

Uloga kazališne i filmske šminke u kreiranju kostimografskog rukopisa

Krmpotić, Ines

Master's thesis / Diplomski rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Textile Technology / Sveučilište u Zagrebu, Tekstilno-tehnološki fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/um:nbn:hr:201:812932>

Rights / Prava: [In copyright/Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-05-04**



Repository / Repozitorij:

[Faculty of Textile Technology University of Zagreb - Digital Repository](#)



SVEU ILITTE U ZAGREBU

TEKSTILNO-TEHNOLOKI FAKULTET

DIPLOMSKI RAD

ULOGA KAZALITNE I FILMSKE MINKE U KREIRANJU

KOSTIMOGRAFSKOG RUKOPISA

Ines Krmpoti

Zagreb, sije anj 2020.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
TEKSTILNO-TEHNOLOŠKI FAKULTET
KOSTIMOGRAFIJA

DIPLOMSKI RAD

ULOGA KAZALITNE I FILMSKE MINKE U KREIRANJU
KOSTIMOGRAFSKOG RUKOPISA

Mentor: red. prof. art. Snježana Vego **Autor:** Ines Krmpotić (10803/TMD)
Neposredni voditelj: doc. dr. art. Ivana Bakal

Zagreb, siječanj 2020.

SVEU ILITTE U ZAGREBU

TEKSTILNO TEHNOLOKI FAKULTET

Zavod: Zavod za dizajn tekstila i odje

Kostimografija

DIPLOMSKI RAD

Pristupnik: Ines Krmpotić (10803/TMD)

Studij: Diplomski studij Kostimografije

Smjer: Kostimografija

Broj stranica: 81

Broj slika: 101

Broj literaturnih izvora: 10

Broj likovnih ostvarenja: 5

Broj izradaka: 4

Članovi povjerenstva:

1. Izv. prof. dr. sc. Ana Sutlović, predsjenik/ica
2. Red. prof. art. Snježana Vego, žan/ica
3. Doc. dr. art. Ivana Bakal, žan/ica
4. Red. prof. art. Andrea Pavetić, red. prof. art., zamjenik žana/ice

SAŽETAK:

Za diplomski sam rad izabrala temu šUloga kazali-ne i filmske -minke u kreiranju kostimografskog rukopisa". Rad se sastoji od teorijskog i eksperimentalnog ó umjetni kog dijela. U teorijskom dijelu posvetit u se prou avanju kostima, za ecima -minke, ulozi -minke te -minke i maske u ulozi kostimografskog prikaza. Ako fletimo shvatiti -to nam kostim govori o zadanom glumcu i liku kroz scensku umjetnost moramo shvatiti ulogu identiteta. S obzirom na to, razradit u tematiku identiteta koji je neophodan element u analizi glumaca kroz odre eno umjetni ko scensko djelo. Analizirat u kostimografiju kao cjelinu te zada u kostimografa, -minkera i maskera koji svojim umjetni kim radom uvelike pridonose oblikovanju produkcije odre enog djela. Tako er, posvetit u se analizi transformacije glumca u odre eni lik. U eksperimentalno ó umjetni kom dijelu rada izradit u skice, realizirati kostim i izraditi masku kiparskim tehnikama odnosno tehnikom ka-iranja te izraditi dvije maske isklju ivo od -minke uz kori-tenje specijalnih efekata i protetike kako bih do arala razlike pri funkcionalnosti i izradi svake maske pojedina no.

KLJUČNE RIJEČI: kostimografija, -minka, kazali-na -minka, filmska -minka, televizijska -minka, masker, vizaflist, maska, specijalni efekti, identitet

SUMMARY:

For this work, I chose the theme "The Function of Theater and Movie Makeup in Defining Personal Style of Costume design ". The work consists of theoretical and experimental - artistic part. In the theoretical part I will focus on the study of costumes, the beginnings of makeup, the function of makeup, and makeup and masks in the role of costume design. If we want to understand what a costume tells us about a given actor and character through the performing arts, we need to understand the role of identity. In view of this, I will elaborate on the topic of identity, which is a necessary element in the analysis of actors through some stage art work. I will analyze the costume design as a whole, and the task of costume designers, makeup artists and maskers, which greatly contribute to the significance and conclusion of a work for the needs of the scene. Also, I will devote myself to analyzing the transformation of an actor into a particular character. In the experimental - artistic part of the work, I will make sketches, make a costume and create a mask with sculpting techniques or lashings techniques, and two masks made exclusively of makeup or makeup with special effects and prosthetics, in order to illustrate the differences in functionality and design individually.

KEY WORDS: costume design, makeup, theater makeup, movie makeup, television makeup, masquerade, makeup artist, mask, special effects, identity

SADRŽAJ:

1. UVOD.....	1
2. TEORIJSKI DIO.....	3
2.1. KOSTIMOGRAFIJA.....	3
2.2. TM MINKA I RAZVITAK TM MINKE.....	5
2.2.1. Kazali-na -minka i maska.....	8
2.2.2. Filmska -minka i maska.....	13
2.2.3. Modna -minka.....	17
2.3. IZRADA SCENSKE MASKE.....	18
2.4. IDENTITET.....	25
2.4.1. Uloga i simbolika kostimografije u stvaranju identiteta.....	26
2.4.2. Transformacije glumaca u umjetni kom djelu.....	33
3. EKSPERIMENTALNI DIO.....	42
3.1. Realizacija kostima.....	42
3.2. Realizacija maske tehnikom ka-iranja.....	46
3.3 Realizacija filmske -minke.....	54
3.4. Realizacija kazali-ne -minke.....	65
4. ZAKLJU AK.....	73
5. LITERATURA.....	75
6. INTERNETSKI IZVORI.....	76
7. IZVORI SLIKA.....	79

1. UVOD

Kroz ovaj rad analizirala sam i realizirala razne tipove scenske –minke odnosno maske. Usredotoila sam se na ono –to je potrebno za stvaranje cjelokupnog kostimografskog prikaza. TMMinkerske tehnike i *maskiranje* glumca oduvijek su me zanimale te sam upravo iz tog razloga izabrala ovu temu svog diplomskog rada. Smatram kako za kompletan kostimografski izričaj nije potreban samo kostim kao odjevni predmet već je potrebno mnogo dodatnih elemenata poput –minke, maske, obuće i ostalih dodataka koji se neupitno moraju nadopunjavati jedan s drugime.

Kostimi su jedna od najbitnijih sastavnica i uvjeta za kvalitetno scensko umjetničko djelo. Odnos kostima i scenografije te kostima i –minke mora biti vrlo dobro usklađen kako bi tvorio kvalitetnu cjelinu, odnosno treba stvoriti jedinstven vizualan rukopis. Također, glumac se treba vrlo dobro prilagoditi kostimu kojeg nosi kako bi –to bolje utjelovio zadani lik. Vrlo je bitno da glumac prenese i dočara publici tu i identitet, te da izgubi svoj tijekom scenskog umjetničkog djela. Time će publika dobiti jači dojam cijele predstave ili filma. Ovo istraflivanje nas upućuje na to koliko je bitno promisliti o kostimografiji prije same izrade. Kostimografi neupitno trebaju biti vrlo dobro upoznati s radnjom djela, te proučiti sve segmente koji su im potrebni za stvaranje. Bitno je da kostimograf tijekom realizacije kostimografije pomogne glumcu kako bi se –to bolje transformirao u zadani lik. ^šOsim toga glumčeva igra upućena je gledateljima koji tada u sebi moraju osjetiti njezinu inak; oni se preobrajavaju u okruženju različitom od onoga u kojem žive, oni se nalaze u prisutnosti bista koje se opona-a.¹ Kostim je stvoren za to da prenosi emociju, poruku i glas nekog vremena, osobe ili skupine ljudi. Također, kostimi služe za prepoznatljivost i prenošenje emocija, stanja duha i radnje kroz djelo. S obzirom da kostim nosi mnogo simbolike u sebi, kroz ovaj rad razraditi u svaki segment koji je potreban za stvaranje takvog. Kostimografija je kreiranje izgleda izvora i izrade njihove opreme odnosno kostima i rekvizita u kazalištu, na filmu ili televiziji. Za razliku od scenografije koja se bavi izgledom scene odnosno oblikovanjem prostora, kostimografija se bavi izgledom glumaca, pjevača, plesača u drami, operi i baletu.² TMMinka je sastavni dio kostima, a nekada mofle u potpunosti preuzeti ulogu samostalnog

¹ Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novković Lj.: Maska, Porijeklo maske, Maska i nadnaravno, Kulturno informativni centar : Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2010., 17. str.

² Kostimografija, Struka KNJIGEVNOST I KAZALIŠTE, LIKOVNE UMJETNOSTI I ARHITEKTURA; <http://proleksis.lzmk.hr/383/>; pristupljeno 10.11.2019.

kostima. Kada priđemo o scenskoj umjetnosti, najčešće govorimo o maski. Maska isto kao kostim mora biti u potpunosti prilagođena scenografiji, tematici te samoj atmosferi djela kako bi je glumac savršeno prikazao i prenijeo u djelo.

2. TEORIJSKI DIO

2.1. KOSTIMOGRAFIJA

Kostimografija je osmi-ljavanje odjeće i cjelokupnog izgleda lika ili izvođača. Kostimografija nije samo rezultat likovnog dara, ona je sklop vrlo egzaktnih znanja (od poznavanja konstrukcije kostima svih povijesnih epoha, likovne obrade materijala, preko dramaturškog promišljanja teksta do ovladavanja svim elementima likovnog jezika kojim se na sceni zaflivjeti najrazličitiji karakteri i konstrukcije slike jednog svijeta).³ Kostimi u mnogim slučaju mogu pridonijeti puno i umjetničkom, vizualnom svijetu koji je jedinstven za pojedinu kazališnu ili kinematografsku produkciju. Kostimograf je osoba koja dizajnira kostime za film, scenu, produkciju ili televiziju. Uloga kostimografa je stvoriti kostime likova. Kostimograf radi zajedno s redateljem, scenografom, dizajnerom rasvjete, dizajnerom zvuka i ostalim kreativnim osobljem. Kreativna suradnja kostimografa, redatelja i dizajnera svjetla osigurava da se kostimi glatkno integriraju u cjelinu produkcije.⁴ Kostimograf može također surađivati sa frizerskim stilistom, majstorom perika ili šminkerom. Jedni od najpoznatijih svjetskih kostimografa danas su Mary Zophres, Colleen Atwood, Sandy Powell, Judiana Makovsky i Michael Wilkinson. Kada pričamo o kostimografiji vrlo je bitno znati povijest odjeće. Ona je neophodan predimbenik zaslubljen za razvoj kostimografije. Sama povijest kostimografije potječe od samih začetaka kazališta u raznim ritualima, u kojima je prerušavanje bilo neizostavan predimbenik. Funkcija kostimografije u kazališnoj povijesti ovisila je o samoj koncepciji kazališta u različitim razdobljima. Srednjovjekovna prikazanja su osnovnim su naznakama i simboli kojim rekvizitima upravljala na identitet i podrijetlo lika u prepoznatljivoj tipologiji starozavjetnih i novozavjetnih sadržaja.⁵ Kostimi su postali bogatiji, njihova karakterološka funkcija razdraženija i dekorativna vrijednost veća. Kazalište pedesetih održava ili uspostavlja aktivne veze sa suvremenim slikarima, kiparima i arhitektima...⁶ Nastupom moderne refleksije i mnoštva raznolikih stilskih smjerova poput ekspresionizma, simbolизма i futurizma, naturalističke tendencije u kostimografiji bile su

³ Su-ac, I.: Zanimanje: kostimograf, Hrvatski centar ITI, Zagreb, 2003., 246. str.

⁴ Costume Design; <http://artsalive.ca/en/eth/design/costume.asp>, pristupljeno 06.12.2019.

⁵ Kostimografija; <http://www.enciklopedija.hr/>, pristupljeno 29.10.2019.

⁶ Petranović, M.: Kamilo Tompa i kazalište, Odsjek za povijest hrvatskog kazališta Zavoda za povijest hrvatske knjifljenosti, kazališta i glazbe Hrvatske akademije znanosti i umjetnosti : ULUPUH, Zagreb, 2017., 119. str.

podvrgnute o-troj kritici, pa se i kostimografija po eli procjenjivati vi-e s obzirom na funkcionalnost u karakterizaciji lika.

Kostim je tako er prepoznatljiv stil odijevanja pojedinca ili grupe koji odraflava klasu, spol, profesiju, etni ku pripadnost, nacionalnost, aktivnost ili epohu.

Kostimi za scenu mogu razlikovati glavne i sporedne likove, sugerirati odnose izme u likova te potpuno promijeniti izgled glumca.⁷ U kombinaciji s drugim aspektima scenografije, kazali-na odje a odnosno kostim mogu pomo i glumcima u prikazu likova i njihovih konteksta, kao i komuniciranje podataka o povjesnom razdoblju, zemljopisnom poloflaju i vremenu dana, sezoni ili vremenu kazali-ne predstave. Kostim kao pojam predstavlja puno aspekata te u sebi utjelovljuje razne apsekte nekog vremena. Tajna dizajna kostima nije u odje i. Sve se vrti oko supstancije preko stila.⁸



Slika 1: Film ŠMarie Antoinette, kostim (izvor: pinterest.com)

Kostim predstavlja neku eru i karakter samog lika, dok modna odje a zahtjeva nosivost i estetiku na druga iji na in. Kostim u umjetni om djelu reflektira dramaturgiju samog lika.

Tako er, kostim puno toga nosi sa sobom te je iza njega dugosatno razmi-ljanje kostimografa o njegovoj izradi. Kostim prena-a emocionalno stanje lika tijekom nekog djela te je bitno

⁷ Costume Design; <http://artsalive.ca/en/eth/design/costume.asp>, pristupljeno 06.12.2019.

⁸ Landis, D., N.: Costume Design, Lewis: Ilex, East Sussex, 2012.

prvobitno promi-ljanje o samoj radnji i atmosferi u djelu. Tome slufli i dramatur-ko upisivanje kostima u kontekst kazali-ne predstave paralelno s produkcijskim upisivanjem kostima i kostimografije u kontekst njezina stvaranja.⁹ Pod pojmom kostima spada i preru-avanje u razne tematske odjevne kombinacije u svrhu nekog festivala i obi-aja. Tako-er, u skupinu kostimografije možemo svrstati i svakodnevno specifično odijevanje neke kompanije ili određenog tipa dru-tva. Zanimljiva injenica je kako kostimografska rje-šenja nikad ne stagniraju niti ne nestaju, već se razvijaju u punom jeku.

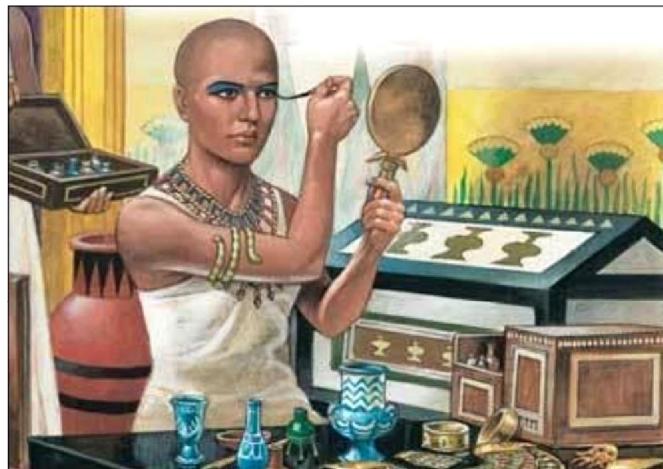
2.2. ŠMINKA I RAZVITAK ŠMINKE

Šminka je vrsta kozmetike, koja se odnosi na proizvode koji su namijenjeni uljep-avanju i promjeni izgleda. Ona je sredstvo za uljep-avanje lica. Tako-er šminka je sredstvo za uređivanje lika glumca prema ulozi u umjetni kom djelu. Osim toga, šminka je tako-er odjel u kazali-tu ili filmskim studijima koji brine o oizgledu osobe koja nastupa.

Dekorativna kozmenika se kroz povijest mijenjala, ali apsolutno je bila kori-tena. Tako-er, kroz povijest mijenjali su se materijali i načini proizvodnje i samog nanosa šminke na lice ili tijelo. Datira jo-iz starog Egipta gdje su se za sve dekorativne proizvode koristili prirodni materijali i načini uporabe te proizvodnje. Egipatski mu-karci i flene koristili su šminku kako bi poboljšali svoj izgled. Voljeli su tu-eve i sjenila u tamnim bojama, uključujući plavu, crvenu i crnu.¹⁰

⁹ Rogo-ić, V.: O kostimografiji o ozbiljno i iscrpno (Petranović M., Od kostima do kostimografije. Hrvatska kazališna kostimografija), ULUPUH, Zagreb, 2015., 111. str.

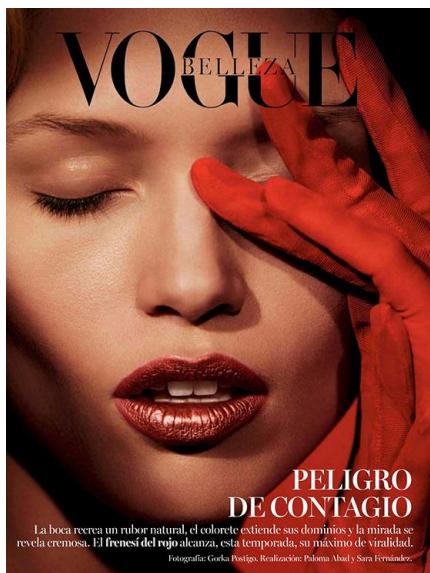
¹⁰ Tajne drevne egipatske ljepote i njeni uticaji danas; <https://www.life.ba/beauty/tajne-drevne-egipatske-ljepote-i-njeni-uticaji-danas/215006/>, od 26.09.2019.



