

# 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://um.nsk.hr/um:nbn:hr:201:812932>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-22**



Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
TEKSTILNO-TEHNOLOŠKI FAKULTET

**DIPLOMSKI RAD**

ULOGA KAZALIŠNE I FILMSKE KOSTIMIRANJE U KREIRANJU  
KOSTIMOGRAFSKOG RUKOPISA

Ines Krmpoti

Zagreb, srpanj 2020.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
TEKSTILNO-TEHNOLOŠKI FAKULTET  
KOSTIMOGRAFIJA

**DIPLOMSKI RAD**  
ULOGA KAZALIŠNE I FILMSKE KOSTIMOGRFKE U KREIRANJU  
KOSTIMOGRAFSKOG RUKOPISA

**Mentor:**

red. prof. art. Snjezana Vego

**Neposredni voditelj:**

doc. dr. art. Ivana Bakal

**Autor:**

Ines Krmpoti (10803/TMD)

Zagreb, siječanj 2020.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

TEKSTILNO TEHNOLOŠKI FAKULTET

Zavod: Zavod za dizajn tekstila i odjeće

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, predsjednik/ica
2. Red. prof. art. Snježana Vego, član/ica
3. Doc. dr. art. Ivana Bakal, član/ica
4. Red. prof. art. Andrea Paveti, red. prof. art., zamjenik člana/ice

## **SAŽETAK:**

Za diplomski sam rad izabrala temu "Uloga kazališne i filmske minke u kreiranju kostimografskog rukopisa". Rad se sastoji od teorijskog i eksperimentalnog umjetničkog dijela. U teorijskom dijelu posvetit ću se proučavanju razvoja kostima, za kazališne minke, uložene minke i maske u ulogu kostimografskog prikaza. Ako želimo shvatiti što nam kostim govori o zadanom glumcu i liku kroz scensku umjetnost moramo shvatiti ulogu identiteta. S obzirom na to, razradit ću tematiku identiteta koji je neophodan element u analizi glumaca kroz određeno umjetničko scensko djelo. Analizirat ću kostimografiju kao cjelinu te zadaću kostimografa, minikera i maskera koji svojim umjetničkim radom uvelike pridonose oblikovanju produkcije određenog djela. Također, posvetit ću se analizi transformacije glumca u određeni lik. U eksperimentalnom umjetničkom dijelu rada izradit ću skice, realizirati kostim i izraditi masku kiparskim tehnikama odnosno tehnikom kaširanja te izraditi dvije maske isključivo od minke uz korištenje specijalnih efekata i protetike kako bih došlo do razlike pri funkcionalnosti i izradi svake maske pojedinačno.

**KLJUČNE RIJEČI:** kostimografija, minika, kazališna minika, filmska minika, televizijska minika, 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. <sup>TM</sup> MINKA I RAZVITAK <sup>TM</sup> 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. Usredotočila sam se na ono –to je potrebno za stvaranje cjelokupnog kostimografskog prikaza. <sup>1</sup>Minnerske 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 tvorilo 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 istraffivanje 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. <sup>2</sup>Osim toga glumčeva igra upućena je gledateljima koji tada u sebi moraju osjetiti njezinu i; oni se preobraffavaju u okruženju različitom od onoga u kojem žive, oni se nalaze u prisutnosti bita koje se oponaša.<sup>1</sup> 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 razradit ću svaki segment koji je potreban za stvaranje takvog. Kostimografija je kreiranje izgleda izvođača i izrada 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.<sup>2</sup> <sup>1</sup>Minika je sastavni dio kostima, a nekada može u potpunosti preuzeti ulogu samostalnog

---

<sup>1</sup> 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.

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



kostima. Kada pričamo 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 prenio u djelo.

## 2. TEORIJSKI DIO

### 2.1. KOSTIMOGRAFIJA

Kostimografija je osmišljavanje 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 dramaturgskog promišljanja teksta do ovladavanja svim elementima likovnog jezika kojim se na sceni zaffivjeti najrazličitiji karakteri i konačno slika jednog svijeta).<sup>3</sup> Kostimi u mnogim slučajevima mogu pridonijeti puno i umjetničkog, vizualnog svijeta 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 glatko integriraju u cjelinu produkcije.<sup>4</sup> Kostimograf može tako surađivati sa frizerskim stilistom, majstorom perika ili kinkerom. 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 preduvjetnik za razvoj kostimografije. Sama povijest kostimografije potječe od samih začetaka kazališta u raznim ritualima, u kojima je preruavanje bilo neizostavan preduvjetnik. Funkcija kostimografije u kazališnoj povijesti ovisila je o samoj koncepciji kazališta u različitim razdobljima. Srednjovjekovna prikazanja osnovnim su naznakama i simbolizacijom rekvizitima upućivala na identitet i podrijetlo lika u prepoznatljivoj tipologiji starozavjetnih i novozavjetnih sadržaja.<sup>5</sup> Kostimi su postali bogatiji, njihova karakterološka funkcija razrađena i dekorativna vrijednost veća. Kazališne pedesetih odradila ili uspostavlja aktivne veze sa suvremenim slikarima, kiparima i arhitektima...<sup>6</sup> Nastupom moderne reffije i mnoštva raznolikih stilskih smjerova poput ekspresionizma, simbolizma i futurizma, naturalističke tendencije u kostimografiji bile su

---

<sup>3</sup> Sućac, I.: Zanimanje: kostimograf, Hrvatski centar ITI, Zagreb, 2003., 246. str.

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

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

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

podvrgnute o-troj kritici, pa se i kostimografija po elu 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.<sup>7</sup> 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 povijesnom 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.<sup>8</sup>



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

---

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

<sup>8</sup> Landis, D., N.: Costume Design, Lewis: Ilex, East Sussex, 2012.

prvobitno promišljanje o samoj radnji i atmosferi u djelu. Tome služi i dramaturško upisivanje kostima u kontekst kazališne predstave paralelno s produkcijskim upisivanjem kostima i kostimografije u kontekst njezina stvaranja.<sup>9</sup> Pod pojam kostima spada i prerađivanje u razne tematske odjevne kombinacije u svrhu nekog festivala i običaja. Također, u skupinu kostimografije možemo svrstati i svakodnevno specifično odijevanje neke kompanije ili određenog tipa društva. Zanimljiva činjenica je kako kostimografska rješenja nikad ne stagniraju niti ne nestaju, već se razvijaju u punom jeku.

## 2.2. ŠMINKA I RAZVITAK ŠMINKE

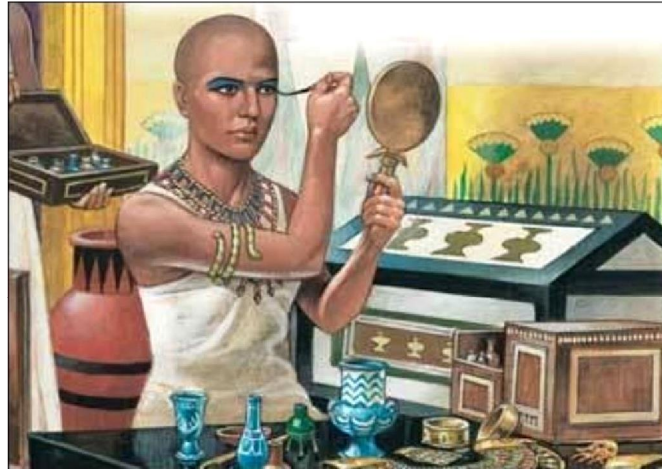
Šminka je vrsta kozmetike, koja se odnosi na proizvode koji su namijenjeni uljepšavanju i promjeni izgleda. Ona je sredstvo za uljepšavanje lica. Također, šminka je sredstvo za uređivanje lika glumca prema ulozi u umjetničkom djelu. Osim toga, šminka je također odjel u kazalištu ili filmskim studijima koji brine o izgledu osobe koja nastupa.

Dekoratívna kozmetika se kroz povijest mijenjala, ali apsolutno je bila korisna. Također, kroz povijest mijenjali su se materijali i načini proizvodnje i samog nanosa šminke na lice ili tijelo. Datira još iz starog Egipta gdje su se za sve dekorativne proizvode koristili prirodni materijali i načini uporabe te proizvodnje. Egipatski muškarci i žene koristili su šminku kako bi poboljšali svoj izgled. Voljeli su tuširati i sjenila u tamnim bojama, uključujući i plavu, crvenu i crnu.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Rogozić, V.: O kostimografiji ozbiljno i iscrpno (Petranović M., Od kostima do kostimografije. Hrvatska kazališna kostimografija), ULUPUH, Zagreb, 2015., 111. str.

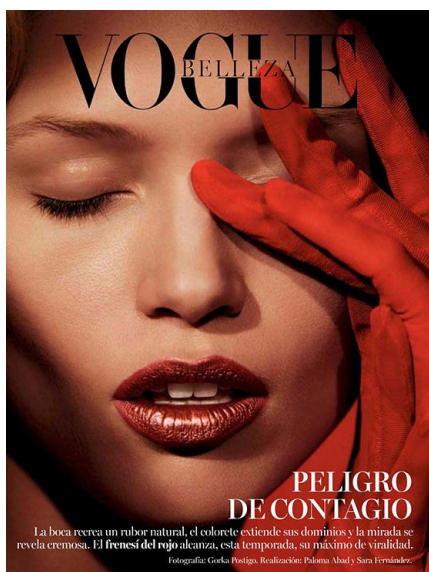
<sup>10</sup> Tajne drevne egipatske ljepote i njeni uticaji danas; <https://www.life.ba/beauty/tajne-drevne-egipatske-ljepote-i-njeni-uticaji-danas/215006/>, od 26.09.2019.



