

Uloga kazališne i filmske šminke u kreiranju kostimografskog rukopisa

Krmpotić, Ines

Master's thesis / Diplomski rad

2020

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

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

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-25**



Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
TEKSTILNO-TEHNOLOŠKI FAKULTET

DIPLOMSKI RAD
ULOGA KAZALIŠNE I FILMSKE GLAVINE U KREIRANJU
KOSTIMOGRAFSKOG RUKOPISA

Ines Krmpotić

Zagreb, siječanj 2020.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
TEKSTILNO-TEHNOLOŠKI FAKULTET
KOSTIMOGRAFIJA

DIPLOMSKI RAD
ULOGA KAZALIŠNE I FILMSKE GLAVINE U KREIRANJU
KOSTIMOGRAFSKOG RUKOPISA

Mentor:

red. prof. art. Snježana Vego

Neposredni voditelj:

doc. dr. art. Ivana Bakal

Autor:

Ines Krmpotić (10803/TMD)

Zagreb, siječanj 2020.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

TEKSTILNO TEHNOLOŠKI FAKULTET

Zavod: Zavod za dizajn tekstila i odjele

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 Pavetić, red. prof. art., zamjenik člana/ice

SAŽETAK:

Za diplomski sam rad izabrala temu „Uloga kazališne i filmske igranke u kreiranju kostimografskog rukopisa“. Rad se sastoji od teorijskog i eksperimentalnog i umjetničkog dijela. U teorijskom dijelu posvetit ću se proučavanju kostima, zahtjevima igranke, ulozi igranke te igranke i maske u ulozi 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 zadržati u kostimografa, igrankera i maskera koji svojim umjetničkim radom uvelike pridonose oblikovanju produkcije određenog djela. Također, posvetit ću se analizi transformacije glumca u određeni lik. U eksperimentalno i umjetničkom dijelu rada izradit ću skice, realizirati kostim i izraditi masku kiparskim tehnikama odnosno tehnikom kaširanja te izraditi dvije maske isključivo od igranke uz korištenje specijalnih efekata i protetike i kako bih dohvatila razlike pri funkcionalnosti i izradi svake maske pojedinačno.

KLJUČNE RIJEČI: kostimografija, igranka, kazališna igranka, filmska igranka, televizijska igranka, masker, vizажист, 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. ĞMINKA I RAZVITAK ĞMINKE.....	5
2.2.1. Kazaliĝna ĝminka i maska.....	8
2.2.2. Filmska ĝminka i maska.....	13
2.2.3. Modna ĝminka.....	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 umjetniĝkom djelu.....	33
3. EKSPERIMENTALNI DIO.....	42
3.1. Realizacija kostima.....	42
3.2. Realizacija maske tehnikom kaĝiranja.....	46
3.3 Realizacija filmske ĝminke.....	54
3.4. Realizacija kazaliĝne ĝminke.....	65
4.ZAKLJULAK.....	73
5. LITERATURA.....	75
6. INTERNETSKI IZVORI.....	76
7. IZVORI SLIKA.....	79

1. UVOD

Kroz ovaj rad analizirala sam i realizirala razne tipove scenske ġminke odnosno maske. Usredotoġila sam se na ono ġto je potrebno za stvaranje cjelokupnog kostimografskog prikaza. Ģminnerske 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 izriġaj nije potreban samo kostim kao odjevni predmet već je potrebno mnogo dodatnih elemenata poput ġminke, maske, obuġe i ostalih dodataka koji se neupitno moraju nadopunjavati jedan s drugime.

Kostimi su jedna od najbitnijih sastavnica i uvjeta za kvalitetno scensko umjetniġko djelo. Odnos kostima i scenografije te kostima i ġminke mora biti vrlo dobro usklaġen kako bi tvorio kvalitetnu cjelinu, odnosno treba stvoriti jedinstven vizualan rukopis. Takoġer, glumac se treba vrlo dobro prilagoditi kostimu kojeg nosi kako bi ġto bolje utjelovio zadani lik. Vrlo je bitno da glumac prenese i doġara publici tuġi identitet, te da izgubi svoj tijekom scenskog umjetniġkog djela. Time ġe publika dobiti jaġi dojam cijele predstave ili filma. Ovo istraġivanje nas upuġuje na to koliko je bitno promisliti o kostimografiji prije same izrade. Kostimografi neupitno trebaju biti vrlo dobro upoznati s radnjom djela, te prouġiti sve segmente koji su im potrebni za stvaranje. Bitno je da kostimograf tijekom realizacije kostimografije pomogne glumcu kako bi se ġto bolje transformirao u zadani lik. Osim toga glumġeva igra upuġena je gledateljima koji tada u sebi moraju osjetiti njezin uġinak; oni se preobraġavaju u okruġenju razliġitom od onoga u kojem ġive, oni se nalaze u prisutnosti biġa koje se oponaġa.¹ Kostim je stvoren za to da prenosi emociju, poruku i glas nekog vremena, osobe ili skupine ljudi. Takoġer, kostimi sluġe za prepoznatljivost i prenoġenje emocija, stanja duha i radnje kroz djelo. S obzirom da kostim nosi mnogo simbolike u sebi, kroz ovaj rad razradit ġu svaki segment koji je potreban za stvaranje takvog. Kostimografija je kreiranje izgleda izvoġalġa i izrada njihove opreme odnosno kostima i rekvizita u kazaliġu, na filmu ili televiziji. Za razliku od scenografije koja se bavi izgledom scene ņ odnosno oblikovanjem prostora, kostimografija se bavi izgledom glumaca, pjevaġa, plesaġa u drami, operi i baletu.² Ģminika je sastavni dio kostima, a nekada moġe u potpunosti preuzeti ulogu samostalnog

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

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

kostima. Kada priđamo 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 odjele i cjelokupnog izgleda lika ili izvođača. Kostimografija nije samo rezultat likovnog dara, ona je sklop vrlo egzaktnih znanja (od poznavanja konstrukcije kostima svih povijesnih epoha, likovne obrade materijala, preko dramaturškog promišljanja teksta do ovladavanja svim elementima likovnog jezika kojim je na sceni zaživjeti najrazličitiji karakteri i konačno slika jednog svijeta).³ 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.⁴ Kostimograf može također surađivati sa frizerskim stilistom, majstorom perika ili šminkerom. Jedni od najpoznatijih svjetskih kostimografa danas su Mary Zophres, Colleen Atwood, Sandy Powell, Judiana Makovsky i Michael Wilkinson. Kada pričamo o kostimografiji vrlo je bitno znati povijest odjele. Ona je neophodan predložak zaslužan za razvoj kostimografije. Sama povijest kostimografije potječe od samih začetaka kazališta u raznim ritualima, u kojima je preručavanje bilo neizostavan čin. Funkcija kostimografije u kazališnoj povijesti ovisila je o samoj koncepciji kazališta u različitim razdobljima. Srednjovjekovna prikazanja osnovnim su naznakama i simboličkim rekvizitima upućivala na identitet i podrijetlo lika u prepoznatljivoj tipologiji starozavjetnih i novozavjetnih sadržaja.⁵ Kostimi su postali bogatiji, njihova karakterološka funkcija razrađenija i dekorativna vrijednost veća. Kazalište pedesetih održava ili uspostavlja aktivne veze sa suvremenim slikarima, kiparima i arhitektima...⁶ Nastupom moderne relikije i mnogobrojnih različitih stilskih smjerova poput ekspresionizma, simbolizma i futurizma, naturalističke tendencije u kostimografiji bile su

³ Suđac, I.: Zanimanje: kostimograf, Hrvatski centar ITI, Zagreb, 2003., 246. str.

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

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

⁶ 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 ođtroj kritici, pa se i kostimografija pol'ela procjenjivati viđe s obzirom na funkcionalnost u karakterizaciji lika.

Kostim je također prepoznatljiv stil odijevanja pojedinca ili grupe koji odrađava klasu, spol, profesiju, etničku pripadnost, nacionalnost, aktivnost ili epohu.

Kostimi za scenu mogu razlikovati glavne i sporedne likove, sugerirati odnose između likova te potpuno promijeniti izgled glumca.⁷ U kombinaciji s drugim aspektima scenografije, kazališna odjeća odnosno kostim mogu pomoći i glumcima u prikazu likova i njihovih konteksta, kao i komuniciranje podataka o povijesnom razdoblju, zemljopisnom položaju i vremenu dana, sezoni ili vremenu kazališne predstave. Kostim kao pojam predstavlja puno aspekata te u sebi utjelovljuje razne aspekte nekog vremena. Tajna dizajna kostima nije u odjeći i. Sve se vrti oko supstancije preko stila.⁸



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

Kostim predstavlja neku eru i karakter samog lika, dok modna odjeća zahtjeva nosivost i estetiku na drugačiji način. Kostim u umjetničkom djelu reflektira dramaturgiju samog lika.

