

Modni izričaj u suvremenoj formi eksperimentalnog filma i fotografije

Zrnc Gregorina, Ines

Master's thesis / Diplomski rad

2019

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://um.nsk.hr/um:nbn:hr:201:905750>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-08-13**



Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
TEKSTILNO-TEHNOLOŠKI FAKULTET

DIPLOMSKI RAD

**Modni izričaj u suvremenoj formi eksperimentalnog filma i
fotografije**

Ines Zrnc Gregorina

Zagreb, rujan 2019.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
TEKSTILNO-TEHNOLOŠKI FAKULTET

DIPLOMSKI RAD

**Modni izričaj u suvremenoj formi eksperimentalnog filma i
fotografije**

MENTOR: doc. art. Paulina Jazvić STUDENT: Ines Zrnc Gregorina (11057/TMD-K)

Zagreb, rujan 2019.

ZAVOD ZA DIZAJN TEKSTILA I ODJEĆE

BROJ STRANICA: 42

BROJ SLIKA: 40

BROJ LITERATURNIH IZVORA: 12

ČLANOVI POVJERENSTVA:

doc. art. Helena Schultheis Edgeler – predsjednica

doc. art. Paulina Jazvić - mentor

doc. dr. sc. Renata Hrženjak - članica

izv. prof. art. Koraljka Kovač Dugandžić – zamjenik članice

Datum predaje rada –25.09.2019.

Datum obrane rada – 30.09.2019.

Sažetak

Modni izričaj u suvremenoj formi eksperimentalnog filma i fotografije

Istražujući povijest kostima u eksperimentalnom filmu, ali i njegovom utjecaju na komercijalni film te njihovu međusobnu isprepletenost stvaram temelj za objašnjenje svojeg vlastitog modnog i kostimografskog izričaja u multimedijalnom projektu *Osjećaji* sastavljenom od eksperimentalnog filma, fotografije i instalacije.

Ključne riječi: **eksperimentalni film, fotografija, kostimografija, kostimi**

Sadržaj

<i>Uvod</i>	1
<i>Povijest kostimografije</i>	2
Kostimi na prvoj linije zabave	2
Vrli novi svijet	6
Eksperimentalni film u komercijalnim vodama	10
<i>Eksperiment koji ne prestaje</i>	17
Eksperimentalna kostimografija	22
<i>Osjećaji na fotografiji i filmu</i>	23
Konstrukcija i modeliranje odjevnog predmeta	33
<i>Zaključak</i>	40
<i>Popis fotografija i crteža</i>	41
<i>Bibliografija</i>	42



Uvod

Kostimi su oduvijek, još od vremena grčke drame, bili jedan od najvažnijih dijelova predstave, a kasnije i filma. I prije nego bi lik progovorio ili išta napravio, kostim je morao gledateljima prenijeti neke njegove određene osobine, na direktan ili suptilan način. Tijekom stoljeća filma, kostimi su se mijenjali i razvijali, a ono što možemo u startu definirati je podjela na dvije osnovne vrste kostima – oni koji vjerno dočaravaju razdoblje, područje ili društvenu pripadnost likova te drugi u kojima je kostimograf, zajedno s scenaristom, scenografom i redateljem definirao sasvim novi svijet, sa svim svojim zakonitostima.

Potonji su često bili na granici komercijalnosti, naročito kada je bila riječ o SF, horor i art filmovima iz prve polovice dvadesetog stoljeća, da bi se puno toga promijenilo šezdesetih godina pojavom Novog vala, prvenstveno u Francuskoj i ostatku Europe, i novom generacijom redatelja koji su svoju inspiraciju crpili iz potpuno nekomercijalnih art i eksperimentalnih filmova te art fotografija. Kao takvi otvorili su vrata suvremenim eksperimentalnim i art filmovima u kojima eksperimentiranje seže dalje od tehničke ili scenarističke „igre“. Nova generacija filmova mijenja filmske standarde kada su u pitanju kostimografija, scenografija, maska, gluma i sve ostale umjetničke forme u filmu.

U ovom radu kratko razmatram razvoj kostimografije u filmovima, kako bi lakše definirala i objasnila onu iz eksperimentalnih, te na kraju detaljnije opisujem kostimografiju iz eksperimentalnog filma „Osjećaji“. Film je dio multimedijalnog projekta u kojem osjećaje prikazujem kroz tri različita medija – instalacije, fotografiju i eksperimentalni film.

U trenutku pisanja ovog rada, film je u fazi post-produkcije, a na njemu sam, osim kostimografije i scenarist te jedina glumačka uloga, što mi je omogućilo da kostime razvijem točno onako kako sam ih i zamislila.

Povijest kostimografije

Kostimi na prvoj linije zabave

Promatramo li svijet filma i kostimografije od 1948., a ta je godina uzeta kao prva na kojoj se dodjeljivala nagrada Oscar (utemeljena 1929.) za kostime, u svijetu komercijalnog filma postoje tri glavne skupine: povijesno (ne)točni filmovi, adaptacije književnih ili scenskih dijela i mjuzikli. Naravno, snimaju se i filmovi koje se ne može svrstati u ove tri skupine, ali njih je puno manje i ne mijenjaju bitno na stvari. Bez ulaženja u preduboku analizu skupina, što i nije cilj ovog rada, može se objasniti uporaba kostima u svakoj od njih.

Povijesni filmovi, ili točnije rečeno povijesno-biblijski filmovi najčešće su osvajali Oscare za kostimografiju u razdoblju do sedamdesetih godina prošlog stoljeća, što i ne čudi budući da je bila riječ o raskošno kostimiranim spektaklima određenog dijela povijesti i ili Biblije. Bilo da je riječ o filmu *Ivana Orleanska* (Oscar 1948.), *Ben Hur* (Oscar 1959.) ili *Doktor Živago* (Oscar 1965.) /*Slika 1*/, kostimi su bili kombinacija određenih povijesnih razdoblja i romantizirane verzije kostima – nikada se nisu gužvali ili prljali, svi su bili besprijeckorno čisti osim kada je scenarij to zahtijevao. Tako imamo gotovo besprijeckorno čistog Ben Hura, bez obzira kroz što prolazio. Gotovo od samih početaka, ova se vrsta filmova snimala u koloru, dok je kod ostalih grupa, naročito adaptacija, crno bijela slika potrajala još neko vrijeme pa se Oscar odvojeno dodjeljivao za crno-bijele te filmove u boji sve do 1966. godine.



Slika 1 Doktor Živago (1965.) - Omar Sharif i Julie Christie

Istovremeno su se snimali i **vesterni**, specifični prikazi Divljeg zapada, kod kojih je romantiziranje kostima otišlo korak dalje i u potpunosti ignoriralo vezu sa stvarnošću. No ono zašto su važni u kostimografiji kasnijeg filma je uporaba simboličkih kostima – dobar kauboj uvijek ima bijeli šešir, zli ima crni /Slika 2/. Šezdesetih godina ovaj žanr gotovo potpuno uništava sam sebe. Sergio Leone, predvodnik špageti-vesterna, kauboje napokon prikazuje kao prljave, zle i pohlepne revolveraše, a Divlji zapad kao ne baš lijepo mjesto za život. Iako je radnja i dalje bila vrlo slična ranijim uradcima, upravo je kostimografija ono što se promijenilo i zauvijek izbrisalo romantičnu sliku osvajanja Zapada.



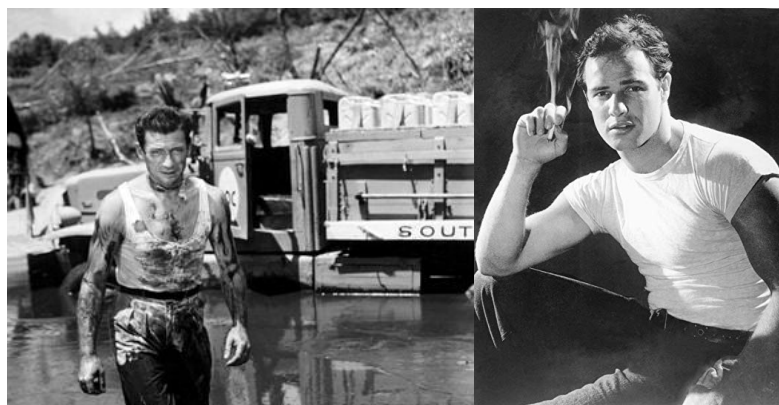
Slika 2 Karakteristični bijeli šešir Johna Waynea, nasuprot crnom šeširu filmskog negativca

Što se raskošnih kostima tiče, **mjuzikli** su tek malo manje raskošne produkcije nego povijesni spektakli, a nerijetko i iste. Iako su u startu mjuzikli često oponašali *Broadway* pa su plesne točke bile i u filmu na pozornici. No vrlo brzo su redatelji mjuzikala počeli koristiti prednosti filma pa su se plesne točke maknule s pozornice, istina ne u eksterijere već u filmski studio, no razlika je bila drastična. Kamera je počela pratiti pokret, naravno ne kao u današnje vrijeme, ali puno dinamičnije od statične kamere koja prikazuje cijelu pozornicu ili njen dio /Slika 3/. I tada kostimi preuzimaju puno važniju ulogu nego prije, jer osim odnosa s glumcem, ostvaruju i odnos s kamerom. Razvojem tehnologije, ovaj odnos je sve izraženiji i izraženiji, pa i u komercijalnim filmovima se događa da kostim preuzme glavnu ulogu od glumca ili glumice. Ta situacija je karakteristična za eksperimentalne filmove.



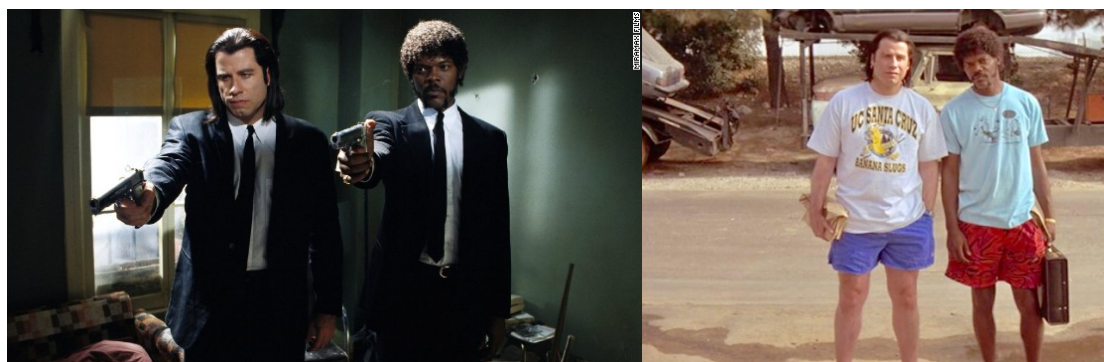
Slika 3 Najpoznatiji filmski plesni par -Fred Astair i Ginger Rogers

Kostimi u **adaptaciji književnih ili scenskih dijela** su, uvjetno rečeno, najčešće vjerni prikazi/kopije onih iz kazališta ili opisa iz književnog predloška. Iz tog razloga su bili često jednostavniji. Iako su dugo vremena bili snimani u crno-bijeloj tehnici, i to često ne zbog nedostatka sredstava ili tehnike, već zbog umjetničkog izričaja, kostimi iz ovih filmova ostavili su duboki trag u kinematografiji. **Anti junaci**, kao što je Humphrey Bogart, u skoro svim svojim filmovima, ili Marlon Brando u *Tramvaju zvanom Čežnja (1951.)*, kostimografski su bili strogo definirani. Iako je lik vjerno prenesen iz predstave i knjige, posjetiteljima kino dvorana nije bilo svejedno gledati prljavog, spremnog na svađu i/ili nasilje, ali i emotivnog Marlona Branda. Kostim je i ovdje odigrao vrlo važnu ulogu tvoreći anti-junaka. Naime, kostim je u potpunoj suprotnosti s likom koji ga nosi, stvarajući iluziju kako osoba takvog izgleda mora biti negativac. Takav prikaz anti-junaka još je više izražen u francuskom filmu *Nadnica za strah*, u kojem Yves Montand izgleda, a i ponaša se, kao propalica /*Slika 4*/. Kostim je to koji je definirao cijeli jedan žanr u komercijalnoj kinematografiji – novi val, žanr koji je po svemu najbliži eksperimentalnom i art filmu.