Slika 2: <sup>11</sup>Minika u anti kom Egiptu (izvor: ancientpages.com)

Rimljani i Egipćani koristili su <sup>11</sup>miniku i na bazi flive i olova, što je bilo opasno po zdravlje. Smatra se kako su Rimljani intenzivno koristili <sup>11</sup>miniku. Za tamnjenje trepavica i kapaka koristili su crni ugljen, a koristili su i pudere za izbjeljivanje kofe, dok su na obraze nanosili rumenilo. Antički muškarci i žene bili su možda prvi koji su izumili i nosili rufi za usne, prije otprilike 5000 godina. Crtali su drago kamenje i koristili ih za ukrašavanje lica, uglavnom na usnama i oko oči. Tijekom srednjeg vijeka, blijeda se kofa smatrala plemenitom, pa su tako žene tragale za proizvodima kako bi postigle blijedolik izgled kofe. U doba renesanse bili su popularni rufi i asti obrazi i blijedo lice. Tijekom baroka <sup>11</sup>minikaju se podjednako žene i muškarci, a za vrijeme romantizma zdrav izgled kofe zamijenila je poželjnost blijedo zelenkaste puti koja se postizala tinkturom na bazi limuna i <sup>11</sup>afrana.<sup>11</sup> <sup>11</sup>Minika je sa sobom nosila razne bolesti zbog lošeg poznavanja proizvoda i proizvodnje. <sup>11</sup>Minika se diskretno i rijetko upotrebljavala sve do 20. stoljeća. Sredinom 20. stoljeća kozmetika je bila u širokoj upotrebi kod žena u gotovo svim industrijskim društvima širom svijeta. Oko 1910. godine nastale su kozmetičke tvrtke koje su osnivali: Liliane Bettencourt (L'Oréal), Elizabeth Arden, Helena Rubinstein i Max Factor. Na početku 21. stoljeća kozmetička industrija postala je sve jača i rasprostranjenija. Upotreba <sup>11</sup>minike, danas je jako raširena. U današnje vrijeme je velika zastupljenost raznih časopisa, reklamnih panoa, interneta i televizije. Svi ti mediji nasilno ulaze u intimu i sugeriraju koje nove kozmetičke proizvode je bitno posjedovati.

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



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

Razlikujemo višestruke tipove i vrste maskiranja. Dijelimo je na dekorativnu kozmetiku odnosno svakodnevnu maskiranju za uljepšavanje te scensku tj. filmsku maskiranju i kazališnu maskiranju. Danas je kemijska industrija odlično napredovala te je maskiranju u većiini slučajeva sigurna za uporabu i netoksična za naše lice i kožu. Neke od najpoznatijih kompanija dekorativne kozmetike trenutno su zasigurno L'oreal, Yves Saint Laurent, Giorgio Armani, Vichy, Estee Lauder, Max Factor i Maybelline.

Scenska maskiranju je ona koja lik može preobraziti u nešto potpuno drugo. Nerijetko se ovdje koriste različiti specijalni efekti odnosno posebna vrste kozmetičkih proizvoda primijenjena isključivo za scenske efekte.<sup>12</sup> U podkategoriji je i modna maskiranju koja je također scenske vrste, ali za potrebe modnih revija ili modnih kampanja i snimanja te maskiranju za televiziju.

Vizafisti su profesionalci umjetničkih vještina i stručnjaci koji se bave maskiranjem kako bi poboljšali ljepotu i fizičke atribute modela ili radikalno promijenili svoj izgled kad god je to potrebno za određenu produkciju.<sup>13</sup> Najčešće se bave uljepšavanjem ili naglašavanjem i prikrivanjem određenih dijelova lica. Masker je stručnjak za maskiranje. Postoje različita područja za koja se vizafisti mogu specijalizirati kao što je filmska maskiranju, maskiranju za TV kuće, kazališna maskiranju, maskiranju specijalnih efekata, a najviše ih se bavi uljepšavanjem odnosno dekorativnim makeupom. Jedni od najpoznatijih svjetskih vizafista su Pat McGrath, Bobbi Brown, Guci Westman, Stan Winston, Dick Smith, Ve Neill te Rick Baker.

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

<sup>13</sup> 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* označava lažno lice kojim želimo dati drukčiji izgled odnosno ona služi za preru-avanje.<sup>14</sup> Također, u po- etku je uz pojam maske potrebno objasniti i pojam šmaskarada. Pojam šmaskarada obuhvaća najmanje četiri definicije. U prošlosti je to bila aristokratska raznodana talijanskog porijekla u kojoj su sudjelovale maskirane osobe u alegorijskim, mitološkim ili burlesknim scenama i nastupima. Maskarada seže duboko u stari vijek, kad su se priređivale velike svečanosti u čast dvojice grčkih božanstava, Artemide i Dioniza. Također, maskarada označava skup preru-anih osoba. Maskaradu možemo definirati i kao preoblačenje, odnosno kostimiranje u neobične, smiješne likove. Definicija koja se razlikuje od ostalih je ona gdje pojam šmaskarada označava licemjerno ponašanje odnosno upozorenje prijevare.<sup>15</sup> Kazalište je nastalo u staroj Grčkoj, iz rituala koji su se održavali u čast boga Dioniza. Slavili su ga pjevanim i recitiranim ditirambima i plesom i u tim svečanostima nalazimo početke tragedije i komedije. Zemlja kao što je Grčka sasvim prirodno uz sebe veće tajanstvene slike mnoštva veličanstvenih civilizacija. To je araban

---

<sup>14</sup> Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novković, Lj.: *Maska, Uvod*, Kulturno informativni centar : Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2010., 5. str.

<sup>15</sup> Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novković, 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.<sup>16</sup> Grci su izmislili rije *thambos*<sup>17</sup>. Štoga se ne treba uditi –to u Gr koj, a i u drugim zemljama svijeta, susre emo boflanstva u vrlo raznolikim oblicima, bogove, heroje i udovi–ta; ista ova boflanstva esto e biti povod nastanka prvih maski.<sup>18</sup> Gr ko kazali–te za sebe veće vrlo zanimljive injenice. Na gr koj pozornici nije bilo glumica. Sve fñenske 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 krufnog oblika i naziva se orhestra. U njegovu sredi–tu nalazi se firtvenik na kojem je Dionizov sve enik prije predstave izvodio firtveni obred. Uz firtvenik 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 cijanjeno; u dvoranama je bilo do 25.000 sjedala.<sup>19</sup>



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

---

<sup>16</sup> 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.

<sup>17</sup> *Thambos* je pojam koji ozna čava neposrednu predodfibu boflanske snage, kakva se moće 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)

<sup>18</sup> 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.

<sup>19</sup> Povijest kazali–t; [https://hr.wikipedia.org/wiki/Povijest\\_kazali%C5%A1ta](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 slavljima. 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 izra ene od lakih, organskih materijala poput krutog lana, kofle, drveta ili pluta s perikom koja se sastoji od ljudske ili fivotinjske dlake. Maske su obi no predstavljale duhove ili bi a vafna za obred u kojem se maska koristila. Za korisnika maske esto se vjeruje da moffe komunicirati s bi em koje je simbolizira ili da je opsjednut onim ili –to maska predstavlja.<sup>20</sup> šU bilo kojem od svojih zna enja pojam maske naj e– e podrazumijeva uzro no–posljedi no odnos s ne im neuobi ajenim, kao kad bismo prirodi –to se nalazi oko nas fljelji promijeniti izgled i preobraziti je.ō<sup>21</sup>

Gr ko kazali–te posluffilo je kao vafno sredstvo pomo u kojeg se mogla odvijati kulturna razmjena. Igra se naj e– e na vafne politi ke, dru–tvene, kulturne i vjerske teme. Glazbeni glumci nosili su ogrta e raznih oblika i dezena te na nogama obi ne arape ili normalne cipele i sandale. Glumci koji igraju atenske likove nosili su sloffene kostime, poput ma–tovitih verzija.<sup>22</sup>



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

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

<sup>21</sup> 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., II str.

<sup>22</sup> Ancient Greek Theatre; [https://www.ancient.eu/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 mođe pohvaliti lijepim pogledom na umjetnost.<sup>23</sup>

Kod stvaranja -minke za kazali-te najbitnije je dobro poznavanje povijesti odijevanja, frizure i -minke.<sup>24</sup> 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 pafnju, 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

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

<sup>24</sup> 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 omogu a va 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 šmaskaõ obi no se upotrebljava u raznim zna enjima. šIz gledita grotesknoga, ili ak disimulacije, maska je lafno lice kojim si flavimo dati druk iji izgled, odnosno ona sluffi 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 gledita likovnog izraflavanja, maska mo fle biti preslika nekog lica.õ<sup>25</sup> Ovo je poseban "zaslon" za lice, koji je izra en od raznih materijala i mo fle biti bilo koje vrste.<sup>26</sup> Kazali–ne maske stvaraju posebnu atmosferu tajnovitosti i pove avaju interes publike za predstavu. šNositi 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.õ<sup>27</sup> Tim na inom dolazi se do metamorfoze odnosno istinske transformacije , promjene iz jednog oblika u drugi.<sup>28</sup>



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

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

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

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

<sup>28</sup> Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novkovi , Lj.: Maska, Tre e poglavlje, Maska koja preobraflava, 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 uči i vježba. Minika koja se koristi u kazalištima je teža od svakodnevne minke. Za scenski nastup primjenjuju se kozmetika, plastika i druga pomagala kojima je cilj dočarati transformaciju lica i tijela. Kazališna minika je pretjerana, jaka te mnogo teža od obične dekorativne minke.<sup>29</sup> Upravo zbog reflektora na sceni i daljine publike koja mora vidjeti određenog lika na sceni, ona se mora jače isticati. Ona je kompaktnija, s više pigmenata, te nije pretjerano pogodna za svakodnevnu upotrebu. Prevladava puno jarkih boja. Također, koriste se i stvari koje ne vidimo 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 minika pojavila se na filmu kao nasljednica kazališne prakse primjene kozmetika, plastika i drugih pomagala kojima je cilj dočarati transformacije lica i tijela, a posebno postarivanje, pomlađivanje, poružnjavanje i, naravno, poljepšavanje glumaca. Na razvoj i značenje maske i minke utjecali su posebno znanstveno-fantastični te povijesni filmovi.<sup>30</sup> Početak i razvoj filma i filmske industrije početkom 20. stoljeća je uvelike utjecao i na razvoj kozmetike. Era nijemih filmova je neophodna za razumijevanje filmske minke. Prva filmska minika je zapravo i dalje bila kazališna minika, to znači gusti nanos podloge i izrazito naglašenost. Kako se u nijemim filmovima nije mogao čuti dijalog, minika je morala biti to ekspresivnija kako bi pomogla gledatelju shvatiti radnju i glumeve geste. Jedan od najpoznatijih glumaca nijemih filmova je Charlie Chaplin te je odličan primjer kako sa minikom i gestama izražava svaku emociju. Ne samo da je minika pomagala i olakšavala glumcima u njihovoj ulozi, stil minke je olakšavao i gledateljima shvatiti kakav lik glumi pojedini glumac.<sup>31</sup>

---

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

<sup>30</sup> Radionica filmske maske i minke; [http://www.hfs.hr/novosti\\_detail.aspx?sif=2630#.XeZ20pNKjIU](http://www.hfs.hr/novosti_detail.aspx?sif=2630#.XeZ20pNKjIU), pristupljeno 03.12.2019.