Također, kostim puno toga nosi sa sobom te je iza njega dugosatno razmišljanje kostimografa o njegovoj izradi. Kostim prenađa emocionalno stanje lika tijekom nekog djela te je bitno

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

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

prvobitno 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.⁹ Pod pojam kostima spada i preružavanje u razne tematske odjevne kombinacije u svrhu nekog festivala i obilježja. 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.

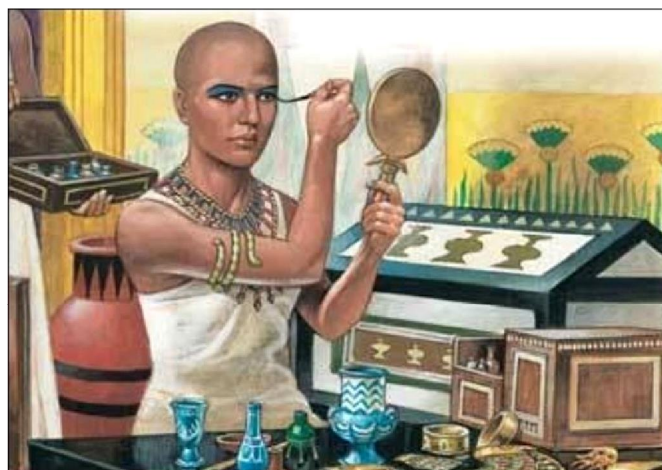
2.2. ŠMINKA I RAZVITAK ŠMINKE

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 kozmenika se kroz povijest mijenjala, ali apsolutno je bila korištena. 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 tužjeve i sjenila u tamnim bojama, uključujući i plavu, crvenu i crnu.¹⁰

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

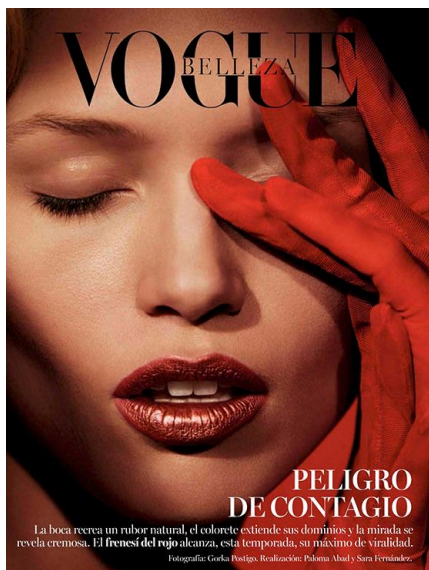
¹⁰ Tajne drevne egipatske ljepote i njeni uticaji danas; <https://www.life.ba/beauty/tajne-drevne-egipatske-ljepote-i-njeni-uticaji-danas/215006/>, od 26.09.2019.



Slika 2: Ğminka u antiĸkom Egiptu (izvor: ancientpages.com)

Rimljani i Egiptljani koristili su Ğminku i na bazi Ħive i olova, Ğto je bilo opasno po zdravlje. Smatra se kako su Rimljani intenzivno koristili Ğminku. Za tamnjenje trepavica i kapaka koristili su crni ugljen, a koristili su i pudere za izbjeljivanje koĦe, dok su na obraze nanosili rumenilo. Antiĸki muĦkarci i Ħene bili su moĦda prvi koji su izumili i nosili ruĦ za usne, prije otprilike 5000 godina. Crtali su drago kamenje i koristili ih za ukraĦavanje lica, uglavnom na usnama i oko oĸiju. Tijekom srednjeg vijeka, blijeda se koĦa smatrala plemenitom, pa su tako Ħene tragale za proizvodima kako bi postigle bljedolik izgled koĦe. U doba renesanse bili su popularni ruĦilasti obrazi i blijedo lice. Tijekom baroka Ğminkaju se podjednako Ħene i muĦkarci, a za vrijeme romantizma zdrav izgled koĦe zamijenila je poĦeljnost blijedo zelenkaste puti koja se postizala tinkturom na bazi limuna i Ğafrana.¹¹ Ğminka je sa sobom nosila razne bolesti zbog loĸeg poznavanja proizvoda i proizvodnje. Ğminka se diskretno i rijetko upotrebljavala sve do 20. stoljeĸa. Sredinom 20. stoljeĸa kozmetika je bila u Ğirokoj upotrebi kod Ħena u gotovo svim industrijskim druĦtvima Ğirom svijeta. Oko 1910. godine nastale su kozmetiĸke tvrtke koje su osnivali: Liliane Bettencourt (L'Oréal), Elizabeth Arden, Helena Rubinstein i Max Factor. Na poĸetku 21. stoljeĸa kozmetiĸka industrija postala je sve jaĸa i rasprostranjenija. Upotreba Ğminke, danas je jako raĸirena. U danaĸnje vrijeme je velika zastupljenost raznih ĸasopisa, reklamnih panoa, interneta i televizije. Svi ti mediji nasilno ulaze u intimu i sugeriraju koje nove kozmetiĸke proizvode je bitno posjedovati.

¹¹ Ğto trebaĸ znati o povijesti Ğminkanja?; <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 više tipova i vrsta šminke. Dijelimo je na dekorativnu kozmetiku odnosno svakodnevnu šminku za uljepšavanje te scensku tj. filmsku šminku i kazališnu šminku. Danas je kemijska industrija odlično napredovala te je šminka u većini slučajeva sigurna za uporabu i neškodljiva za naše lice i kožu. Neke od najpoznatijih kompanija dekorativne kozmetike trenutno su zasigurno L'oreal, Yve Saint Laurent, Giorgio Armani, Vichy, Estee Lauder, Max Factor i Maybelline.

Scenska šminka 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.¹² U podkategoriji je i modna šminka koja je također scenske vrste, ali za potrebe modnih revija ili modnih kampanja i snimanja te šminka za televiziju.

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

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

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



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

2.2.1. Kazališna šminka i maska

Prilikom *maska* označava lažno lice kojim želimo dati drukčiji izgled odnosno ona služi za preružavanje.¹⁴ Također, u početku je uz pojam maske potrebno objasniti i pojam *Maskarada*. Pojam *Maskarada* 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 preruženih osoba. Maskaradu možemo definirati i kao preoblačenje, odnosno kostimiranje u neobične, smiješne likove. Definicija koja se razlikuje od ostalih je ona gdje pojam *Maskarada* označava licemjerno ponašanje odnosno upozorenje prijevare.¹⁵ 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 uža se veže tajanstvene slike mnogobrojnih veličanstvenih civilizacija. To je razaroban

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

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

svijet l'ija se povijest prostire preko pet tisuć ljeća, svijet bogova, heroja, mitova i fantastičnih legendi; ona je kolijevka umjetnosti i ljepote.¹⁶ Grci su izmislili riječ *thambos*¹⁷. Stoga se ne treba l'uditi što u Grčkoj, a i u drugim zemljama svijeta, susrećemo božanstva u vrlo raznolikim oblicima, bogove, heroje i l'udovišta; ista ova božanstva l'esto l'e biti povod nastanka prvih maski.¹⁸ Grčko kazalište za sebe veće vrlo zanimljive l'injenice. Na grčkoj pozornici nije bilo glumica. Sve ženske uloge igrali su muškarci. Maksimalni broj glumaca potreban za bilo koju grčku tragediju je tri. U grčkom kazalištu bile su tri vrste predstava: komedije, tragedije i satirske predstave. Prostor ispred hrama gdje se igraju predstave u pravilu je kružnog oblika i naziva se orhestra. U njegovu središtu nalazi se žrtvenik na kojem je Dionizov svećenik prije predstave izvodio žrtveni obred. Uz žrtvenik igraju glumci, a oko njih je bio smješten zbor. Gledatelji su bili smješteni oko orhestre i u polćcima stoje no vremenom se smještaju u amfiteatar. On je isprva drvene konstrukcije no tijekom 4. stoljeća pr. Kr. polćnju se graditi monumentalne građevine od mramora i kamena. U duhu demokracije za smještaj gledatelja vrijedilo je nal'elo ravnopravnosti s izuzetkom prvog reda sjedala koji je namijenjen svećenicima i polćasnim gostima. Grčko kazalište je bilo veoma cijenjeno; u dvoranama je bilo do 25.000 sjedala.¹⁹



Slika 5: Kazalište u Epidauru (izvor: fi.wikipedia.org)

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

¹⁷ *Thambos* je pojam koji označava neposrednu predodžbu božanske snage, kakva se može vidjeti u svjetlosti ili u sjeni, u tićini i zvuku, u letu ptice, kretanju životinje, u gumi, u ptoku vode, u oluji. Ova sveprisutnost božanstva l'ini prvi i trajni element grčke religije. (preuzeto iz knjige Maska / Genevieve Lefort, Pierre Lefort)