Slika 4 Prljavi filmski anti-junaci: Yves Montand i Richard Burton

Humphrey Bogart, **Jean Paul Belmondo** i niz drugih glumaca koji su ovjekovječili neke od legendarnih anti-junaka gotovo po pravilu bili su definirani i izgledom, točnije kostimom, čak i ako filmovi nisu bili međusobno povezani. Za razliku od Branda i Montanda, Bogart i Belmondo su bili vizualno privlačni, uvijek u odijelima, uredni i sređeni, ali sumnjivih moralnih i inih načela, čime je opet kostim bio u suprotnosti s karakterom, no pritom su tvorili ipak junaka, pa makar i anti-junaka. Tim je junacima *hommage* odao Quentin Tarantino u svom najvećem hitu *Pakleni šund*, kada je Johna Travolta i Samuela L. Jacksona obukao po svim standardima takvih anti-junaka (skupo odijelo), da bi ih u zadnjoj trećini filma presvukao u *t-shirt* i bermude, čime je jasno dao do znanja koliko je kostim važan u karakterizaciji lika /Slika 5/.



Slika 5 John Travolta i Samuel L. Jackson u *Paklenom šundu* (1994.) prije i poslije preobrazbe

Vrli novi svijet

Ideje u umjetnosti koje su se počele pojavljivati u pedesetim godinama dvadesetog stoljeća dobile su vjetar u leđa u revolucionarnim šezdesetima. U SAD-u je dominantan **hipi pokret**, kao protuteža Vijetnamskom ratu, značajke kojeg su odbacivanje nametnutih normi (ne samo u umjetnosti već i u svakodnevnom životu), korištenje lakih (i ne tako lakih) droga i, vrlo važno, politički aktivizam. Spajanjem navedenog u umjetnosti je nastala nova generacija umjetnika, prvenstveno glazbenika, ali i filmaša. Istovremeno u Europi ne postoji rat protiv kojeg se treba boriti, ali umjetnici preuzimaju ideju revolucije i počinju stvarati ozbiljnu umjetnost, zajedničkog naziva **Novi val**. Umjetnici, a među njima filmaši imaju vrlo važno mjesto, mahom su ljevičari/socijalisti i u svojim radovima podupiru borbu za radnička prava, prava žena i druge aktivističke ideje, ali i prikazuju svoju viziju svakodnevice i života.

Jedan od prvih francuskih novovalnih filmova ujedno i jedan od najutjecajnijih, *Do posljednjeg daha* (1960.) znamenitog **Jean-Luc Godarda**, nastao je na temelju novinskog članka kojeg je Godard, ujedno i scenarist, pročitao u dnevnim novinama. Glavna uloga proslavila je Jean Paul Belmonda i, kako sam već spomenula, definirala anti-junaka kao jednog od najčešćih pojava u novovalnih filmovima, ali i kasnijoj kinematografiji.

Kostimografsko rješenje za ovu ulogu nastavilo se na ranije definiranim anti-junacima, npr. Bogart, ali i kostimima iz filmova europskih nadrealista iz vremena između dva svjetska rata. Godard svjesno **kostimografski suprotavlja** Belmonda, kao moralno upitnog anti-junaka i Jean Seberg, njegovu naivnu američku djevojku. Jedan od važnih trenutka kostimografije, često kasnije kopiran, je i uporaba istog kostima na različitim likovima kako bi se prikazalo njihovo različito psihičko stanje. U slučaju ovog filma riječ je o **muškoj košulji** /Slika 6/.



Slika 6 Jean Paul Belmondo i Patricia Franchini u istoj košulji

Još jedna vrlo bitna odlika europskih novovalnih umjetnika, naročito francuskih, je njihovo zanimanje za urbanu kulturu, van umjetnosti kojom se bave. Tako su filmaši pratili kretanja u glazbi, modi, urbanom životu i to sve koristili u svojim filmovima. Filmovi su po prvi put u velikom broju obrađivali aktualne teme i događanja te „ljude iz susjedstva“ i nije bilo potrebe za povijesnom točnošću kostima jer su konačno mogli propagirati modu koju su i sami voljeli.

U Sjedinjenim Američkim Državama također se stvarao Novi val na kojeg su osim europskog Novog vala utjecali i špageti vesterni, japanski film pa i eksperimentalni film. Zasićeni starim Hollywoodom, mladi redatelji odlučili su svojim filmovima dodati više slojeva od puke zabave – politika, droga, socijala, kritika društva a posebno bunt mladih dominirali su novovalnim filmovima. Bonnie i Clyde (1967.) veličao je ljubavni par razbojnika, Noć živih mrtvaca (1968.) stvorio je novi žanr u hororima, Divlja horda (1969.) je bila prebrutalni vestern u kojem nitko nije preživio, Diplomac (1968.) je propitkivao ljubavne odnose udane žene i mlađeg muškarca, a Goli u sedlu (1969.) /Slika 7/ je postao kulturni film neshvaćene beat generacije. Zajedničko svim filmovima bilo je i to da su mijenjali standardnu strukturu filma, koketirali s eksperimentalnim i naglasak stavljali na jake likove.



Slika 7 Peter Fonda i Dennis Hopper kao ikone generacije

Kao i u francuskom novom valu i ovdje je kostimografija bila važan segment i potpuno drugačija nego do tad, i često je odašiljala onu suptilnu poruku koju su redatelji htjeli poslati. Tako Dustin Hoffman u Diplomcu većinu filma nosi odijelo, onakvo kakvo bi nosio da je

starija osoba, kakvom ga svi nakon diplome smatraju. Tek na kraju, kada se napokon oslobađa nametnutih okova, zbog kojih je i ušao u vezu s udanom ženom, oblači drugačije odijelo, točnije kombinezon /Slika 8/.



Slika 8 Simbolička preobrazba Dustina Hoffmana tijekom filma Diplomac

Većina novovalnih redatelja, pa s njima i ostale filmske ekipe, stvarala je filmove koji su u svojoj osnovi bili artistički, a tek onda komercijalni, pa im je jedna od zajedničkih karakteristika bila da od gledatelja traže reakciju, ostavljala ih je s gorčinom ili potrebom da se zamisle nakon gledanja. Ipak, u istoj generaciji stasali su i redatelji koji su, koristeći iste uzore, načine pripovijedanja i tehnike, izmislili ono što danas zovemo blockbuster filmovima. Glavni predstavnici ovog smjera bili su George Lucas i Steven Spielberg. Ratovi zvijezda (1977.) često se smatra prvim pravim blockbusterom, filmom u kojem su jednako mogli uživati djeca, tinejdžeri i odrasli.



Slika 9 Prizor iz filma Ratovi zvijezda

Stvaranje blockbustera nije jedini razlog zašto je ovaj film značajan. John Mollo, kostimograf i dobitnik Oscara za Ratove zvijezda, prije ovog filma nije radio na filmu, ali je, kao i Lucas bio vrlo potkovan znanjem o povijesti kostima, od grčke tragedije, preko starog Hollywooda i Broadwaya do japanskih filmova, špageti vesterna i europskog novog vala. Svoje znanje je upotrijebio stvorivši izmišljeni svijet „u galaksiji daleko, daleko odavde...“. Lik glavnog negativca Darth Vadera simbolički je naslonio na više izvora – fizički dominantan, vizualno je pojačan s crnom kacigom (grčka tragedija s (pre)velikim maskama), koja automatski odnosi sve ljudsko u njemu i crnim plaštem (simbolika kraljevskog porijekla). Han Solo je tipični anti-junak (jedini u filmu ima većinu vremena raskopčanu košulju, koju zakopčava na kraju filma kada se pokaže kako je ustvari dobra osoba) te Luke Skywalker – glavni lik koji prolazi preobrazbu od naivnog dječaka s farme (bijelo odijelo) do glavnog junaka koji se razvija tijekom filma i pobjeđuje zlo (crno odijelo) /Slika 9/. Filmu se ne može poreći da je prvenstveno namijenjen zabavi, ali isto tako i da je u mnogim tehničkim i umjetničkim aspektima, pa tako i kostimografiji, koristio simbolizam u razini karakterističnoj za eksperimentalne i art filmove.

Eksperimentalni film u komercijalnim vodama

Tijekom godina koje slijede sve je tanja granica između komercijalnog i eksperimentalnog filma, naročito po pitanju kratkih filmova. Osamdesetih i devedesetih godina prošlog stoljeća pojavljuje se cijela generacija filmskih umjetnika koja svoje prve korake rade na video spotovima, video formi nastaloj u drugoj polovici sedamdesetih – **Bohemian Rhapsody** grupe Queen iz 1975. se smatra prvim pravim video spotom /Slika 10/.



Slika 10 Bohemian rhapsody, prvi video spot na svijetu

Kratka video forma naslonjena na glazbu zahtijevala je umjetnički pristup više nego narativni te su ti uradci često bili na granici eksperimentalnog, a ponekad je i prelazili. Jedan od takvih autora koji je uspješno prešao na veliko platno je i Francuz **Michel Gondry**. Nakon osamdesetih i devedesetih u kojima snima vrlo eksperimentalne i vizualno atraktivne spotove za poznate glazbenike (Chemical Brothers, Bjork, Lenny Krawitz, Rolling Stones...) u novom tisućljeću radi niz zapaženih filmova od kojih je najcjenjeniji *Vječni sjaj nepobjedivog uma* (2004.) /Slika 11/. Nelinearna struktura filma preuzeta je iz eksperimentalnih filmova, a pomoću nje redatelj se igra s percepcijom gledatelja kako bi ga u zadnjoj trećini filma iznenadio.