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



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

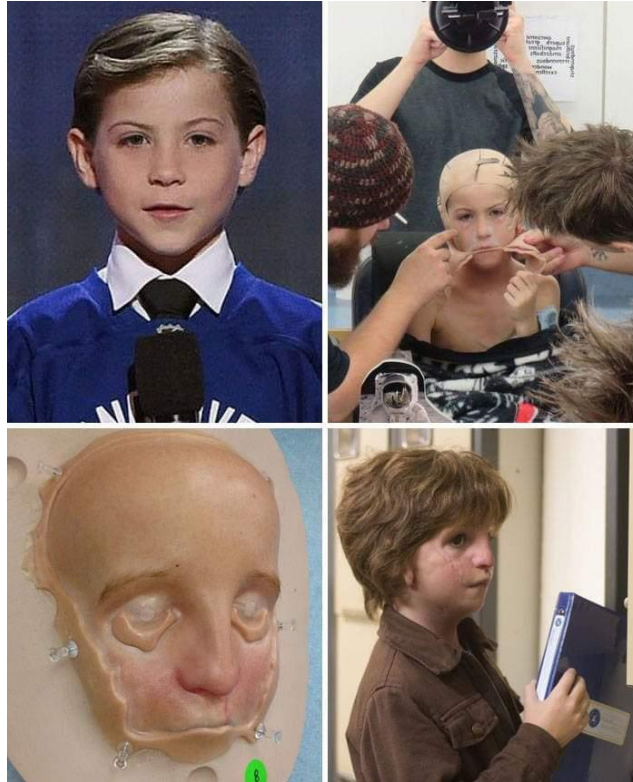
Filmska –minka je tako er korektivna i kamuflačna, a bazira se na savr–enoj podlozi, sjen anju i konturiranju.<sup>32</sup> Zadatak vizafista ili –minkera na filmskom setu je transformirati glumca u feljeni lik. Kako bi se odabrala pravilna –minka za pojedini lik, mora se u i u analizu lika. Likovi koji dijele okruženje i sli ne naslje ene karakteristike, moraju se razlikovati po temperamentu, a ta individualnost se mora vidjeti u maski. Prije kreiranja svakog lika, upoznaje se djelo i u dogovoru sa redateljem i kostimografom se ulazi u osmi–ljavanje –minke i cijelog kostimografskog prikaza.

Specijani i vizualni efekti postoje dugo prije dolaska fimske vrpce 1890ih. SFX odnosno specijalni efekti postupci su kori–tenja protetskih tehnika kiparenja, oblikovanja i lijevanja za stvaranje naprednih kozmeti kih efekata. Protetsku –minku revolucionirao je John Chambers u takvim filmovima kao –to su šPlanet majmunaō i Dick Smith u šLittle Big Manuō. Prvi veliki majstor specijalnih efekata –minke je bio glumac Lon Chaney. Kao primjer –minke specijalnih efekata priloffila sam film Wonder te glumca Jacoba Trembley koji je transformira pomo u –minke specijalnih efekata.<sup>33</sup> Ovim primjerom vidljivo je kako uporabom –minke specijalnih efekata glumac poprima potpuno druga ije crte lica i tijela te ovom tehnikom moćemo i i do granice neprepoznatljivosti samog glumca.

---

<sup>32</sup> 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.

<sup>33</sup> 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 može odvijati tijekom snimanja u živo. 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 u živo. Tehničari vizualnih efekata koriste računalno generirane slike (CGI) i određeni VFX softver kako bi se to ostvarilo. Proizvođači i 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 ra unalo 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 lafnih pu-aka. Primjer VFX-a su zmajevi koji lete nebom u šGame of Thronesō.<sup>34</sup>



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

Tako er, koriste se i vizualni efekti koji se dodaju na ve postoje u masku izra enu od –minke specijalnih efekata. Ovdje je odli an primjer film šPirates of the Caribbeanō gdje u –estom nastavku vidimo famozne maske izra ene od –minke specijalnih efekata, ali su im za ja i dojam tijekom gledanja dodani vizualni digitalni efekti, poput pomicanja krakova hobotnice i sli no.



Slika 13: Film šPirates of the Caribbean 6: Return of The Krakenō (izvor: ign.com)

---

<sup>34</sup> 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 vizafist je umjetnik koji se specijalizirao za šminkanje u modnim okvirima. To može uključivati časopise, modnu pistu, video promocije za modnu industriju. Šminka za modne sfere je vrlo eksperimentalna i kreativna. S obzirom da je vrlo kreativna, modni vizafisti moraju pomno paziti da takva šminka ne preraste u kazališnu odnosno pretjeranu i neprimjerenu za modna područja. Revije često zahtijevaju mnogo izgleda relativno jednostavne šminke što omogućava da se odjeća jasno vidi, ali također i slofene protetike koje postaju dio cjelokupnog prikaza modne piste.<sup>35</sup>



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

Modna šminka često se koristi u televizijskim i filmskim okvirima u rasponu od prirodnog izgleda do sofisticiranijih aplikacija poput balansa boja. Ona se po mnogo čemu razlikuje od klasične dekorativne šminke. Ten mora biti ujednačen i matiran, jer kamera odnosno rasvjeta ne švliči sjaj kofle. Informativni program zahtijeva laganiju šminku jer makeup ne smije odvlačiti pažnju od televizijskog programa. Najkvalitetniji proizvodi za tu svrhu su oni koji imaju visoku stupanj pokrivenosti i veliku koncentraciju pigmentata.

---

<sup>35</sup> 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 kazališne i filmske minke odnosno maske potrebno je veliko umijeće i znanje. Ovdje se ne radi o klasičnom nanosu minke na lice već o cjelokupnom promijenjenju, skici i vrlo često prethodnoj izradi protetike. Ovakva vrsta minke zahtijeva znanje slikarstva, kiparstva, izradu kalupa i lijevanja. Ovo polje zahtijeva i znanja iz kemije, inženjerstva, dizajna i medicine.<sup>36</sup> Također, potrebno je znanje posebnih vještina i spretno baratanje aplikacije na samog glumca. Masker i vizafist mora biti upoznat sa fizionomijom lica i tijela kako bi masku prilagodio glumčevu opisu. Kazalište i film ili serija razlikuju se po mnogo čemu. Filmski projekti i serije se duže pripremaju, glumci na set dolaze vrlo rano te započetak sa pripremanjem. Na takvim setovima, glumcima je minka cjeli dan na licu te su potrebni povremeni popravci. Ako se kojim slučajem neki dijelovi minke olabave ili odlijepe uslijed agresivnijih kretnji, kamera se lako zaustavlja za popravke, dok kazalište nema tu mogućnost.

Postoje različiti materijali za izradu scenske minke ili maske. Osim klasične dekorativne kozmetike, uz nju se koriste kazališna 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 kazalištu 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 nešto sigurnije i dugotrajnije. Vrlo je bitno da je minka koju apliciramo na glumca dugotrajna te da ga ne ometa uslijed njegove glume.

---

<sup>36</sup> Theatrical Prosthetics; [www.iuno.selesteservizi.it/1/theatrical-prosthetics](http://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, est i 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 poprime 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 ozlije 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–tanih 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 svjeffe i vlafne 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 svijetlije boje simulira svjeffu 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 opekline, 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 trenu 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 kasto- 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.<sup>37</sup> Osim osnovnih materijala za izradu potrebni su i odgovaraju i alati koji olak-avaju proces, a to su kistovi, spuffvice 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 svjeffih, 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. Glina 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 teku eg lateksa.

---

<sup>37</sup> 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 tekućim lateksom. Pri aplikaciji vizaflist mora biti vrlo oprezan jer je ovaj postupak rizičan s obzirom da se najčešće nanosi na lice u blizini ustiju i oči. Ovaj postupak zna biti dugotrajan, posebice ako su u pitanju kompliciranije 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 izrađuje potrebne elemente vlasulja, umjetnih brada, obrva ili brkova.



Slika 19: šFace Off Showō, dovršavanje izrade Slika 20: šFace Off Showō, dovršavanje izrade

maske na glumcu (izvor: cleveland.com)

maske na glumcu (izvor: hollywoodthewriteway.com)

Također, ukoliko je potrebno izraditi manje izbovine ili posjekotine na licu i tijelu, moguće je na licu mjesto, bez prethodne pripreme i izrade, napraviti sitnu protetiku sa materijalima poput F/X voska, Artexa, Nose Puttya ili vate i tekućeg lateksa. Oni se nanose prije aplikacije same minke.



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

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



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



Slika 23: Sitna protetika uz pomoć Artex,  
imitacija opekline (izvor: instagram.com)

Vizažist specijalnih efekata mora biti vrlo dobro upoznao s tim materijalima. Ozljede i filmske maske uflivno i na kameri moraju djelovati potpuno realistično. Vizažistima pri izradi, kao primjer, vrlo često pomažu fotografije pravih ozljeda kako bi to bolje doimalo ono što je potrebno.