Slika 2: *Tminka u anti kom Egiptu* (izvor: ancientpages.com)

Rimljani i Egipani koristili su -minku i na bazi flive i olova, -to je bilo opasno po zdravlje. Smatra se kako su Rimljani intenzivno koristili -minku. Za tamnjenje trepavica i kapaka koristili su crni ugljen, a koristili su i pudere za izbjeljivanje kofle, dok su na obraze nanosili rumenilo. Anti ki mu-karci i flene bili su moflida prvi koji su izumili i nosili rufi za usne, prije otprilike 5000 godina. Crtali su drago kamenje i koristili ih za ukraavanje lica, uglavnom na usnama i oko očiju. Tijekom srednjeg vijeka, bijeda se kofla smatrala plemenitom, pa su tako flene tragale za proizvodima kako bi postigle bljedolik izgled kofle. U doba renesanse bili su popularni rufi asti obrazni i bijedo lice. Tijekom baroka -minkaju se podjednako flene i mu-karci, a za vrijeme romantizma zdrav izgled kofle zamijenila je povoljnost bijedo zelenkaste puti koja se postizala tinkturom na bazi limuna i -afrana.¹¹ Tminka je sa sobom nosila razne bolesti zbog ločeg poznavanja proizvoda i proizvodnje. Tminka se diskretno i rijetko upotrebljavala sve do 20. stoljeća. Sredinom 20. stoljeća kozmetika je bila u -irokoj upotrebni kod flena u gotovo svim industrijskim društvima -irom svijeta. Oko 1910. godine nastale su kozmetičke tvrtke koje su osnivali: Liliane Bettencourt (L'Oréal), Elizabeth Arden, Helena Rubinstein i Max Factor. Na poluku 21. stoljeća kozmetika industrijalna postala je sve jača i rasprostranjenija. Upotreba -minke, danas je jako raširena. U današnje vrijeme je velika zastupljenost raznih asopisa, reklamnih panoa, interneta i televizije. Svi ti mediji nesilno ulaze u intimu i sugeriraju koje nove kozmetičke proizvode je bitno posjedovati.

¹¹ Što treba znati o povijesti -minkanja?; <https://zadovoljna.dnevnik.hr/clanak/sto-trebas-znati-o-povijesti-sminkanja---473887.html>, od 20.04.2017.



Slika 3: Naslovnica francuskog asopisa Vogue (izvor: productionparadise.com)

Razlikujemo vi-e tipova i vrsta -minke. Dijelimo je na dekorativnu kozmetiku odnosno svakodnevnu -minku za uljep-avanje te scensku tj. filmsku -minku i kazali-nu -minku. Danas je kemijska industrija odli no napredovala te je -minka u ve ini slu ajeva sigurna za uporabu i ne-tetna za na-e lice i koflu. Neke od najpoznatijih kompanija dekorativne kozmetike trenutno su zasigurno L'oreal, Yean Saint Laureant, Giorgio Armani, Vichy, Estee Lauder, Max Factor i Maybelline.

Scenska -minka je ona koja lik mofle preobraziti u ne-to potpuno drugo. Nerijetko se ovdje koriste razli iti specijalni efekti odnosno posebna vrste kozmeti kih proizvoda primijenjena isklju ivo za scenske efekte.¹² U podkategoriji je i modna -minka koja je tako er scenske vrste, ali za potrebe modnih revija ili modnih kampanja i snimanja te -minka za televiziju.

Vizaflisti su profesionalci umjetni kih vje-tina i stru njaci koji se bave -minkom kako bi pobolj-ali ljepotu i fizi ke attribute modela ili radikalno promijenili svoj izgled kad god je to potrebno za odre enu produkciju.¹³ Naj e- e se bave uljep-avanjem ili nagla-avanjem i prikrivanjem odre enih dijelova lica. Masker je stru njak za maskiranje. Postoje razli ita podru ja za koja se vizaflisti mogu specijalizirati kao -to je filmska -minka, -minka za TV ku e, kazali-na -minka, -minka specijalnih efekata, a najvi-e ih se bavi uljep-avanjem odnosno dekorativnim makeupom. Jedni od najpoznatijih svjetskih vizafista su Pat McGrath, Bobbi Brown, Guci Westman, Stan Winston, Dick Smith, Ve Neill te Rick Baker.

¹² Theatrical Makeup; <https://www.britannica.com/art/stagecraft/Theatrical-makeup>, pristupljeno 02.11.2019.

¹³ What does an Makeup Artist do?; <https://neuvoo.ca/neuvooPedia/en/makeup-artist/>, pristupljeno 02.11.2019.



Slika 4: Vizafistica Gucci Westman na setu (izvor: global.tataharperskincare.com)

2.2.1. Kazališna šminka i maska

ŠRije *maska* ozna ava lafno lice kojim flelimo dati druk iji izgled odnosno ona slufli za preru-avanje.¹⁴ Tako er, u po etku je uz pojam maske potrebno objasniti i pojam šmaskarada. Pojam šmaskarada obuhva a najmanje etiri definicije. U prolosti je to bila aristokratska razonoda talijanskog porijekla u kojoj su sudjelovale maskirane osobe u alegorijskim, mitolo-kim ili burlesknim scenama i nastupima. Maskarada sefle duboko u stari vijek, kad su se prire ivale velike sve anosti u ast dvoje gr kih boflanstava, Artemide i Dioniza. Tako er, maskarada ozna ava skup preru-enih osoba. Maskaradu moflemo definirati i kao preobla enje, odnosno kostimiranje u neobi ne, smije-ne likove. Definicija koja se razlikuje od ostalih je ona gdje pojam šmaskarada ozna ava licemjerno pona-anje odnosno upozorenje prijevare.¹⁵ Kazali-te je nastalo u staroj Gr koj, iz rituala koji su se odrflavali u ast boga Dioniza. Slavili su ga pjевanim i recitiranim ditirambima i plesom i u tim sve anostima nalazimo po etke tragedije i komedije. ŠZemlja kao -to je Gr ka sasvim prirodno uza se vefle tajanstvene slike mno-tva veli anstvenih civilizacija. To je aroban

¹⁴ Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novkovi , Lj.: Maska, Uvod, Kulturno informativni centar : Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2010., 5. str.

¹⁵ Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novkovi , Lj.: Maska, Uvod, Kulturno informativni centar : Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2010., 7. str.

svijet ija se povijest prostire preko pet tisu lje a, svijet bogova, heroja, mitova i fantasti nih legendi; ona je kolijevka umjetnosti i ljepote.¹⁶ Grci su izmislili rije *thambos*¹⁷. šStoga se ne treba uditi -to u Gr koj, a i u drugim zemljama svijeta, susre smo boflanstva u vrlo raznolikim oblicima, bogove, heroje i udovi-ta; ista ova boflanstva esto e biti povod nastanka prvih maski.¹⁸ Gr ko kazali-te za sebe vefle vrlo zanimljive injenice. Na gr koj pozornici nije bilo glumica. Sve flenske uloge igrali su mu-karci. Maksimalni broj glumaca potreban za bilo koju gr ku tragediju je tri. U gr kom kazali-tu bile su tri vrste predstava: komedije, tragedije i satirske predstave. Prostor ispred hrama gdje se igraju predstave u pravilu je kruflnog oblika i naziva se orchestra. U njegovu sredi-tu nalazi se flrtvenik na kojem je Dionizov sve enik prije predstave izvodio flrtveni obred. Uz flrtvenik igraju glumci, a oko njih je bio smje-ten zbor. Gledatelji su bili smje-teni oko orhestre i u po ecima stoje no vremenom se smje-taju u amfiteatar. On je isprva drvene konstrukcije no tijekom 4. stolje a pr. Kr. po inju se graditi monumentalne gra evine od mramora i kamena. U duhu demokrati nosti za smje-taj gledatelja vrijedilo je na elo ravnopravnosti s izuzetkom prvog reda sjedala koji je namijenjen sve enicima i po asnim gostima. Gr ko kazali-te je bilo veoma cijenjeno; u dvoranama je bilo do 25.000 sjedala.¹⁹



Slika 5: Kazali-te u Epidauru (izvor: fi.wikipedia.org)

¹⁶ Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novkovi , Lj.: Maska, Porijeklo maske, I. Gr ko-rimska mitologija, Kulturno informativni centar : Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2010., 11. str.

¹⁷ *Thambos* je pojma koji ozna ava neposrednu predodflbu boflanske snage, kakva se mofle vidjeti u svjetlosti ili u sjeni, u ti-ini i zvuku, u letu ptice, kretanju flivotinje, u -umi, u ptoku vode, u oluji. Ova sveprisutnost boflanstva ini prvi i trajni element gr ke religije. (preuzeto iz knjige Maska / Genevieve Lefort, Pierre Lefort)

¹⁸ Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novkovi , Lj.: Maska, Porijeklo maske, I. Gr ko-rimska mitologija, Kulturno informativni centar : Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2010., 12. str.

¹⁹ Povijest kazali-t; https://hr.wikipedia.org/wiki/Povijest_kazali%C5%A1ta, pristupljeno 08.11.2019.

Starogr ka maska bila je zna ajan element u -tovanju Dioniza u Ateni, koji se koristio u ceremonijalnim obredima i slavlјima. Maske su u starogr kom kazali-tu sluffile u nekoliko vafnih svrha. Njihovi pretjerani izrazi pomogli su definirati likove koje glumci igraju. Tako er, omogu ili su glumcima da igraju vi-e od jedne uloge (ili spola), pomogli su lanovima publike na dalekim sjedalima da vide i, projiciraju i zvuk pomalo kao mali megafon. Maske su bile izraene od lakih, organskih materijala poput krutog lana, kofle, drveta ili pluta s perikom koja se sastoji od ljudske ili flivotinjske dlake. Maske su obično predstavljale duhove ili biča vafna za obred u kojem se maska koristila. Za korisnika maske esto se vjeruje da mofle komunicirati s bičem koje je simbolizira ili da je opsjednut onim ili -to maska predstavlja.²⁰ ŠU bilo kojem od svojih značenja pojama maske najčešće podrazumijeva uzročno-posljedično odnos s nekim neuobičajenim, kao kad bismo prirodi -to se nalazi oko nas flejljeli promijeniti izgled i preobraziti je.Š
²¹

Grčki kazali-te poslužilo je kao vafno sredstvo pomoću kojeg se mogla odvijati kulturna razmjena. Igra se najčešće na vafne političke, društvene, kulturne i vjerske teme. Glazbeni glumci nosili su ogrote raznih oblika i dezena te na nogama obično arape ili normalne cipele i sandale. Glumci koji igraju atenske likove nosili su sloflene kostime, poput ma-tovitih verzija.²²



Slika 6: Starogrčki kazali-ni likovi, maska i kostim (izvor: cyprus-mail.com)

²⁰ Costume&Masks; <https://greektheatre.wordpress.com/home/>, pristupljeno 08.11.2019.

²¹ Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novković, Lj.: Maska, Porijeklo maske, I. Grčko-rimska mitologija, Kulturno informativni centar : Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2010., II str.

²² Ancient Greek Theatre; https://www.ancient.eu/Greek_Theatre/, pristupljeno 08.11.2019.

Anti ko gr ko kazali-te koristilo se maskama, ali kasnije je europsko kazali-te po elo koristiti scensku -minku kako bi stvorilo likove, naj e- e sjen anjem odnosno poja avanjem crta lica. Vrhunac slave maski pada na renesansu, kada su se odrflavali popularni karnevali. Takve su se ve eri odrflavale na otvorenom ili u odajama pala a, a uzvanici su nosili takozvane komi ke maske. Sve do 20. stolje a od izvo a a se o ekivalo da sami stvore svoj scenski izgled i -minku, tek kasnije su stupili na snagu profesionalni kazali-ni maskeri vizaflisti.



Slika 7: Kapetan Babbeo i Cuccuba, kraj XVII. st. (izvor: leksikon.muzej-marindrzic.eu)

Kazali-ne maske proiza-le su iz rituala, a njihova se uporaba nije promijenila sve do danas. Maska je omogu avala ovjeku da se suo i s nadnaravnim ili poni-ti svoju individualnost. Kazali-na -minka ima povijest koja je ekvivalentna dobi, koji se mofle pohvaliti lijepim pogledom na umjetnost.²³

Kod stvaranja -minke za kazali-te najbitnije je dobro poznavanje povijesti odijevanja, frizure i -minke.²⁴ Vrlo je bitno znati osnove kao i trendove odre enog razdoblja kako bi se lik svojim izgledom uklopio u predstavu. Kazali-na -minka je -minka koja se koristi da pomogne u stvaranju izgleda likova koje glumci prikazuju tijekom kazali-ne produkcije. Tako er, ukoliko vizaflist sudjeluje u stvaranju izgleda pojedinog lika, bitno je da zna kakav je njegov karakter, pona-anje i osobnost kako bi upravo to sa -minkom dodatno upotpunio i naglasio. Na takve detalje gledatelj ne obra a paflnu, no uz kvalitetnu glumu upravo to u ini lik šflivimō i uvede nas u pri u tokom scenskog djela. Za mnoge izvo a e in nano-enja -minke vaflan je dio

²³ Grim kazali-te: profesionalna paleta; <https://hr.fresh-beautiful-style.com/publication/73146/>, pristupljeno 02.11.2019.

²⁴ Sve o kazali-nom -minkanju; <https://www.scena.hr/lifestyle/maska-kleopatre-sve-o-kazalisnom-sminkanju/>, pristupljeno 02.11.2019.

rituala pripreme za nastup odnosno omoguava izvo a u da se psihi ki premjesti u ulogu lika dok se -minka nanosi. Kroz scensku -minku glumci se mogu transformirati. Kazali-ne maske omogu uju da glumac prenese ve i broj emocija. U modernom kazali-tu maska poja ava izraflajnost slike glumca. Scenska -minka i kozmeti ka -minka imaju dva razli ita cilja te je vrlo bitno prepoznati razlike. Ljudi koriste dekorativnu odnosno svakodnevnu kozmetiku kako bi sakrili nesavr-enosti ili pobolj-ali odre ene zna ajke. Za razliku od svakodnevne -minke, glumac koristi scensku -minku odnosno masku kao dio stvaranja lika. Tako er, pojam šmaska obi no se upotrebljava u raznim zna enjima. ŠIz gledi-ta grotesknoga, ili ak disimulacije, maska je lafno lice kojim si fletimo dati druk iji izgled, odnosno ona slufli za preru-avanje. U isto fizi kom smislu, maska esto prikazuje stvarni izgled ljudskog lica, ali i njegovu neprirodnu sliku u nekom patolo-kom stanju; dakle, ovdje se radi o lafnom licu, lafnoj vanj-tini. Iz gledi-ta likovnog izraflavanja, maska može biti preslika nekog lica.²⁵ Ovo je poseban "zaslon" za lice, koji je izraen od raznih materijala i može biti bilo koje vrste.²⁶ Kazali-ne maske stvaraju posebnu atmosferu tajnovitosti i poveavaju interes publike za predstavu. ŠNositи masku zna i prestati biti ono -to jeste, tada utjelovljujete snagu onostranoga koja vas obuzima dok traje maskarada, vi tada opona-ate i njezino lice, i njezine pokrete, i njezin glas.²⁷ Tim na inom dolazi se do metamorfoze odnosno istinske transformacije , promjene iz jednog oblika u drugi.²⁸



Slika 8: Kazali-ne maske (izvor: bljesak.info)

²⁵ Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novković, Lj.: Maska, Uvod, Kulturno informativni centar : Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2010., 5. i 6. str.

²⁶ Što su kazali-ne maske?; <https://nksib.ru/hr/theatrical-masks-what-are-the-theatrical-masks.html>, pristupljeno 03.11.2019.

²⁷ Poliakov, L., Olender, M., Birnahum, P.: Le racisme, mythes et sciences, Complexe, Bruxelles, 1981.

²⁸ Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novković, Lj.: Maska, Treće poglavje, Maska koja preobrađava, I. Metamorfoza , Kulturno informativni centar : Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2010., 49.. str.

Za izradu i realizaciju kazališne -minke i maske potrebno je imati ispravan i kvalitetan pribor, te dobro poznavati tehnike izrade. Različiti izgled zahtjeva upotrebu različite tehnike koja se uključi u vježbu. Šminka koja se koristi u kazalištu je tefta od svakodnevne -minke. Za scenski nastup primjenjuju se kozmetika, plastična i druga pomagala kojima je cilj do arat transformaciju lica i tijela. Kazališna -minka je pretjerana, jaka te mnogo tefta od obične dekorativne -minke.²⁹ Upravo zbog reflektora na sceni i daljine publike koja mora vidjeti određenog lika na sceni, ona se mora jači isticati. Ona je kompaktnija, s više pigmentata, te nije pretjerano pogodna za svakodnevnu upotrebu. Prevladava puno jarkih boja. Također, koriste se i stvari koje ne viđamo u svakodnevnoj upotrebi poput voska za skrivanje obrva, ljepila za brkove, umjetne krvi ili znoja.