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

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

Starogrčka maska bila je značajan element u govanju Dioniza u Ateni, koji se koristio u ceremonijalnim obredima i slavlјima. Maske su u starogrčkom kazalištu slušile u nekoliko važnih svrha. Njihovi pretjerani izrazi pomogli su definirati likove koje glumci igraju. Također, omogućili su glumcima da igraju više od jedne uloge (ili spola), pomogli su članovima publike na dalekim sjedalima da vide i, projicirajući i zvuk pomalo kao mali megafon. Maske su bile izrađene od lakih, organskih materijala poput krutog lana, kože, drveta ili pluta s perikom koja se sastoji od ljudske ili životinjske dlake. Maske su obično predstavljale duhove ili bića važna za obred u kojem se maska koristila. Za korisnika maske često se vjeruje da može komunicirati s bićem koje je simbolizira ili da je opsjednut onim ili što maska predstavlja.²⁰ Ali bilo kojem od svojih značenja pojam maske najčešće podrazumijeva uzročno-posljedično odnos s nečim neuobičajenim, kao kad bismo prirodi što se nalazi oko nas željeli promijeniti izgled i preobraziti je.²¹

Grčko kazalište poslužilo je kao važno sredstvo pomoću kojeg se mogla odvijati kulturna razmjena. Igra se najčešće na važne političke, društvene, kulturne i vjerske teme. Glazbeni glumci nosili su ogrtače raznih oblika i dezena te na nogama obično larafe ili normalne cipele i sandale. Glumci koji igraju atenske likove nosili su složene kostime, poput mačgovitih verzija.²²



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

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

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

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

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



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

Kazališne maske proizaġle su iz rituala, a njihova se uporaba nije promijenila sve do danas. Maska je omoguć'ovala l'ovjeku da se suo'i s nadnaravnim ili poniġi svoju individualnost. Kazališna ġminka ima povijest koja je ekvivalentna dobi, koji se mo'e pohvaliti lijepim pogledom na umjetnost.²³

Kod stvaranja ġminke za kazalište najbitnije je dobro poznavanje povijesti odijevanja, frizure i ġminke.²⁴ Vrlo je bitno znati osnove kao i trendove odre'enog razdoblja kako bi se lik svojim izgledom uklopio u predstavu. Kazališna ġminka je ġminka koja se koristi da pomogne u stvaranju izgleda likova koje glumci prikazuju tijekom kazališne produkcije. Tako'er, ukoliko vizahist sudjeluje u stvaranju izgleda pojedinog lika, bitno je da zna kakav je njegov karakter, ponašanje i osobnost kako bi upravo to sa ġminkom dodatno upotpunio i naglasio. Na takve detalje gledatelj ne obra'a pa'nju, no uz kvalitetnu glumu upravo to ul'ini lik A'ivimó i uvede nas u pril'u tokom scenskog djela. Za mnoge izvo'ale l'in nanoġenja ġminke va'an je dio

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

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

rituala pripreme za nastup odnosno omogućava izvođaču da se psihčki premjesti u ulogu lika dok se igranka nanosi. Kroz scensku igranku glumci se mogu transformirati. Kazališne maske omogućuju da glumac prenese veliki broj emocija. U modernom kazalištu maska pojačava izražajnost slike glumca. Scenska igranka i kozmetička igranka imaju dva različita cilja te je vrlo bitno prepoznati razlike. Ljudi koriste dekorativnu odnosno svakodnevnu kozmetiku kako bi sakrili nesavršenosti ili poboljšali određene značajke. Za razliku od svakodnevne igranke, glumac koristi scensku igranku odnosno masku kao dio stvaranja lika. Također, pojam maska obilno se upotrebljava u raznim značenjima. Iz gledišta grotesknoga, ili čak disimulacije, maska je lažno lice kojim si želimo dati drukčiji izgled, odnosno ona služi za prerušavanje. U istom fizičkom smislu, maska često prikazuje stvarni izgled ljudskog lica, ali i njegovu neprirodnu sliku u nekom patološkom stanju; dakle, ovdje se radi o lažnom licu, lažnoj vanjštini. Iz gledišta likovnog izražavanja, maska može biti preslika nekog lica.²⁵ Ovo je poseban "zaslon" za lice, koji je izrađen od raznih materijala i može biti bilo koje vrste.²⁶ Kazališne maske stvaraju posebnu atmosferu tajnovitosti i povećavaju interes publike za predstavu. Nositi masku znači prestati biti ono što jeste, tada utjelovljujete snagu onostranoga koja vas obuzima dok traje maskarada, vi tada oponašate i njezino lice, i njezine pokrete, i njezin glas.²⁷ Tim načinom dolazi se do metamorfoze odnosno istinske transformacije, promjene iz jednog oblika u drugi.²⁸



Slika 8: Kazališne maske (izvor: bljesak.info)

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

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

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

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

Za izradu i realizaciju kazališne ġminke i maske potrebno je imati ispravan i kvalitetan pribor, te dobro poznavati tehnike izrade. Razliġiti izgled zahtjeva upotrebu razliġite tehnike koja se ul'i i vjeġba. Ģminika koja se koristi u kazaliġima je teġa od svakodnevne ġminke. Za scenski nastup primjenjuju se kozmetiġka, plastiġna i druga pomagala kojima je cilj doġarati transformaciju lica i tijela. Kazaliġna ġminika je pretjerana, jaka te mnogo teġa od obiġne dekorativne ġminke.²⁹ Upravo zbog reflektora na sceni i daljine publike koja mora vidjeti odreġenog lika na sceni, ona se mora jaġe isticati. Ona je kompaktnija, s viġe pigmenata, te nije pretjerano pogodna za svakodnevnu upotrebu. Prevladava puno jarkih boja. Takoġer, koriste se i stvari koje ne viġamo u svakodnevnoj upotrebi poput voska za skrivanje obrva, ljepila za brkove, umjetne krvi ili znoja.

2.2.2. Filmska ġminika i maska

Filmska maska odnosno ġminika pojavila se na filmu kao nasljednica kazališne prakse primjene kozmetiġkih, plastiġnih i drugih pomagala kojima je cilj doġarati transformacije lica i tijela, a posebno postarivanje, pomlaġivanje, poruġnjivanje i, naravno, poljepġavanje glumaca. Na razvoj i znaġenje maske i ġminke utjecali su posebno znanstveno-fantastiġni te povijesni filmovi.³⁰ Poġetak i razvoj filma i filmske industrije poġetkom 20. stoljeġa je uvelike utjecao i na razvoj kozmetike. Era nijemih filmova je neophodna za razumijevanje filmske ġminke. Prva filmska ġminika je zapravo i dalje bila kazaliġna ġminika, ġto znaġi gusti nanos podloge i izrazito naglaġene oġi. Kako se u nijemim filmovima nije mogao l'uti dijalog, ġminika je morala biti ġto ekspresivnija kako bi pomogla gledatelju shvatiti radnju i glumġeve geste. Jedan od najpoznatijih glumaca nijemih filmova je Charlie Chaplin te je odliġan primjer kako sa ġminikom i gestama izraġava svaku emociju. Ne samo da je ġminika pomagala i olakġavala glumcima u njihovoj ulozi, stil ġminke je olakġavao i gledateljima shvatiti kakav lik glumi pojedini glumac.³¹

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

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

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



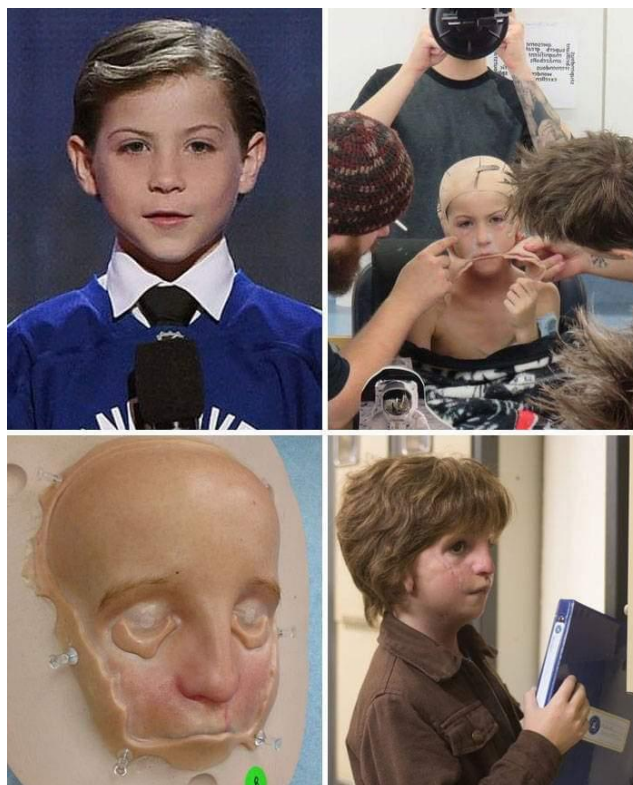
Slika 9: Charlie Chaplin, film *Modern Times* (izvor: en.wikipedia.org)

Filmska ġminka je takoĊer korektivna i kamuflaĤna, a bazira se na savrġenoj podlozi, sjenĤanju i konturiranju.³² Zadatak vizaĤista ili ġminkera na filmskom setu je transformirati glumca u Ĥeljeni lik. Kako bi se odabrala pravilna ġminka za pojedini lik, mora se uĤi u analizu lika. Likovi koji dijele okruĤenje i sliĤne nasljeĤene 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 osmiĤljavanje ġminke i cijelog kostimografskog prikaza.