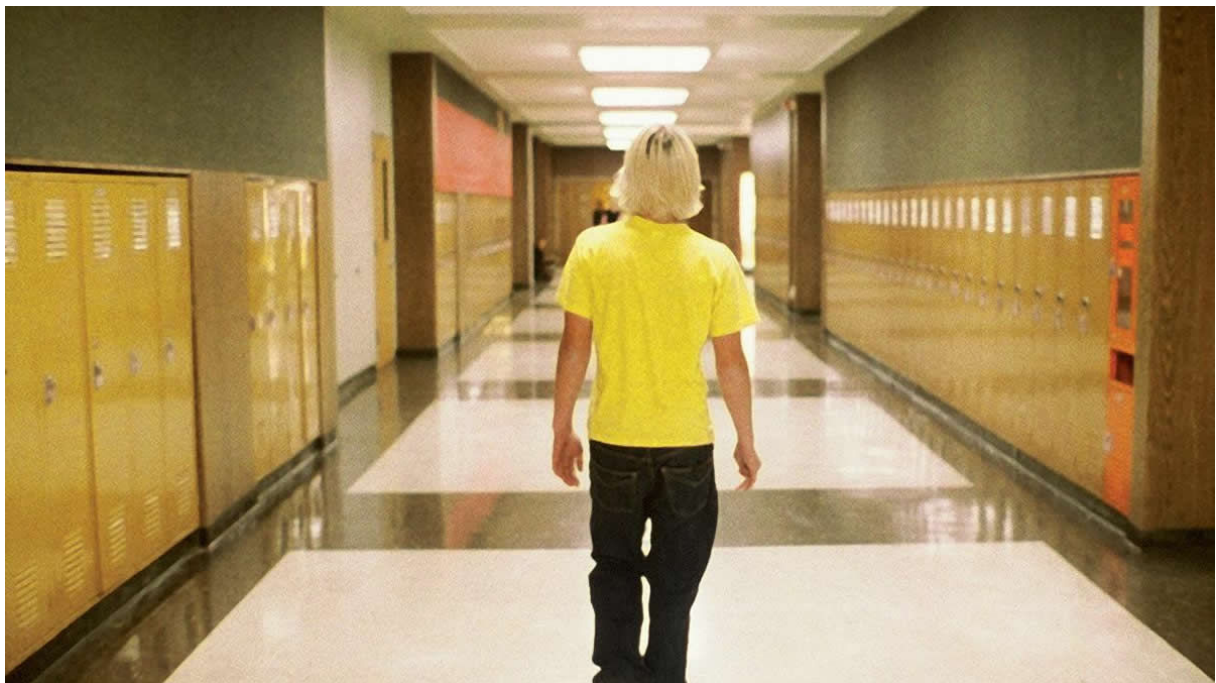
Slika 11 Jim Carrey i Kate Winslet u Vječnom sjaju nepobijedivog uma

Radeći to, Gondry tijekom filma koristi sitne detalje u kostimografiji i scenografiji kako bi dao naslutiti da nije sve kako se čini. Osim toga, kostimografiju uvelike koristi za **simboliziranje i vizualizaciju osjećaja**. Na sličan način nelineranom kompozicijom i suptilnim kostimografskim i scenarističkim detaljima igraju se i drugi redatelji novije kinematografije, na primjer Quentin Tarantino u *Paklenom šundu*, Christopher Nolan u *Mementu* (2000.), koji osim toga pretvara glumca Guy Pearcea u kostim, koristeći tetovaže, koje su jednako kao i sam glumac nositelji radnje.

S vremenom se događa i potpuno spajanje klasične i eksperimentalne kinematografije te se često eksperimentalni filmovi i forme prikazuju ne samo na festivalima nego i u komercijalnim kino dvoranama, a neki od najpoznatijih redatelja snimaju filmove, koji su, bez obzira na komercijalni uspjeh, formom, tehnikom snimanja ili naracijom eksperimentalni. Jedan od njih, **Steven Soderbergh**, redatelj koji je uvijek bio s artističke granice komercijalnosti, prošle godine je snimio cijeli igrani film koristeći isključivo *iPhone*.

Početak stoljeća, točnije 2003. godine, **Gus Van Sant**, do tada poznat po komercijalnim (*Dobri Will Hunting* i *remake Psiha*) te komercijalno-eksperimentalnim filmovima (*Drugstore cowboy*, *Moj privatni Idaho*), snima film *Slon*, inspiriran masakrom u srednjoj školi

Columbine. Slon je čudna, nelinearna igrano – lažno dokumentarna kombinacija, u kojoj redatelj većinu vremena ponavlja jedno te istih **petnaestak minuta radnje** (ulazak naoružanih srednjoškolaca u školu i ubijanje svih na koje naiđu), ali svako novo ponavljanje prate drugu osobu – ubojice, *cool* klinca /*Slika 12*/, školskog fotografa, navijačice, sportaša, neprilagođenu učenicu s naočalama, najjačeg klinca u školi (od kojih većina biva ubijena). Dokumentarističkim pristupom, bez emocije ili objašnjenja, Van Sant šokira i stvara izuzetnu nelagodu tijekom gledanja i nakon filma. Kostimografski svi su učenici točno onako kako bi **najpliće opisali skupinu** kojoj pripadaju (navijačice, alternativci, štreberi...). Tim pristupom gledatelj u filmu ne vidi „neku školu u nekom gradu“ već će prepoznati svoje školske kolege, djecu, prijatelje, što izaziva još veću nelagodu.



Slika 12 Scena iz filma *Slon*

David Lynch nešto je stariji (rođ. 1946.) predstavnik eksperimenta u komercijalnom filmu i karijeru je započeo čistim eksperimentalnim filmovima sedamdesetih, od kojih je najpoznatiji *Eraserhead* (1977.). Vrlo brzo snima komercijalne filmove, u kojima koristi tehnike eksperimentalnih - *Čovjek slon* (1980.), *Plavi baršun* (1986.) /*Slika 13*/, a u tri sezone *Twin Peaks* (1990-1991.) redefinira TV serije. Komercijalno najuspješniji film *Mullholland Drive* (2001.) i danas izaziva rasprave o čemu se u filmu uopće radi, jesu li radnje povezane i što je redatelj filmom htio reći. Osim što je u film uvrstio scene za koje je teško reći zašto su tamo

osim da šokiraju, što mu je svojevrsni **autorski potpis**, Lynch stvara priču koja je naizgled linearna i razumljiva, ali s trenutkom u filmu kada se sve promijeni i priča kreće drugačije, s istim likovima i drugačijim odnosima i njihovim ulogama. U svojim filmovima, pa tako i ovom, Lynch jako koristi kostimografiju, **naročito boje**, kako bi naglasio nadrealne situacije, osjećaje ili prikazao promjenu naracije. Sitni kostimografski detalji na likovima iz dva različita dijela filma uočljivi su tek iz naknadnog gledanja i suptilno otkrivaju razlike u karakterima likova.



Slika 13 Isabella Rossellini u filmu Plavi baršun

Još jedan od starijih predstavnika redatelja čija je karijera započela u eksperimentalnom filmu je i kultni **John Waters** (1946.). Iako nikada nije postao komercijalni redatelj, u pravom smislu te riječi, njegovi filmovi imaju kultni status. Jedan od najčešćih glumaca u njegovim filmovima (*Lak za kosu, Pink Flamingos, Poliester...*) je najpoznatiji *drag queen* Divine. Već samom pojavom ovaj performer je davao filmu vizualnu ekstravaganciju, a u kombinaciji s bizarnim kostimima kostimografa Van Smitha filmovi su bili dotad neviđeni, te se može reći kako su Waters i Van Smith utemeljili vizualni identitet trash filmova. U najpoznatijem i komercijalno najuspješnijem Watersovom filmu *Plačljivko* (1990) ipak nema Divine, ali su zato u njemu Johnny Depp (prva glavna uloga), punk ikona Iggy Pop i porno zvijezda Tracy Lords (prva ne porno uloga) . Film je parodija na holivudske nostalgične filmove o mladima pedesetih godina dvadesetog stoljeća i sukoba između konzervativnih i dobrih mladića i djevojaka s jedne strane, i *rockabilly* otpadnika s druge strane. Snimljen za veliki holivudski

studio Waters je u filmu ostao vizualno vjeran svojim eksperimentalnim korijenima pa su kostimi prenaplašeni i namjerno komični /Slika 14/ čime nedvosmisleno ismijavaju kostimografiju komercijalnog Hollywooda. Tako je Johnny Depp prelijep, a k tome i snažan i neovisan muškarac kojem nije problem pustiti suzu. Svi ostali njegovi neprilagođeni prijatelji su pruružni, svaki s određenom „manom“ koja ih poružnje. Mana je stavljena pod navodnike budući da je kod jedne od protagonistica trudnoća ta mana.



Slika 14 Mladi buntovnici filma *Plaćljivko*

Meksički redatelj Guillermo Del Toro, svoj prvi film je snimio kada mu je bilo samo osam godina koristeći Super 8 kameru i figurice iz filma King Kong. Nakon studija specijalnih efekata i maske, deset je godina radio u struci što je vidljivo u njegovim kasnijim redateljskim filmovima. 2006. godina snima *Panov labirint*, **turobnu horor dramu** smještenu u Španjolsku 1944. netom nakon završetka građanskog rata i zadnjih pobuna protiv Franca. Del Toro kombinira dva svijeta u kojem djevojčica Ofelia živi, onom stvarnom u kojem je njen očuh zapovjednik vojske i imaginarnom u kojem susreće strašna nadnaravna bića. Kostimi i maska u imaginarnom svijetu /Slika 15/ impresivni su i **zastrašujući** i tijekom većine filma izazivaju tjeskobu i strah, kao i brigu za sudbinu Ofelie. S druge strane, realni svijet je zagasitih i mirnih

boja. Takav pristup dodatno pojačava šok kod gledatelja kojeg izaziva spoznaja kako je realni svijet kudikamo brutalniji od imaginarnog.



Slika 15 Imaginarni svijet filma Panov labirint

Osamdesetih godina u svijet dugometražnog filma ulazi i Terry Gilliam, animator iz kultne TV serije **Monty Python Flying Circus** čije su eksperimentalno-nadrealne animacije doprinijele njenom kultu. Kostimirani SF svjetovi iz filmova *Brazil* (1985.), *12 majmuna* (1995.) i *Imaginarij dr. Parnasussa* (2009.) gotovo da su nepojmljivi u komercijalnim filmovima. **Prenaglašenost** veličine odijela, kombinacija boja, uporaba svakodnevnih predmeta kao dodatak kostimu samo su neke od značajki kostima u ovim filmovima koje je Gilliam redovito upotrebljavao. Utopijski svijet Brazila i danas je jedan od vizualno najimpresivnijih filmskih svjetova /Slika 16/.