2.2.2. Filmska šminka i maska

Filmska maska odnosno -minka pojavila se na filmu kao nasljednica kazališne prakse primjene kozmetika, plastičnih i drugih pomagala kojima je cilj do arat transformacije lica i tijela, a posebno postarivanje, pomlađivanje, porušnjivanje i, naravno, poljepšavanje glumaca. Na razvoju znanstvene maske i -minke utjecali su posebno znanstveno-fantastični te povjesni filmovi.³⁰ Po etak i razvoju filma i filmske industrije po etkom 20. stoljeća je uvelike utjecao i na razvoj kozmetike. Era nijemih filmova je neophodna za razumijevanje filmske -minke. Prva filmska -minka je zapravo i dalje bila kazališna -minka, što znači da je uvelike podloge i izrazito naglašeno oči. Kako se u nijemim filmovima nije mogao utići dijalog, -minka je morala biti što ekspresivnija kako bi pomogla gledatelju shvatiti radnju i glumice geste. Jedan od najpoznatijih glumaca nijemih filmova je Charlie Chaplin te je odličan primjer kako sa -minkom i gestama izraflava svaku emociju. Ne samo da je -minka pomagala i olakšavala glumcima u njihovoј ulozi, stil -minke je olakšavao i gledateljima shvatiti kakav lik glumi pojedini glumac.³¹

²⁹ Theatrical makeup; <https://www.encyclopedia.com/fashion/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/theatrical-makeup>, pristupljeno 03.12.2019.

³⁰ Radionica filmske maske i -minke; http://www.hfs.hr/novosti_detail.aspx?sif=2630#.XeZ20pNKjIU, pristupljeno 03.12.2019.

³¹ Makeup History; <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Independent-Film-Road-Movies/Makeup-HISTORY.html>, pristupljeno 05.11.2019.



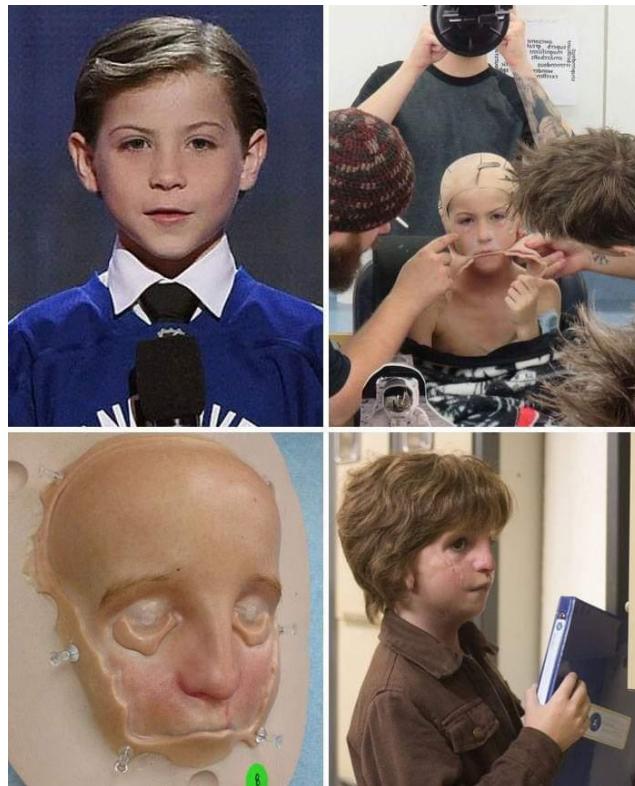
Slika 9: Charlie Chaplin, film šCity Lights (izvor: en.wikipedia.org)

Filmska -minka je također korektivna i kamuflajna, a bazira se na savršenoj podlozi, sjenujući i konturiranju.³² Zadatak vizafista ili -minkera na filmskom setu je transformirati glumca u fletjeni lik. Kako bi se odabrala pravilna -minka za pojedini lik, mora se ući u analizu lika. Likovi koji dijele okruglenje i slične karakteristike, moraju se razlikovati po temperamentu, a ta individualnost se mora vidjeti u maski. Prije kreiranja svakog lika, upoznaje se djelo i u dogовору sa redateljem i kostimografom se ulazi u osmišljavanje -minke i cijelog kostimografskog prikaza.

Specijani i vizualni efekti postoje dugo prije dolaska filmske vrpce 1890ih. SFX odnosno specijalni efekti postupci su korištenja protetskih tehnika kiparenja, oblikovanja i lijevanja za stvaranje naprednih kozmetičkih efekata. Protetsku -minku revolucionirao je John Chambers u takvima filmovima kao što su šPlanet majmuna i Dick Smith u šLittle Big Manu. Prvi veliki majstor specijalnih efekata -minke je bio glumac Lon Chaney. Kao primjer -minke specijalnih efekata prilofila sam film Wonder te glumca Jacoba Trembley koji je transformiran pomoći -minke specijalnih efekata.³³ Ovim primjerom vidljivo je kako uporabom -minke specijalnih efekata glumac poprima potpuno drugačije crte lica i tijela te ovom tehnikom možemo ići do granice neprepoznatljivosti samog glumca.

³² Pravila televizijske i filmske -minke; <https://www.itgirl.hr/newsflash/style-and-glow/3650-televizijska-sminka-po-cemu-je-posebna-pravila-filmske-sminke-make-up>, od 24.01.2014.

³³ Christopher Firth, Specialist Professional Makeup; <https://www.christopherfirth.co.uk/sfx-special-effects>, pristupljeno 05.11.2019.



Slika 10: Transformacija glumca Jacoba Trembleya u filmu šWonderō (izvor: facebook.com)



Slika 11: Glumac Jacob Trembley u filmu šWonderō (izvor: lolamagazin.com)

VFX ili vizualni efekti izraz je koji se koristi za opisivanje slika stvorenih, manipuliranih ili poboljšanih za bilo koji film ili drugi pokretni medij koji se ne mogu odvijati tijekom snimanja uživo. VFX je integracija stvarnih snimaka i manipulirane slike za stvaranje realističnog okruženja za određenu radnju. Takva okruženja ili ne postoje ili su previše opasna da bi se mogla snimiti uživo. Tehnici vizualnih efekata koriste računalno generirane slike (CGI) i određeni VFX softver kako bi se to ostvarilo. Proizvođači VFX-a komuniciraju s redateljima i kinematografima kako bi utvrdili koje scene zahtijevaju dodatne efekte. Vizualni

efekti se razlikuju od specijalnih efekata jer vizualni efekti zahtijevaju ranalo i dodaju se tek nakon snimanja, za razliku od specijalnih efekata ili SFX koji se ostvaruju na setu. Vizualni digitalni efekti su stvari poput namjernih i kontroliranih eksplozija ili laflnih pukaka. Primjer VFX-a su zmajevi koji lete nebom u šGame of Thrones.Š³⁴



Slika 12: Scena iz filma šGame of Thrones (izvor: filmschoolrejects.com)

Također, koriste se i vizualni efekti koji se dodaju na već postojeći masku izrađene od -minke specijalnih efekata. Ovdje je odličan primjer film ŠPirates of the Caribbean.Š gdje u nastavku vidimo famozne maske izrađene od -minke specijalnih efekata, ali su im zaista i dojam tijekom gledanja dodani vizualni digitalni efekti, poput pomicanja krakova hobotnice i slično.



Slika 13: Film ŠPirates of the Caribbean 6: Return of The Kraken.Š (izvor: ign.com)

³⁴ What is VFX? Defining the Term and Creating Impossible Worlds; <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-vfx/>, od 05.09.2019.

2.2.3. Modna šminka

Također u podskupinu scenske šminke ubrajamo i šfashion makeup odnosno modnu šminku za revije i snimanja. Modni vizaflist je umjetnik koji se specijalizirao za šminkanje u modnim okvirima. To može uključivati asopise, modnu pistu, video promocije za modnu industriju. Šminka za modne sfere je vrlo eksperimentalna i kreativna. S obzirom da je vrlo kreativna, modni vizaflisti moraju pomno paziti da takva šminka ne preraste u kazališnu odnosno pretjeranu i neprimjerenu za modnu području. Revije takođe zahtijevaju mnogo izgleda relativno jednostavne šminke što omogućava da se odjeća jasno vidi, ali također i složljene protetike koje postaju dio cjelokupnog prikaza modne piste.³⁵



Slika 14: Primjer modne šminkе-Fashion makeup (izvor: pinterest.com)

Modna šminka takođe se koristi u televizijskim i filmskim okvirima u rasponu od prirodnog izgleda do sofisticiranijih aplikacija poput balansa boja. Ona se po mnogočemu razlikuje od klasične dekorativne šminkе. Treba biti ujednačen i matiran, jer kamera odnosno rasvjeta ne želi sjaj kofle. Informativni program zahtijeva laganiju šminku jer makeup ne smije odvlačiti paflju od televizijskog programa. Najkvalitetniji proizvodi za tu svrhu su oni koji imaju visoku stupanj pokrivenosti i veliku koncentraciju pigmenata.

³⁵ What is a Fashion Makeup Artist?: <https://www.wisegeek.com/what-is-a-fashion-makeup-artist.htm>, pristupljeno 05.11.2019.

2.3. IZRADA SCENSKE MASKE

Za potrebe izrade kazali-ne i filmske -minke odnosno maske potrebno je veliko umije e i znanje. Ovdje se ne radi o klasi nom nanosu -minke na lice ve o cjelokupnom promi-ljanju, skici i vrlo esto prethodnoj izradi protetike. Ovakva vrsta -minke zahtijeva znanje slikarstva, kiparstva, izradu kalupa i lijevanja. Ovo polje zahtijeva i znanja iz kemije, inflenjerstva, dizajna i medicine.³⁶ Tako er, potrebno je znanje posebnih vje-tina i spretno baratanje aplikacije na samog glumca. Masker i vizaflist mora biti upoznat sa fizionomijom lica i tijela kako bi masku prilagodio glum evu opisu. Kazali-te i film ili serija razlikuju se po mnogo emu. Filmski projekti i serije se dufle pripremaju, glumci na set dolaze vrlo rano te zapo inju sa pripremama. Na takvim setovima, glumcima je -minka cjeli dan na licu te su potrebni povremeni popravci. Ako se kojim slu ajem neki dijelovi -minke olabave ili odlijepe uslijed agresivnijih kretnji, kamera se lako zaustavlja za popravke, dok kazali-te nema tu mogu nost.

Postoje razli iti materijali za izradu scenske -minke ili maske. Osim klasi ne dekorativne kozmetike, uz nju se koriste kazali-na -minka, -minka specijalnih efekata te razni drugi dodaci za stvaranje pojedinog lika. Boje za lice i tijelo su neophodne te su osnovni -minkerski materijal u kazali-tu i na filmu. Postoje dvije osnovne vrste, boje kremaste konzistencije te one na vodenoj bazi. Uz njih su u zadnje vrijeme vrlo popularne one na alkoholnoj bazi. Boje na kremastoj bazi potrebno je fiksirati puderima u prahu ili kamenu kako se uslijed znoja ne bi obrisale sa glumca. One na vodenoj bazi su ne-to sigurnije i dugotrajnije. Vrlo je bitno da je -minka koju apliciramo na glumca dugotrajna te da ga ne ometa uslijed njegove glume.

³⁶ Theatrical Prosthetics; www.iuno.selesteservizi.it 1 theatrical-prosthetics, pristupljeno 06.11.2019.



Slika 15: Kryolan Professional Make-up, set za profesionalnu izradu scenske maske (izvor: kryolan.com)

Osim najosnovnijih boja, esti materijali za izradu -minke specijalnih efekata su teku i lateks, Sealer, umjetna krv, razne smjese za modeliranje poput Nose Puttya, F/X voska i Artexa, puhalo za suze, premaz za zube, Tuplast, kape za imitaciju elavosti, sinteti ka sluz, sinteti ki gnoj te ljepila za lice i tijelo. Teku i lateks teku i je materijal koji kada se osu-i poprima gumeni oblik. Koristi se za stvaranje malih lateks oblika kao -to su nos ili dijelovi brade. Tako er, mofle se koristiti za simulaciju stare ili ozlike ene kofle. Naj e- e se koristi za izradu protetika. Jedan je od osnovnih materijala pri izradi -minke specijalnih efekata. Sealer je ista sinteti ka teku ina koja se koristi za za-titu preko lateksa, pjena, vo-taniih modela, kita za nos, brade i ostalih protetskih dijelova. Umjetna krv je smjesa ili teku ina koja ima vrlo svestranu uporabu. Na kofli se potpuno osu-i te je otporna na razmazivanje i ne ostavlja tragove ali zbog vlastitog sjaja ipak daje dojam svjefle i vlaflne krvi. Prilikom nanosa umjetne krvi na glumca vizaflist mora biti upoznat sa bojama realne krvi. Postoje vi-e vrsta umjetne krvi. Umjetna krv gu- e konzistencije i tamnije boje simulira staru krv dok ona teku eg stanja i svijetlige boje simulira svjeflu krv. To je vrlo bitno, posebice kod prikaza na filmu. Nose Putty je proizvod od voska kojim se mijenja prirodni oblik nosa. Mali, po etni model se zatim postavlja na most nosa, a posao se zavr-i finim modeliranjem. Prije nano-enja make-upa, dio od voska treba premazati sa Sealerom. F/X vosak je vosak za modeliranje koji se koristi za promjenu prirodnih oblika lica i za realnu simulaciju ozljeda. Artex se koristi za stvaranje trodimenzionalnih efekata na kofli kao -to su opeklne, rane i ofiljci ali isto tako koristi se kod prekrivanja anomalija kofle. Tear Blower odnosno puhalo za suze je alat make-up umjetnika koji se sastoji od akrilnog stakla ispunjenog kristalima mentola. Pare mentola koje struje u glum eve o i istog trena proizvode suze. Premaz za zube poseban je proizvod za bojanje

zuba, flu kasto-sme e boje. Stvara imitaciju starog zuba ili prljav-tvine. Tuplast je proizvod razvijen za make-up umjetnike za stvaranje posebno realnih ofiljaka i drugih kofnih nepravilnosti. Tuplast se temelji na sinteti kom materijalu koji se koristi u stomatologiji. Mofle se jednostavno oblikovati sa -patulom nakon -to se po ne su-iti. On stvara realisti na udubljenja na kofli. Sinteti ka sluz je proizvod u obliku gela u flu kastoj nijansi te sluffi za postizanje imitacije sluzi ili znoja na glumcu. Spirit Gum je neizostavan materijal. To je klasi no ljepilo za kosu, brade, perike i ostale dodatne za upotpunjavanje cijelog izgleda.³⁷ Osim osnovnih materijala za izradu potrebni su i odgovaraju i alati koji olak-avaju proces, a to su kistovi, spuflvice i ostali rekviziti za modeliranje. Tako er, izrazito je bitno poznavati teoriju boja i pravila mije-anja boja. To daje vi-estruke mogu nosti i slobode u kreiranju izgleda. Ako se mora kreirati lik koji primjerice ima prehladu ili neku drugu bolest, masker mora biti pripremljen i znati kako do arati isto odnosno do arati crvenilo nosa, suhu i iziritiranu koflu, vodene o i, blije u koflu i suho u usta. Crvena olovka se nanosi na donji kapak i u oko, nekoliko razli itih nijansi crvene boje za imitiranje popucalih kapilara. Crna produbljuje i potamnjuje postoje u boju, bijela posvjetljuje. Plavom i crvenom se stvara dojam svjeflih, a flutom starih modrica.

Sami postupak aplikacije ovisi o zahtjevnosti same -minke ili maske. Ukoliko je -minka jednostavnija i ne zahtijeva prethodnu izradu i aplikaciju dodatne protetike, potebno je puno manje vremena nego kada u pitanju imamo cjelokupnu masku. Ukoliko je potrebna protetika, ona se prethodno izra uje te se naknadno aplicira na glumca. Sama izrada nije toliko jednostavna. Za po etak je potrebno napraviti odlijev glum evog lica, glave i, ukoliko je potrebno i tijela te prema odlijevu modelirati odre enu masku ili dijelove tijela. Odlijev se radi gipsom. Modeliranje se uglavnom radi glinom. Preko modelirane gline stavlja se par slojeva lateksa ili neke druge smjese za postizanje gumenog efekta. Druga mogu nost je preko gline prosuti gips kako bi dobili pravi kalup. Gлина se iz ve tvrdog gipsa vadi te se unutar njega dodaje lateks ili neka druga smjesa za postizanje gumenog efekta odnosno imitacije kofle. Tre a mogu nost je modeliranje dijelova protetika pomo u vate i tek u eg lateksa.

³⁷ Specijalni efekti; <https://hr.kryolan.com/>, pristupljeno 06.11.2019.



Slika 16: Modeliranje maske u glini i po etna izrada protetike (izvor: mondospettacolo.com)

Kada se smjesa pretvori u gumu, protetika se skida sa kalupa te je spremna za aplikaciju. Protetski dijelovi mogu se bojati i prije aplikacije, ovisno o samoj vrsti maske. Protetika se na glumca aplicira ljepilom za tijelo ili teku im lateksom. Pri aplikaciji vizafist mora biti vrlo oprezan jer je ovaj postupak rizičan s obzirom da se najčešće nanosi na lice u blizini ustiju i očiju. Ovaj postupak zna biti dugotrajan, posebice ako su u pitanju komplikirane filmske maske. Nakon završetka snimanja, maska se uklanja te se na svakom novom snimanju ponovno aplicira na glumca. Ponekad je potrebno za svako snimanje izraditi posebnu protetiku istog dijela.