Specijani i vizualni efekti postoje dugo prije dolaska filmske vrpce 1890ih. SFX odnosno specijalni efekti postupci su korigiranja protetskih tehnika kiparenja, oblikovanja i lijevanja za stvaranje naprednih kozmetiĤkih efekata. Protetsku ġminku revolucionirao je John Chambers u takvim filmovima kao Ĥto su *A Planet Majmunao* i *Dick Smith u A Little Big Manuo*. Prvi veliki majstor specijalnih efekata ġminke je bio glumac Lon Chaney. Kao primjer ġminke specijalnih efekata priloĤila sam film *Wonder* te glumca Jacoba Trembley koji je transformira pomoĤu ġminke specijalnih efekata.³³ Ovim primjerom vidljivo je kako uporabom ġminke specijalnih efekata glumac poprima potpuno drugaĤije crte lica i tijela te ovom tehnikom moĤemo iĤi do granice neprepoznatljivosti samog glumca.

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

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



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



Slika 11: Glumac Jacob Trembley u filmu *Wonder* (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. Producenti 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 računalno 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 lažnih pučaka. Primjer VFX-a su zmajevi koji lete nebom u *Game of Thrones*.³⁴



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

Također, koriste se i vizualni efekti koji se dodaju na već postojeću masku izrađenu od gline specijalnih efekata. Ovdje je odličan primjer film *Pirates of the Caribbean: Return of the Kraken* gdje u nastavku vidimo famozne maske izrađene od gline specijalnih efekata, ali su im za jači dojam tijekom gledanja dodani vizualni digitalni efekti, poput pomicanja krakova hobotnice i slično.



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

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

2.2.3. Modna šminka

Također u podskupinu scenske šminke ubrajamo i *Fashion makeup* odnosno modnu šminku za revije i snimanja. Modni vizажист 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 vizажисти 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 složene protetike koje postaju dio cjelokupnog prikaza modne piste.³⁵



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 sofisticiranih aplikacija poput balansa boja. Ona se po mnogočemu razlikuje od klasične dekorativne šminke. Ten mora biti ujednažen i matiran, jer kamera odnosno rasvjeta ne voli sjaj kože. 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 pigmenta.

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

2.3. IZRADA SCENSKE MASKE

Za potrebe izrade kazališne i filmske ġminke odnosno maske potrebno je veliko umijeće i znanje. Ovdje se ne radi o klasičnom nanosu ġminke na lice već o cjelokupnom promiġljanju, skici i vrlo često prethodnoj izradi protetike. Ovakva vrsta ġminke zahtijeva znanje slikarstva, kiparstva, izradu kalupa i lijevanja. Ovo polje zahtijeva i znanja iz kemije, inġenjerstva, dizajna i medicine.³⁶ Također, potrebno je znanje posebnih vještina i spretno baratanje aplikacije na samog glumca. Masker i vizaġist mora biti upoznat sa fizionomijom lica i tijela kako bi masku prilagodio glumčevu opisu. Kazalište i film ili serija razlikuju se po mnogočemu. Filmski projekti i serije se duġe pripremaju, glumci na set dolaze vrlo rano te započinju sa pripremama. Na takvim setovima, glumcima je ġminka cjeli dan na licu te su potrebni povremeni popravci. Ako se kojim sluġajem neki dijelovi ġminke olabave ili odlijepe uslijed agresivnijih kretnji, kamera se lako zaustavlja za popravke, dok kazalište nema tu mogućnost.

Postoje razliġiti materijali za izradu scenske ġminke ili maske. Osim klasične dekorativne kozmetike, uz nju se koriste kazališna ġminka, ġminka specijalnih efekata te razni drugi dodaci za stvaranje pojedinog lika. Boje za lice i tijelo su neophodne te su osnovni ġminkerski 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 ġminka koju apliciramo na glumca dugotrajna te da ga ne ometa uslijed njegove glume.

³⁶ Theatrical Prosthetics; www.iuno.selesteservizi.it/btheatrical-prosthetics, pristupljeno 06.11.2019.



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

Osim najosnovnijih boja, l'esti materijali za izradu ġminke specijalnih efekata su tekuć 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 ġelavosti, sintetićka sluz, sintetićki gnoj te ljepila za lice i tijelo. Tekuć i lateks tekuć i je materijal koji kada se osuġi poprima gumeni oblik. Koristi se za stvaranje malih lateks oblika kao ġto su nos ili dijelovi brade. Takoćer, moće se koristiti za simulaciju stare ili ozlijećene koće. Najćeće se koristi za izradu protetika. Jedan je od osnovnih materijala pri izradi ġminke specijalnih efekata. Sealer je l'ista sintetićka tekuć ina koja se koristi za zaćtitu preko lateksa, pjena, voćanih modela, kita za nos, brade i ostalih protetskih dijelova. Umjetna krv je smjesa ili tekuć ina koja ima vrlo svestranu uporabu. Na koći se potpuno osuġi te je otporna na razmazivanje i ne ostavlja tragove ali zbog vlastitog sjaja ipak daje dojam svjeće i vlahćne krvi. Prilikom nanosa umjetne krvi na glumca vizahist mora biti upoznat sa bojama realne krvi. Postoje viće vrsta umjetne krvi. Umjetna krv guće konzistencije i tamnije boje simulira staru krv dok ona tekuć eg stanja i svijetlije boje simulira svjeću krv. To je vrlo bitno, posebice kod prikaza na filmu. Nose Putty je proizvod od voska kojim se mijenja prirodni oblik nosa. Mali, pol'etni model se zatim postavlja na most nosa, a posao se zavrći finim modeliranjem. Prije nanoćenja 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 koći kao ġto su opekline, rane i oćiljci ali isto tako koristi se kod prekrivanja anomalija koće. 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 glumćeve oći istog trena proizvode suze. Premaz za zube poseban je proizvod za bojanje

zuba, hula-kasto-smele boje. Stvara imitaciju starog zuba ili prljavštine. Tuplast je proizvod razvijen za make-up umjetnike za stvaranje posebno realnih ožiljaka i drugih kožnih nepravilnosti. Tuplast se temelji na sintetičkom materijalu koji se koristi u stomatologiji. Može se jednostavno oblikovati sa špatulom nakon što se poline sušiti. On stvara realističnija udubljenja na koži. Sintetička sluz je proizvod u obliku gela u hula-kastoj nijansi te služi za postizanje imitacije sluzi ili znoja na glumcu. Spirit Gum je neizostavan materijal. To je klasično ljepilo za kosu, brade, perike i ostale dodatne za potpunjavanje cijelog izgleda.³⁷ Osim osnovnih materijala za izradu potrebni su i odgovarajući i alati koji olakšavaju proces, a to su kistovi, spužvice i ostali rekviziti za modeliranje. Također, izrazito je bitno poznavati teoriju boja i pravila miješanja boja. To daje višestruke mogućnosti 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 dočarati isto odnosno dočarati crvenilo nosa, suhu i iziritiranu kožu, vodene oči, blijedu kožu i suhoću u usta. Crvena olovka se nanosi na donji kapak i u oko, nekoliko različitih nijansi crvene boje za imitiranje popucalih kapilara. Crna produbljuje i potamnjuje postojeću boju, bijela posvjetljuje. Plavom i crvenom se stvara dojam svježih, a hitom starih modrica.

Sami postupak aplikacije ovisi o zahtjevnosti same šminke ili maske. Ukoliko je šminka jednostavnija i ne zahtijeva prethodnu izradu i aplikaciju dodatne protetike, posebno je puno manje vremena nego kada u pitanju imamo cjelokupnu masku. Ukoliko je potrebna protetika, ona se prethodno izrađuje te se naknadno aplicira na glumca. Sama izrada nije toliko jednostavna. Za početak je potrebno napraviti odlijev glumčevog lica, glave i, ukoliko je potrebno i tijela te prema odljevu modelirati određenu masku ili dijelove tijela. Odljev 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 mogućnost je preko gline prosuti gips kako bi dobili pravi kalup. Glina se iz već tvrdog gipsa vadi te se unutar njega dodaje lateks ili neka druga smjesa za postizanje gumenog efekta odnosno imitacije kože. Treća mogućnost je modeliranje dijelova protetika pomoću vate i tekućeg lateksa.