## 2.4. IDENTITET

U sociologiji, skup značajki koje određuju posebnost pojedinca ili skupine u smislu različitosti ili pak pripadnosti u odnosu na druge pojedince ili skupine.<sup>38</sup> Osobni identitet svakoga uvijek rezultat je odrastanja, gradi se kroz naša iskustva i doživljava te interakcije s drugim ljudima. Naši stavovi se temelje na svemu što smo čuli, informacijama istinitim, poluistinitim i lažnim, istinitim činjenicama i predrasudama. Ponekad na vlastitom iskustvu zaključimo da su naše predrasude bile netočne, pogrešno utemeljene, tada ljudi pokušavaju ispraviti svoja uvjerenja o svijetu i stavove. Šećerinja za identitetom potječe od želje za sigurnošću, koja je i sama dvosmislen osjećaj.<sup>39</sup> Postizanje osobnog identiteta nije zajamčeno, postoje ljudi koji ga nemaju, koji nisu određeni ni imenom. Ukratko: identificirati se sa... znači vezati se obvezama s nepoznatom sudbinom na koju se ne može utjecati, a kamoli je nadzirati.<sup>40</sup> Individualni identitet proizlazi iz činjenica koje tvore pojedinčev životopis, koji je jedinstven i neponovljiv, te iz vlastitih iskaza o pripadnosti različitim skupinama koje čine društveni ili kolektivni identitet, svojstven ili tipičan većem broju pojedinaca. Identitet je slofeno pitanje ponajprije jer se identitet javlja kao problem tek kada on više nije nešto što dolazi samo od sebe. Medijsko problematiziranje krize samo sebi postaje svrhom, pretvara se u flurnalistički larpurlatizam, i sasvim neekvivano, kad se već uinilo 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 kojemu mogu sudjelovati samo oni koji su prethodno odabrali uloge, pa A, da bi uopće izrekao svoju šistinu u javnosti, mora prethodno odabrati jednu prepoznatljivu formulu identiteta i pristati na poniflavaju jednostavan odnos koji glasi  $A=B$ .<sup>41</sup> U tom smislu pitanje identiteta tipično je moderno pitanje. U tradicionalnim društvima nitko ne pita za svoj identitet jer identitet je nešto što se podrazumijeva, nešto oigledno. Identitet nam se otkriva samo kao nešto što treba izumiti a ne otkriti; kao meta napora, šcilj; kao nešto što još treba graditi od samog početka ili odabrati

---

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

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

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

<sup>41</sup> 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-titati to s jo-borbe. š<sup>42</sup>

Dodatan razlog za-to je pitanje identiteta kompleksno leffi u tome -to se identitet, bilo identitet pojedinca, bilo zajednice, ne moffe svesti na jedan vid flivota. Identitet nikada nije jednodimenzionalan, ve je vi-edimenzionalan. Na-identitet obuhva a dijelove koji su naslije 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 zanemarujemo 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.<sup>43</sup>

#### **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.<sup>44</sup> 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 moffemo usko povezati sa pojmom špreru-avanjaõ. Pod pojmom špreru-avanjaõ podrazumijevamo in neobi nog odijevanja nekoga ili samoga sebe,

---

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

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

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

gdje špreru–enjeō označava predmete koji služe za preru–avanje. Špreru–itiō najčešće podrazumijeva određeno prikrivanje. Neku osobu odijevamo tako da postane neprepoznatljiva. Šnasuprot tome, riječ špreru–iti se zna i promijeniti se tako da bismo postigli neuobičajen izgled.<sup>45</sup> Vrlo je bitno da glumac prenese publici tu i identitet, te da izgubi svoj tijekom bilo kojeg umjetničkog djela. Škamufliža je jedan vid nestajanja, hienjen gubitak individualnosti, tako se prestaje biti obilježen, različit. Travestija je oponašanje, to jest preuzimanje nekog određenog, obmanjujućeg izgleda.<sup>46</sup> U takvoj situaciji, kostim je samo dio vizualnog identiteta, koji mu, pretpostavljamo, pomaže u ulozi prihvaćanja i psihološkog identiteta. Dominic Johnson naglašava da namini na koji gledamo i svijet i kazalište nikada nisu neutralni, već da ih se može proučavati s obzirom na ideologije koje se provlače pojedinim prostorom ili vremenom iz kojega i u kojemu gledamo. Njegovo je mišljenje da se svaki novi model gledanja podudara sa ó ili je uvjetovan ó kulturalnim, društvenim i drugim revolucijama te da uslijed toga, kao i različitih društvenih i tehnoloških uvjeta kazališne izvedbe, biti kazališni gledatelj u jednom nikako nije isto što i biti kazališni gledatelj u drugom povijesnom trenutku, uvjetuju i bitne mijene u iskustvu gledanja.<sup>47</sup> Uloga –minka u scenskom umjetničkom djelu neophodna je za stvaranje kvalitetne kostimografije pojedinca. Minka je sastavni dio *stylinga*, te ako malo promatramo stil neke osobe, možemo puno toga zaključiti o njemu. To ne znači da odjeća ili –minka definišu osobu, već da puno govori o samoj osobi. Minka na filmu ili kazalištu je vrlo bitna jer karakterizira likove, te nam nesvjesno daje signale tko je lik kojeg gledamo. Destrukcija identiteta uloge ide ruku pod ruku s destrukcijom glumčeva identiteta.<sup>48</sup> Minka je u istom omjeru dio kostimografskog rukopisa kao i sami odjevni predmet glumca. Scenska –minka ili maska uvelike se razlikuje od klasične dekorativne kozmetike.

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

---

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

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

<sup>47</sup> Petranović, M.: PUBLIKA I KAZALIŠNA LIKOVNOST, Dani Hvarškoga kazališta, Hrvatska akademija znanosti i umjetnosti i Književni krug, Split, 2016., 180. str.

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

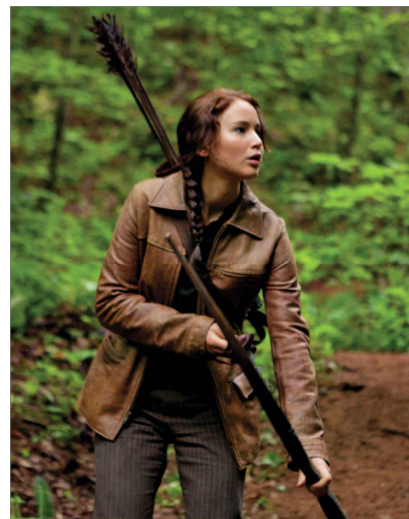
nam potrebni za stvaranje. Bitno je da kostim pomogne glumcu kako bi se transformirao u zadani lik. Cjelokupna kostimografija je stvorena za to da prenosi emociju, poruku i glas nekog vremena, osobe ili skupine ljudi. S obzirom na bliske veze kazali–ne likovnosti i likovnosti uopće, s kojom se, dakako, ne bi smjela poistovjetivati, zanimljive su i u estetske opaske proučavatelja kazali–ta da je na temelju kazali–ne likovnosti publika katkada mogla saznati ili čak u biti i o aktualnim likovnim trendovima, a srodna, premda ne istovjetna, tvrdnja može se donekle protegnuti i na odjevne konvencije i modne trendove koji su se često prepletali i prelijevali sa scene u gledalište i na modne piste/ulicu, odnosno iz gledališta i modnih pista na scenu.<sup>49</sup> Kazali–ne maske omogućuju prenošenje većeg broja emocija, pomažu glumcima da stvore zanimljivu sliku lika kojeg utjelovljuju u umjetnom djelu. Mnogi takvi elementi imaju svoje značenje. S obzirom da glumac sam po sebi u realnom svijetu nosi jedan identitet, potrebne su mnogobrojne pripreme za ulazak u tu drugi identitet odnosno neku ulogu. Ovdje glumci imaju brojne pripreme i vježbe, od emocionalnih do onih fizičkih. Smatram kako cjelokupna kostimografija pomaže glumcu da se ufilmi u zadani karakterni lik, ali da je uz nju potrebno puno više. Jako je bitno da kostim bude udoban glumcu te da se ne osjeća nelagodno tijekom cijelog izvođenja. 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 vizafiste.

Kao primjer kazali–ne i filmske –minke te kostima u ulozi identiteta, izabrala sam film *„The Hunger Games“* koji je prepoznatljiv po specifičnoj radnji, vremenu zbivanja i kostimografskih rješenja. Sama kostimografija u filmovima je izvandredna jer očitito prikazuje sliku svih likova te njihov preobražaj tijekom radnje. Glavni lik u djelu je Katniss Everdin, koju utjelovljuje glumica Jennifer Lawrence. Glumi mladu djevojku iz siromašne obitelji, koja ima iznimne streličarske sposobnosti. Natječe se u igrama gladi, te pobjeđuje 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 siromašne djevojke u snažnu osobu koja se mora boriti za svijet, te kasnije često medijski popraćenu djevojku u koju je uprta sva pažnja. Njezini kostimi simboliziraju i prenose njezina unutarnja psihološka stanja, te prikazuju njezinu izmanipuliranost od strane države i njezin osjećaj zatečenosti. U nastavku slijede opisi i slikovni zapisi njezinih transformacija tijekom prvog nastavka filma. Prva slika prikazuje lik Katniss Everdeen kao

---

<sup>49</sup> Petranović, M.: PUBLIKA I KAZALIŠNA LIKOVNOST, Dani Hvarškoga kazališta, Hrvatska akademija znanosti i umjetnosti i Književni krug, Split, 2016., 18. str.