Slika 16 Scena iz filma Brazil

Brazil i 12. majmuna direktno su **inspirirani** postojećim djelima (Brazil: George Orwell - 1984, Federico Fellini – 8 ½; 12 majmuna: Chris Marker kratki eksperimentalni film La Jetée (1962)) i odlični su primjeri rada novih generacija redatelja, od osamdesetih godina do danas. Rođeni i odrasli u vrijeme kada su im dostupni komercijalni, ali i eksperimentalni i avangardni filmovi, stvaraju svoj stil u kojem se **oslanjaju na ideje** i tehničke inovacije avangarde vješto ih kombinirajući s naracijom komercijalnih filmova. Otvorenost prema avangardi nešto je izraženija u Europi nego u SAD-u pa ni ne čudi da je veći dio ovih redatelja iz Europe ili je tamo živio neko vrijeme. Što se kostimografije tiče u njihovim filmovima, simbolizam, kostim kao **nositelj radnje**, reference na određeni period ili pokret u kinematografiji ili umjetnosti, pa i cjeloviti *hommage* autoru ili umjetničkom djelu, jači je nego ikad čak i u *blockbusterima* kojima je isključivi cilj zabava gledatelja i zarada producenata. U svemu tome kostimi su zauzeli jednu od glavnih uloga, uz dodatak kako se kostimom trebaju smatrati i kombinacija maske i kostime te oni nastali digitalnom obradom.

Eksperiment koji ne prestaje

Teško je reći kada se pojavio eksperimentalni film ili eksperimentalna fotografija budući da su i jedan i drugi medij u svom startu bili eksperimentalni po definiciji. Naime, osnovna definicija kaže kako eksperimentalni filmovi istražuju **nenarativne i alternativne forme filmskog pripovijedanja**. Također je većina vezana za neku drugu umjetnost (slikanje, ples, performans..), istražuje nove tehničke i/ili umjetničke aspekte filmskog stvaralaštva i najčešće je rađen s vrlo malim budžetom. Sve to može se upotrijebiti za prve filmove, ali i za prve fotografije. Iako su znanstvenici i izumitelji bili ti koji su istraživali tehnički aspekt fotografije, slikari, između ostalih i **Cezanne, Manet i Degas** su prigrlili ovu novu tehnologiju pretvarajući je u umjetnost. Tek s daljnjim tehnološkim razvojem, u trenutku kada je fotografija postala ravnopravna slikarstvu u vidu komercijalne uporabe počeli su se razvijati i eksperimentalni pravci.

Slična je stvar s filmom, u samim počecima svaki je film bio eksperimentalan i tek s pojavom prvih filmskih studija i komercijalne proizvodnje filmova pokrenut je prvi avangardni filmski pravac. Naravno, ovo sve treba uzeti vrlo uvjetno. Prvi holivudski studio otvoren je 1911. godina, a Charlie Chaplin je debitirao na filmskom platnu 1914. godine. Kako je komercijalni film zauzimao mjesto u zabavi, umjetnici, mahom slikari, okupljeni u umjetničkom pokretu dadaizmu odlučuju filmu vratiti mjesto u umjetnosti. **Dadaizam** za svoj osnovni postulat ima negiranje ustaljenih vrijednosti pa im je ova nova umjetnost došla kao naručena.



Slika 17 Kadar iz filma Andaluzijski pas

Tijekom dvadesetih godina prošlog stoljeća stvaraju prve prave eksperimentalne filmove – filmove koji imaju isključivo umjetničku svrhu, negiraju postojeću filmsku strukturu i naraciju i u svojoj osnovi nisu namijenjeni širokoj masi. Možda najpoznatije djelo iz ovog perioda kratki je film *Andaluzijski pas* (1929.) /Slika 17/, redatelja Luisa Buñuela i slikara **Salvadora Dalia**. Film je nastao prema njihovim snovima i jasno se opire standardnoj filmskoj strukturi i naraciji te je, zajedno s drugim filmovima iz razdoblja, postavio temelje eksperimentalnog filma – nenarativnost, ekspresija i simbolizam i igranje s tehničkim i umjetničkim aspektima filma.

U SAD-u temeljni film početka avangarde je film *Život i smrt holivudskog statiste broj 9413* (1928.) /Slika 18/, redatelja **Slavka Vorkapića** iz Srbije i Roberta Florey iz Francuske. Za razliku od europske avangarde, ovaj film posjeduje narativnu strukturu, ali ispričanu na vrlo ekspresionistički način. Film je satira o čovjeku koji dolazi u Hollywood kako bi postao glumac i pritom propada a industrija zabave ga uništi i **dehumanizira**. Broj 9413 iz naslova označava godinu rođenja Vorkapića (1894.) i količinu novaca koju je imao kad je došao u SAD (13\$). Simbolika u naslovu, kao i u filmu, te brzi pokreti kamere (neuobičajeni za ono vrijeme), superimpozicija (stavljanje dva ili više filmskih kadrova jedan na drugi), čudni kutovi i drugi eksperimenti s tehničkim aspektima filma naslijeđe su koje je ovaj film ostavio.



Slika 18 Kadar iz filma *Život i smrt holivudskog statiste broj 9413*

Narednih se desetljeća eksperimentalni film razvijao kako u SAD-u tako i u Europi, a nešto snažnija ekspanzija započela je za vrijeme i nakon drugog svjetskog rata. Jedan od filmova iz tog razdoblja *Mreža popodneva* (1943.) napravili su bračni par Maya Deren i Alexander Hammid. Sve umjetničke i tehničke aspekte filma odradili su sami, a za cijeli film su potrošili manje od 300 dolara. Iako posjeduje naraciju, brojni se motivi ciklički ponavljaju (cvijet na kolnom prilazu, padanje ključa, otključavanje vrata...), a slow-motion snimci, kamera iz ruke i nadrealnost i **vlastita produkcija** njegovo su naslijeđe.

Šezdesete i sedamdesete godine, koje su donijele približavanje komercijalnog filma eksperimentalnom, istovremeno su dovele do dodatnog udaljavanja eksperimentalnih filmaša. Razvija se strukturalni film, koji narativnosti prilazi na apstraktan način, minimalistički i ogoljeno od nepotrebnih komplikacija. **Strukturalni** film je izrazito nenarativan koji obilježava nestandardno izdvajanje filmske jedinice te postavljanje izumljenih pravila, postupka za kombinaciju tih jedinica u cjelinu izlaganja. Nekako u isto vrijeme konceptualni umjetnici, kao što su **Yoko Ono i Andy Warhol** /*Slika 19*/, stvaraju različite vidove umjetnosti pa tako i film. Filmovi su često mješavina drugih vrsta umjetnosti, npr. kombiniranje klasičnih fotografija s ljudskim glasom i **socijalno-političkom** komponentom.



Slika 19 Andy Warhol s kamerom

U tim su godinama aktivni i pioniri eksperimentalnog filma na ovim prostorima. S jedne strane imamo umjetnike kao što su **Tomislav Gotovac**, koji vješto kombinira ulični i art performans i eksperimentalni film, a njegovi najpoznatiji filmovi *Glenn Miller I i II* tipični su predstavnici strukturalnih filmova. Bez naracije i radnje filmovi nastaju neprekinutim snimanjem s automobila koji kruži oko školskog igrališta u prvom filmu te na kružnom toku u Novom Zagrebu u drugom filmu. Dok se u prvom filmu pojavljuju slučajni akteri (na igralištu, na biciklu), prebacivanjem kadra na cestu Gotovac u drugom filmu u potpunosti izbacuje ikakav kontakt s ljudima.

Još veću povezanost filma i performansa radi **Marina Abramović** koja film doživljava kao medij koji će zabilježiti njen performans koji bi se inače izgubio. Snima sve svoje performanse, a jedini koji je napravljen isključivo za filmsku publiku je *Ljubavnici: Hod po Velikom zidu* iz 1988. u kojem sa svojim tadašnjim umjetničkim i životnim partnerom Ulayem kreće iz suprotnih krajeva Kineskog zida kako bi se sreli na sredini i prekinuli. Usprkos trajanju samog hoda od gotovo devedeset dana Abramović cijelim putem hoda u crnoj haljini i **crvenom kaputu** /Slika 20/. Iste crvene boje bila je i haljina u performansu *Artist is present* (2010.) u kojem su se Ulay i Marina prvi puta vidjeli nakon više od dvadeset godina.



Slika 20 Susret Marine Abramović i Ulaya

Ipak, najvažniji predstavnik s ovih prostora bio je **Dušan Makevejev**, redatelj i predstavnik Crnog vala, pokreta u kinematografiji s kritičkim stavom prema komunizmu u Jugoslaviji. Najpoznatiji film *WR: Misterij organizma* (1971.) /*Slika 21*/, dokumentarno-igrani film, proučava vezu između komunističke politike i seksualnosti. U igranom segmentu se pojavljuje i glumica Milena Dravić, a sam film je kontroverzna mješavina kadrova snimljenih u Jugoslaviji, New Yorku i na drugim mjestima. Zbog **eksplicitnih scena masturbacije**, penisa u erekciji, učestale golotinje, ali i kritiziranja komunističkog društva, film je u Jugoslaviji zabranjen sve do kraja osamdesetih. Van granica bivše države stekao je kulturni status i omogućio Makevejevu rad u Europi i SAD-u.



Slika 21 Kadar iz filma *WR: Misterije organizma*

U osamdesetim dolazi do velike ekspanzije **video industrije**. S tehničke strane tu su video kamere i rekorderi tako da svatko može napraviti film doma, a s umjetničke razvija se nova forma video spotova, glazbenih, ali i reklamnih za potrebe TV-a. Sve to dovodi do pojave novih autora i umjetnika koji karijeru započinju na kratkim formama, da bi s prvim većim uspjehom prešli na komercijalne filmove pritom prenoseći stečeno znanje u njih.

Taj se trend nastavlja i u dvadeset i prvom stoljeću u kojem se odvajaju dva smjera eksperimentalnog filma – filmaši koji rade s digitalnim tehnologijama i oni koji za proizvodnju koriste isključivo analogne metode.

Eksperimentalna kostimografija

Kako se može vidjeti iz kratkog **pregleda povijesti** eksperimentalnog filma, većim dijelom je riječ o filmovima koji su rađeni u vlastitoj radinosti, s malim budžetima ili s namjerom da se ponudi drugačiji pogled na film. Iz tog je razloga vrlo nezahvalno uspoređivati kostimografiju u tim filmovima, bez da se secira jedan po jedan film, ili barem oni u kojima postoji glumac ili kostim.

Možda i važniji razlog zašto je tome tako je činjenica kako su eksperimentalni i art filmovi pokušavali od samih početaka odmaknuti se od komercijalnog filma ignorirajući norme komercijalnih filmova pa tako i kostimografiju. Budući da sami nisu bili smatrani umjetnicima su se često vezali za neku od etabliranih umjetnosti – slikarstvo, glazba, fotografija, skulptura, arhitektura, pa i performans, što moda u vrijeme nije bila, ili barem takvom nije smatrana.