Slika 17: šFace Off Showō, aplikacija protetike na glumca (izvor: oklahoman.com)



18.Aplikacije protetike na glumca, film šThe Revenantō-glumac Leonardo DiCaprio (izvor: facebook.com)

Osim protetike, -minke i ostalog kozmeti kog pribora za izradu maske, vrlo esto su potrebni posebni dodaci poput umjetnih brkova, brade, le a za o i u raznolikim bojama, umjetnih zubiju te perika i vlasulja. Oni se tako er apliciraju posebnim ljepilom za tijelo naknadno,

nakon same aplikacije protetike. Prethodno majstor vlasulja i perika izra uje potrebne elemente vlasulja, umjetnih brada, obrva ili brkova.



Slika 19: šFace Off Showō, dovr–avanje izrade

maske na glumcu (izvor: cleveland.com)



maske na glumcu (izvor: hollywoodthewriteway.com)

Tako er, ukoliko je potrebno izraditi manje izbo ine ili posjekotine na licu i tijelu, mogu e je na licu mjesto, bez prethodne pripreme i izrade, napraviti sitnu protetiku sa materijalima poput F/X voska, Artexa, Nose Puttya ili vate i teku eg lateksa. Oni se nanose prije aplikacije same –minke.



Slika 21: Aplikacija sitne protetike uz pomo Nose Puttya (izvor: showmakeup.com)

Kod izrade ofiljaka, posjekotina i rana vrlo je bitno, nakon aplikacije sitne protetike, nanijeti boju te osjen ati koflu –to realisti nije kako bi dobili realan prikaz same ozljede.



Slika 22: Sitna protetika uz pomo F/X voska, imitacija reza (izvor: instagram.com)



Slika 23: Sitna protetika uz pomo Artex, imitacija opeklina (izvor: instagram.com)

Vizaflist specijalnih efekata mora biti vrlo dobro upu en u ono -to radi. Ozljede i filmske maske uflivo i na kameri moraju djelovati potpuno realisti no. Vizaflistima pri izradi, kao primjer, vrlo esto pomafju fotografije pravih ozljeda kako bi -to bolje do arali ono -to je potrebno.

2.4. IDENTITET

U sociologiji, skup znački koje određuju posebnost pojedinca ili skupine u smislu različitosti ili pak pripadnosti u odnosu na druge pojedince ili skupine.³⁸ Osobni identitet svakoga ovjeka rezultat je odrastanja, gradi se kroz na-a iskustva i doflivlja te interakcije s drugim ljudima. Na-i stavovi se temelje na svemu -to smo uli, informacijama istinitim, poluistinitim i lažnim, istinitim injenicama i predrasudama. Ponekad na vlastitom iskustvu zaključimo da su na-e predrasude bile neto ne, pogrešno utemeljene, tada ljudi pokušavaju ispraviti svoja uvjerenja o svijetu i stavove. Što efirnja za identitetom potječe od fleje za sigurno-u, koja je i sama dvostrislen osjećaj.³⁹ Postizanje osobnog identita nije zajameno, postoje ljudi koji ga nemaju, koji nisu određeni ni imenem. Ukratko: što identificirati se sa... to znači vezati se obvezama s nepoznatom sudbinom na koju se ne mogu utjecati, a kamoli je nadzirati.⁴⁰ Individualni identitet proizlazi iz injenica koje tvore pojedinčev životopis, koji je jedinstven i neponovljiv, te iz vlastitih iskaza o pripadnosti različitim skupinama koje ih društveni ili kolektivni identitet, svojstven ili tipičan većemu broju pojedinaca. Identitet je slofreno pitanje ponajprije jer se identitet javlja kao problem tek kada on vi-e nije ne-to -to dolazi samo od sebe. Medijsko problematiziranje krize samo sebi postaje svrhom, pretvara se u žurnalistički larpurlatizam, i sasvim neobičivo, kad se već učinilo da smo naučili da u suvremenom demokratskom društvu nije prihvatljivo neprekidno stavljati znak jednakosti između A i B, na primjer između imena i nacionalne pripadnosti, hipokrizija javne rasprave o problemu kulturnog identiteta pretvara tu temu u performans u kojem mogu sudjelovati samo oni koji su prethodno odabrali uloge, pa A, da bi uopće izrekao svoju štistinu u javnosti, mora prethodno odabrati jednu prepoznatljivu formulu identiteta i pristati na ponisklavajuće jednostavan odnos koji glasi A=B.⁴¹ U tom smislu pitanje identiteta tipično je moderno pitanje. U tradicionalnim društvima nitko ne pita za svoj identitet jer identitet je ne-to -to se podrazumijeva, ne-to očigledno. Što identitet nam se otkriva samo kao ne-to -to treba izumiti a ne otkriti; kao meta napora, ščiljot; kao ne-to -to jo-treba graditi od samog početka ili odabrati

³⁸ Identitet; <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=26909>, pristupljeno 10.11.2019.

³⁹ Bauman, Z.: Identitet : razgovori s Benedettom Vecchijem, Naklada Pelago, Zagreb, 2009., 30. str.

⁴⁰ Bauman, Z.: Identitet : razgovori s Benedettom Vecchijem, Naklada Pelago, Zagreb, 2009., 31. str.

⁴¹ Petlevski, S.: Kazalište srama: identitet kao svjedočenje, Fakultet političkih nauka, Zagreb, 2009., 64. str.

uzme u ponuda koje stoje na raspolaganju i onda se boriti za to i za-tititi to s jo-borbe. §⁴² Dodatan razlog za-to je pitanje identiteta kompleksno leffi u tome -to se identitet, bilo identitet pojedinca, bilo zajednice, ne može svesti na jedan vid flivota. Identitet nikada nije jednodimenzionalan, ve je vi-edimenzionalan. Na-identitet obuhva a dijelove koji su naslike eni i dijelove koje sami biramo. Identiteti se mogu podijeliti na nacionalni identitet, jezi ni identitet, politi ki identitet, kulturni identitet, etni ki identitet, seksualni identitet i profesionalni identitet. U na elu mi sami sebe definiramo na taj na in -to se pozivamo na jedan vid na-eg identiteta, koji se nama ini najvafnijim i bitnim, dok zanemaruje ostale vidove ili aspekte na-eg identiteta. Druga velika zabluda sastoji se u tome da se identitet tuma i kao ne-to -to je u nama nepokretno, kao ne-to -to se nikada ne smije mijenjati. Bilo da je rije o identitetu ovjeka, bilo o identitetu naroda, skloni smo zami-ljati identitet kao bitnost zasnovanu na nepromjenjivim i nedodirljivim postavkama. No identitet nije stati na stvarnost. Identitet je supstancija i dinami na stvarnost. Identitet ne izraflava samo posebnost ni trajnost neke posebnosti. Identitet nije ne-to -to se ne smije mijenjati. Identitet je ne-to -to nam uvijek omogu uje da se mijenjamo, ali i da uvijek ostanemo mi. On definira na in promjene, dok na in promjene definiramo sami. Identitet dobivamo samim ro enjem, ali ga kasnije gradimo i stvaramo sami.⁴³

2.4.1. Uloga i simbolika kostimografije u stvaranju identiteta

Kostimografija je jedna od najbitnijih segmenata i preduvjeta za kreiranje dobrog scenskog djela. Odnos kostima i scenografije mora biti vrlo dobro uskla en kako bi tvorio kvalitetnu cjelinu. U predstavi u kojoj je glumac stavljen na prvo mjesto scenografija, kostimografija i glazba su izraflene u svojem funkcionalnom minimalizmu.⁴⁴ Tako er, glumac se mora vrlo dobro prilagoditi kostimu i -minki odnosno maski koju nosi kako bi -to bolje utjelovio zadani lik. Ovdje pojam kostimografije možemo usko povezati sa pojmom špreru-avanja. Pod pojmom špreru-avanja podrazumijevamo in neobi nog odijevanja nekoga ili samoga sebe,

⁴² Bauman, Z.: Identitet : razgovori s Benedettom Vecchijem, Naklada Pelago, Zagreb, 2009., 19. i 20. str.

⁴³ To je to identitet?; <http://www.matica.hr/vijenac/526/sto-je-to-identitet-23182/>, pristupljeno 06.11.2019.

⁴⁴ fieravica, K.: Glumci u prvom planu, Akademija za umjetnost i kulturu, Osijek, 2015., 2. str.

gdje špreru–enjeo oznaava predmete koji služe za preru–avanje. Špreru–iti najčešće podrazumijeva određeno prikrivanje. Neku osobu odijevamo tako da postane neprepoznatljiva. Što nasuprot tome, riječ Špreru–iti se često zna i promijeniti se tako da bismo postigli neuobičajeni izgled.⁴⁵ Vrlo je bitno da glumac prenese publici tudi identitet, te da izgubi svoj tijekom bilo kojeg umjetničkog djela. Što je jedan vid nestajanja, hinjeni gubitak individualnosti, tako se prestaje biti obilježen, različit. Travestija je oponašanje, to jest preuzimanje nekog određenog, obmanjujućeg izgleda.⁴⁶ U takvoj situaciji, kostim je samo dio vizualnog identiteta, koji mu, pretpostavljamo, pomaze u ulozi prihvatanja i psihološkog identiteta. Dominic Johnson naglašava da nije na koji gledamo i svijet i kazalište nikada nisu neutralni, već da ih se može proučavati s obzirom na ideologije koje se provale u pojedinim prostorom ili vremenom iz kojega i u kojem gledamo. Njegovo je mišljenje da se svaki novi model gledanja podudara sa onim ili je uvjetovan onim kulturnim, društvenim i drugim revolucijama te da uslijed toga, kao i različitim društvenim i tehničkim uvjeta kazališne izvedbe, biti kazališni gledatelj u jednom nikako nije isto –to i biti kazališni gledatelj u drugom povijesnom trenutku, uvjetujući bitne mijene u iskustvu gledanja.⁴⁷ Uloga –minke u scenskom umjetničkom djelu neophodna je za stvaranje kvalitetne kostimografije pojedinca. ⁴⁸ Minka je sastavni dio stylinga, te ako malo promatramo stil neke osobe, možemo puno toga zaključiti o njemu. To ne znači da odjevajući ili –minku, nije osobu, već da puno govori o samoj osobi. ⁴⁹ Minka na filmu ili kazalištu je vrlo bitna jer karakterizira likove, te nam nesvesno daje signale tko je lik kojeg gledamo. Destrukcija identiteta uloge ide ruku pod ruku s destrukcijom glumčeve identiteta.⁵⁰ Minka je u istom omjeru dio kostimografskog rukopisa kao i sami odjevnii predmet glumca. Scenska –minka ili maska uvelike se razlikuje od klasične dekorativne kozmetike.

Napraviti plan i razmisiliti o samoj izradi prvi je i najbitniji korak u izradi kostimografije. Vizaflisti moraju biti vrlo dobro upoznati sa radnjom djela, te proučiti sve segmente koji su

⁴⁵ Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novković, Lj.: Maska, Uvod, Kulturno informativni centar : Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2010., 8. str.

⁴⁶ Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novković, Lj.: Maska, Uvod, Kulturno informativni centar : Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2010., 9. str.

⁴⁷ Petranović, M.: PUBLIKA I KAZALIŠNA LIKOVNOST, Dani Hvarskoga kazališta, Hrvatska akademija znanosti i umjetnosti i Knjiglenički krug, Split, 2016., 180. str.

⁴⁸ Petlevski, S.: Kazalište srama: identitet kao svjedočenje, Fakultet političkih nauka, Zagreb, 2009., 52. str.

nam potrebni za stvaranje. Bitno je da kostim pomogne glumcu kako bi se transformirao u zadani lik. Cjelokupna kostimografija je stvorena za to da prenosi emociju, poruku i glas nekog vremena, osobe ili skupine ljudi. S obzirom na bliske veze kazali-ne likovnosti i likovnosti uop e, s kojom se, dakako, ne bi smjela poistovje ivati, zanimljive su i u estale opaske prou avatelja kazali-ta da je na temelju kazali-ne likovnosti publika katkada mogla saznavati ili ak u iti i o aktualnim likovnim trendovima, a srodna, premda ne istovjetna, tvrdnja mofle se donekle protegnuti i na odjevne konvencije i modne trendove koji su se esto prepletali i prelijevali sa scene u gledali-te i na modne piste/ulicu, odnosno iz gledali-ta i modnih pista na scenu.⁴⁹ Kazali-ne maske omogu uju prenaranje ve eg broja emocija, pomafu glumcima da stvore zanimljivu sliku kojeg utjelovljuju u umjetni kom djelu. Mnogi takvi elementi imaju svoje zna enje. S obzirom da glumac sam po sebi u realnom flivotu nosi jedan identitet, potrebne su mnogobrojne pripreme za ulazak u tu i identitet odnosno neku ulogu. Ovdje glumci imaju brojne pripreme i vježbe, od emocionalnih do onih fizi kih. Smatram kako cjelokupna kostimografija pomafle glumcu da se uflivi u zadani karakterni lik, ali da je uz nju potrebno puno vi-e. Jako je bitno da kostim bude udoban glumcu te da se ne osje a nelagodno tijekom cijelog izvo enja. Glumac nerijetko masku mora nositi cjelodnevno na setu te mu ona zadaje razne neugodnosti. Sami proces izrade je dugotrajan te zahtjeva strpljenje i glumca i vizafliste.

Kao primjer kazali-ne i filmske -minke te kostima u ulozi identiteta, izabrala sam film šThe Hunger Games Š koji je prepoznatljiv po specifi noj radnji, vremenu zbivanja i kostimografskih rje-enja. Sama kostimografija u filmovima je izvandredna jer o ito prikazuje sliku svih likova te njihov preobraflaj tijekom radnje. Glavni lik u djelu je Katniss Everdin, koju utjelovljuje glumica Jeniffer Lawrence. Glumi mladu djevojku iz siroma-ne obitelji, koja ima iznimne streli arske sposobnosti. Natje e se u igrama gladi, te pobje uje cijeli sustav i politiku igara, po prvi puta u povijesti. Kasnije postaje medijski vrlo bitna osoba.. Njezini kostimi tijekom svih nastavaka filmova su jedni od najbitnijih jer se morala transformirati iz mlade siroma-ne djevojke u snafnu osobu koja se mora boriti za flivot, te kasnije esto medijski popra enu djevojku u koju je uprta sva paflja. Njezini kostimi simboliziraju i prenose njezina unutarnja psiholo-ka stanja, te prikazuju njezinu izmanipuliranost od strane drflave i njezin osje aj zato eni-tva. U nastavku slijede opisi i slikovni zapisi njezinih transformacija tijekom prvog nastavka filma. Prva slika prikazuje lik Katniss Everdeen kao

⁴⁹ Petranovi , M.: PUBLIKA I KAZALI-NA LIKOVNOST, Dani Hvarskoga kazali-ta, Hrvatska akademija znanosti i umjetnosti i Knjiflevni krug, Split, 2016., 18. str.

prosje nu, siroma-nu djevojku. Odjevena je u jednostavnu svjetlo plavu haljinu šAō kroja specifi nu za razdoblje sa po etka dvadesetog stolje a, -to nam potvr uje tvrdnju kostimografske o tome kako je crnila inspiraciju u modi dvadesetog stolje a. Boja otkriva njezino duhovno stanje, te atmosferu oko nje. Frizura je vrlo jednostavna, te je lice prirodno, bez maske i -minke.⁵⁰ (Slika 24) Na sljedeoj slici Katniss Everdeen prikazana je u lovnu sa strijelom u ruci -to je i njezina najve a strast. Ovaj kostim vrlo nam je bitan za daljnje istraživanje. Naime, Katniss je u nastavku tako er odjevena u šlova kiō kostim, ali mnogo stiliziranijeg kroja, sli nog uniformi. Ova varijatna vrlo je leflerna. Odjevena je u koflju sme u jaknu, te sive klasi ne hla e. Boje su i dalje hladne i nema kolorita -to otkriva trenutno stanje samog lika i njegovog okruženja. (Slika 25)



Slika 24 i 25: Glumica Jennifer Lawrence u filmu šThe Hunger Games (izvor slika: seenonceleb.com i pinterest.com)

Sljede i kostim je onaj u kojem glumica provodi najvi-e vremena u filmu. Kostim prikazuje uniformu koju Katniss nosi tijekom šIgara gladi. Rije je o dodjeljenoj uniformi, koja je mnogo druga ija od njezinih privatnih odjevnih predmeta koji joj služe za lov. Odjevena je u visoke lova ke izme, crne hla e, crnu majicu, te crnu jaknu. Na le imala nosi ruksak. Njen za-titni znak tijekom cijelog filma su luk i strijela, koji su tako er uklopljeni i u ovaj kostim.

50 Dressing šThe Hunger Games“: Costume Designer Judianna Makovsky;

<https://www.vogue.com/article/dressing-the-hunger-games-costume-designer-judianna-makovsky>, pristupljeno 07.11.2019.