prosje nu, siroma–nu djevojku. Odjevena je u jednostavnu svjetlo plavu haljinu šAõ kroja specifi nu za razdoblje sa po etka dvadesetog stolje a, –to nam potvr uje tvrdnju kostimografkinje o tome kako je crpila 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.<sup>50</sup> (Slika 24) Na sljede oj slici Katniss Everdeen prikazana je u lovu sa strijelom u ruci –to je i njezina najve a strast. Ovaj kostim vrlo nam je bitan za daljnje istraffivanje. Naime, Katniss je u nastavku tako er odjevena u šlova kiõ kostim, ali mnogo stiliziranijeg kroja, sli nog uniformi. Ova varijanta vrlo je leferna. Odjevena je u košnu 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 okrufljenja. (Slika 25)



Slika 24 i 25: Glumica Jennifer Lawrence u filmu šThe Hunger Gamesõ (izvori 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 gladiõ. 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 ima 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 zatočnost, strah i smrt. Također, boja nam opet prikazuje vrlo hladnu i opasnu atmosferu. I dalje bez napadne minke ili maske.<sup>51</sup>

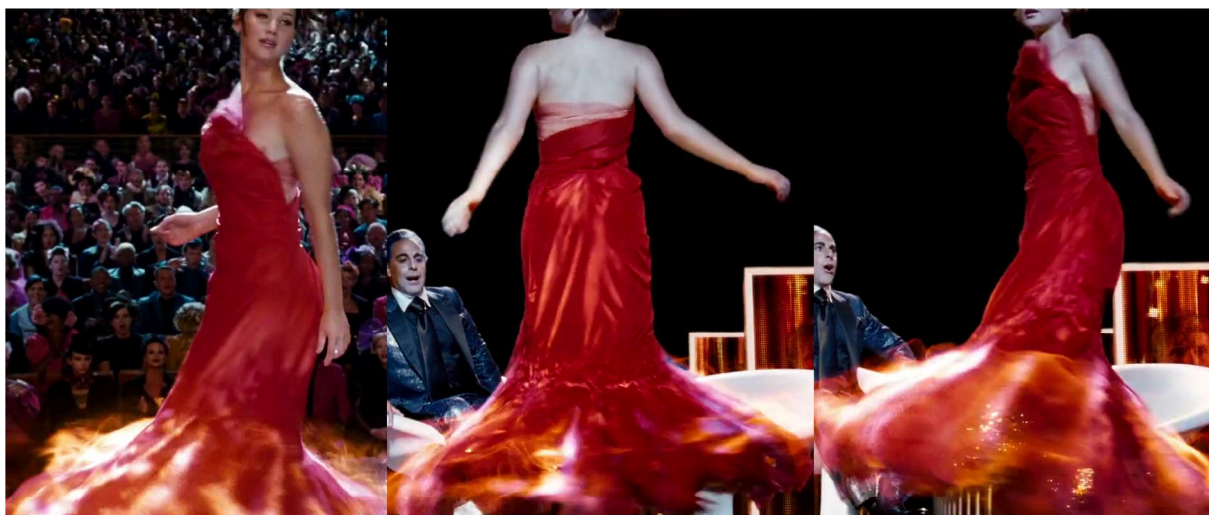


Slika 26: Katniss Everdeen, glumica Jennifer Lawrence u filmu 'The Hunger Games' (izvor: forbes.com)

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 gladi', te dobiva veliku medijsku pozornost. Haljina je jarke crvene boje, te je u filmu popraćena posebnim vizualnim efektima kojima dobivamo doživljaj vatre na samom dnu haljine. Haljina počinje gorjeti pri svakom njezinom okretaju. Upravo jarka crvena boja i vatra na haljini simboliziraju veliku snagu i dostojanstvo samog lika. Ovdje je prikazana najvažnija 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 jači i makeup. Ovaj kostim počinje daljnju transformaciju lika u ostalim nastavcima filma. Haljina signalizira daljnju kostimografiju, koja gledatelje nije ostavila ravnodušnim.

---

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 Gamesö (izvor: [pinterest.com](https://www.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 odlikovan je osmišljen i realiziran. Drugi glavni lik uz Katniss Everdeen je Peeta Mellark, također siromašan mladić, kojeg utjelovljuje glumac Josh Hutcherson. Katniss Everdeen i Peeta Mellark zajednički osvajaju titulu pobjednika šIgara gladiö, 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 Gamesö (izvor: [infernalimagination.wordpress.com](https://www.infernalimagination.wordpress.com))

Njihovi kostimi tvore zajedničku cjelinu, koja odražava njihov odnos, koji kreće od natjecateljskom, ljubavnog do, na kraju, zajedništva i partnerstva.



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

Jedan od najzanimljivijih likova i najdominantijskih kostima je kostim lika Effie Trinket, kojeg utjelovljuje glumica Elizabeth Banks. Ovaj kostim dominira u cijelom filmu i iskazuje se od ostalih odjevnih predmeta. U ovaj kostim uloženo je mnogo truda. Kostimografkinja je za ovaj kostim inspiraciju pronašla u Mariji Antoaneti. Kolorit je izražen u velikim količinama. Veliki i kruti krojevi dominiraju. Također, kostim upotpunjuje i odgovarajuća frizura, te vrlo zanimljiva i izraženominkom, blijedim tenom te rozim nijansama. Vidljiva je velika suprotnost od preostalih kostima u kojima dominira depresivna i mračna boja. Ovaj kostim služi kao protest cjelokupnom stanju u državi i *šIgrama gladi*.<sup>52</sup> Kao i ostali kostimi u filmu *šThe Hunger Games*, prenosi veliku poruku i psihološko stanje lika.



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

---

<sup>52</sup> 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 služe za prenašanje stanja duha lika i doprinose oblikovanju radnje u djelu. U ovom filmu kostimografija je veoma dobro osmišljena. Svaki kostim sa sobom nosi mnogo simbolike. Kostimi se razlikuju ovisno o društvenom statusu te psihološkom stanju svakog lika.

#### 2.4.2. Transformacije glumaca u umjetničkom djelu

Transformacija glumca finalni je rezultat samog procesa stvaranja glumčevog novog karakternog lika. Za samu preobrazbu potrebno je mnogo truda te proces zna biti dugotrajan i pomalo iscrpljujući kako za glumca tako i za sve osoblje koje sudjeluje u njegovoj preobrazbi. U ovom lik preobrazimo fizički u neki drugi lik, na glumcu ostaje da se apsolutno unese i poprimi potpuno novonastali identitet. Štoviše, nositelj maske uvijek se poistovjetuje (ili se bar nastoji poistovjetiti) s onim čija ona predstavlja. Ovaj se aspekt snažno vidi kad glumac dobro glumi ulogu koja mu je dodijeljena.<sup>53</sup>

U nastavku prilažem primjere koji prikazuju koliko ekstremna transformacija može biti te kako se u odnosu na proteklu godinu dana od prvotne produkcije filma, serije ili kazališnog djela, vidi razlika u izradi kostimografskog prikaza. Također, analizirat ću djela koja sadrže različite aspekte i različitu izradu kostimografije odnosno filmske ili kazališne minuke ovisno o potrebama samog filma. Prvo djelo koja sam odabrala za prikaz analize je ono koje ima vrlo zanimljivu kostimografiju i moćne transformacije glumaca, a to je mini serija u dva nastavka *Štoviše* koja se počela prikazivati 1990. godine. Serija spada pod kategoriju psihološke horor drame. Seriju je režirao 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 čemu se vrti oko grabljivog udoviča koje se može transformirati u najgori strah svoga plijena, dopuštajući mu da iskoristi fobije svojih prijatelja.<sup>54</sup> Uglavnom ima humanoidni oblik zaaranog, ali mračno komičnog klauna Pennywise. 1990. godine lik Pennywise utjelovljuje glumac Tim Curry dok u filmovima iz 2017. i 2019. godine u Pennywise je preuzeo glumac Bill Skarsgård. Razlike u cjelokupnoj kostimografiji su neizbježne, s obzirom na godine prikazivanja, o čemu su. Analiziraju i TV mini serije *Štoviše* iz 1990. godine primjećujemo veliku transformaciju glumca Tim Currya u lik

<sup>53</sup> Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novković, Lj.: *Maska; Porijeklo maske, III. Maska nadnaravno*; Kulturno informativni centar : Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2010.

<sup>54</sup> Stephen King's *Štoviše*; [https://horror.fandom.com/wiki/Stephen\\_King%27s\\_It](https://horror.fandom.com/wiki/Stephen_King%27s_It), pristupljeno 06.11.2019.



Pennywise. Kostimografiju potpisuje Monique Prudhomme. Kostimografija je svedena na ekstravagantniji klaunovski kostim, bogatih i mnogobrojnih slojeva materijala. Maska je tako er izra ena od specijalnih efekata odnosno raznolike protetike koje stvaraju klaunovski izgled lica, umjetnih zubiju, le a u boji te izraflenih –minkerskih tehnika. Ovdje ne primje ujem digitalne specijalne efekte s obzirom na godinu izvo enja i snimanja samih serijala. TMminku 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 vizaflista, potrebno je osoblje za izradu raznolikih perika odnosno vlasuljari. Vlasuljarske tehnike potpisuju Donna Bis i Susan Boyd. Transformacija je ekstremna te je glumac ispod same maske u potpunosti neprepoznatljiv.