No utjecaj eksperimentalnog i art filma na komercijalnu kinematografiju pa i njenu kostimografiju je, kao što se može vidjeti iz prvog dijela rada, velik. **Uporaba kostima kao simbola**, namjerno suprotstavljanje kostima i karaktera lika, korištenje stvari koje nisu namijenjene oblačenju kao kostim, razvoj lika kroz promjenu kostima ili stavljanje kostima u glavnu ulogu su samo neki od elemenata komercijalnog filma koji su filmaši prenijeli iz umjetničkog svijeta filma i/ili fotografije. Gotovo je nemoguće pronaći uspješnog kostimografa u svjetskim razmjerima koji nije sam započeo u eksperimentalnom filmu ili kao uzore i inspiraciju navodi ljude iz tog svijeta.

Upravo iz tog razloga sam ovaj rad koncipirala s prolaskom kroz povijest komercijalnog filma i njegove dodirne točke i reference na eksperimentalni film, naročito u zadnjem periodu u kojem su komercijalni i eksperimentalni film gotovo pa spojeni. Tek onda sam se vratila na ono s čime je sve počelo, ali i završava – modni izričaj u eksperimentalnom filmu i fotografiju.

Uostalom kakav bi to bio eksperimentalni rad da ima **linearnu strukturu**?

Osjećaji na fotografiji i filmu

Multimedijalni projekt *Osjećaji* sastoji se od tri različita medija – **instalaciju, fotografije i eksperimentalnog filma**. U projektu sam odlučila prikazati različite osjećaje koristeći boje, točnije svaka od odabranih boja predstavljala je određene osjećaje. Zatim sam napravila kostime tako da su najčešće monokromatski, samo jedne odabrane boje. Riječ kostim ovdje se mora promatrati u nešto širem kontekstu od klasičnog poimanja kostima na filmu.

Moji kostimi sastoje se, najčešće, od krojenog i šivanog dijela, na primjer kombinezona, te dodatka, u slučaju kombinezona to su kaciga s nalijepljenom „perjanicom“ od cvijeća, štake i noga od lutke za izlog. Sve skupa stvara kostim izrazito crvene boje koji simbolizira **nemoć**, a taj segment nosi naslov *No Go!* /Slika 22/.



Slika 22 Fotografija is serije *No Go!*

Nakon izrade kostima upotrijebila sam ga u tri različita medija. Prvo sam ga osobno obukla, točnije **instalirala na sebe**, te sam, zajedno sa snimateljem napravila kadrove eksperimentalnog filma. Slijedilo je fotografiranje, a nakon što je sve bilo gotovo kostim se preselio na lutku te je kao takav upotrijebljen na izložbi zajedno s fotografijama i kraćim

video isječkom /Slika 23/ koji se vrtio u beskonačnost na malom crvenom televizoru /Slika 24/. Iako su na ovoj izložbi svi mediji bili zajedno, jednako tako funkcioniraju i svaki za sebe.



Slika 23 Kadrovi iz filma *No Go!*

Kada govorimo o filmu *Osjećaji* moramo ga promatrati kao umjetničko djelo koje ima **dvojaku funkciju** – sastavni je dio multimedijalni izložbe, ali i samostalni uradak koji funkcionira neovisno o drugim medijima. Budući da su kostimi jedino što se proteže i ponavlja kroz sva tri medija, u filmu su oni preuzeli glavnu ulogu. Iako se tijekom filma odvija određena radnja, lice je gotovo uvijek sakriveno, a kostimi su glavni subjekt koji nosi radnju.



Slika 24 Izložba fotografija, videa i instalacije

To je vidljivo u druga dva kostima crvene boje: košulje s granama (segment *Nikad na zelenu granu*) i još više u crvenim **cipelama s bodljom** (segment *Nabijem te*). U potonjem, cipela s bodljom na vrhu u interakciji je s muškim tijelom točnije stražnjicom /Slika 25/. Iako ne postoji fizički kontakt, vide se noge u kadru, a muškarcu ne vidimo lice, kostim nosi poruku i definira odnos među likovima. Muško i žensko tijelo su u ovom slučaju samo **objekti**. Osim cipele u

kostim spada i kratka crvena suknja koja je, svojim romantičnim i pomalo nevinim izgledom protuteža cipeli s bodljom i na neki način odaje *hommage* filmskim anti-junacima čije su vanjske i unutarnje karakteristike uvijek u **protuteži**. S tim da je u mojem slučaju unutarnja karakteristika definirana cipelom i bodljom, budući da je kostim nositelj glavne uloge.



Slika 25 Fotografija iz serije Nabijem te

Treći kostim iz crvene serije sastoji se od košulje, grana drveta i srca izrađenih od stiropora /Slika 26/. U filmu se neko vrijeme ponavlja radnja stavljanja i micanja srca na grane, pri čemu se ne vidi lice, budući da je za potrebe filma i fotografije isto nepotrebno. Kostim je i ovdje nositelj radnje jer rasporedom srca na granama, njihovim pojavljivanjem i nestajanjem se prikazuje osjećaj boli. Istovremeno, moje tijelo ima ulogu **objekta**. Snimanjem u proljetnoj zelenoj šumi kao pozadini, odnosno scenografiji, crveni kostim stvara snažan dojam otuđenosti i neprilagođenosti okolini.



Slika 26 Fotografija iz serije Nikad na zelenu granu

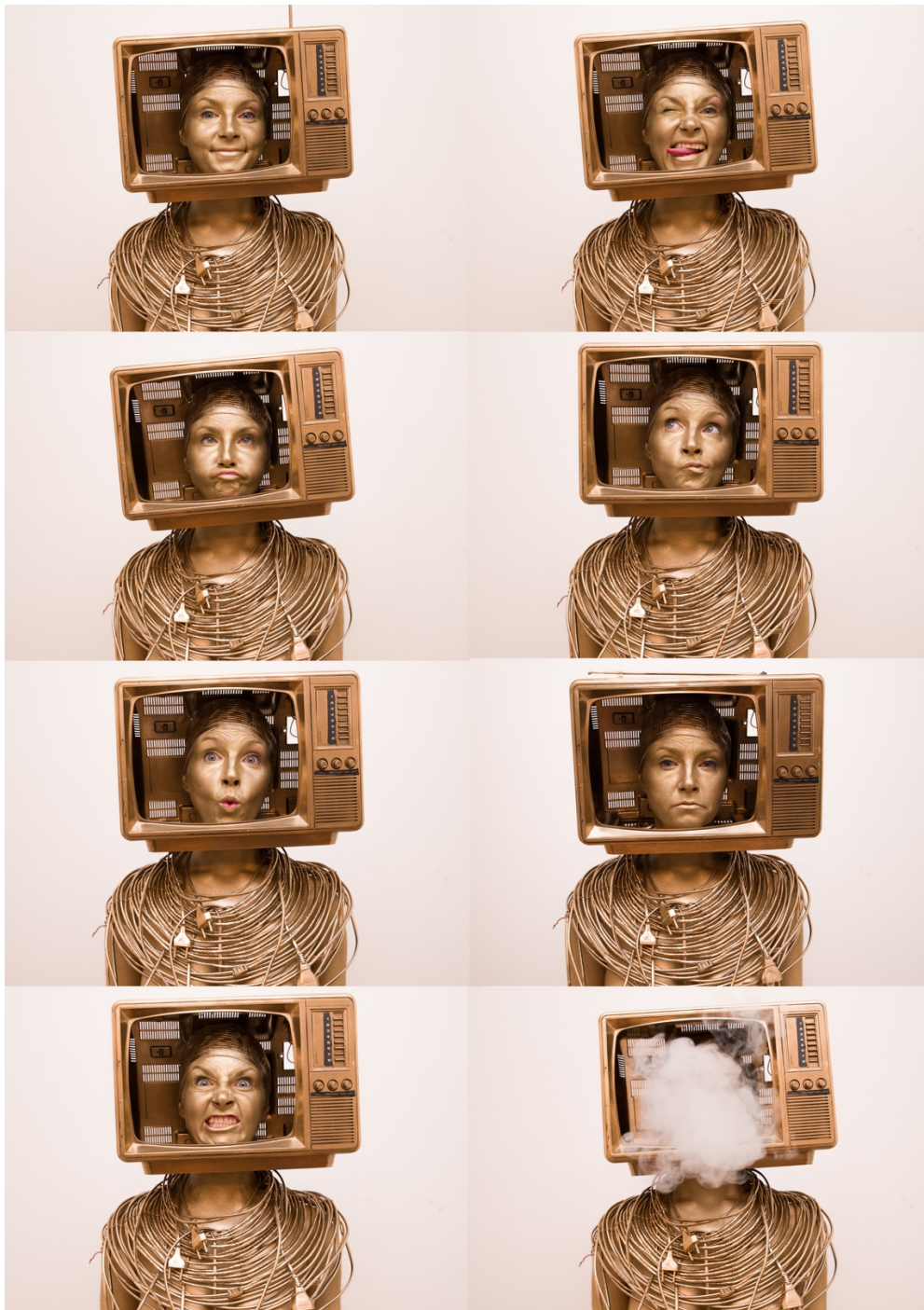
Budući da je riječ o eksperimentalnom i art filmu ni svi kostimi nemaju klasičan šivani dio. Iako mi je kao modnoj dizajnerici izazov bio stvarati kostime na taj način, sloboda eksperimentalnog filma i umjetnička sloboda su me vodile u drugom smjeru. Kostim u zlatnom dijelu filma **sastoji se od materijala** koji svoju osnovnu namjenu imaju u svakodnevnom životu koji nema veze s modom.

Za izradu kostima upotrijebljeni su strujni i drugi **računarski kablovi** – za spajanje printera, miša, spajanje TV-a i računala i slično. Kablovi su namotani u dva dijela na tijelo, prekrivajući na taj način intimne dijelove tijela /*Slika 27*/. Osim njih, na ramenima se nalazi TV, u čijem se otvoru za ekran pojavljuje glava. Cijelo tijelo pa i glava na kojoj se nalazi plivačka kapa koja u potpunosti skriva kosu obojani su u zlatno, čime tijelo, a prvenstveno **lice postaje dio kostima**. Vidljivo je to i u drugim segmentima multimedijalnog projekta te se na instalaciji, na kojem su kablovi prebačeni na zlatno obojanu modnu lutku bez glave, unutar televizora nalazi **tablet** na kojem se prikazuje glava u beskonačnom videu.



Slika 27 Tijelo kao kostim

Tijekom filma muška ruka (također obojana u zlatno) mijenja programe na TV-u čime se mijenjaju emocije na licu do zadnjeg programa kada se iz glave počinje dimiti /Slika 28/. Iako je naizgled riječ o glumi, u ovom sam segmentu pokušala svoje lice upotrijebiti kao sastavni dio kostima, oduzimajući mu svoju osobnost i pretvarajući ga u dinamički kostim koji na (pre)eksplicitan način prikazuje mijenjanje osjećaja kao TV programa.