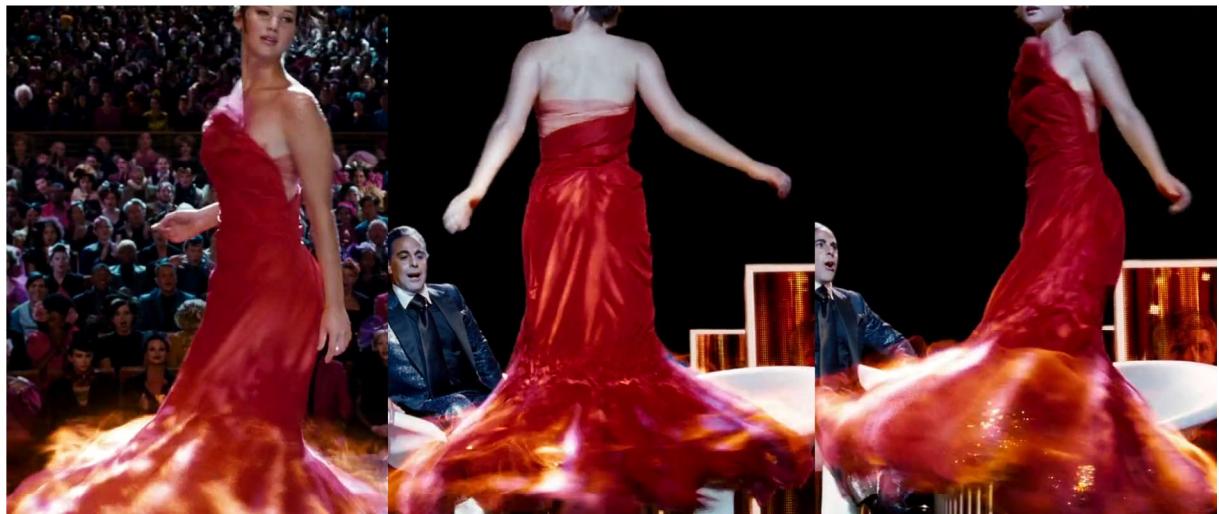
Zanimljivo je kako je kostim u isključivo crnoj boji. Crna boja simbolizira zato enost, strah i smrt. Također, boja nam opet prikazuje vrlo hladnu i opasnu atmosferu. I dalje bez napadne minke ili maske.⁵¹



Slika 26: Katniss Everdeen, glumica Jennifer Lawrence u filmu „The Hunger Games“ (izvor: forbes.com)

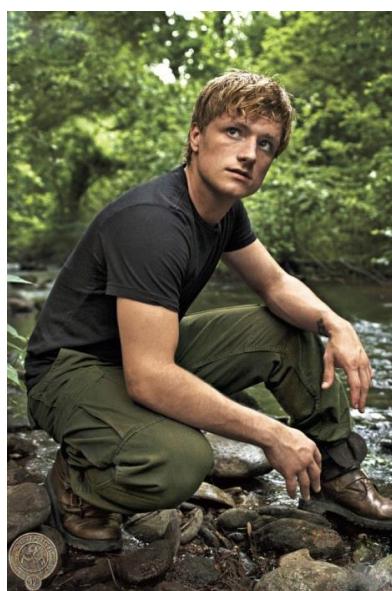
Jedan od najzanimljivijih kostima, koji je dobio vrlo velike pohvale za kostimografkinju Judiannu Makovsky upravo je „Fire dress“ haljina. To je haljina koja se pojavljuje na samom kraju filma. Tada je već Katniss Everdeen proglašena pobjednicom „Igara gladija“, te dobiva veliku medijsku pozornost. Haljina je jarke crvene boje, te je u filmu popravljena posebnim vizualnim efektima kojima dobivamo dofliviljaj vatre na samom dnu haljine. Haljina pogorjeti pri svakom njezinom okretaju. Upravo jarka crvena boja i vatra na haljini simboliziraju veliku snagu i dostojanstvo samog lika. Ovdje je prikazana najveća Katnissina transformacija od samog početka filma. Siromašna djevojka u jednostavnoj svjetloj haljini, trenutno je odjevena u jednu od najljepših haljina koja simbolizira njezinu hrabrost i pobjedu, te divljenje publike. Haljinu također upotpunjuje malo ja i makeup. Ovaj kostim potvrđuje da daljnih transformacija lika u ostalim nastavcima filma. Haljina signalizira daljnju kostimografiju, koja gledatelje nije ostavila ravnodušima.

51 The „Hunger Games“ Costume Designers On How They Created The Mockingjay Costume; <https://graziadaily.co.uk/fashion/shopping/hunger-games-costume-designers-interview-mockingjay-part-1/>, pristupljeno 07.11.2019.



Slika 27: Katniss Everdeen, glumica Jennifer Lawrence u filmu šThe Hunger Games (izvor: [pinterest.com](#))

Transformacije Katniss Everdeen jedne su od najjačih vrsta transformacija glumaca, a to su one koje prenose psihološko stanje pojedinog lika, te njegov rast ili pad kroz umjetničko djelo. Preostala kostimografska rješenja također su vrlo simbolična i zanimljiva. Svaki kostim odlikuje je osmislen i realiziran. Drugi glavni lik uz Katniss Everdeen je Peeta Mellark, također siromašan mladić, kojeg utjelovljuje glumac Josh Hutcherson. Katniss Everdeen i Peeta Mellark zajedno će osvajajući titulu pobjednika Škola gladijatora, te tako prevare cijeli sustav države i samih igara. Ubrzo postaju partneri. Njegov kostim kroz cijeli film se također nadograđuje, te se nadovezuje na kostim Katniss Everdeen.



Slika 28: Peeta Mellark, glumac Josh Hutcherson, film šThe Hunger Games (izvor: [infernalmagination.wordpress.com](#))

Njihovi kostimi tvore zajedni ku cjelinu, koja odrašava njihov odnos, koji kre e od natjecateljskom, ljubavnog do, na kraju, zajedni-tva i partnerstva.



Slika 29: Peeta Mellark i Katniss Everdeen u filmu šThe Hunger Games (izvor: godfon.com)

Jedan od najzanimljivijih likova i najdomi-ljatijih kostima je kostim lika Effie Trinket, kojeg utjelovljuje glumica Elizabeth Banks. Ovaj kostim dominira u cijelom filmu i iska e od ostalih odjevnih predmeta. U ovaj kostim ulođeno je mnogo truda. Kostimografkinja je za ovaj kostim inspiraciju prona-la u Mariji Antoaneti.. Kolorit je izraflen u velikim koli inama. Veliki i kruti krojevi dominiraju. Tako er, kostim upotpunjuje i odgovaraju a frizura, te vrlo zanimljiva i izraflena -minka, bliјedim tenom te rozim nijansama. Vidljiva je velika suprotnost od preostalih kostima u kojima dominira depresija, hladno a i mra ne boje. Ovaj kostim sluffi kao protest cjelokupnom stanju u drflavi i šIgrama gladi. ⁵² Kao i ostali kostimi u filmu šThe Hunger Games, prenosi veliku poruku i psiholo-ko stanje lika.



Slika 30: Effie Trinket, glumica Elizabeth Banks u filmu šHunger Games (izvor: pinterest.com)

⁵² Dressing šThe Hunger Games “: Costume Designer Judianna Makovsky;

<https://www.vogue.com/article/dressing-the-hunger-games-costume-designer-judianna-makovsky>, pristupljeno 07.11.2019.

Kostimi slufle za prena-anje stanja duha lika i doprinose oblikovanju radnje u djelu. U ovom filmu kostimografija je veoma dobro osmi-ljena. Svaki kostim sa sobom nosi mnogo simbolike. Kostimi se razlikuju ovisno o dru-tvenom statusu te psiholo-kog stanja svakog lika.

2.4.2. Transformacije glumaca u umjetničkom djelu

Transformacija glumca finalni je rezultat samog procesa stvaranja glum evog novog karakternog lika. Za samu preobrazbu potrebno je mnogo truda te proces zna biti dugotrajan i pomalo iscrpljuju kako za glumca tako i za svo osoblje koje sudjeluje u njegovoj preobrazbi. im lik preobrazimo fizi ki u neki drugi lik, na glumcu ostaje da se absolutno unese i poprimi potpuno novonastali identitet. ŠNositelj maske uvijek se poistovje uje (ili se bar nastoji poistovjetiti) s onim -to ona predstavlja. Ovaj se aspekt snaflno vidi kad glumac dobro glumi ulogu koja mu je dodijeljena.⁵³

U nastavku prilaflem primjere koji prikazuju koliko ekstremna transformacija mofle biti te kako se u odnosu na proteklu godinu dana od prvotne produkcije filma, serije ili kazali-nog djela, vidi razlika u izradi kostimografskog prikaza. Tako er, analizirat u djela koja sadrflle razli ite aspekte i razli itu izradu kostimografije odnosno filmske ili kazali-ne -minke ovisno o potrebama samog filma. Prvo djelo koja sam odabrala za prikaz analize je ono koje ima vrlo zanimljivu kostimografiju i mo transformacije glumaca,a to je mini serija u dva nastavnka šItō koja se po eli prikazivati 1990. godine. Serija spada pod kategoriju psiholo-ke horor drame. Seriju je refirao Tommy Lee Wallace, a adaptirao Lawrence D. Cohen iz istoimenog romana Stephena Kinga iz 1986. godine. 2017.godine napravljen je film od istoimene serije te je 2019. godine film je dobio i drugi nastavak. Pri a se vrti oko grabefljivog udovi-ta koje se mofle transformirati u najgori strah svog plijena, dopu-taju i mu da iskoristi-tava fobije svojih fltava.⁵⁴ Uglavnom ima humanoidni oblik za aranog, ali mra no komi nog klauna Pennywise. 1990. godine lik Pennywise utjelovljuje glumac Tim Curry dok u filmovima iz 2017. i 2019. godine u Pennywise je preru-en glumac Bill Skarsgård. Razlike u cjelokupnoj kostimografiji su neizbjegljive, s obzirom na godine prikazivanje, o ite su. Analiziraju i TV mini serije šItō iz 1990. godine primje ujemo veliku transformaciju glumca Tim Curria u lik

⁵³ Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novkovi , Lj.: Maska; Porijeklo maske, III. Maska nadnaravno; Kulturno informativni centar : Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2010.

⁵⁴ Stephen King's šItō; https://horror.fandom.com/wiki/Stephen_King%27s_It, pristupljeno 06.11.2019.

Pennywise. Kostimografiju potpisuje Monique Prudhomme. Kostimografija je svedena na ektravagantniji klaunovski kostim, bogatih i mnogobrojnih slojeva materijala. Maska je takođe izrađena od specijalnih efekata odnosno raznolike protetike koje stvaraju klaunovski izgled lica, umjetnih zuba, leđa u boji te izrafljenih minkerskih tehniki. Ovdje ne primjećujemo digitalne specijalne efekte s obzirom na godinu izvođenja i snimanja samih serijala.⁵⁵ Minku potpisuju Jayne Dancose i Sydney Silvert te minku specijalnih efekata Bart Mixon, Jo-Anne Smith-Ojeil, Eryn Krueger Mekash. Kako bi maska bila upotpunjena osim vizafista, potrebno je osoblje za izradu raznolikih perika odnosno vlasuljari. Vlasuljarske tehnikе potpisuju Donna Bis i Susan Boyd. Transformacija je ekstremna te je glumac ispod same maske u potpunosti neprepoznatljiv.



Slika 31: Glumac Tim Curry, lik šPennywisen u filmu šIt 1990. godina (izvor: imgur.com)

ŠIt First Chapter je američki nadnaravni horor film iz 2017. godine temeljen na istoimenom romanu Stephena Kinga iz 1986. godine.⁵⁵ Produciju potpisuju New Line Cinema, KatzSmith Productions, Lin Pictures, Vertigo Entertainment, a distribuciju Warner Bros. Film je reširao Andrés Muschietti, a scenaristi su Chase Palmer, Cary Fukunaga i Gary Dauberman. Glavni lik Pennywise utjelovljuje glumac Bill Skarsgård. Za razliku iz serije iz 1990. godine, ovdje je kostimografska ekipa podigla ljestvicu više. Maska i dalje estetski slijedi onoj iz TV mini serija unazad skoro trideset godina, ali je napravljena od kvalitetnijih i drugačijih materijala prilagođenih kamere i snimanju za 2017. godinu. Na osmičavanju i realizaciji maske sudjelovalo je više od dvadeset članova maskerskog tima. Protetika maske je puno uvjerljivija, kao i sama realizacija vlasulje. Umjetni zubi i ledje prilagođeni su cjelokupnoj maski te uvjerljiviji. Ovdje primjećujemo vidljivu razliku i napredak izrade filmske maske u odnosu napretka od trideset godina. Specifično je i pohvalno

⁵⁵ „It (film, 2017)“; [https://sh.wikipedia.org/wiki/It_\(film,_2017\)](https://sh.wikipedia.org/wiki/It_(film,_2017)), pristupljeno 06.11.2019.

–to maska iz serije iz 1990.godine tako er djeluje dosta uvjerljivo, ali je tako er pohvalan napredak kostimografske industrije. Ovo je odli an primjer za uspore ivanje razlika izme u realizacije istog lika, samo sa razlikom u vremenu. Dizajn i ideju same izrade lika Pennywise osmislio je Daniel Carrasco. Kostimograf je Janie Bryant. Za realizaciju vlasulje i stilizaciju iste zasluflji su neki od vrlo poznatih umjetnika, a to su Sarah Craig, Rose Huggett, Stephanie Ingram, Debra Manou, Sondra Treilhard te Ryan Reed. Tminku i –minku specijalnih efekata te cjelokupnu izradu i aplikaciju protetike potpisuju Linda Dowds, Alec Gillis, Neil Morrill, Emily O’Quinn, Sean Sansom, Tom Woodruff Jr., Shane Zander, Krista Burbidge, Sarah Kennedy, Alexis Tataryn te Adrian Stansfield. Tehni ari za odabir i aplikaciju kontaktnih le a tijekom snimanja filma su Cristina Patterson i Alanna Dickie.⁵⁶



Slika 32: Bill Skarsgård, film šIt First Chapter, 2017. godina (izvor: imgur.com)

ŠIt Chapter Two je ameri ki nadnaravni horor film 2019. i nastavak filma iz 2017. godine. Film je reflirao Andy Muschietti iz scenarija Garya Daubermana. Tako er lik Pennywise utjelovljuje glumac Bill Skarsgård. Ovaj film, dvije godine nakon, ima vrlo zanimljivo kostimografiju, ali za razliku od prvog filma iz 2017.godine, u film su, uz samu kostimografiju i –minkerske specijalne efekte, dodani digitalni specijalni efekti. Oni poja avaju dojam cijelog filma i diflu kvalitetu na vi-u razinu. Kostimografija je poprili no sli na s obzirom na prvi dio filma s obzirom da se radnja razvija oko istog lika, ali digitalni efekti rade druga iji prizvuk filmu i poja avaju cijeli dojam. Po prvi put u horor filmu dodani su VFX odnosno digitalni specijalni efekti šde-aging tehnologijom. Ovdje se radi o smanjivanju godina glumcima u fizi kom obliku pa ak i u tonu glasa kako bi ih se pretvorilo

⁵⁶ Full Cast and Crew: šIt (I) (2017); https://m.imdb.com/title/tt1396484/fullcredits/make_up_department, pristupljeno 06.11.2019.

u djecu manjeg uzrasta. Rodeo FX Team napravio je ak 95 digitalnih snimaka za film. Stvorili su šCGō dijelove kako bi poboljšali ili potpuno izmijenili glumca Billa Skardgårda s obzirom da on ima ulogu poprimanja različitih oblika kako bi personificirao najveći strah svakog djeteta.⁵⁷ Kostimografiju potpisuje Luis Sequeira. Na ovom filmu radila je puno veća ekipa od prethodnog filma s obzirom na sve vizualne i digitalne efekte koji su vrlo zahtjevni za cijelu produkciju. Digitalne specijalne efekte uglavnom potpisuje Rodeo FX Team. Za masku, protetiku, vlasulje, ledene i minku specijalnih efekata probrinuli su se Kayla Arena, Sophie J. Cameron, Kevin Carter, Allan Cooke, Stefanie Coulis, Sarah Craig, François Dagenais, Linda Dowds, Iantha Goldberg, Debby Gonzalez, Carol Hartwick, Emma-Lee Hilton, Stephanie Ingram, Deborah Krymuza, Chrystal Lotz, Anna Mirow, Miyuki Mori, Alastair Muir, Ryan Reed, Gord Robertson, Oriana Rossi, Sean Sansom, Kurstin Scrimshaw, Tenille Shockley, Jeanette Stawiarski, Sondra Treilhard te Shane Zander.⁵⁸ Zanimljivo je da je za ovaj film korištena najveća količina lažne krvi u jednom filmskog prizoru, a to je 4500 galona krvi.

Kostimografska ekipa potrudila se ovaj film podići na novi nivo te uključiti gledatelje u svijet digitalnih specijalnih efekata. Također, glumac je pomno biran s obzirom na njegove geste i prirodne crte lica koje imaju sličnosti sa glavnim likom Pennywise.



Slika 33: Bill Skarsgård, film ŠIt Chapter Two, 2019. godina (izvor: ew.com)

⁵⁷ Rodeo FX Brings It To Life; <https://www.rodeoefx.com/films-tv/rodeo-fx-brings-it-to-life/>, pristupljeno 06.11.2019.