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

šIt First Chapterš je ameri ki nadnaravni horor film iz 2017. godine temeljen na istoimenom romanu Stephena Kinga iz 1986. godine.<sup>55</sup> Produkciju potpisuju New Line Cinema, KatzSmith Productions, Lin Pictures, Vertigo Entertainment, a distribuciju Warner Bros. Film je refirao 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 kostimograska ekipa podigla ljestvicu vi-e. Maska i dalje estetski sli i kao onoj iz TV mini serija unazad skoro trideset godina, ali je napravljena od kvalitetnijih i druga ijih materijala prilago enih kameri i snimanju za 2017. godinu. Na osmi-ljavanju i realizaciji maske sudjelovalo je vi-e od dvadeset lanova maskersko–minkerskog tima. Protetika maske je puno uvjerljivija, kao i sama realizacija vlasulje. Umjetni zubi i le e prilago eni su cjelokupnoj maski te uvjerljiviji. Ovdje primje ujem vidljivu razliku i napredak izrade filmske maske u odnosu napretka od trideset godina. Specifi no je i pohvalno

<sup>55</sup> „It (film, 2017)š; [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 zasluflni su neki od vrlo poznatih umjetnika, a to su Sarah Craig, Rose Huggett, Stephanie Ingram, Debra Manou, Sondra Treilhard te Ryan Reed. <sup>TM</sup>minku 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.<sup>56</sup>



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

šIt Chapter Twoö je ameri ki nadnaravni horor film 2019. i nastavak filma iz 2017. godine. Film je refirao 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-agingö tehnologijom. Ovdje se radi o smanjivanju godina glumcima u fizi kom obliku pa ak i u tonu glasa kako bi ih se pretvorilo

---

<sup>56</sup> Full Cast and Crew: šIt (I) (2017)ö; [https://m.imdb.com/title/tt1396484/fullcredits/make\\_up\\_department](https://m.imdb.com/title/tt1396484/fullcredits/make_up_department), pristupljeno 06.11.2019.

u djecu manjeg uzrasta. Rodeo FX Team napravio je čak 95 digitalnih snimaka za film. Stvorili su šCGō dijelove kako bi poboljšali ili potpuno izmijenili glumca Billa Skarsgård s obzirom da on ima ulogu poprimanja različitih oblika kako bi personificirao najveći strah svakog djeteta.<sup>57</sup> 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, lete i masku 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 Shockey, Jeanette Stawiarski, Sondra Treilhard te Shane Zander.<sup>58</sup> Zanimljivo je da je za ovaj film korištena najveća količina lažne krvi u jednom filmskom 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 *It Chapter Two*, 2019. godina (izvor: ew.com)

---

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

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



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

(izvor: vfxblog.com)



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

Drugi zanimljiv film kojeg u analizirati je *šThe Danish Girlš*. *šThe Danish girlš* je biografski romanti ni dramski film iz 2015. godine režisera Toma Hoopera, zasnovan na istoimenom romanu Davida Ebershoffa iz 2000. godine, a nadahnut životom 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 žena. Elbe je rođen kao Einar Magnus Andreas Wegener i bio je uspješan slikar pod tim imenom. Kostimografija i filmska umjetnica u ovom filmu pravo je nadahnuće jer vidimo transformaciju glumca iz muškarca u ženu. Velika umjetnica i vizualistica Jan Sewell te kostimograf Paco Delgado potvrdili 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.<sup>59</sup>

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 izrafenijim 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 zasluflnih 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.<sup>60</sup>

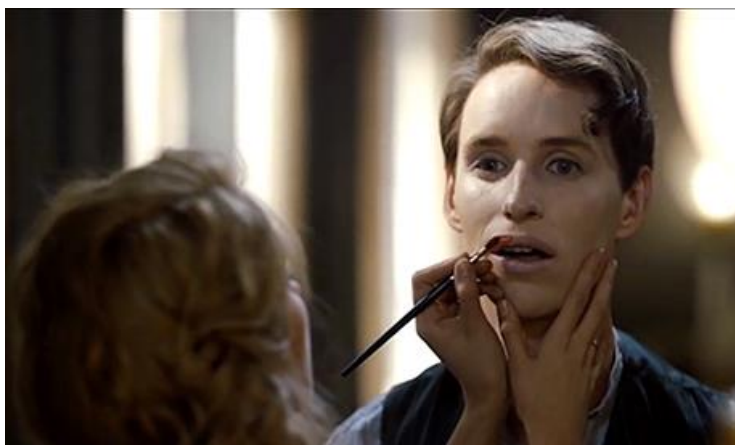


Slika 36: Glumac Eddie Redmayne u ulozi Lili Elbe, šThe Danish Girl, 2015. (izvor: imgur.com)

---

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

<sup>60</sup> 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 Lloyd 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 najupevratljivijih glazbenih djela Lloyd Webbera, uz originalnu zapanjujuću scenografiju, kostime i specijalne efekte.<sup>61</sup> Također se emitira i na Broadwayu. Cjelokupnu kostimografiju potpisuje Maria Björnson.<sup>62</sup>

Zaintrigirala me kazališna maska i maska. Glavni lik, glumac Josh Piterman u djelu na pola lica nosi kazališnu masku te mu je ostatak lica oslikano maskom. Maska simbolizira mističnost i pomalo predstavlja mračnu stranu. Smatram kako je namjerno postavljena na pola lica kako bi se dočarale dvije strane lika Phantoma. Transformacija je vidljiva. Ostatak likova nosi klasičnu kazališnu masku, 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.

---

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

<sup>62</sup> 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 Operaš, glumac Josh Piterman (izvor: londontheatre.co.uk)



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

Analiziraju i filmska i kazališna djela usporedila sam vidljive razlike. Maska ne mora nužno predstavljati fizički rekvizit već može biti izvedena isključivo sa –minkerskim tehnikama. Svaka tehnika prilagođena je zahtjevima pojedinačnih djela. Kostimografija je drugačija 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 posluffilo mi je kao inspiracija za prvi korak pri izradi maske i kostima. Prvu masku i kostim pretvorila sam u modernije verzije te im izmijenila izvorni estetski izgled. Baza i fukcija 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 relizirati 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 kostimografije. 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 fljeljela 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*<sup>63</sup> sa sitnim utisnutim uzorkom. S obzirom da mi je u cilju bilo napraviti moderniju verziju starogr ke kostimografije koja se moffe koristiti i u suvremenim kazali–nim djelima, odlu ila sam se na crnu boju koja je neutralna i odaje mra nu atmosferu.

---

<sup>63</sup> *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 izraffeni motivi vezom, flokom ili nekom drugom metodom. (preuzeto s [mattex.hr](http://mattex.hr))



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

Prethodno sam izradila skice kostima kako bi mi olakšale cjelokupan proces. (Slika 42 i 43)



Slika 42 i 43: Skice kostima

Za početak sam skrojila sve krojne dijelove te ih prenijela na materijal. (Slika 44, 45, 46 i 47). Zatim sam ih izrezala, pojedinačno porubila i spojila prednji i stražnji dio te rukave. Nakon toga izradila sam kopčanje srijeda te našila kapulju. Za kraj sam izradila pojas koji se straga veže.

U nastavku prilazim fotografije prenošenja krojnih dijelova prednjeg i stražnjeg dijela, rukava i kapulje na materijal.



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

U nastavku prilafem finalne fotografije izra enog kostima.



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



Slika 50 i 51: Strafnji dio kostima sa pojasom i bez pojasa



Slika 52 i 53: Prednji dio kostima s pojasom 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 tehnici kaširanja<sup>64</sup>. Starogrčka maska poslužila mi je kao velika inspiracija. S obzirom da sam se kao i kod kostima, fokusirala na nešto drugačiju, mračniju i moderniju verziju maske, izradila sam kombinaciju starogrčkih prikaza u mješovitom prikazom. Za početak izradila sam skicu maske koja mi je pomogla pri izradu. (Slika 54)



Slika 54: Izrada prethodne skice

---

<sup>64</sup> Kaširanje 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 poslužiti 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 služi da se novine i ljepljivo ne slijepe sa kalupom te nam je kasnije skidanje cijele baze puno lakše izvedivo. Bazu maske radila sam tehnikom kaširanja te pomoću ljepljiva za drvo lijepila sam dva do tri sloja novina jedan na drugi kako bi maska bila čvrsta. (Slika 56) Svaki sloj se treba dobro osušiti kako bi maska imala dobru tvrdoću.



Slika 55: Kalup lica



Slika 56: Izrada baze maske kaširanjem

Vrlo je bitno pri tome da se baza maske u potpunosti osuši kako se ne bi otkinula pri odvajanju od kalupa. Ovisno o temperaturi prostorije, bilo bi poželjno ostaviti masku da se osuši jedan do dva dana. Nakon toga slijedi odvajanje iskaširane baze maske od samog kalupa. Bazu režu i oblikujemo skalpelom ili škarama po želji. Zatim kreće postupak modeliranja maske i izrada željenje dimenzije i oblika. Kao materijal za modeliranje ovdje mi je poslužila aluminijska folija koja je izvrstan materijal zbog svoje savitljivosti i krajnje čvrstoće. (Slika 57) Od aluminijske folije izradila sam trodimenzionalne oblike na samoj maski te rogove. Aluminijsku foliju na kalup sam privremeno pričvrstila izolir trakom te nakon što sam dobila željeni izgled, masku sam ponovno iskaširala. Ovog puta stavila sam tri do četiri sloja novina tako da pomoću ljepljiva za drvo kako bi se svi dijelovi dobro spojili i pričvrstili. (Slika 58)



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

Zatim, nakon što se maska osušila prelazim na izradu i modeliranje sitnijih dijelova maske pomoću smjese od papira i ljepljive tvari odnosno *papier-mâché*<sup>65</sup> (Slika 59). Ova smjesa vrlo je jednostavna za korištenje i modeliranje te ovisno o odnosu papira i ljepljive tvari možemo dobiti grublje ili nešto glatke i trodimenzionalne oblike. Vrlo je bitno čekati da se smjesa dobro osuši i ovisno o vrsti. Nakon sušenja koje je potrajalo dva dana, ponovno pomoću aluminijске folije, vrućeg ljepljivog ljepljiva i izolirne trake izradujem i pričvršćujem ostale elemente. (Slika 60)



Slika 59 i 60: Modeliranje maske pomoću smjese *papier-mâché* te izrada ostalih dijelova

Također, montiram gumilastiku na stražnji dio maske kako bi maska imala stabilnost pri nošenju te ponavljam postupak kačiranja. (Slike 61 i 62) Ovoga puta, s obzirom da je ovo

<sup>65</sup> *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 fljelja posti i gladak efekt na povr-ini maske, masku sam dodatno premazala bijelim kitom za drvo.<sup>66</sup> 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 izbru-ene sve nepravilnosti