Slika 28 Osam lica kostima

Sljedeće kostime koji sam izradila na određeni su način i performans, a za sad se nalaze samo u dva medija – na filmu i fotografiji. Ujedno je riječ o kostimima koji nisu monokromatski već s jednom dominantnom bojom. Prvi je nastao uživo na filmu kada sam sjedeći za kuhinjskim stolom (u napuštenoj bolnici) polila po sebi juhu od rajčice s rezancima-slovima. Kostim se u ovom slučaju sastoji od haljine i juhe (kao dvije vizualne suprotnosti) i na neki je način aktivan, mijenja se tijekom trajanja filma, dok juha teče niz haljinu i boji je u crveno /Slika 29/. Fotografije su napravljene nakon toga kada sam cijeli lonac izlila na glavu i fotografiranjem iz gornjeg rakursa dodatno naglasila spoj mene, haljine i juhe kao jedinstvenog kostima /Slika 31/.



Slika 29 Kadar iz filma Osjećaji



Slika 30 Kadar iz filma Osjećaji

Ponovo koristeći juhu od rajčice s rezancima-slovima napravila sam drugi performans. Ovaj put sam stajala bez odjeće na sebi lagano osvijetljena u potpunom mraku i snimala dva dijela tijela – gornji dio tijela od nosa do ramena te noge od koljena naniže. Performans se sastojao da sam usta napunila juhom te je pljuvala po sebi pa proces punjenje-pljuvanje ponavljala desetak puta. U ovom slučaju kostim je bila samo juha od rajčice bez dijela kostima napravljenog od tekstila /Slika 30/.



Slika 31 Fotografija prolivene juhe

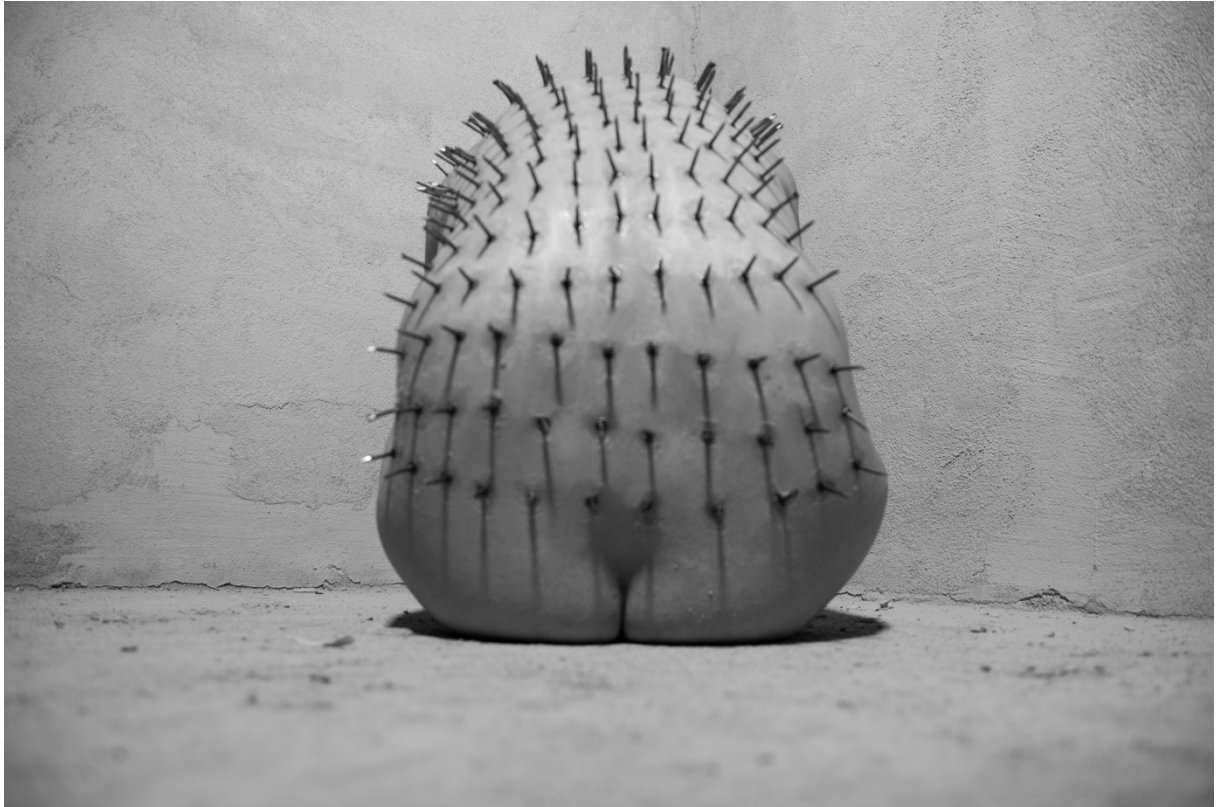
Ni zadnji kostim na filmu koji ću pobliže objasniti ne sadrži odjevni dio već se sastoji od dvije stotine čavlića zalijepljenih na moja **gola leđa**. Ovaj segment u filmu, kao i pripadajuće fotografije jedini su napravljeni u crno-bijeloj tehnici kako bi se dodatno naglasili osjećaji, što je još dodatno izraženo scenografijom, točnije potpuno ogoljenim podrumskim zidovima i podom.



Slika 32 "Golotinja" koja izaziva nelagodu

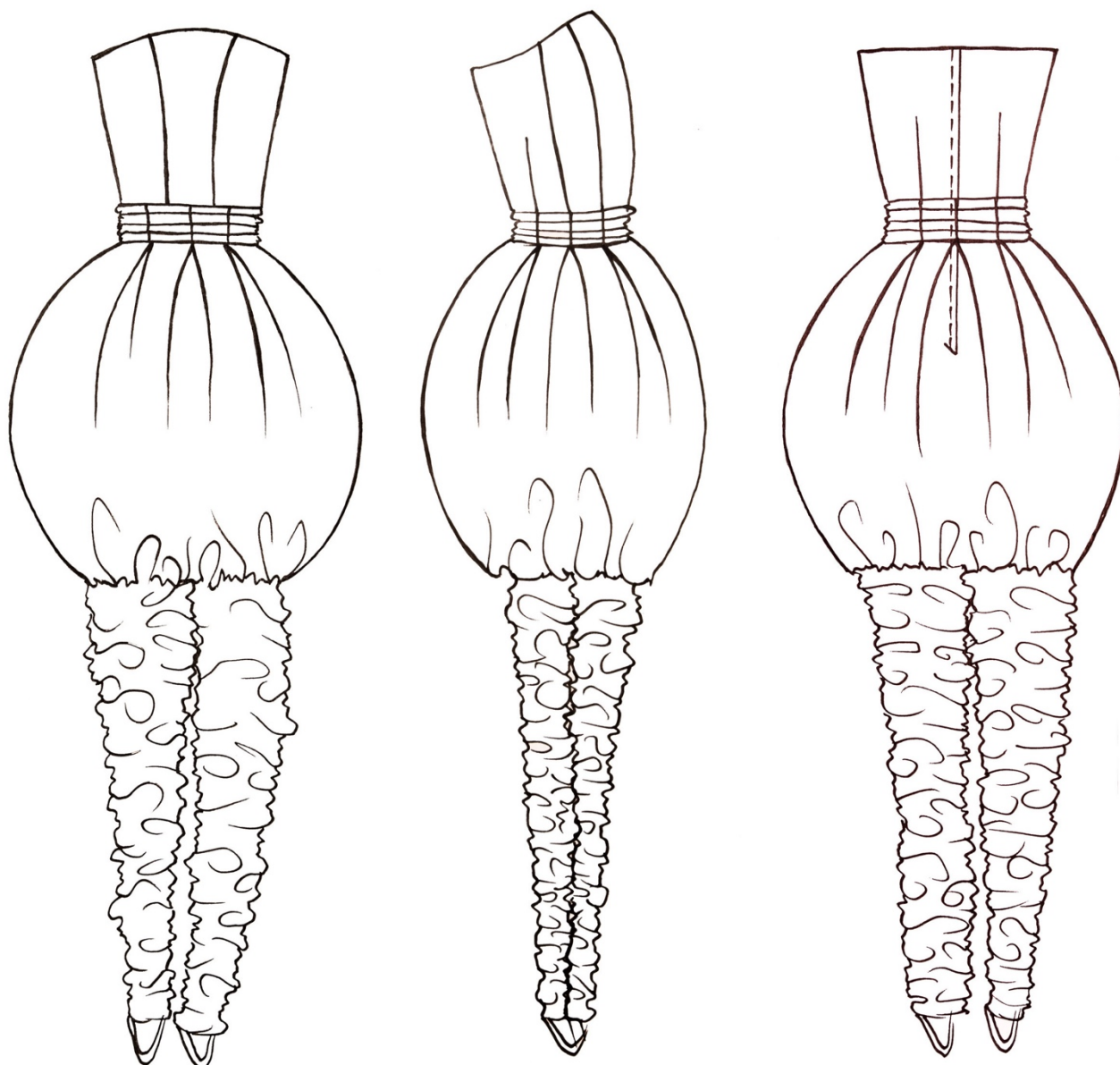
Ovim sam jednostavnim kostimom odlučila u potpunosti **anulirati ljepotu** ženskog tijela, stvarajući osjećaj neugode koje kostim izaziva. Također su tome pridonijele i poze koje su kod većine gledatelja vrlo indikativne – na primjer **fetus položaj** /Slika 32/ koji asocira na osjećaj nemoći i straha, točnije pozu koju instinktivno zauzimamo suočeni s njim.

Zanimljivo, iako je na svim fotografijama ovog kostima /Slika 33/, te u filmu, prikazano golo tijelo niti jedna do sad dobivena reakcija od gledatelja, bilo muških ili ženskih, nije bila čak niti radoznalost zbog „golotinje“ već je kod svih reakcija bila nepodijeljena i vrlo jasna – jaka neugoda.