⁵⁸ Full Cast and Crew, ŠOno: Drugo poglavlje (2019); <https://www.imdb.com/title/tt7349950/fullcredits>, pristupljeno 06.11.2019.



Slika 34: Bill Skarsgård, film šIt Chapter Two, 2019. godina, Rodeo FX Team (VFX)

(izvor: vfxblog.com)



Slika 35: Bill Skarsgård, film šIt Chapter Two, 2019. godina, Rodeo FX Team (VFX) (izvor: vfxblog.com)

Drugi zanimljiv film kojeg u analizirati je šThe Danish Girl. šThe Danish girl je biografski romantični dramski film iz 2015. godine režisera Toma Hoopera, zasnovan na istoimenom romanu Davida Ebershoffa iz 2000. godine, a nadahnut flivotom danskih slikara Lili Elbe i Gerde Wegener. Filmska zvijezda Eddie Redmayne u ulozi Lili Elbe, jedan od prvih poznatih osoba koji su se odlučili na operaciju promjene spola. Lili Ilse Elvenes, poznatija kao Lili Elbe, bila je danska transrodna flena. Elbe je rođena kao Einar Magnus Andreas Wegener i bio je uspješan slikar pod tim imenom. Kostimografija i filmska živilica u ovom filmu pravo je nadahnuće jer vidimo transformaciju glumca iz muškarca u fenu. Velika umjetnica i vizualistica Jan Sewell te kostimograf Paco Delgado potvrđili su kako su kostimografski

prikazi u filmu smje-teni u 20. stolje e. Likovi su odjeveni u skladu s vremenom te s obzirom na to imaju prilago enu -minku i frizuru.⁵⁹

Transformacija iz mu-karca u flenu izvedena je isklju ivo -minkerskim i vlasuljarskim tehnikama, bez dodatnih specijalnih efekata. Glavni glumac ima zahvalne crte lica, pomalo flenstvene te se time vodila sama vizafistica Jan Sewell. Sjen anjem lica i izraflenijim makeupom dobila je siluetu flene. Upravo zbog toga ovaj filmski makeup smatram vrlo zanimljivim jer ne vidimo esto filmske transformacije preru-avanja u suprotni spol svedene na -minkerske tehnike s vrlo malo same protetike. Vrlo esto uklju eni su raznorazni specijalni efekti za stvaranje bolje estetike. Ostatak umjetnika zasluffnih za cjelokupni izgled i kostimografski prikaz su Fabienne Adam, Ludovic Constant, Annette Field, Renata Gilbert, Pari Khadem, Carole Louis, Kristyan Mallett, Madlen Mierzwiak, Nathaniel De'Lineadeus, Alex Rouse, Barbara Taylor i Chiara Ugolini.⁶⁰



Slika 36: Glumac Eddie Redmayne u ulozi Lili Elbe, šThe Danish Girl, 2015. (izvor: imgur.com)

⁵⁹ Movie review-šThe Danish Girl (2015); <https://medium.com/@ratriabimanyu/movie-review-the-danish-girl-2015-3949185de63f>, pristupljeno 06.11.2019.

⁶⁰ Full Cast and Crew, šDankinja; <https://www.imdb.com/title/tt0810819/fullcredits>, pristupljeno 06.11.2019.



Slika 37: Transformacija glumca Eddie Redmaynea u Lili Elbe, šThe Danish Girl, 2015., na setu
(izvor: english.ahram.org.eg)

Sljedeće djelo je kazališna predstava šThe Phantom Of The Opera. Senzacionalni dugogodišnji mjuzikl Andrewa Lloyda Webbera šThe Phantom of the Opera i dalje se izvodi u izvornom obliku u kazalištu West End. Na otvaranju 1986. godine gdje je osvojio Olivierovu nagradu za najbolji mjuzikl. Predstava sadrži neke od najupe atljivijih glazbenih djela Lloyda Webbera, uz originalnu zapanjujuću scenografiju, kostime i specijalne efekte.⁶¹ Također se emitira i na Broadwayu. Cjelokupnu kostimografiju potpisuje Maria Björnson.⁶²

Zaintrigirala me kazališna maska i minka. Glavni lik, glumac Josh Piterman u djelu na pola lica nosi kazališnu masku te mu je ostatak lica oslikano minkom. Maska simbolizira mističnost i pomalo predstavlja mraknu stranu. Smatram kako je namjerno postavljena na pola lica kako bi se dočarale dvije strane lika Phatnoma. Transformacija je vidljiva. Ostatak likova nosi klasičnu kazališnu minku, jačeg intenziteta, prilagođenu samom vremenu i atmosferi djela. Također, sami kostimi i maska upotpunjeni su raznim scenskim rekvizitima, vlasuljama i ostalim nadopunama koje tvore cjelokupni kostimografski prikaz.

⁶¹ „The Phantom Of The Opera; <https://www.londontheatre.co.uk/show/the-phantom-of-the-opera>, pristupljeno 06.11.2019.

⁶² Inside the Tony-Winning Costume Design of Broadway's šThe Phantom of the Opera; <http://www.playbill.com/article/inside-the-tony-winning-costume-design-of-broadways-the-phantom-of-the-opera>, 28.01.2018.



Slika 38: Glumac Josh Piterman

(izvor: noise11.com)



Slika 39: Transformacija šPhantom of the Opera,

glumac Josh Piterman (izvor: londontheatre.co.uk)



Slika 40: šPhantom Of The Opera, West End (izvor: londontheatre.co.uk)

Analizirajući filmska i kazališna djela usporedila sam vidljive razlike. Maska ne mora nujno predstavljati fizički rekvizit već može biti izvedena isključivo sa make-up tehnikama. Svaka tehnika prilagođena je zahtjevima pojedinačnog djela. Kostimografija je druga i najvažnija kod filmskih djela i zahtjevima kazališnih djela te prilagođena produkcije. Kostimografija na filmu može se upotpunjavati raznim specijalnim efektima te ona sama po sebi mora biti puno detaljnije izvedena zbog zumiranih kadrova kamerom. Također, filmska minka odnosno

maska mora biti puno realističnija od one kazališne. Kazalište dopušta maski da bude nešto otvorenija odnosno ekstravagantnija. Najbitnije od svega je da se maska i cjelokupan kostim uklope u atmosferu zadanog djela, scenografiju i da kvalitetno prenose i predstavljaju karakter samog lika.

3. EKSPERIMENTALNI DIO

Za eksperimentalni dio rada izradila sam likovne skice te nastavno realizirala kostim i odgovaraju u masku te dva tipa –minke filmsku i kazali–nu. Fotografijama i tekstulanim dijelom u nastavku u objasniti korake pri izradi svakog elementa.

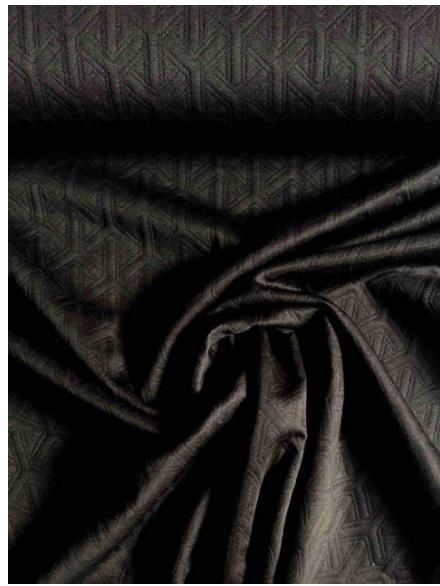
Starogr ko kazali–te poslufilo mi je kao inspiracija za prvi korak pri izradi maske i kostima. Prvu masku i kostim pretvorila sam u modernije verzije te im izmjenila izvorni estetski izgled. Baza i funkcija starogr ke maske je ostala ista odnosno do aravanje emocije same osobe koju je glumac mogao prenijeti isklju ivo maskom. Uz to, odlu ila sam realizirati i prikazati jo–dva tipa maske odnosno filmsku i kazali–nu –minku.

Sve tri maske uklopila sam u kostimografsko rje–enje s pripadaju im kostimom koji sam sama izradila. Kostim se sastoji od duge crne tunike sa velikom kapulja om kako bi fokus gledatelja ostao na maskama. Cilj mi je prikazati razlike tijekom izrade odre enog tipa maske i –minke, razlike u zahtjevnosti, brzini izrade te u samoj funkcionalnosti pojedine maske. Tako er, razlike su neupitne kada je u pitanju sami dojam promatra a na maske i cjelokupnu kostimografiju. U nastavku rada prikazat u samu realizaciju i objasniti razlike pri izradi i pri funkcionalnosti svake.

3.2. Realizacija kostima

Inspiraciju za idejno rje–enje kostima prona–la sam u starogr kom kazali–tu. Izradila sam crnu tuniku dugih rukava s velikom kapulja om. Iako sam fletjela da sav fokus ostane na maskama i –minki, odlu ila sam se za izradu kostima kako bih realizirala cjelokupnu kostimografiju svoga lika. Za kostim odabrala sam materijal *jacquard*⁶³ sa sitnim utisnutim uzorkom. S obzirom da mi je u cilju bilo napraviti moderniju verziju starogr ke kostimografije koja se može koristiti i u suvremenim kazali–nim djelima, odlu ila sam se na crnu boju koja je neutralna i odaje mra nu atmosferu.

⁶³ *Jacquard (žakard)* je tkanina (ili pletivo) raznolikih dezena i velikoplo–nih, nepravilnih uzoraka, izra enih tehnikom isprepletanja raznobojnih pre a tijekom tkanja (ili pletenja) na Jacquardovu (flakardnom) stroju. Tkanina je gusto tkana, u kombinacije vune, poliestera i sl., sa finim nitima. Glatka i ravna povr–ina u osnovi na kojoj su izrafeni motivi vezom, flokom ili nekom drugom metodom. (preuzeto s mattex.hr)



Slika 41: Uzorak tkanine, crni jaquard (izvor: mattex.hr)

Prethodno sam izradila skice kostima kako bi mi olak–ale cijelokupan proces. (Slika 42 i 43)



Slika 42 i 43: Skice kostima

Za po etak sam skrojila sve krojne dijelove te ih prenijela na materijal. (Slika 44 , 45, 46 i 47). Zatim sam ih izrezala, pojedina no porubila i spojila prednji i strafljni dio te rukave. Nakon toga izradila sam kopanje sprijeda te naiila kapulja u. Za kraj sam izradila pojasa koji se straga vefle.

U nastavku prilaflem fotografije prenjanja krojnih dijelova prednjeg i straflnjeg dijela, rukava i kapulja e na materijal.



Slika 44, 45, 46 i 47: Prena-anje krojnih dijelova na materijal

U nastavku prilaflem finalne fotografije izra enog kostima.



Slika 48 i 49: Prednji dio kostima sa pojasm i bez pojasa



Slika 50 i 51: Strafljni dio kostima sa pojasm i bez pojasa



Slika 52 i 53: Prednji dio kostima s pojasm i bez pojasa, blifli fokus

3.3. Realizacija maske tehnikom kaširanja

Prva maska koju sam odlučila izraditi je ona koja se bazira na kiparskim tehnikama te posebice tehnicu ka-iranja⁶⁴. Starogrčka maska poslužila mi je kao velika inspiracija. S obzirom da sam se kao i kod kostima, fokusirala na ne-to drugačije, mračnije i modernije verziji maske, izradila sam kombinaciju starogrčkih prikaza u mjeđavini sa udovičnim prikazom. Za početak izradila sam skicu maske koja mi je pomogla pri izradu. (Slika 54)



Slika 54: Izrada prethodne skice

⁶⁴ Ka-iranje je tehnika slojevitog lijepljenja novina ili bilo koje vrste papira na neku podlogu.

Nakon prethodno izrađene skice, uslijedio je proces same izrade. Za početak je vrlo bitno imati odljev glave ili neki element koji će nam posluftiti kao kalup. (Slika 55). Nakon toga slijedi izrada baze bez koje ne možemo krenuti u daljnji proces izrade i modeliranja. Kalup sam omotala prozirnom folijom koja sluffi da se novine i ljepilo ne slijepe sa kalupom te nam je kasnije skidanje cijele baze puno lakće izvedivo. Bazu maske radila sam tehnikom kaširanja te pomoći u ljepila za drvo lijepila sam dva do tri sloja novina jedan na drugi kako bi maska bila tačno vršena. (Slika 56) Svaki sloj se treba dobro osušiti kako bi maska imala dobru tvrdinu.



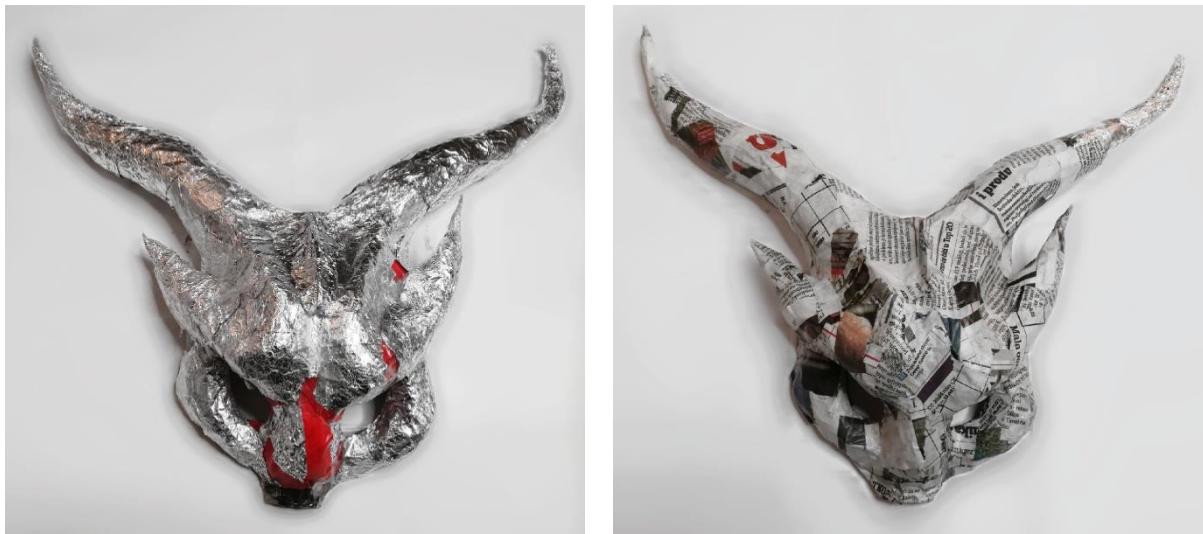
Slika 55: Kalup lica



Slika 56: Izrada baze maske kaširanjem

Vrlo je bitno pričekati da se baza maske u potpunosti osuši kako se ne bi otečela pri odvajajući od kalupa. Ovisno o temperaturi prostorije, bilo bi pogrešno ostaviti masku da se suši jedan do dva dana. Nakon toga slijedi odvajanje iskashirane baze maske od samog kalupa. Bazu reflektujemo i oblikujemo skalpelom ili karamama po fletji. Zatim krećemo postupak modeliranja maske i izrade fletjenje dimenzije i oblika. Kao materijal za modeliranje ovdje mi je posluftila aluminijumska folija koja je izvrstan materijal zbog svoje savitljivosti i krajnje vrste. (Slika 57) Od aluminijuske folije izradila sam trodimenzionalne oblike na samoj maski te rogove.

Aluminijsku foliju na kalup sam privremeno pričvrstila izolir trakom te nakon što sam dobila fletjeni izgled, masku sam ponovno iskashirala. Ovog puta stavila sam tri do četiri sloja novina tako da pomoći u ljepila za drvo kako bi se svi dijelovi dobro spojili i uvrstili. (Slika 58)



Slika 57 i 58: Modeliranje maske pomoću aluminijске folije te ponovno kaširanje

Zatim, nakon što se maska osušila prelazim na izradu i modeliranje sitnijih dijelova maske pomoću smjesa od papira i ljepila odnosno *papier-mâché*⁶⁵ (Slika 59). Ova smjesa vrlo je jednostavna za korištenje i modeliranje te ovisno o odnosu papira i ljepila u smjesi možemo dobiti grublje ili nešto gлатче trodimenzionalne oblike. Vrlo je bitno paziti da se smjesa dobro osuši i ovsene. Nakon sušenja koje je potrajal dva dana, ponovno pomoću aluminijске folije, vrućeg ljepila i izolir trake izrađujem i privremeno ostale elemente. (Slika 60)



Slika 59 i 60: Modeliranje maske pomoću smjesi *papier-mâché* te izrada ostalih djelova

Također, montiram gumilastiku na stražnji dio maske kako bi maska imala stabilnost pri ponavljanju postupaka kaširanja. (Slike 61 i 62) Ovoga puta, s obzirom da je ovo

⁶⁵ *Papier-mâché* (*papirna kaša*) je smjesa ili mješavina papira i veziva od kojih se može izraditi neki manji element ili predmet. (Preuzeto s wikipedia.org)

posljednji postupak ka-iranja, stavljam etiri do pet sloja novina, tako er pomo u ljepila za drvo. ekam jedan dan da sve dovoljno o vrsne kako bih krenula u daljnji proces izrade.