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



Slika 16: Modeliranje maske u glini i pol'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 vizажист mora biti vrlo oprezan jer je ovaj postupak rizičan s obzirom da se najl'egle 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: Face Off Showó, aplikacija protetike na glumca (izvor: oklahoman.com)



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

Osim protetike, ġninke i ostalog kozmetil'kog pribora za izradu maske, vrlo l'esto su potrebni posebni dodaci poput umjetnih brkova, brade, leŕa za oŕi u raznolikim bojama, umjetnih zubiju te perika i vlasulja. Oni se takoŕer 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: AFace Off Showó, dovrđavanje izrade Slika 20: AFace Off Showó, dovrđavanje izrade

maske na glumcu (izvor: cleveland.com)

maske na glumcu (izvor: hollywoodthewriteway.com)

Također, ukoliko je potrebno izraditi manje izbočine ili posjekotine na licu i tijelu, moguće je na licu mjesta, 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 šminke.



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

Kod izrade ožiljaka, posjekotina i rana vrlo je bitno, nakon aplikacije sitne protetike, nanijeti boju te osjenliti kožu što 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 upućen u ono što radi. Ozljede i filmske maske u živo i na kameri moraju djelovati potpuno realistično. Vizažistima pri izradi, kao primjer, vrlo često pomažu fotografije pravih ozljeda kako bi što bolje dohvatili 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.³⁸ Osobni identitet svakoga l'ovjeka rezultat je odrastanja, gradi se kroz naša iskustva i doživljaje te interakcije s drugim ljudima. Naši stavovi se temelje na svemu što smo l'uli, informacijama istinitim, poluistinitim i lažnim, istinitim l'injenicama 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. Ažehnja za identitetom potječe od želje za sigurnošću, koja je i sama dvosmislen osjećaj.³⁹ Postizanje osobnog identiteta nije zajamčeno, postoje ljudi koji ga nemaju, koji nisu određeni ničime. Ukratko: Aidentificirati se sa...ó znači vezati se obvezama s nepoznatom sudbinom na koju se ne može utjecati, a kamoli je nadzirati.⁴⁰ Individualni identitet proizlazi iz l'injenica koje tvore pojedinl'ev životopis, koji je jedinstven i neponovljiv, te iz vlastitih iskaza o pripadnosti različitim skupinama koje l'ine društveni ili kolektivni identitet, svojstven ili tipičan vel'emu broju pojedinaca. Identitet je složeno 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 žurnalistički larpulizam, i sasvim neočekivano, kad se vel'ulo 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 Astinuó u javnosti, mora prethodno odabrati jednu prepoznatljivu formulu identiteta i pristati na poništavanje jednostavan odnos koji glasi A=B.⁴¹ U tom smislu pitanje identiteta tipično je moderno pitanje. U tradicionalnim društvima nitko ne pita za svoj identitet jer identitet je nešto što se podrazumijeva, nešto očitogledno. Aidentitet nam se otkriva samo kao nešto što treba izumiti a ne otkriti; kao meta napora, Ačilj; kao nešto što još treba graditi od samog početka ili odabrati

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

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

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

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

uzme tu ponuda koje stoje na raspolaganju i onda se bori za to i zaštititi to s još borbe.⁴² Dodatan razlog zašto je pitanje identiteta kompleksno leži u tome što se identitet, bilo identitet pojedinca, bilo zajednice, ne može svesti na jedan vid života. Identitet nikada nije jednodimenzionalan, već je višedimenzionalan. Naš identitet obuhvaća dijelove koji su naslijeđeni i dijelove koje sami biramo. Identiteti se mogu podijeliti na nacionalni identitet, jezični identitet, politički identitet, kulturni identitet, etnički identitet, seksualni identitet i profesionalni identitet. U našem mi sami sebe definiramo na taj način što se pozivamo na jedan vid našeg identiteta, koji se nama čini najvažnijim i bitnim, dok zanemarujemo ostale vidove ili aspekte našeg identiteta. Druga velika zabluda sastoji se u tome da se identitet tumači kao nešto što je u nama nepokretno, kao nešto što se nikada ne smije mijenjati. Bilo da je riječ o identitetu pojeka, bilo o identitetu naroda, skloni smo zamisljati identitet kao bitnost zasnovanu na nepromjenjivim i nedodirljivim postavkama. No identitet nije statična stvarnost. Identitet je supstancija i dinamična stvarnost. Identitet ne izražava samo posebnost ni trajnost neke posebnosti. Identitet nije nešto što se ne smije mijenjati. Identitet je nešto što nam uvijek omogućuje da se mijenjamo, ali i da uvijek ostanemo mi. On definira našin promjene, dok našin promjene definiramo sami. Identitet dobivamo samim rođenjem, ali ga kasnije gradimo i stvaramo sami.⁴³

2.4.1. Uloga i simbolika kostimografije u stvaranju identiteta

Kostimografija je jedna od najbitnijih segmenata i preduvjeta za kreiranje dobrog scenskog djela. Odnos kostima i scenografije mora biti vrlo dobro usklađen kako bi tvorio kvalitetnu cjelinu. U predstavi u kojoj je glumac stavljen na prvo mjesto scenografija, kostimografija i glazba su izrađene u svojem funkcionalnom minimalizmu.⁴⁴ Također, glumac se mora vrlo dobro prilagoditi kostimu i gminki odnosno maski koju nosi kako bi što bolje utjelovio zadani lik. Ovdje pojam kostimografije možemo usko povezati sa pojmom preružavanja. Pod pojmom preružavanja podrazumijevamo čin neobičnog odijevanja nekoga ili samoga sebe,

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

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

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

gdje. Prerušavanje označava predmete koji služe za prerušavanje. Prerušiti najčešće podrazumijeva određeno prikrivanje. Neku osobu odijevamo tako da postane neprepoznatljiva. Nasuprot tome, riječ Prerušiti se znači promijeniti se tako da bismo postigli neuobičajen izgled.⁴⁵ Vrlo je bitno da glumac prenese publici tu li identitet, te da izgubi svoj tijekom bilo kojeg umjetničkog djela. Kamuflaža je jedan vid nestajanja, hienjen gubitak individualnosti, tako se prestaje biti obilježen, različit. Travestija je oponašanje, to jest preuzimanje nekog određenog, obmanjujućeg izgleda.⁴⁶ U takvoj situaciji, kostim je samo dio vizualnog identiteta, koji mu, pretpostavljamo, pomaže u ulozi prihvaćanja i psihološkog identiteta. Dominic Johnson naglašava da nalini 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 ili je uvjetovan ili 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, uvjetujući bitne mijene u iskustvu gledanja.⁴⁷ Uloga ģminka u scenskom umjetničkom djelu neophodna je za stvaranje kvalitetne kostimografije pojedinca. ģminka je sastavni dio *stylinga*, te ako malo promatramo stil neke osobe, možemo puno toga zaključiti o njemu. To ne znači da odjeća ili ģminka lini osobu, već da puno govori o samoj osobi. ģminka 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.⁴⁸ ģminka je u istom omjeru dio kostimografskog rukopisa kao i sami odjevni predmet glumca. Scenska ģminka ili maska uvelike se razlikuje od klasične dekorativne kozmetike.

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

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

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

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

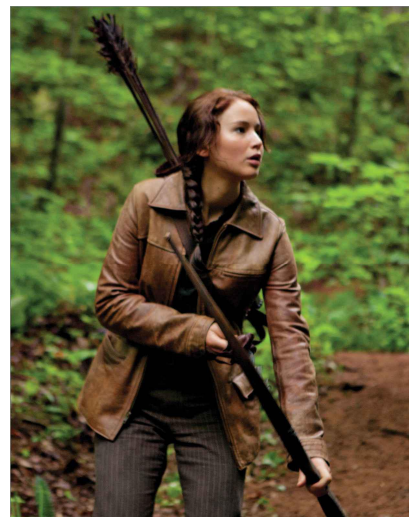
⁴⁸ Petlevski, S.: Kazalište srama: identitet kao svjedočenje, Fakultet političkih nauka, Zagreb, 2009., 52. str.

nam potrebni za stvaranje. Bitno je da kostim pomogne glumcu kako bi se transformirao u zadani lik. Cjelokupna kostimografija je stvorena za to da prenosi emociju, poruku i glas nekog vremena, osobe ili skupine ljudi. S obzirom na bliske veze kazališne likovnosti i likovnosti uopće, s kojom se, dakako, ne bi smjela poistovjetivati, zanimljive su i ul' estale opaske proučavatelja kazališta da je na temelju kazališne likovnosti publika katkada mogla saznati ili l'ak ul'iti i o aktualnim likovnim trendovima, a srodna, premda ne istovjetna, tvrdnja mođe se donekle protegnuti i na odjevne konvencije i modne trendove koji su se l' esto prepletali i prelijevali sa scene u gledalište i na modne piste/ulicu, odnosno iz gledališta i modnih pista na scenu.⁴⁹ Kazališne maske omogućuju prenašanje velikog broja emocija, pomažu glumcima da stvore zanimljivu sliku lika kojeg utjelovljuju u umjetničkom djelu. Mnogi takvi elementi imaju svoje značenje. S obzirom da glumac sam po sebi u realnom životu nosi jedan identitet, potrebne su mnogobrojne pripreme za ulazak u tu isti identitet odnosno neku ulogu. Ovdje glumci imaju brojne pripreme i vježbe, od emocionalnih do onih fizičkih. Smatram kako cjelokupna kostimografija pomaže glumcu da se uhl'ivi 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 vizahiste.