---

<sup>66</sup> 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 svijetlije nijanse. Koristila sam akrilne boje jer se one odlično prijanjaju na drvene materijale. željela sam postići i štarinski izgled te sam ju obojala u prljavo bijelu nijansu, sa naznakama brončanog i zlatnog efekta. Za udubine koristila sam ne-to tamnije boje, smeđu i crne. Nakon bojanja masku sam na pojedinim mjestima lagano izbrusila brus papirom kako bih postigla finalni efekt. (Slika 64)



Slika 64: Obojana maska

Nakon što sam postigla željeni efekt, zadnji korak je bio lakiranje maske prozirnim lakom za drvo. Ovim postupkom maska je završena. U nastavku prilažem fotografije konačnog rezultata te cjelokupnog 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: Završni izgled maske s kostimom

### 3.3. Realizacije filmske šminke

Sljedeći prikaz odlučila sam ostvariti klasičnom maskom, ali i maskom specijalnih efekata te protetikom kako bih stvorila filmsku masku odnosno filmsku masku. Ovakav tip maski primijenjuje se najčešće u filmovima te ju zovemo filmska maska iako se pojavljuje i u ponekim kazališnim djelima, ovisno o potrebama. Filmska maska je jedna od najzahtjevnijih grana maskerske umjetnosti te je potrebno dugotrajno pripremanje i rad. Prije same aplikacije maske, izrađuje se potrebna osmišljena protetika. Protetski djelovi moraju biti vrlo precizni kako bi modelu odnosno glumcu savršeno pristajali na samo lice. I ovoga puta konačno

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. budžetu same produkcije. <sup>TM</sup>o je film zahtjevniji, to produkcija mora biti bolja kako bi izradila kvalitetne maske. Ovaj tip –minke naj e– e se koristi u filmovima, fanrova kao –to su horor filmovi ili Sci-Fi filmovi gdje su likovi naj e– e izmi–ljeni 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–ljeni 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 osmislila kakav lik felim 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 aluminijske folije i omotala ih izolir crnom trakom kako bih postigla feljeni 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

tekućeg lateksa kako bi protetski dijelovi –to bolje pristajali kasnije na lice i kako prijelaz između protetike i prave kofle lica ne bi bio prevelik. To je uvjet koji nam olakšava kasnije apliciranje i bojanje same protetike. (Slika 71, 72 i 73)



Slika 71, 72 i 73: Izrada protetike i rogova

Pri završetku sušenja protetika se pretvori u vrstu, ali gumenasti oblik sličan imitaciji same kofle te upravo radi toga odlično pristaje na lice. Protetiku sam ostavila da se suši jedan cijeli dan. Ukoliko želimo ubrzati proces sušenja, moguće je koristiti vrući zrak odnosno sušilo 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 pomoću pudera u prahu kako protetika ne bi bila preljepljiva od tekućeg lateksa te kako se ne bi uni-tila i međusobno slijepila. Nakon skidanja, protetiku sam odrezala po rubovima i konačno oblikovala po želji. Također obraze protetike odvojila sam od gornjeg dijela protetike kako bih olakšala kasniju aplikaciju. Ponovno sam ju isprobala na kalupu kako bih se uvjerila da sam dobila očekivan rezultat. (Slika 76 i 77)



Slika 76 i 77: Skinuta i završena protetika

Slijedi postupak same aplikacije na lice i daljnje izrade. Vrlo je bitno oistiti lice ili mjesto na kofli na koju se stavlja protetika alkoholom kako bi uklonio sve masnoće sa kofle. Na taj način protetika se puno lakše 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 potetak sam



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



Slika 78: Aplikiranje kape za izgled elavosti

Nakon toga aplicirala sam prethodno izrađenu protetiku na lice. Prethodno sam zaštitila obrve te ih premazala vazelinom kako ih ljepilo ne bi uništilo. Protetiku sam aplicirala pomoću Sealera odnosno ljepila za tijelo. Ovaj postupak moguće je i napraviti pomoću tekućeg lateksa 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: Aplikiranje protetike na lice

Nakon aplikacije, dodatno sam osigurala rubove protetike te ih premazala tekućim lateksom i slojem vate. Na ovaj način dobila sam bolje prijelaze između protetike i kože lica te dodatno uvrstila sve dijelove protetike. (Slika 80)



Slika 80: Dovođenje prijelaza između protetike i kože lica

Nakon aplikirane protetike, na licu mjestima dodala sam još jedan detalj. S obzirom da je lik kojeg radim izmišljeni udovište, odlučila sam se za izradu stranih krvavih usta. Za ovaj postupak koristila sam tekući lateks i vatu. Modeliranjem sam postigla efekt rastrgane kože. Dodatno sam na sredinu gornjeg dijela lica dodala mali rog izrađen od gline te ga uvrstila ljepljivom 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 puttyš s kojom sam dodatno izradila sitne trodimenzionalne dijelove na samoj kofli i veapliciranoj protetici. Nju sam nakon modeliranja premazala tankim slojem lateksa kako bi postala vrsta. (Slika 82)



Slika 82: Dodavanje i modeliranje sfx smjese šSoft puttyš

Nakon aplicirane protetike, slijedi sjenanje i bojanje lica. Minka ovdje ima podjednaku ulogu kao i sama protetika. Ako minka nije dobro izvedena, maska neće odgovarati i neće se postići finalni rezultat. Minkom postićem 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 pomoću crne boje. Na sitne robove

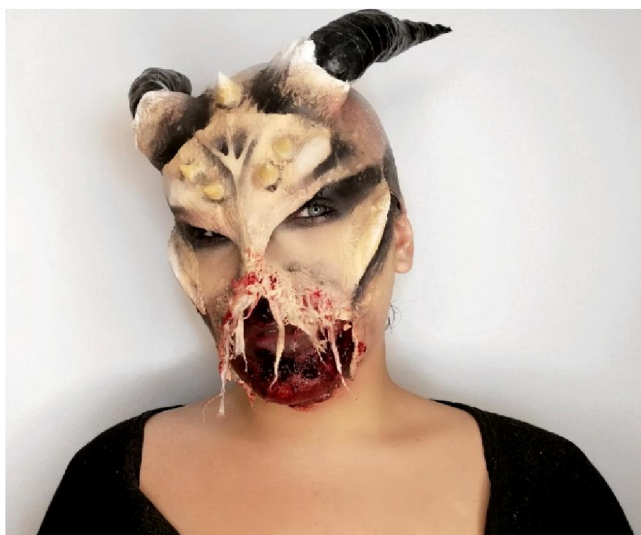
dodala sam malo flote boje pomiješane sa smeđom. Koristila sam boje masne konzistencije te sjenila za oči. Za rastrgana usta i udovišta koristila sam tamnije nijanse kako bi se stvorio efekt udubine. Ovdje sam kao podlogu aplicirala tamno crvenu te dodala smeđu i crnu boju. (Slika 84) Za dodatni efekat dodala sam umjetnu svijetliju krv u tekućem obliku te umjetnu zgrušanu krv koja je malo tamnija te je ovim postupkom maska završena –to se tiče sjenanja lica i protetike. (Slika 85)



Slika 83: Bojanje u podlogu boju kofe



Slika 84: Sjenanje ostatka lica i protetike



Slika 85: Dodavanje umjetne krvi; dovršeno sjenanje lica i protetike

U nastavku prilažem prikaz izrađene minke odnosno maske zajedno sa prethodno izrađenim kostimom.



Slika 86: Zavr-ena maska s kostimom

Iz ovog primjera vidimo veliku razliku između u kostimografskog prikaza maske bez kostima i sa kostimom. Maskica 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 odlučila sam se za realizaciju jednog primjera kazališne šminke. Kazališna šminka velik je pojam te obuhvaća razne tipove makeupa. Makeup je uvijek puno jači od onog dekorativnog svakodnevnog upravo zbog samih reflektora na sceni koji šupijaju svaku boju na pozornici. Tako šminka mora biti efektivnija i jača zbog same publike. Publici šminka mora biti vidljiva čak i u najdaljim redovima gledatelja. Jedan od razloga zbog kojih kazališna šminka zahtijeva jačinu je ta da ona zajedno sa kostimom određuje sami karakter i trenutno raspoloženje lika kojeg glumac utjelovljuje. Ovisno o scenskom kazališnom djelu, likovi koji nisu ljudskog oblika moraju biti jasno odvojeni od onih koji određuju svijet. Takvi likovi uvijek su neobičnog izgleda, vrlo zabijeljenog lica te posebnije i maštovitije šminke.

Za svoj primjer odlučila sam izraditi šminku koja je maštovitije forme, zabijeljenog izgleda, vrlo istaknutih oblika te vrlo blagih usana. Inspiraciju sam pronašla u vrlo poznatom šminkerskom i kostimografskom prikazu š Swan Lake, odnosno š Labu i jezero. Za ovaj tip šminke koristila sam isključivo prilagođenu kazališnu i dekorativnu šminku bez šminke specijalnih efekata ili protetike. Odlučila sam napraviti primjer koji dokazuje kako šminka može biti vrlo efektna isključivo postignuta bojama i šminkerskim tehnikama.