Slika 61 i 62: Ka-iranje te stavljanje gumilastike na straflnji dio maske

S obzirom da sam fletjela posti i gladak efekt na povrini maske, masku sam dodatno premazala bijelim kitom za drvo.⁶⁶ Nakon su-enja kita, sve neravnine na maski sam izbrusila brus papirom te postigla glatki efekt i pripremila ju za bojanje. (Slika 63)



Slika 63: Maska premazana kitom za drvo te izbruene sve nepravilnosti

⁶⁶ Kit za drvo je jednokomponentno obojeno disperzijsko sredstvo, namijenjeno korekciji manjih nepravilnosti i neravnina na drvu. (Preuzeto s belinka.com)

S obzirom na to da sam izradila kostim u crnoj boji, cilj mi je bio da mi se maska istakne u odnosu na kostim te sam ju obojala u ne-to svijetlige nijanse. Koristila sam akrilne boje jer se one odlično prianjaju na drvene materijale. Fieljela sam posti i štarinskič izgled te sam ju obojala u prljavo bijelu nijansu, sa naznakama brončanog i zlatnog efekta. Za udubine koristila sam ne-to tamnije boje, smeđe i crne. Nakon boja masku sam na pojedinim mjestima lagano izbrusila brusom papirom kako bih postigla finalni efekt. (Slika 64)



Slika 64: Obojana maska

Nakon toga sam postigla fletjeni efekt, zadnji korak je bio lakiranje maske prozirnim lakom za drvo. Ovim postupkom maska je završena. U nastavku prilažećem fotografiji konačno rezultata te cijelokupnog kostimografskog prikaza zajedno sa prethodno izrađenim kostimom.



Slike 65 i 66: Finalizirana maska



Slika 67: Zavr-ni izgled maske s kostimom



Slika 68: Zavr-ni izgled maske s kostimom



Slika 69: Zavr-ni izgled maske s kostimom

3.3. Realizacije filmske šminke

Sljede i prikaz odlu ila sam ostvariti klasi nom -minkom, ali i -minkom specijalnih efekata te protetikom kako bih stvorila filmsku -minku odnosno filmsku masku. Ovakav tip maski primjenjuje se naj e- e u filmovima te ju zovemo filmska -minka iako se pojavljuje i u ponekim kazali-nim djelima, ovisno o potrebama. Filmska -minka je jedna od najzahtjevnijih grana -minkerske umjetnosti te je potrebno dugotrajno pripremanje i rad. Prije same aplikacije -minke, izra uje se potrebna osmi-ljena protetika. Protetski djelovi moraju biti vrlo precizni kako bi modelu odnosno glumcu savr-eno pristajali na samo lice. I ovoga puta kona nu

masku tj. –minku uklopila sam sa izra enim kostimom te dobila potpuno druga iji kostimografski kona an izri aj od onog prethodnog gdje sam izra ivala masku kao fizi ki objekt tehnikom ka–iranja. Izrada filmske maske pomo u –minke specijalnih efekata ovisi o filmskim ku ama tj. budfletu same produkcije. TMTo je film zahtjevniji, to produkcija mora biti bolja kako bi izradila kvalitetne maske. Ovaj tip –minke naj e– e se koristi u filmovima, flanrova kao –to su horor filmovi ili Sci-Fi filmovi gdje su likovi naj e– e izmi–jeni bajkoviti likovi ili stra–na udovi–ta.

Iako se ve niz godina bavim izradom filmske –minke i iza sebe imam dosta projekata, ovoga sam puta odlu ila kreirati izmi–jeni lik udovi–ta po prethodno izra enoj skici. S obzirom da se prethodna maska tako er bazirala na mra nijoj verziji udovi–ta, nastavila sam sa tom idejom. Masku sam izradila na sebi te fotografijama dokumentirala svaki korak pri izradi.

Za po etak sam osmisnila kakav lik flelim kreirati te ga prenijela na papir u formi skice. (Slika 70)



Slika 70: Izrada prethodne skice

Nakon skice krenula sam sa izradom potrebne protetike. Za izradu protetike koristila sam kalup lica koji mi omogu uje da protetski dijelovi –to bolje prianjanju na samo lice zbog svoje trodimenzionalnosti. Postoji vi–e mogu nosti za izradu protetike koje sam prethodno u radu objasnila. Odlu ila sam se na modeliranje protetike pomo u vate i prozirnog teku eg lateksa. Oblikovala sam oblike za nove crte lica te protetiku koja uklju uje rogove koje sam prethodno izradila tehnikom modeliranja pomo u aluminijске folije i omotala ih izolir crnom trakom kako bih postigla flejeni efekt. Sitne oblike koji imitiraju male rogove na licu izradila sam od gline te ih uklopila zajedno sa protetikom za lice. Vrlo je bitno izraditi –to tanje rubove od

teku eg lateksa kako bi protetski dijelovi -to bolje pristajali kasnije na lice i kako prijelaz izme u protetike i prave kofle lica ne bi bio prevelik. To je uvjet koji nam olak-ava kasnije apliciranje i bojanje same protetike. (Slika 71, 72 i 73)



Slika 71, 72 i 73: Izrada protetike i rogova

Pri zavr-etu su-enja protetika se pretvori u vrsti, ali gumenasti oblik sli an imitaciji same kofle te upravo radi toga odli no pristaje na lice. Protetiku sam ostavila da se su-i jedan cijeli dan. Ukoliko felim ubrzati proces su-enja, mogu e je koristit vru i zrak odnosno su-ilo za kosu. (Slika 74 i 75)



Slika 74 i 75: Protetika nakon su-enja

Kod skidanja protetike s kalupa moramo biti vrlo oprezni. Potrebno ju je skidati pomo u pudera u prahu kako protetika ne bi bila prelepljiva od teku eg lateksa te kako se ne bi uni-tila i me usobno slijepila. Nakon skidanja, protetiku sam odrezala po rubovima i kona no oblikovala po fletji. Tako er obraze protetike odvojila sam od gornjeg dijela protetike kako bih olak-ala kasniju aplikaciju. Ponovno sam ju isprobala na kalupu kako bih se uvjerila da sam dobila o ekivan rezultat. (Slika 76 i 77)



Slika 76 i 77: Skinuta i zavr-ena protetika

Slijedi postupak same aplikacije na lice i daljnje izrade. Vrlo je bitno o istiti lice ili mjesto na kofli na koju se stavlja protetika alkoholom kako bi uklonio sve masno e sa kofle. Na taj na in protetika se puno lak-e stavlja i puno bolje lijepi. Prije same aplikacije, potrebno je sve dlake u blizini protetike premazati vazelinom kako se pri aplikaciji ne bi slijepile. Za po etak sam

se odluila na postupak za stvaranje elavog izgleda. Osim već postojeće kape za izgled elavosti, vrlo je poznat materijal i prozirna folija koju sam koristila u svom slučaju. Foliju sam premazala masnom bojom u nijansi kofle te je fiksirala prozirnim puderom u prahu i tako postigla efekt elavosti. Rubove same škapeo uvrstila sam za lice ljepilom za tijelo. (Slika 78)



Slika 78: Apliciranje kape za izgled elavosti

Nakon toga aplicirala sam prethodno izrađenu protetiku na lice. Prethodno sam začitila obrve te ih premazala vazelinom kako ih ljepilo ne bi uništilo. Protetiku sam aplicirala pomoći u Sealera odnosno ljepila za tijelo. Ovaj postupak moguće je i napraviti pomoći u tekućem lateksu s obzirom da je on odličan alternativan materijal za lijepljenje protetike na lice. Prvo sam aplicirala protetiku s rogovima te nakon nje ostalu protetiku na gornji dio lica. Na kraju sam aplicirala i protetiku obraza. Na ovaj način postigla sam potpuno drugačiji izgled i fizionomiju lica. (Slika 79)



Slika 79: Apliciranje protetike na lice

Nakon aplikacije, dodatno sam osigurala rubove protetike te ih premazala teku im lateksom i slojem vate. Na ovaj na in dobila sam bolje prijelaze izme u protetike i kofle lica te dodatno u vrstila sve dijelove protetike. (Slika 80)



Slika 80: Dovravanje prijelaza izme u protetike i kofle lica

Nakon aplicirane protetike, na licu mjesta dodala sam jo-jedan detalj. S obzirom da je lik kojeg radim izmi-ljeno udovi-te, odlu ila sam se za izradu stra-nih krvavih usta. Za ovaj postupak koristila sam teku i lateks i vatu. Modeliranjem sam postigla efekt rastrgane kofle. Dodatno sam na sredinu gornjeg dijela lica dodala mali rog izra en od gline te ga u vrstila ljepilom za tijelo. (Slika 81)



Slika 81: Dodavanje sitne protetike ustiju te malog roga

Također, dodatno sam koristila smjesu za stvaranje specijalnih efekata po imenu šSoft putty s kojom sam dodatno izradila sitne trodimenzionalne dijelove na samoj kofli i već apliciranoj protetici. Nju sam nakon modeliranja premazala tankim slojem lateksa kako bi postala vrsta. (Slika 82)



Slika 82: Dodavanje i modeliranje sfx smjese šSoft putty

Nakon aplicirane protetike, slijedi sjenjanje i bojanje lica. Tminka ovdje ima podjednaku ulogu kao i sama protetika. Ako tminka nije dobro izvedena, maska neće odgovarati i neće se postići i finalni rezultat. Tminkom postiflom udubljena i sjene koje su potrebne. Za ovu masku odlučila sam se za podlogu u boji kofle te mi je to i bio prvi korak pri bojanju. (Slika 83) Ostale sjene postigla raznim nijansama smeđe boje te pomoći u crne boje. Na sitne rogove

dodala sam malo flute boje pomije-anje sa sme om. Koristila sam boje masne konzistencije te sjenila za o i. Za rastrgana usta udovi-ta koristila sam -to tamnije nijanse kako bi se stvorio efekt udubine. Ovdje sam kao podlogu aplicirala tamno crvenu te dodala sme u i crnu boju. (Slika 84) Za dodatni efekat dodala sam umjetnu svijetliju krv u teku em obliku te umjetnu zgru-anu krv koja je malo tamnija te je ovim postupkom maska zavr-ena -to se ti e sjen anja lica i protetike. (Slika 85)



Slika 83: Bojanje u podlogu boju kofle



Slika 84: Sjenanje ostatka lica i protetike



Slika 85: Dodavanje umjetne krvii; dovr-eno sjenanje lica i protetike

U nastavku prilaflem prikaz izra ene -minke odnosno maske zajedno sa prethodno izra enim kostimom.



Slika 86: Zavr-ena maska s kostimom

Iz ovog primjera vidimo veliku razliku izme u kostimografskog prikaza maske bez kostima i sa kostimom. ^TMinka i kostim nadopunjuju jedno drugo te dobivamo potpuno novi i bolji dojam o cjelokupnom prikazu. (Slika 86, 87 i 88)



Slika 87: Prikaz gotove maske s kostimom



Slika 88: Prikaz gotove maske s kostimom

3.4. Realizacija kazališne šminke

U zadnjoj etapi eksperimentalnog dijela odlu ila sam se za realizaciju jednog primjera kazali-ne -minke. Kazali-na -minka velik je pojam te obuhva a razne tipove makeupa. Makeup je uvijek puno ja i od onog dekorativnog svakodnevnog upravo zbog samih reflektora na sceni koji šupijajuš svaku boju na pozornici. Tako er, -minka mora biti efektnija i ja a zbog same publike. Publici -minka mora biti vidljiva ak i u najdaljim redovima gledi-ta. Jo-jedan od razloga zbog ega kazali-na -minka zahtjeva ja inu je ta da ona zajedno sa kostimom do arava sami karakter i trenutno raspolođenje lika kojeg glumac utjelovljuje. Ovisno o scenskom kazali-nom djelu, likovi koji nisu ljudskog oblika moraju biti jasno odvojeni od onih koji do aravaju ovjeka. Takvi likovi uvijek su neuobi ajenog izgleda, vrlo zabijeljenog lica te posebnije i ma-tovitije -minke.

Za svoj primjer odlu ila sam izraditi -minku koja je ma-tovitije forme, zabijeljenog izgleda, vrlo istaknutih oiju te vrlo flarkih usana. Inspiraciju sam prona-la u vrlo poznatom -minkerskom i kostimografskom prikazu šSwan Lakeo, odnosno šLabu e jezero. Za ovaj tip -minke koristila sam isklju ivo prilago enu kazali-nu i dekorativnu -minku bez -minke specijalnih efekata ili protetike. Odlu ila sam napraviti primjer koji dokazuje kako -minka može biti vrlo efekta isklju ivo postignuta bojama i -minkerskim tehnikama.

Svoju interpretaciju kasnije sam uklopila s prethodno izra enim kostimom te ponovno usporedila razlike s obzirom na prethodne dvije izvedbe.

Prije same izrade izradila sam potrebnu skicu koja mi je pomogla u daljnjoj izradi. (Slika 89)



Slika 89 : Izrada prethodne skice

Za po etak same realizacije izradila sam krunu koja mi je bila potreban detalj za sami kostimografski izri aj. Krunu sam izradila od flice i vru eg ljepila. Stavljuju i slojeve vru eg ljepila jedan na drugi kreirala sam zanimljiv oblik nalik kruni te krunu na kraju zalijepila na komad flice kako bi ju bez problema mogla kasnije u vrstiti na glavu. (Slika 90 i 91)

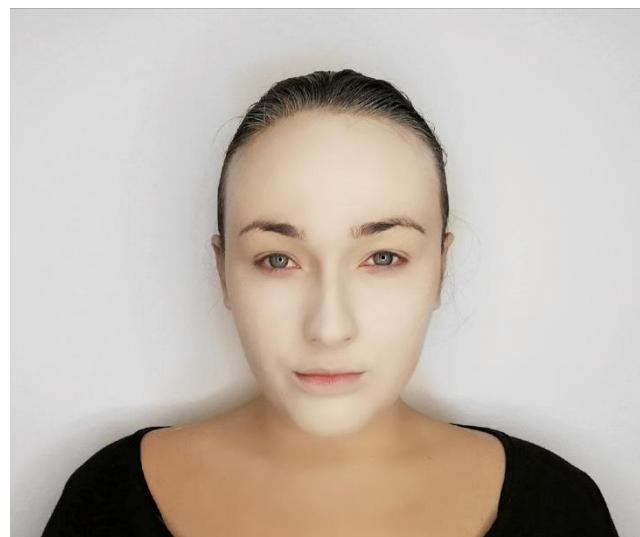


Slika 90 i 91: Izrada krune od vru eg ljepila i aplikacija na flicu



Slika 92: Prikaz gotove krune

Nakon toga krenula sam u samu realizaciju -minke. Za po etak sam lice zabijelila. Za ovaj postupak koristila sam bijelu kazali-nu boju masne konzistencije te ju fiksirala prozirnim puderom u prahu kako se boja nebi obrisala. Boju sam tako er lagano prenijela i na samu kosu za bolji efekt. (Slika 93)



Slika 93: Apliciranje bijele kazali-ne boje na lice

Nakon ovog koraka krenula sam u realizaciju -minke na podru ju o iju. Crnom olovkom za o i iscrtala sam fletjeni oblik, te unutarnji dio upotpunila i bojala crnom masnom kazali-nom bojom za tijelo i lice. Kako bih fiksirala fletjena podru ja te kako se crna boja ne bi razmazivala po licu, sve sam fiksirala crnim sjenilom za o i. (Slika 94 i 95)



Slika 94 i 95: Izrada crnog podru ja oko o iju

Nakon to sam dobro pripremila podlogu na o ima, preko crne boje kreirala sam linije bijele boje pomo u bijele olovke za o i te tako postigla fletjeni efekt. Tako er, osjen ala sam podru je ispod o iju crnom bojom i crnim sjenilom. Dodala sam bijelu olovku za o i u donju vodenu liniju oka, kako bih o i vi-e istaknula te za kraj dodala maskaru na gornje trepavice oba oka. (Slika 96)



Slika 96: Dovravanje podru ja oko o iju

Prelazim na lice te s obzirom da je ovo kazali-ni makeup, dodajem jake konture na podru ju ispod jagodi nih kostiju. Konture postiflem tamnim sme im sjenilom za konturiranje lica te dobivam iluziju udubljenja. (Slika 97)



Slika 97: Postizanje kontura na području ispod jagodinih kostiju

Za kraj krećem u realizaciju usana. Usne sam odlučila naminkati u crvenu nijansu. Za početak sam usne obrubila tamno crvenom olovkom za usne te ih na taj način lagano i povećala. Zatim sam aplicirala tamno crveni rufl za usne i na njega nešto svijetlijiji crveni rufl kako bih postigla završni efekt. (Slika 98)



Slika 98: Realizacija usana

U nastavku prilaflem fotografije izgleda zajedno sa prethodno izrađenim kostimom.



Slika 99: Finalni rezultat zajedno s kostimom

Na temelju toga vidljivo je koliko se sami izgled promijenio kada je u kombinaciji s kostimom. Sami kostimografski izričaj postao je puno mračniji. (Slika 99, 100, 101)



Slika 100: Prikaz finalnog rezultata zajedno s kostimom



Slika 101: Prikaz finalnog rezultata zajedno s kostimom

4. ZAKLJUČAK

Na kraju istraživanja i izrade ovog rada zaključujem kako je kostimografija bitna sastavnica u umjetni kom oblikovanju svih scenskih djela, pa tako i u svakodnevnoj uporabi.

Kostimografija daje poseban povezat svakom liku i glumcu koji ga utjelovljuje.