Kao primjer kazališne i filmske igrinke 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 ol'ito prikazuje sliku svih likova te njihov preobraćaj 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 život, te kasnije l' esto 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 zatočeništva. U nastavku slijede opisi i slikovni zapisi njezinih transformacija tijekom prvog nastavka filma. Prva slika prikazuje lik Katniss Everdeen kao

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

prosjeľnu, siromaľnu djevojku. Odjevena je u jednostavnu svjetlo plavu haljinu Ać kroja specifiľnu za razdoblje sa pol'etka dvadesetog stoljeća, ġto nam potvrľuje tvrdnju kostimografkinje o tome kako je crpila inspiraciju u modi dvadesetog stoljeća. Boja otkriva njezino duhovno stanje, te atmosferu oko nje. Frizura je vrlo jednostavna, te je lice prirodno, bez maske i ġminke.⁵⁰ (Slika 24) Na sljedećoj slici Katniss Everdeen prikazana je u lovu sa strijelom u ruci ġto je i njezina najveća strast. Ovaj kostim vrlo nam je bitan za daljnje istraġivanje. Naime, Katniss je u nastavku takoľer odjevena u Aćoval'kić kostim, ali mnogo stiliziranijeg kroja, slićnog uniformi. Ova varijanta vrlo je lećherna. Odjevena je u koľnu smeću jaknu, te sive klasićne hlaće. Boje su i dalje hladne i nema kolorita ġto otkriva trenutno stanje samog lika i njegovog okruġenja. (Slika 25)



Slika 24 i 25: Glumica Jennifer Lawrence u filmu *The Hunger Games* (izvori slika: seenonceleb.com i pinterest.com)

Sljedeć i kostim je onaj u kojem glumica provodi najviše vremena u filmu. Kostim prikazuje uniformu koju Katniss nosi tijekom Aćgara gladić. Rijeć je o dodjeljenoj uniformi, koja je mnogo drugaćija od njezinih privatnih odjevnih predmeta koji joj sluće za lov. Odjevena je u visoke loval'ke l'izme, crne hlaće, crnu majicu, te crnu jaknu. Na lećima nosi ruksak. Njen zaġitni znak tijekom cijelog filma su luk i strijela, koji su takoľer uklopljeni i u ovaj kostim.

50 Dressing *The Hunger Games*": Costume Designer Judianna Makovsky; <https://www.vogue.com/article/dressing-the-hunger-games-costume-designer-judianna-makovsky>, pristupljeno 07.11.2019.

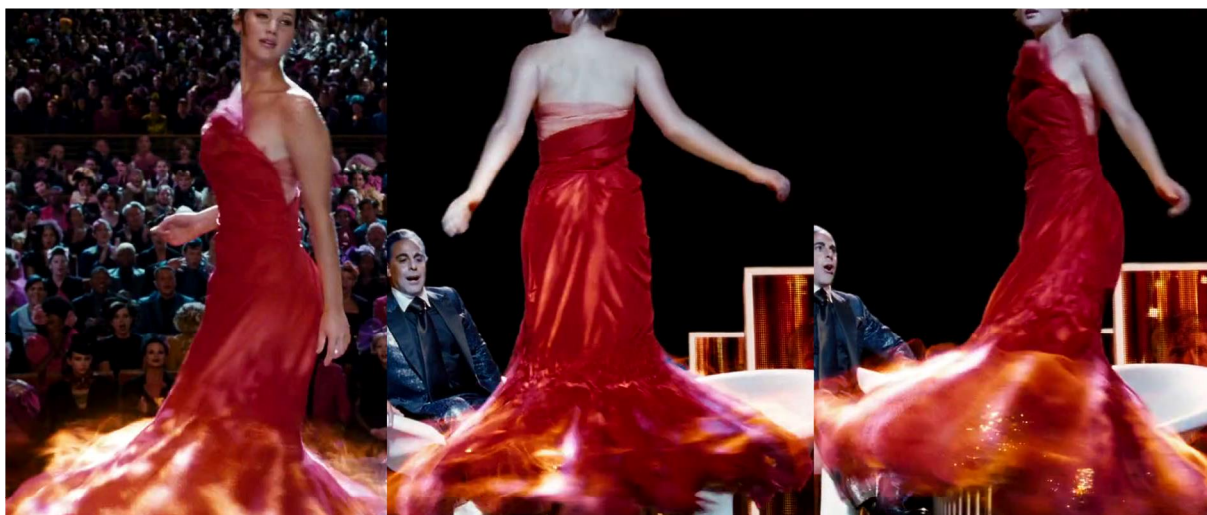
Zanimljivo je kako je kostim u isključivo crnoj boji. Crna boja simbolizira zatočeništvo, strah i smrt. Također, boja nam opet prikazuje vrlo hladnu i opasnu atmosferu. I dalje bez napadne šminke ili maske.⁵¹



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

Jedan od najzanimljivijih kostima, koji je dobio vrlo velike pohvale za kostimografkinju Judiannu Makovsky upravo je *Fire dress* haljina. To je haljina koja se pojavljuje na samom kraju filma. Tada je već Katniss Everdeen proglašena pobjednicom *19. godine 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 najveća Katnissina transformacija od samog početka filma. Siromažna 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 makeup. Ovaj kostim počinje daljnju transformaciju lika u ostalim nastavcima filma. Haljina signalizira daljnju kostimografiju, koja gledatelje nije ostavila ravnodužnima.

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 *The Hunger Games* (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 odlično 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 *Igara gladi*, 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 *The Hunger Games* (izvor: infernaimagination.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 *The Hunger Games* (izvor: godfon.com)

Jedan od najzanimljivijih likova i najdominijatijih kostima je kostim lika Effie Trinket, kojeg utjelovljuje glumica Elizabeth Banks. Ovaj kostim dominira u cijelom filmu i iskale 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 izražena šminka, blijedim tenom te rožim nijansama. Vidljiva je velika suprotnost od preostalih kostima u kojima dominira depresija, hladnoća i mračne boje. Ovaj kostim služi kao protest cjelokupnom stanju u državi i *Agrama gladi*.⁵² Kao i ostali kostimi u filmu *The Hunger Games*, prenosi veliku poruku i psihološko stanje lika.



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

⁵² Dressing *The 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 psihološkog stanja 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. Lim lik preobrazimo fizički u neki drugi lik, na glumcu ostaje da se apsolutno unese i poprimi potpuno novonastali identitet. Nositelj maske uvijek se poistovjećuje (ili se bar nastoji poistovjetiti) s onim što ona predstavlja. Ovaj se aspekt snažno vidi kad glumac dobro glumi ulogu koja mu je dodijeljena.⁵³

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 gminke ovisno o potrebama samog filma. Prvo djelo koja sam odabrala za prikaz analize je ono koje ima vrlo zanimljivu kostimografiju i moć transformacije glumaca, a to je mini serija u dva nastavka *It* 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. Priča se vrti oko grabljivog ludoviča koje se može transformirati u najgori strah svog plijena, dopuštajući mu da iskoristi fobije svojih žrtava.⁵⁴ 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 preružen glumac Bill Skarsgård. Razlike u cjelokupnoj kostimografije su neizbježne, s obzirom na godine prikazivanja, oltite su. Analizirajući i TV mini serije *It* iz 1990. godine primjećujemo veliku transformaciju glumca Tim Curryja u lik

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

⁵⁴ Stephen King's *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 također izrađena od specijalnih efekata odnosno raznolike protetike koje stvaraju klaunovski izgled lica, umjetnih zubiju, leđa u boji te izrađenih ģminkerskih tehnika. Ovdje ne primjećujemo digitalne specijalne efekte s obzirom na godinu izvođenja i snimanja samih serijala. Ģminku potpisuju Jayne Dancose i Sydney Silvert te ģminku specijalnih efekata Bart Mixon, Jo-Anne Smith-Ojeil, Eryn Krueger Mekash. Kako bi maska bila upotpunjena osim vizualista, 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 Pennywisea u filmu It 1990. godina (izvor: imgur.com)