Slika 33 Prikaz ženskog tijela bez erotizma

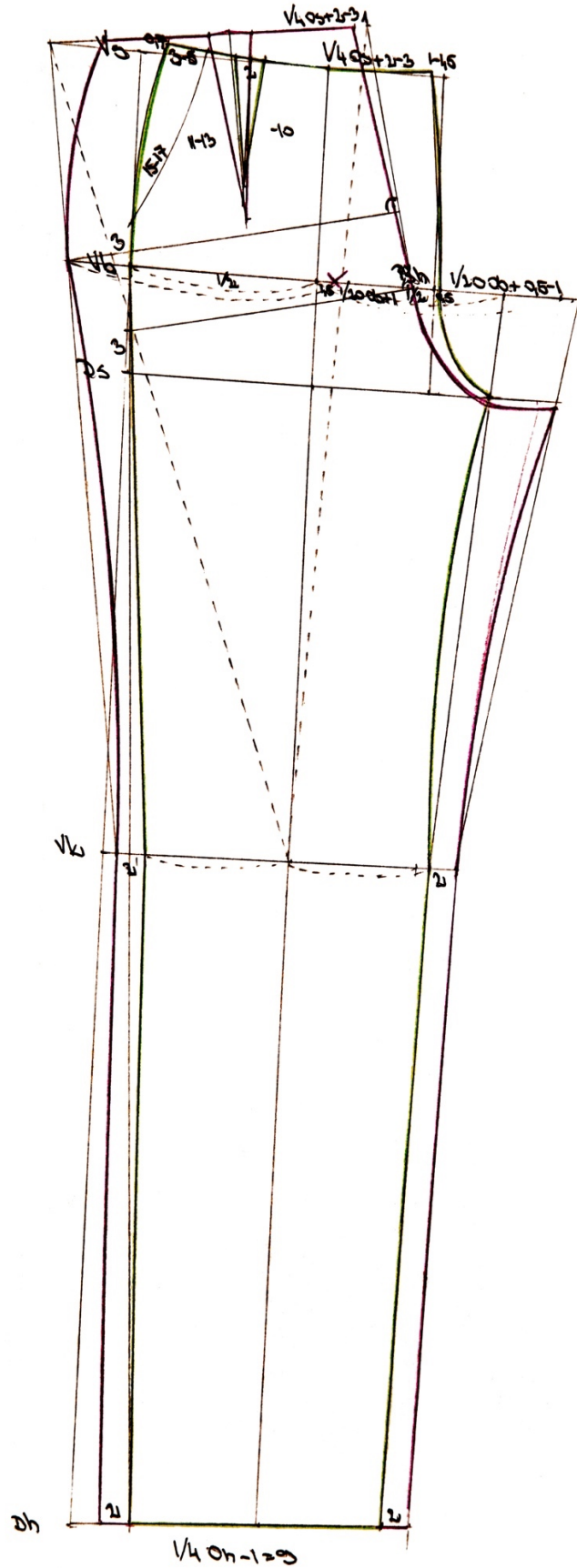
Konstrukcija i modeliranje odjevnog predmeta



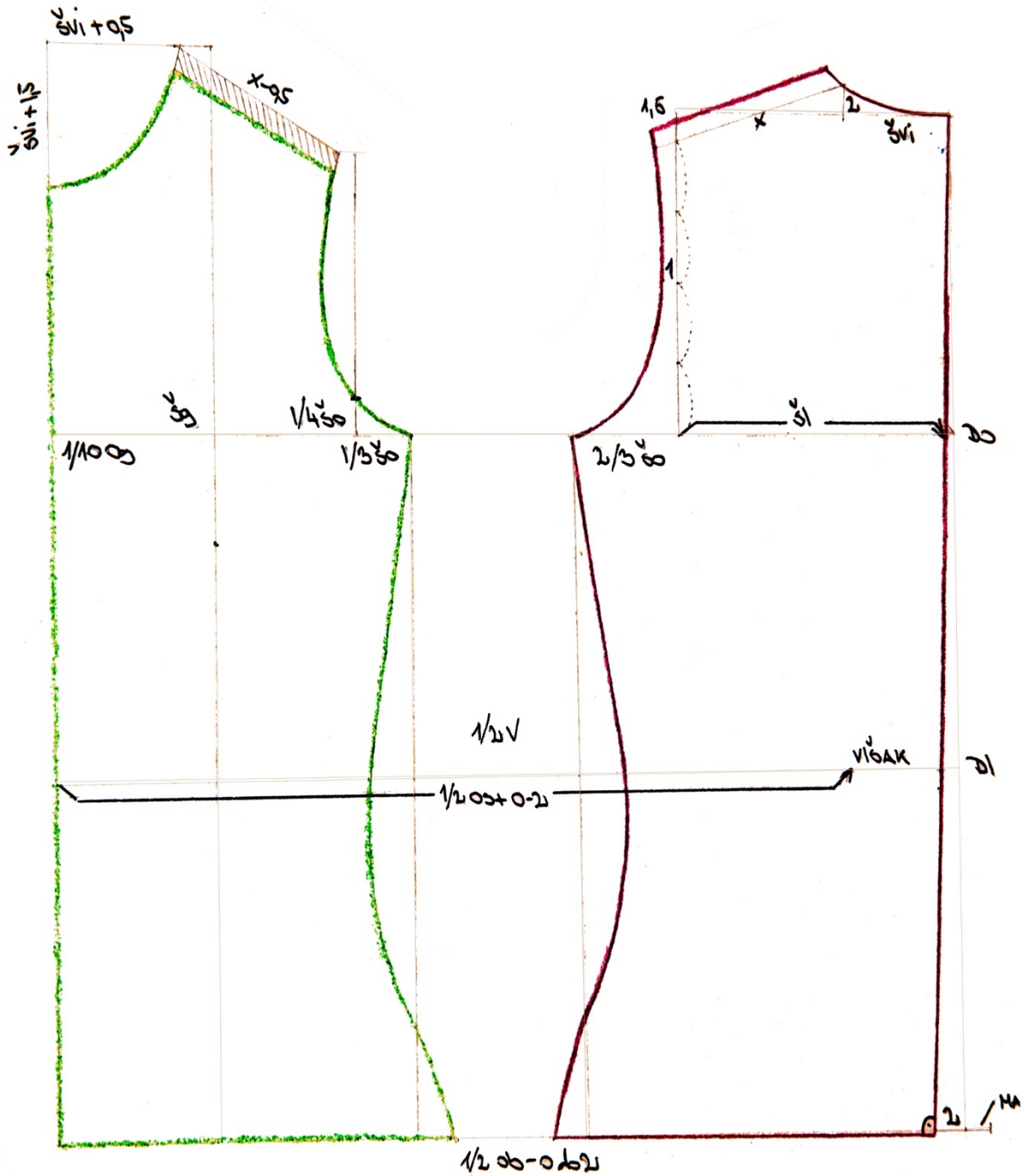
Slika 34 Projektni crtež prednjeg, bočnog i stražnjeg dijela kombinezona

Gornji prednji dio kombinezona sastoji se od tri dijela: dva bočna i jedan srednji te pasice u struku napravljene od falde. Donji dio se sastoji od suknja-hlača na kojima su tri velike duboke falde. Spojene su u naborima na donji dio običnih hlača izrađenih 40 centimetara duže kako bi gumica u šavovima za spajanje prednje i stražnje nogavice činila lijepe nabore. Gumice su 5 cm kraće nego što treba biti dužina nogavice te nabiru materijal stvarajući lijepe nabore.

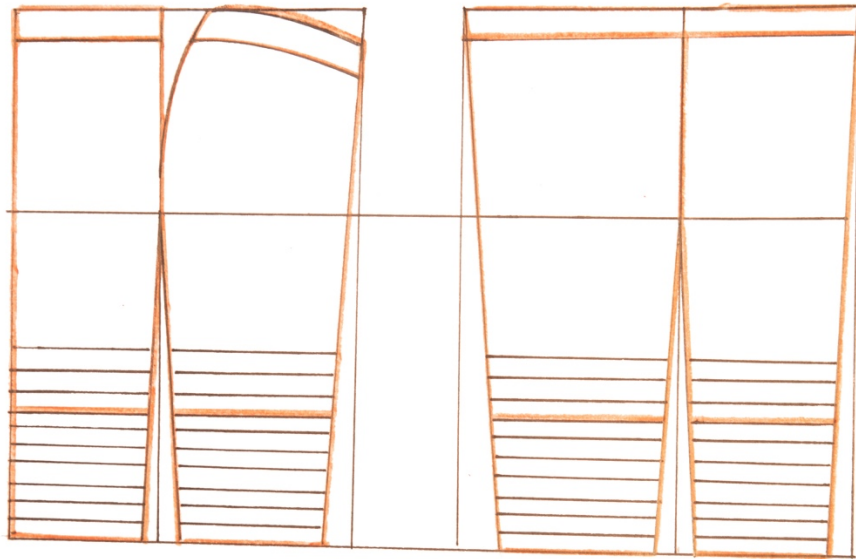
Stražnji dio kombinezona sastoji se od četiri dijela: dva bočna i dva srednja koje spaja zatvarač kako bi se kombinezon mogao oblačiti. Donji dio stražnjeg dijela je isti kao i prednji dio s razlikom što je zatvarač s gornjeg dijela protegnut u dubinu sjedala.



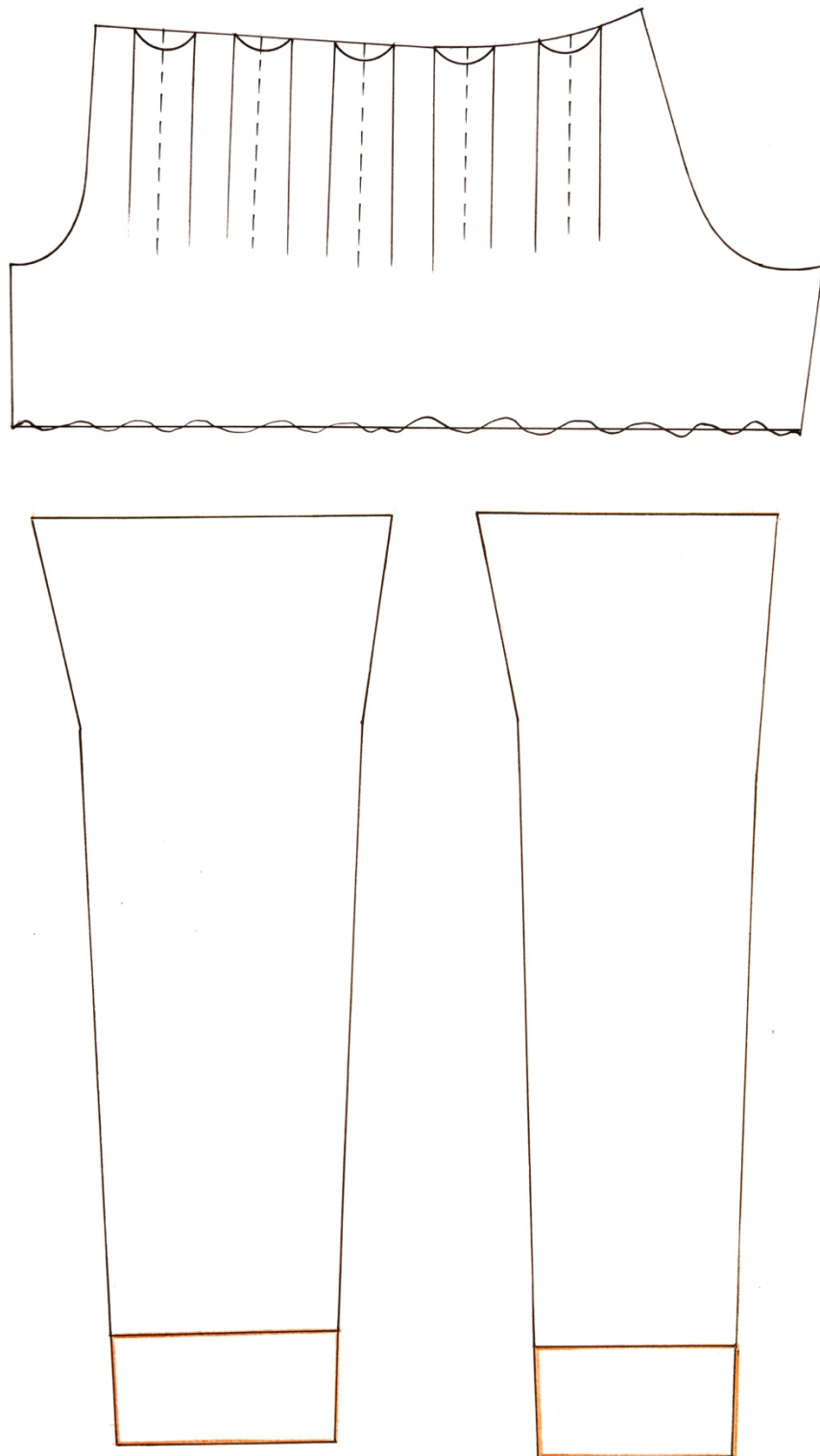
Slika 35 Konstrukcija prednjeg i stražnjeg dijela temeljnog kroja hlača