Kostim je odjeća koju glumac nosi na filmu, televiziji, kazalištu ili nekoj drugoj izvedbi te njime utjelovljuje zadani karakter lika. Za razliku od scenografije koja se bavi izgledom scene, kostimografija je zaslubna za izgled glumaca, pjevača, plesača u drami, operi i baletu⁶⁷. Kreativno izvedena i izrađena kostimografija pridonosi cijelom dojmu jednog umjetničkog djela.

Sami fokus tijekom istraživanja usmjerila sam prema maskama, posebno scenskoj te također utvrdila koliko maska nadopunjuje sami kostimografski prikaz zajedno sa kostimom i ostalim detaljima. Vizačist kao umjetnik mora biti vršni znalač mnogih tehnika kako bi osmislio i realizirao kvalitetan rezultat. Filmska maska je vrlo širok pojam. Ona se sastoји od minimalnog makeupa, raznih izrada ozljeda do onih najzahtjevnijih podrških koja obuhvaćaju izradu cjelokupne filmske maske na samom glumcu. Također, kazališnu masku dijelimo na jednostavniju koja je na granici sa dekorativnom maskom, uz više ili manje intenziteta i onu kompleksniju koja svojom izradom prelazi u podršku kazališne maske. Svaki tip maska i maske ovisi o potrebama umjetničkog scenskog djela. Vrlo je bitno naglasiti koliko je bitna sama kostimografija svakom glumcu kako bi se potpuno učinio i preoblikovao u zadani lik te poprimio tuto identitet. Na prvi pogled maska sastoji se od maska, nekakve odjeće ili izgleda s namjerom da se postigne sličnost s onim koga treba oponaćati; no glumac se ne zadovoljava samo svojom maskom, on prije svega mora biti utjelovljenje Drugoga... Drugi, to je drugo, to je onaj ja koji nije ja⁶⁸

Cilj eksperimentalnog dijela bio je prikazati razlike tipove maska i maski za produkcije u kazališnom i filmskom mediju te prikazati razlike u pripremi, realizaciji i konstrukciji uporabi u odnosu na isti kostim. Na kraju eksperimentalnog dijela zaključila sam koliko se razni tipovi maska i maske estetski razlikuju. Svaki tip maska i maske prilagođen je za određeno scensko umjetničko djelo. Iako se svaka maska odnosno maska u kostimografskom smislu

⁶⁷ Kostimografija, Struka KNJIŽEVNOST I KAZALIŠTE, LIKOVNE UMJETNOSTI I ARHITEKTURA; <http://proleksis.lzmk.hr/383/>, pristupljeno 10.11.2019.

⁶⁸ Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novković, Lj.: Maska; Porijeklo maske; Maska i nadnaravno; Kulturno informativni centar : Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2010., 17. str.

slafle sa izra enim kostimom, svaki kostimografski prikaz je pojedina no cjelina za sebe te odaje druga iji dojam. Tako er, pri izradi i pri dokumentiranju i obja-njenju svake izrade maske pojedina no, vidljive su o ite vizualne razlike i razlike u zahtjevnosti same realizacije. U primjeru maske tehnikom ka-iranja vidljivo je koliko je proces dugotrajan. Samim time, dugotrajnost je velika prednost ovog tipa maske. Masku je mogu e vi-e puta koristiti te se samim no-enjem ne uni-tava. Za razliku od maske kao fizi kog objekta, u sljede a dva primjera prikazala sam prikaze maske izra ene putem -minkerskih tehnika i -minke specijalnih efekata te protetike. Kod filmske -minke vidljiva je sama zahtjevnost izrade. Sa sigurno- u mogu re i kako ovo podru je -minkerskih tehnika zahtijeva najve e znanje. Sama izrada sadrflji puno elemenata te nije jednostavna. Velika prednost filmske -minke je njezin realisti an prikaz, a veliki nedostatak je upravo njezin kratak vijek trajanja. Naime, protetika je naj e- e upotrebljiva za jedno kori-tenje. U nekim slu ajevima, protetiku je mogu e iskoristiti vi-e puta, ali njezin izgled vi-e nije kao na po etku same izrade. Mijenja se struktura i kvaliteta. Kod kazali-ne -minke vidljiva je brzina same izrade. S obzirom na to da kod ove vrste -minke nisam izra ivala prethodnu protetiku niti sitnu protetiku na licu mjesta, izrada je bila najbrflla. Koristila sam isklju ivo kazali-nu i dekorativnu kozmetiku. Velika prednost ove vrste -minke je njezina brzina izrade, -to je i neophodno za pripremanje kazali-nih predstava. Nedostatak je manjak realisti nog izgleda maske te tako er njezin kratak vijek trajanja. Glumcu se -minka mora ukloniti poslije svake scenske izvedbe te se ona svaki puta ponovno aplicira. ^To se ti e cjelokupnog kostimografskog izri aja, sve tri maske poprimile su potpuno druga iji prikaz u odnosu sa kostimom. S obzirom da mi je cilj bio do arati -to mra niji izgled svake, to sam i postigla.

5. LITERATURA

- [1.] Bauman, Z.: Identitet : razgovori s Benedettom Vecchijem, Naklada Pelago, Zagreb, 2009.
- [2.] Landis, D., N.: Costume Design, Lewis: Ilex, East Sussex, 2012.
- [3.] Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novković Lj.: Maska, Kulturno informativni centar : Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2010.
- [4.] Petlevski, S.: Kazali-te srama: identitet kao svjedočenje, Fakultet političkih nauka, Zagreb, 2009.
- [5.] Petranović, M.: Kamilo Tompa i kazali-te, Odsjek za povijest hrvatskog kazališta Zavoda za povijest hrvatske knjiflevnosti, kazališta i glazbe Hrvatske akademije znanosti i umjetnosti : ULUPUH, Zagreb, 2017.
- [6.] Petranović, M.: PUBLIKA I KAZALIŠNA LIKOVNOST, Dani Hvarskoga kazališta, Hrvatska akademija znanosti i umjetnosti i Knjiflevni krug, Split, 2016.
- [7.] Poliakov, L., Olender, M., Birnahum, P.: Le racisme, mythes et sciences, Complexe, Bruxelles, 1981.
- [8.] Rogožić, V.: O kostimografiji ozbiljno i iscrpljivo (Petranović M., Od kostima do kostimografije. Hrvatska kazališna kostimografija), ULUPUH, Zagreb, 2015.
- [9.] Sučić, I.: Zanimanje: kostimograf, Hrvatski centar ITI, Zagreb, 2003.
- [10.] fieravica, K.: Glumci u prvom planu, Akademija za umjetnost i kulturu, Osijek, 2015.

6. INTERNETSKI IZVORI

- [1.] Ancient Greek Theatre; https://www.ancient.eu/Greek_Theatre/, pristupljeno 08.11.2019.
- [2.] Christopher Firth, Specialist Professional Makeup;
<https://www.christopherfirth.co.uk/sfx-special-effects>, pristupljeno 05.11.2019
- [3.] Costume Design, <http://artsalive.ca/en/eth/design/costume.asp>; pristupljeno 06.12.2019.
- [4.] Costume&Masks, <https://greektheatre.wordpress.com/home/>; pristupljeno 08.11.2019.
- [5.] Dressing šThe Hunger Games: Costume Designer Judianna Makovsky;
<https://www.vogue.com/article/dressing-the-hunger-games-costume-designer-judianna-makovsky>, pristupljeno 07.11.2019.
- [6.] Full Cast and Crew, šDankinja: <https://www.imdb.com/title/tt0810819/fullcredits>, pristupljeno 06.11.2019.
- [7.] Full Cast and Crew: šIt (I) (2017);
https://m.imdb.com/title/tt1396484/fullcredits/make_up_department, pristupljeno 06.11.2019.
- [8.] Full Cast and Crew, šOno: Drugo poglavje (2019);
<https://www.imdb.com/title/tt7349950/fullcredits>, pristupljeno 06.11.2019.
- [9.] Grim kazali-te: profesionalna paleta; <https://hr.fresh-beautiful-style.com/publication/73146/>, pristupljeno 02.11.2019.
- [10.] Identitet; <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=26909>, pristupljeno 10.11.2019.
- [11.] Inside the Tony-Winning Costume Design of Broadway's šThe Phantom of the Opera: <http://www.playbill.com/article/inside-the-tony-winning-costume-design-of-broadways-the-phantom-of-the-opera>, od 28.01.2018.
- [12.] šIt (film, 2017); [https://sh.wikipedia.org/wiki/It_\(film,_2017\)](https://sh.wikipedia.org/wiki/It_(film,_2017)), pristupljeno 06.11.2019.
- [13.] Kostimografija, Struka KNJIFI EVNOST I KAZALITTE, LIKOVNE UMJETNOSTI I ARHITEKTURA; <http://proleksis.lzmk.hr/383/>, pristupljeno 10.11.2019.
- [14.] Kostimografija; <http://www.enciklopedija.hr/>, pristupljeno 29.10.2019

[15.] Makeup History; <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Independent-Film-Road-Movies/Makeup-HISTORY.html>, pristupljeno 05.11.2019.

[16.] Movie review- šThe Danish Girl (2015)ō; <https://medium.com/@ratriabimanyu/movie-review-the-danish-girl-2015-3949185de63f>, pristupljeno 06.11.2019.

[17.] Povijest kazali-ta; https://hr.wikipedia.org/wiki/Povijest_kazali%C5%A1ta, pristupljeno 08.11.2019.

[18.] Pravila televizijske i filmske -minke; <https://www.itgirl.hr/newsflash/style-and-glow/3650-televizijska-sminka-po-cemu-je-posebna-pravila-filmske-sminke-make-up>, od 24.01.2014.

[19.] Radionica filmske maske i -minke;
http://www.hfs.hr/novosti_detail.aspx?sif=2630#.XeZ20pNKjIU, pristupljeno 03.12.2019.

[20.] Rodeo FX Brings It To Life; <https://www.rodeofx.com/films-tv/rodeo-fx-brings-it-to-life/>, pristupljeno 06.11.2019.

[21.] Stephen King's šItō; https://horror.fandom.com/wiki/Stephen_King%27s_It, pristupljeno 06.11.2019.

[22.] Sve o kazali-nom -minkanju; <https://www.scena.hr/lifestyle/maska-kleopatre-sve-o-kazalismnom-sminkanju/>, pristupljeno 02.11.2019.

[23.] Specijalni efekti; <https://hr.kryolan.com/>, pristupljeno 06.11.2019.

[24.] Što je to identitet?; <http://www.matica.hr/vijenac/526/sto-je-to-identitet-23182/>, pristupljeno 06.11.2019.

[25.] Što su kazali-ne maske?; <https://nksib.ru/hr/theatrical-masks-what-are-the-theatrical-masks.html>, pristupljeno 02.11.2019.

[26.] Što trebas znati o povijesti -minkanja?; <https://zadovoljna.dnevnik.hr/clanak/sto-trebas-znati-o-povijesti-sminkanja---473887.html>, od 20.04.2017.

[27.] Tajne drevne egipatske ljepote i njeni uticaji danas;
<https://www.life.ba/beauty/tajne-drevne-egipatske-ljepote-i-njeni-uticaji-danas/215006/>, od 26.09.2019.

[28.] Theatrical Makeup; <https://www.britannica.com/art/stagecraft/Theatrical-makeup>, pristupljeno 02.11.2019.

[29.] Theatrical Prosthetics; [www.iuno.selesteservizi.it 1 theatrical-prosthetics](http://www.iuno.selesteservizi.it/1/theatrical-prosthetics), pristupljeno 06.11.2019.

[30.] The ŠHunger Gamesõ Costume Designers On How They Created The Mockingjay Costume; <https://graziadaily.co.uk/fashion/shopping/hunger-games-costume-designers-interview-mockingjay-part-1/>, pristupljeno 07.11.2019.

[31.] ŠThe Phantom Of The Operaõ; <https://www.londontheatre.co.uk/show/the-phantom-of-the-opera>, pristupljeno 06.11.2019.

[32.] Theatrical makeup; <https://www.encyclopedia.com/fashion/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/theatrical-makeup>, pristupljeno 03.12.2019.

[33.] What does an Makeup Artist do?; <https://neuvoo.ca/neuvooPedia/en/makeup-artist/>, pristupljeno 02.11.2019.

[34.] What is VFX? Defining the Term and Creating Impossible Worlds;
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-vfx/>, od 05.09.2019.

[35.] What is a Fashion Makeup Artist?; <https://www.wisegeek.com/what-is-a-fashion-makeup-artist.htm>, pristupljeno 05.11.2019

7. IZVORI SLIKA

Slika 1: <https://www.pinterest.com/pin/423901383666701216/?lp=true>

Slika 2: <http://www.ancientpages.com/2017/07/24/ancient-egyptian-cosmetics-important-men-women/>

Slika 3: <https://www.productionparadise.com/showcase/spain-issue-671-1373/camera-studio-38011.html>

Slika 4: <https://global.tataharperskincare.com/>

Slika 5: https://fi.wikipedia.org/wiki/Epidauroksen_teatteri

Slika 6: <https://cyprus-mail.com/old/2018/10/28/ancient-greek-drama-in-todays-world/>

Slika 7: <https://leksikon.muzej-marindrzic.eu/komicke-maske/>

Slika 8: <https://www.bljesak.info/kultura/kazaliste/mostarske-kazalisne-kuce-obiljezavaju-svjetski-dan-kazalista/231055>

Slika 9: https://en.wikipedia.org/wiki/City_Lights

Slika 10:

<https://www.facebook.com/TOPVeins/photos/pbc.461185891246517/461181771246929/?type=3&theater>

Slika 11: <https://lolamagazin.com/2017/12/01/sve-za-ulogu-nevjerovatne-transformacije-glumaca/7/>

Slika 12: <https://filmschoolrejects.com/game-of-thrones-dragons/>

Slika 13: <https://www.ign.com/articles/2019/10/15/robert-de-niro-says-de-aging-technology-risks-making-movies-look-cartoony>

Slika 14: <https://www.pinterest.com.au/pin/711005859904501068/>

Slika 15: <https://www.kryolan.com.au/diploma-of-screen-media-deluxe-sfx-kit.html>

Slika 16: <https://www.mondospettacolo.com/effectus-il-primo-evento-italiano-di-special-make-up-effects/>

Slika 17: <https://oklahoman.com/article/3723815/face-off-finalists-face-the-music-in-live-season-finale>

Slika 18:

<https://www.facebook.com/TOPVeins/photos/pb.461185891246517/461182041246902/?type=3&theater>

Slika 19:

https://www.cleveland.com/entertainment/2017/06/clevelands_alan_tuskes_prepare.html

Slika 20: <https://hollywoodthewriteway.com/2016/01/face-off-syfy-episode-1001-review.html>

Slika 21: <https://www.showmakeup.com/blog/product-guide/nose-wax-for-warts-and-bumps-on-noses-and-chins/>

Slika 22: <https://www.instagram.com/p/BzTT5vh83p/>

Slika 23:

<https://www.instagram.com/p/BaFHO33hQvT9xjRZEUfcVjMkMhAzuTKJaUuOI40/>

Slika 24: <http://seenonceleb.com/the-dress-worn-by-katniss-everdeen-jennifer-lawrence-in-hunger-games/>

Slika 25: <https://www.pinterest.com/pin/68820700529070156/?lp=true>

Slika 26: <https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2019/06/18/the-odds-on-a-hunger-games-prequel-without-jennifer-lawrence-or-katniss-everdeen-are-not-in-your-favor/>

Slika 27: <https://www.pinterest.com/pin/298152437806033813/?lp=true>

Slika 28: <https://infernalimagination.wordpress.com/2013/12/01/peeta-mellark-all-around-nice-guy/>

Slika 29: <https://www.goodfon.com/wallpaper/the-hunger-games-catching-913.html>

Slika 30: <https://www.pinterest.ch/pin/228979962274744466/>

Slika 31: <https://imgur.com/t/cool/AWSfzmU>

Slika 32: <https://imgur.com/gallery/l0bTCnj>

Slika 33: <https://ew.com/movies/2019/09/07/it-chapter-two-pennywise-bill-skarsgard-scared-vfx-team/>

Slika 34: <https://vfxblog.com/2017/10/13/kill-mouths-and-fridge-monsters/>

Slika 35: <https://vfxblog.com/2017/10/13/kill-mouths-and-fridge-monsters/>

Slika 36: <https://imgur.com/gallery/AWSfzmU/comment/1568268365>

Slika 37: <http://english.ahram.org.eg/NewsContent/5/0/188585/Arts--Culture/0/The-Danish-Girl-The-art-behind-the-transformation.aspx>

Slika 38: <http://www.noise11.com/news/josh-piterman-to-perform-his-own-shows-in-sydney-melbourne-and-brisbane-20190416>

Slika 39: https://www.londontheatre.co.uk/show/the-phantom-of-the-opera?gclid=CjwKCAiA8K7uBRBBEiwACOm4d2BAXZSubwB5A4wlTOfOE8ZfToo2SbkZxGXdNHP1Tf_obb4xT-S8WBoCg9gQAvD_BwE

Slika 40: https://www.londontheatre.co.uk/show/the-phantom-of-the-opera?gclid=CjwKCAiA8K7uBRBBEiwACOm4d2BAXZSubwB5A4wlTOfOE8ZfToo2SbkZxGXdNHP1Tf_obb4xT-S8WBoCg9gQAvD_BwE

Slika 41: <https://mattex.hr/kategorija-proizvoda/modne-tkanine/jacquard-zakard/>