It First Chapter je američki nadnaravni horor film iz 2017. godine temeljen na istoimenom romanu Stephena Kinga iz 1986. godine.⁵⁵ Produkciju potpisuju New Line Cinema, KatzSmith Productions, Lin Pictures, Vertigo Entertainment, a distribuciju Warner Bros. Film je režirao 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 više. Maska i dalje estetski sliči kao onoj iz TV mini serija unazad skoro trideset godina, ali je napravljena od kvalitetnijih i drugačijih materijala prilagođenih kameri i snimanju za 2017. godinu. Na osmišljavanju i realizaciji maske sudjelovalo je više od dvadeset članova maskersko-ģminkerskog tima. Protetika maske je puno uvjerljivija, kao i sama realizacija vlasulje. Umjetni zubi i leđa prilagođeni su cjelokupnoj maski te uvjerljiviji. Ovdje primjećujemo vidljivu razliku i napredak izrade filmske maske u odnosu napretka od trideset godina. Specifično je i pohvalno

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

što maska iz serije iz 1990. godine također djeluje dosta uvjerljivo, ali je također pohvalan napredak kostimografske industrije. Ovo je odličan primjer za uspoređivanje razlika između 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 zaslužni su neki od vrlo poznatih umjetnika, a to su Sarah Craig, Rose Huggett, Stephanie Ingram, Debra Manou, Sondra Treilhard te Ryan Reed. Čminku i čminku 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. Tehničari za odabir i aplikaciju kontaktnih leća tijekom snimanja filma su Cristina Patterson i Alanna Dickie.⁵⁶



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

It Chapter Two je američki nadnaravni horor film 2019. i nastavak filma iz 2017. godine. Film je režirao Andy Muschietti iz scenarija Garya Daubermana. Također 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 čminkerske specijalne efekte, dodani digitalni specijalni efekti. Oni pojačavaju dojam cijelog filma i dižu kvalitetu na višu razinu. Kostimografija je poprilično slična s obzirom na prvi dio filma s obzirom da se radnja razvija oko istog lika, ali digitalni efekti rade drugačiji prizvuk filmu i pojačavaju cijeli dojam. Po prvi put u horor filmu dodani su VFX odnosno digitalni specijalni efekti Age-aging tehnologijom. Ovdje se radi o smanjivanju godina glumcima u fizičkom obliku pa čak i u tonu glasa kako bi ih se pretvorilo

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

u djecu manjeg uzrasta. Rodeo FX Team napravio je čak 95 digitalnih snimaka za film. Stvorili su ACGÓ dijelove kako bi poboljšali ili potpuno izmijenili glumca Billa Skarsgård s obzirom da on ima ulogu poprimanja različitih oblika kako bi personificirao najveći i strah svakog djeteta.⁵⁷ Kostimografiju potpisuje Luis Sequeira. Na ovom filmu radila je puno veća ekipa od prethodnog filma s obzirom na sve vizualne i digitalne efekte koji su vrlo zahtjevni za cijelu produkciju. Digitalne specijalne efekte uglavnom potpisuje Rodeo FX Team. Za šminku, protetiku, vlasulje, ležanje i šminku 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.⁵⁸ Zanimljivo je da je za ovaj film korištena najveća količina lahne krvi u jednom filmskog prizoru, a to je 4500 galona krvi.

Kostimografska ekipa potrudila se ovaj film podijeliti 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 *Ajt Chapter Twoó*, 2019. godina (izvor: ew.com)

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

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



Slika 34: Bill Skarsgård, film *A Quiet Place Part 2*, 2020. godina, Rodeo FX Team (VFX)

(izvor: vfxblog.com)



Slika 35: Bill Skarsgård, film *A Quiet Place Part 2*, 2020. godina, Rodeo FX Team (VFX) (izvor: vfxblog.com)

Drugi zanimljiv film kojeg ću analizirati je *The Danish Girl*. *The Danish Girl* je biografski romantični 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 Elbe, 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 igra 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 smješteni u 20. stoljeće. Likovi su odjeveni u skladu s vremenom te s obzirom na to imaju prilagođenu šminku i frizuru.⁵⁹

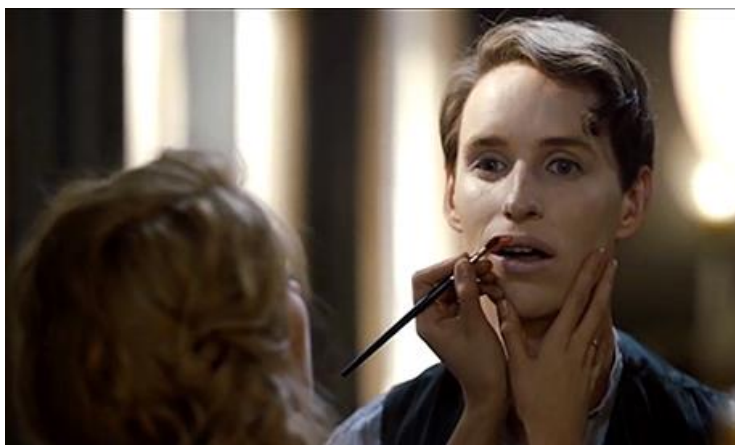
Transformacija iz muškarca u ženu izvedena je isključivo šminkerskim i vlasuljarskim tehnikama, bez dodatnih specijalnih efekata. Glavni glumac ima zahvalne crte lica, pomalo ženstvene te se time vodila sama vizagistkinja Jan Sewell. Sjenčanjem lica i izraženijim makeupom dobila je siluetu žene. Upravo zbog toga ovaj filmski makeup smatram vrlo zanimljivim jer ne vidimo često filmske transformacije prerušavanja u suprotni spol svedene na šminkerske tehnike s vrlo malo same protetike. Vrlo često uključeni su raznorazni specijalni efekti za stvaranje bolje estetike. Ostatak umjetnika zaslužnih za cjelokupni izgled i kostimografski prikaz su Fabienne Adam, Ludovic Constant, Annette Field, Renata Gilbert, Pari Khadem, Carole Louis, Kristyan Mallett, Madlen Mierzwiak, Nathaniel De'Lineadeus, Alex Rouse, Barbara Taylor i Chiara Ugolini.⁶⁰



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

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

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



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

Sljedeće djelo je kazališna predstava *The Phantom Of The Opera*. Senzacionalni dugogodišnji mjuzikl Andrewa Lloyd Webbera *The 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 najupečatljivijih glazbenih djela Lloyd Webbera, uz originalnu zapanjujuću scenografiju, kostime i specijalne efekte.⁶¹ Također se emitira i na Broadwayu. Cjelokupnu kostimografiju potpisuje Maria Björnson.⁶²

Zaintrigirala me kazališna gmnika i maska. Glavni lik, glumac Josh Piterman u djelu na pola lica nosi kazališnu masku te mu je ostatak lica oslikano gmnikom. 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 gmniku, jačeg intenziteta, prilagođenu samom vremenu i atmosferi djela. Također, sami kostimi i maska upotrijebljeni su raznim scenskim rekvizitima, vlasuljama i ostalim nadopunama koje tvore cjelokupni kostimografski prikaz.

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

⁶² Inside the Tony-Winning Costume Design of Broadway's *The 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 u *Phantom of the Opera*,

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



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

Analizirajući i filmska i kazališna djela usporedila sam vidljive razlike. Maska ne mora nužno predstavljati fizički rekvizit već može biti izvedena isključivo sa glumčevskim tehnikama. Svaka tehnika prilagođena je zahtjevima pojedinačnog 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 glumica 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 uklape 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 odgovarajuću masku te dva tipa ġminke – filmsku i kazališnu. Fotografijama i tekstulanim dijelom u nastavku ću objasniti korake pri izradi svakog elementa.

Starogrćko kazalište poslućilo 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 funkcija starogrćke maske je ostala ista odnosno doćaravanje emocije same osobe koju je glumac mogao prenijeti iskljućivo maskom. Uz to, odlućila sam realizirati i prikazati joć dva tipa maske odnosno filmsku i kazališnu ġminku.

Sve tri maske uklopila sam u kostimografsko rjećenje s pripadajućim kostimom koji sam sama izradila. Kostim se sastoji od duge crne tunike sa velikom kapuljaćom kako bi fokus gledatelja ostao na maskama. Cilj mi je prikazati razlike tijekom izrade odrećenog tipa maske i ġminke, razlike u zahtjevnosti, brzini izrade te u samoj funkcionalnosti pojedine maske. Takoćer, razlike su neupitne kada je u pitanju sami dojam promatraća na maske i cjelokupnu kostimografiju. U nastavku rada prikazat ću samu realizaciju i objasniti razlike pri izradi i pri funkcionalnosti svake.