Svoju interpretaciju kasnije sam uklopila s prethodno izrađenim 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)



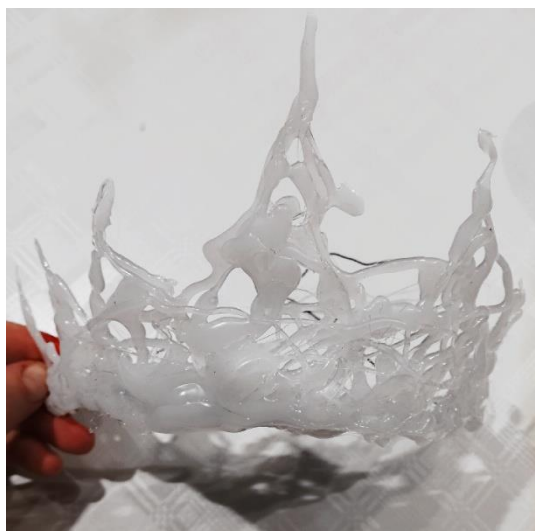


Slika 89 : Izrada prethodne skice

Za potek same realizacije izradila sam krunu koja mi je bila potreban detalj za samu kostimografsku izradu. Krunu sam izradila od flice i vrućeg ljepila. Stavljajući i slojeve vrućeg 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 uvrstiti na glavu. (Slika 90 i 91)

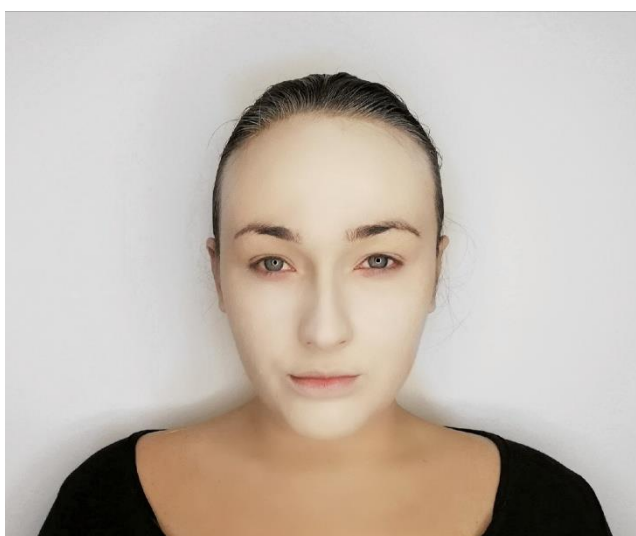


Slika 90 i 91: Izrada krune od vrućeg ljepila i aplikacija na flicu



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 fljeljeni oblik, te unutarnji dio upotpunila i bojala crnom masnom kazali–nom bojom za tijelo i lice. Kako bih fiksirala fljeljena 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 podruja oko oiju

Nakon što sam dobro pripremila podlogu na oči, preko crne boje kreirala sam linije bijele boje pomoću bijele olovke za oči i tako postigla fleljeni efekt. Također, osjenčala sam podruje ispod oiju crnom bojom i crnim sjenilom. Dodala sam bijelu olovku za oči u donju vodenu liniju oka, kako bih oči i višnje istaknula te za kraj dodala maskaru na gornje trepavice oba oka. (Slika 96)



Slika 96: Dovođavanje podruja oko oiju

Prelazim na lice te s obzirom da je ovo kazališni makeup, dodajem jake konture na podruje ispod jagodice i nosa. Konture postavljam tamnim smećim 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 ruž za usne i na njega nešto svjetliji crveni ruž kako bih postigla završni efekt. (Slika 98)



Slika 98: Realizacija usana

U nastavku prilafem fotografije izgleda zajedno sa prethodno izraženim 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 izri aj postao je puno mra niji. (Slika 99, 100, 101)



Slika 100: Prikaz finalnog rezultata zajedno s kostimom



Slika 101: Prikaz finalnog rezultata zajedno s kostimom

#### 4. ZAKLJUČAK

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

Kostimografija daje poseban pe at svakom liku i glumcu koji ga utjelovljuje.

Kostim je odje a koju glumac nosi na filmu, televiziji, kazali-tu ili nekoj drugoj izvedbi te njime utjelovljuje zadani karakter lika. Za razliku od scenografije koja se bavi izgledom scene, kostimografija je zasluflna za izgled glumaca, pjeva a, plesa a u drami, operi i baletu<sup>67</sup> Kreativno izvedena i izra ena kostimografija pridonosi cijelom dojmu jednog umjetni kog djela.

Sami fokus tijekom istraflivanja usmjerila sam prema -minki, posebno scenskoj te tako er utvrdila koliko -minka nadopunjuje sami kostimografski prikaz zajedno sa kostimom i ostalim detaljima. Vizaflist kao umjetnik mora biti vrsni znalac mnogih tehnika kako bi osmislio i realizirao kvalitetan rezultat. Filmska -minka je vrlo -irok pojam. Ona se sastoji od minimalnog makeupa, raznih izrada ozljeda do onih najzahtjevnijih podru ja koja obuhva aju izradu cjelokupne filmske maske na samom glumcu. Tako er, kazali-nu -minku dijelimo na jednostavniju koja je na granici sa dekorativnom -minkom, uz vi-e ili manje intenziteta i onu kompleksniju koja svojom izradom prelazi u podru je kazali-ne maske. Svaki tip -minke i maske ovisi o potrebama umjetni kog scenskog djela. Vrlo je bitno naglasiti koliko je bitna sama kostimografija svakom glumcu kako bi se potpuno uflivio i preoblikovao u zadani lik te poprimio tu i identitet. šNa prvi se pogled maska sastoji od -minke, nekakve odje e ili izgleda s namjerom da se postigne sli nost s onim koga treba opona-ati; 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 ja<sup>68</sup>

Cilj eksperimentalnog dijela bio je prikazati razli ite tipove -minki i maski za produkcije u kazali-nom i filmskom mediju te prikazati razlike u pripremi, realizaciji i kona noj uporabi u odnosu na isti kostim. Na kraju eksperimentalnog dijela zaklju ila sam koliko se razni tipovi -minke i maske estetski razlikuju. Svaki tip -minke i maske prilago en je za odre eno scensko umjetni ko djelo. Iako se svaka maska odnosno -minka u kostimografskom smislu

---

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

<sup>68</sup> Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novkovi , 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 sadrffi 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 najbrfla. 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. <sup>TM</sup>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 Novkovi Lj.: Maska, Kulturno informativni centar : Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2010.
- [4.] Petlevski, S.: Kazali-te srama: identitet kao svjedo enje, Fakultet političkih nauka, Zagreb, 2009.
- [5.] Petranovi , M.: Kamilo Tompa i kazali-te, Odsjek za povijest hrvatskog kazali-ta Zavoda za povijest hrvatske književnosti, kazali-ta i glazbe Hrvatske akademije znanosti i umjetnosti : ULUPUH, Zagreb, 2017.
- [6.] Petranovi , M.: PUBLIKA I KAZALI-TNA LIKOVNOST, Dani Hvarškoga kazali-ta, Hrvatska akademija znanosti i umjetnosti i Književni krug, Split, 2016.
- [7.] Poliakov, L., Olender, M., Birnbaum, P.: Le racisme, mythes et sciences, Complexe, Bruxelles, 1981.
- [8.] Rogo-ić , V.: O kostimografiji ó ozbiljno i iscrpno (Petranovi M., Od kostima do kostimografije. Hrvatska kazali-na kostimografija), ULUPUH, Zagreb, 2015.
- [9.] Su-ćac, 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/](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 Gamesö: 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, šDankinjaö; <https://www.imdb.com/title/tt0810819/fullcredits>, pristupljeno 06.11.2019.
- [7.] Full Cast and Crew: šIt (I) (2017)ö; [https://m.imdb.com/title/tt1396484/fullcredits/make\\_up\\_department](https://m.imdb.com/title/tt1396484/fullcredits/make_up_department), pristupljeno 06.11.2019.
- [8.] Full Cast and Crew, šOno: Drugo poglavlje (2019)ö; <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 Operaö; <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)ö; [https://sh.wikipedia.org/wiki/It\\_\(film,\\_2017\)](https://sh.wikipedia.org/wiki/It_(film,_2017)), pristupljeno 06.11.2019.
- [13.] Kostimografija, Struka KNJIŒEVNOST I KAZALIŒTE, 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)š; <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](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](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 šItš; [https://horror.fandom.com/wiki/Stephen\\_King%27s\\_It](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-kazalisnom-sminkanju/>, pristupljeno 02.11.2019.
- [23.] Specijalni efekti; <https://hr.kryolan.com/>, pristupljeno 06.11.2019.
- [24.] <sup>TM</sup>Što je to identitet?; <http://www.matica.hr/vijenac/526/sto-je-to-identitet-23182/>, pristupljeno 06.11.2019.
- [25.] <sup>TM</sup>Što su kazali-ne maske?; <https://nksib.ru/hr/theatrical-masks-what-are-the-theatrical-masks.html>, pristupljeno 02.11.2019.
- [26.] <sup>TM</sup>Što trebaš 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.] [www.iuno.selesteservizi.it](http://www.iuno.selesteservizi.it) 1 theatrical-prosthetics, pristupljeno 06.11.2019.
- [30.] The šHunger Gamesō 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 Operaō; <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](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](https://en.wikipedia.org/wiki/City_Lights)

Slika 10:

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

Slika 19:

[https://www.cleveland.com/entertainment/2017/06/clevelands\\_alan\\_tuskes\\_prepare.html](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/BzTT5vkh83p/>

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/10bTCnj>

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=CjwKCAiA8K7uBRBBEiwACOm4d2BAXZSubwB5A4wITOfOE8ZfToo2SbkZxGXdNHP1Tf\\_obb4xT-S8WBoCg9gQAvD\\_BwE](https://www.londontheatre.co.uk/show/the-phantom-of-the-opera?gclid=CjwKCAiA8K7uBRBBEiwACOm4d2BAXZSubwB5A4wITOfOE8ZfToo2SbkZxGXdNHP1Tf_obb4xT-S8WBoCg9gQAvD_BwE)

Slika 40: [https://www.londontheatre.co.uk/show/the-phantom-of-the-opera?gclid=CjwKCAiA8K7uBRBBEiwACOm4d2BAXZSubwB5A4wITOfOE8ZfToo2SbkZxGXdNHP1Tf\\_obb4xT-S8WBoCg9gQAvD\\_BwE](https://www.londontheatre.co.uk/show/the-phantom-of-the-opera?gclid=CjwKCAiA8K7uBRBBEiwACOm4d2BAXZSubwB5A4wITOfOE8ZfToo2SbkZxGXdNHP1Tf_obb4xT-S8WBoCg9gQAvD_BwE)

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