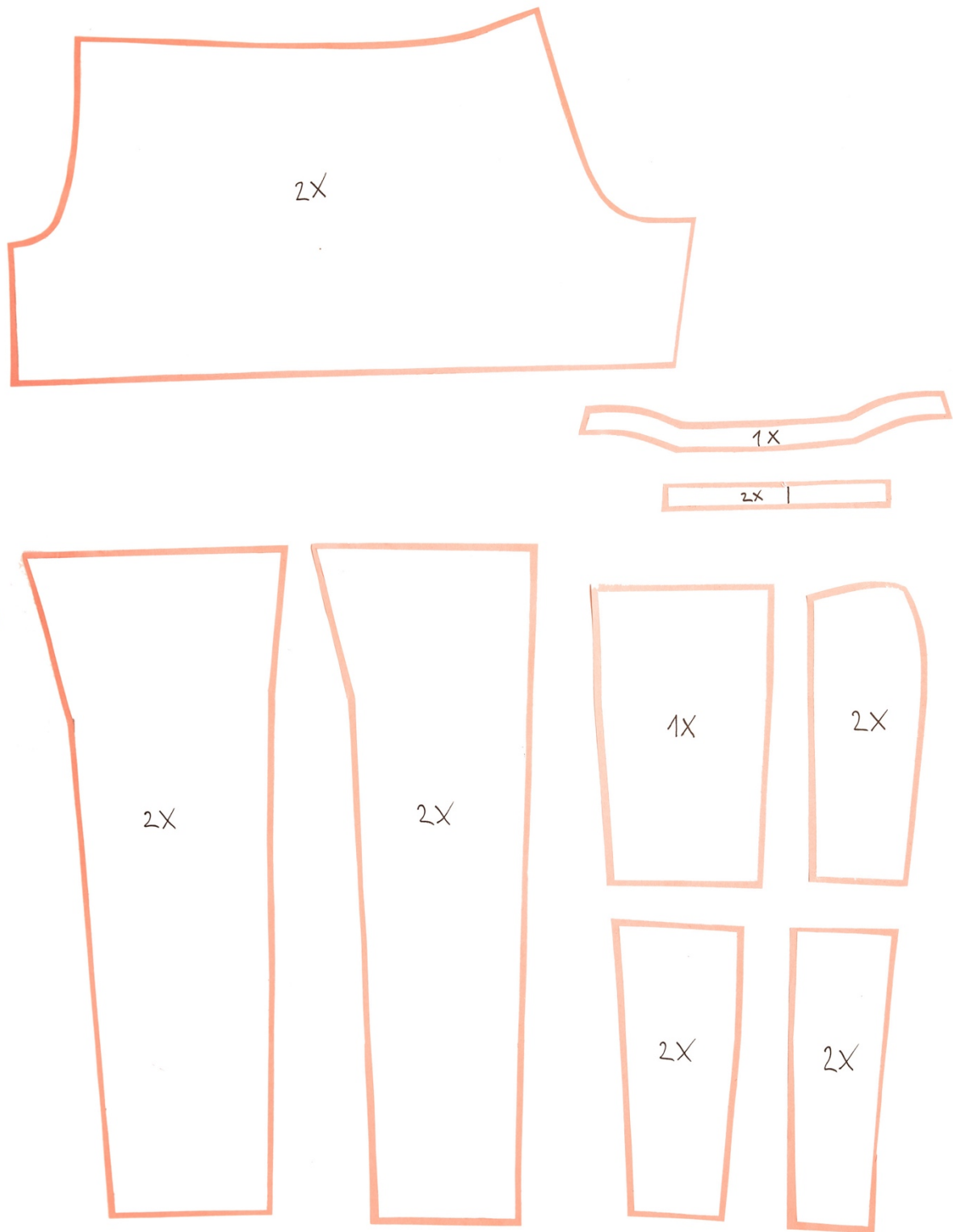
Slika 36 Konstrukcija prednjeg i stražnjeg dijela temeljnog kroja majice



Slika 37 Modeliranje gornjeg dijela kombinezona



Slika 38 Modeliranje donjeg dijela kombinezona



Slika 39 Dodavanje šavova



Slika 40 Modni crtež

Zaključak

Eksperimentalni ili art film kao formu je vrlo teško definirati, osim jednostavnim odgovorom da je to film u kojem se na bilo koji način eksperimentira s nekim od tehničkih ili umjetničkih aspekata. Stoga je i pokušaj objašnjenja kostima i kostimografije također teško ostvariti u kratkoj formi. No, cilj ovog rada je objasniti način na koji sam ja kostimima pristupila u svojem eksperimentalnom filmu i fotografije (te instalaciji, što u ovom radu nisam previše objašnjavala).

Otvorena forma filma i fotografije u kojima je **jedina zakonitost da zakonitosti nema** pruža širok spektar mogućnosti razvoja i rada na kostimima i omogućuje drugačiji pristup nego što je to slučaj s komercijalnim filmovima, iako je u suvremenom filmu ta granica između filmova sve tanja i tanja i sve je više tehnika nastalih u art i eksperimentalnim filmovima koje se koriste u komercijalnim. Stoga smatram kako će mi ovaj rad pomoći u daljnjem radu kao kostimograf na igranim filmovima i serijama.

Istovremeno, multimedijalnost projekta mi je omogućila da sagledam povezanost i isprepletenost različitih medija, prvenstveno fotografije i filma. Svaki medij ima svoje (tehničke) zakonitosti, ali to ne sprječava da se ideje i izvedbe stvorene za jedan medij ne upotrijebe u drugim na jednako efektan, pa i efektniji, način nego u originalnom mediju.

Popis fotografija i crteža

Slika 1 Doktor Živago (1965.) - Omar Sharif i Julie Christie	2
Slika 2 Karakteristični bijeli šešir Johna Waynea, nasuprot crnom šeširu filmskog negativca	3
Slika 3 Najpoznatiji filmski plesni par -Fred Astair i Ginger Rogers	4
Slika 4 Prljavi filmski anti-junaci: Yves Montand i Richard Burton	4
Slika 5 John Travolta i Samuel L. Jackson u Paklenom šundu (1994.) prije i poslije preobrazbe	5
Slika 6 Jean Paul Belmondo i Patricia Franchini u istoj košulji	6
Slika 7 Peter Fonda i Dennis Hopper kao ikone generacije	7
Slika 8 Simbolička preobrazba Dustina Hoffmana tijekom filma Diplomac	8
Slika 9 Prizor iz filma Ratovi zvijezda	8
Slika 10 Bohemian rhapsody, prvi video spot na svijetu	10
Slika 11 Jim Carrey i Kate Winslet u Vječnom sjaju nepobjedivog uma	11
Slika 12 Scena iz filma Slon	12
Slika 13 Isabella Rossellini u filmu Plavi baršun	13
Slika 14 Mladi buntovnici filma Plačljivko	14
Slika 15 Imaginarni svijet filma Panov labirint	15
Slika 16 Scena iz filma Brazil	15
Slika 17 Kadar iz filma Andaluzijski pas	17
Slika 18 Kadar iz filma Život i smrt holivudskog statista broj 9413	18
Slika 19 Andy Warhol s kamerom	19
Slika 20 Susret Marine Abramović i Ulaya	20
Slika 21 Kadar iz filma WR: Misterije organizma	21
Slika 22 Fotografija iz serije No Go!	23
Slika 23 Kadrovi iz filma No Go!	24
Slika 24 Izložba fotografija, videa i instalacije	24
Slika 25 Fotografija iz serije Nabijem te	25
Slika 26 Fotografija iz serije Nikad na zelenu granu	26
Slika 27 Tijelo kao kostim	27
Slika 28 Osam lica kostima	28
Slika 29 Kadar iz filma Osjećaji	29
Slika 30 Kadar iz filma Osjećaji	29
Slika 31 Fotografija prolivene juhe	30
Slika 32 "Golotinja" koja izaziva nelagodu	31
Slika 33 Prikaz ženskog tijela bez erotizma	32
Slika 34 Projektni crtež prednjeg, bočnog i stražnjeg dijela kombinezona	33
Slika 35 Konstrukcija prednjeg i stražnjeg dijela temeljnog kroja hlača	34
Slika 36 Konstrukcija prednjeg i stražnjeg dijela temeljnog kroja majice	35
Slika 37 Modeliranje gornjeg dijela kombinezona	36
Slika 38 Modeliranje donjeg dijela kombinezona	37
Slika 39 Dodavanje šavova	38
Slika 40 Modni crtež	39

Bibliografija

Knjige:

Rees, A.L.: *Povijest eksperimentalnog filma i videa*; UK, 2016

Horak, Jan-Christopher: *Lovers of cinema: The first american film avant-garde, 1919-1945*; USA, 1995

Geczy, Adam & Karaminas, Vicki: *Fashion's double*; UK, 2016

Calefato, Patrizia: *Dress, body, culture: The clothed body*; Italy, 2004

Nadoolman Landis, Deborah: *Hollywood Costume*, USA, 2012

Članci i znanstveni radovi:

Nusim, Roberta: *Character by design*; Academy of motion picture arts and sciences publication, USA, 2008

Annala, Pijro: *Film Costumes as Icons*; University of Lapland, Faculty of Arts and Design, 2014

Belc, Petra: *Eksperimentalni film sa ženskim potpisom*; Hrvatski filmski ljetopis br 88; Zagreb, 2016

Marković, Dejan D.: *Američko filmsko podzemlje i eksperimentalni film*; Hrvatski filmski ljetopis br 62; Zagreb, 2010

Rushdie, Salman: *Salman Rushdie talks with Terry Gilliam*. The Believer br. 1; Las Vegas; 1 Ožujak 2003.

Online izvori:

Wille, Jakob Ion: *Understanding Fashion Film, Form and Genre*; Kosmorama, 2019,
<https://www.kosmorama.org/kosmorama/artikler/understanding-fashion-film-form-and-genre>

Oller, Jacob: *The Craft of Costumes: Star Wars and Clothing*; Film school rejects, 2016,
<https://filmschoolrejects.com/star-wars-costumes-history-552b769a3617/>