3.2. Realizacija kostima

Inspiraciju za idejno rjećenje kostima pronaćla sam u starogrćkom kazalištu. Izradila sam crnu tuniku dugih rukava s velikom kapuljaćom. Iako sam ćeljela da sav fokus ostane na maskama i ġminki, odlućila sam se za izradu kostima kako bih realizirala cjelokupnu kostimografiju svoga lika. Za kostim odabrala sam materijal *jacquard*⁶³ sa sitnim utisnutim uzorkom. S obzirom da mi je u cilju bilo napraviti moderniju verziju starogrćke kostimografije koja se moće koristiti i u suvremenim kazališnim djelima, odlućila sam se na crnu boju koja je neutralna i odaje mraćnu atmosferu.

⁶³ *Jacquard* (*ćakard*) je tkanina (ili pletivo) razolikih dezena i velikoploćnih, nepravilnih uzoraka, izraćenih tehnikom isprepletanja raznobojnih preća tijekom tkanja (ili pletenja) na Jacquardovu (ćakardnom) stroju. Tkanina je gusto tkana, u kombinacije vune, poliestera i sl., sa finim nitima. Glatka i ravna povrćina u osnovi na kojoj su izraćeni motivi vezom, flokom ili nekom drugom metodom. (preuzeto s mattex.hr)



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

Prethodno sam izradila skice kostima kako bi mi 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 kapuljaču. Za kraj sam izradila pojas koji se straga veže.

U nastavku prilažem fotografije prenašanja krojnih dijelova prednjeg i stražnjeg dijela, rukava i kapuljače na materijal.



Slika 44, 45, 46 i 47: Prenađanje krojnih dijelova na materijal

U nastavku prilažem finalne fotografije izrađenog kostima.



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



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



Slika 52 i 53: Prednji dio kostima s pojasom i bez pojasa, bliži fokus

3.3. Realizacija maske tehnikom kaširanja

Prva maska koju sam odlučila izraditi je ona koja se bazira na kiparskim tehnikama te posebice tehnici kaširanja⁶⁴. Starogrčka maska poslužila mi je kao velika inspiracija. S obzirom da sam se kao i kod kostima, fokusirala na nešto drugačijoj, mračnijoj i modernijoj verziji maske, izradila sam kombinaciju starogrčkih prikaza u mješavini sa l'udovičnim prikazom. Za pol'etak izradila sam skicu maske koja mi je pomogla pri izradu. (Slika 54)



Slika 54: Izrada prethodne skice

⁶⁴ 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 ljepilo ne slijepe sa kalupom te nam je kasnije skidanje cijele baze puno lakše izvedivo. Bazu maske radila sam tehnikom kažiranja te pomoću ljepila 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 kažiranjem

Vrlo je bitno pričekati da se baza maske u potpunosti osuši kako se ne bi otkrila pri odvajanju od kalupa. Ovisno o temperaturi prostorije, bilo bi poželjno ostaviti masku da se suši jedan do dva dana. Nakon toga slijedi odvajanje iskažirane baze maske od samog kalupa. Bazu režemo 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 lakoće. (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 iskažirala. Ovog puta stavila sam tri do četiri sloja novina također pomoću ljepila za drvo kako bi se svi dijelovi dobro spojili i pričvrstili. (Slika 58)



Slika 57 i 58: Modeliranje maske pomoću aluminijske folije te ponovno kažiranje

Zatim, nakon što se maska osušila prelazim na izradu i modeliranje sitnijih dijelova maske pomoću smjese od papira i ljepila odnosno *papier-mâché*⁶⁵ (Slika 59). Ova smjesa vrlo je jednostavna za korištenje i modeliranje te ovisno o odnosu papira i ljepila u smjesi možemo dobiti grublje ili nešto glađe trodimenzionalne oblike. Vrlo je bitno čekati da se smjesa dobro osuši i olušne. Nakon sušenja koje je potrajalo dva dana, ponovno pomoću aluminijske folije, vrućeg ljepila i izolir trake izrađujem i pričvrđujem 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 kažiranja. (Slike 61 i 62) Ovoga puta, s obzirom da je ovo

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

posljednji postupak kađiranja, stavljam l'etiri do pet sloja novina, također pomoću ljepila za drvo. Lećam jedan dan da sve dovoljno oľvrsne kako bih krenula u daljnji proces izrade.



Slika 61 i 62: Kađiranje te stavljanje gumilastike na straľnji dio maske

S obzirom da sam ĥeljela postići i gladak efekt na povrćini maske, masku sam dodatno premazala bijelim kitom za drvo.⁶⁶ Nakon sućjenja 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 izbrućene sve nepravilnosti

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

S obzirom na to da sam izradila kostim u crnoj boji, cilj mi je bio da mi se maska istakne u odnosu na kostim te sam ju obojala u nešto svjetlije nijanse. Koristila sam akrilne boje jer se one odlično prijanjaju na drvene materijale. Heljela sam postavila i Aztecizirani izgled te sam ju obojala u prljavo bijelu nijansu, sa naznakama brončanog i zlatnog efekta. Za udubine koristila sam nešto tamnije boje, smeđu i crne. Nakon boja masku sam na pojedinim mjestima lagano izbrusila brus papirom kako bih postigla finalni efekt. (Slika 64)



Slika 64: Obojana maska

Nakon što sam postigla heljeni 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: Završni izgled maske s kostimom



Slika 68: Završni izgled maske s kostimom



Slika 69: Završni izgled maske s kostimom

3.3. Realizacije filmske šminke

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

masku tj. ġminku uklopila sam sa izraĹnim kostimom te dobila potpuno drugaĹji kostimografski konaĹan izriĹaj od onog prethodnog gdje sam izraĹivala masku kao fiziĹki objekt tehnikom kaġiranja. Izrada filmske maske pomoĹu ġminke specijalnih efekata ovisi o filmskim kuĹama tj. budġetu same produkcije. Ğto je film zahtjevniji, to produkcija mora biti bolja kako bi izradila kvalitetne maske. Ovaj tip ġminke najĹeġe se koristi u filmovima, Ĥanrova kao ġto su horor filmovi ili Sci-Fi filmovi gdje su likovi najĹeġe izmiġljeni bajkoviti likovi ili straġna Ĺudoviġta.

Iako se veĹ niz godina bavim izradom filmske ġminke i iza sebe imam dosta projekata, ovoga sam puta odluĹila kreirati izmiġljeni lik Ĺudoviġta po prethodno izraĹenoj skici. S obzirom da se prethodna maska takoĹer bazirala na mraĹnijoj verziji Ĺudoviġta, nastavila sam sa tom idejom. Masku sam izradila na sebi te fotografijama dokumentirala svaki korak pri izradi.

Za poĹetak sam osmislila kakav lik Ĥelim 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 omoguĹuje da protetski dijelovi ġto bolje prijanjanju na samo lice zbog svoje trodimenzionalnosti. Postoji viġe moguĹnosti za izradu protetike koje sam prethodno u radu objasnila. OdluĹila sam se na modeliranje protetike pomoĹu vate i prozirnog tekuĹeg lateksa. Oblikovala sam oblike za nove crte lica te protetiku koja ukljuĹuje rogove koje sam prethodno izradila tehnikom modeliranja pomoĹu aluminijske folije i omotala ih izolir crnom trakom kako bih postigla Ĥeljeni 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 ġto tanje rubove od

tekućeg lateksa kako bi protetski dijelovi što bolje pristajali kasnije na lice i kako prijelaz između protetike i prave kože 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 lvrsti, ali gumenasti oblik sličan imitaciji same kože 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 sušenja

Kod skidanja protetike s kalupa moramo biti vrlo oprezni. Potrebno ju je skidati pomoću pudera u prahu kako protetika ne bi bila preljepjiva od tekućeg lateksa te kako se ne bi uničila 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 olistiti lice ili mjesto na koži na koju se stavlja protetika alkoholom kako bi uklonio sve masnoće sa kože. 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 početak sam

se odlučila na postupak za stvaranje želavog izgleda. Osim već postojeće kape za izgled želavosti, vrlo je poznat materijal i prozirna folija koju sam koristila u svom slučaju. Foliju sam premazala masnom bojom u nijansi kože te je fiksirala prozirnim puderom u prahu i tako postigla efekt želavosti. Rubove same kape ul'vrstila sam za lice ljepilom za tijelo. (Slika 78)



Slika 78: Apliciranje kape za izgled želavosti

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 moguć 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 učvrstila sve dijelove protetike. (Slika 80)



Slika 80: Dovršavanje prijelaza između protetike i kože lica

Nakon aplicirane protetike, na licu mjesta dodala sam još jedan detalj. S obzirom da je lik kojeg radim izmišljeno ljudovite, odlučila sam se za izradu stražnjih 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 učvrstila ljepilom za tijelo. (Slika 81)



Slika 81: Dodavanje sitne protetike ustiju te malog roga

Također, dodatno sam koristila smjesu za stvaranje specijalnih efekata po imenu *A\$oft puttyó* s kojom sam dodatno izradila sitne trodimenzionalne dijelove na samoj koži i već apliciranoj protetici. Nju sam nakon modeliranja premazala tankim slojem lateksa kako bi postala l'vrsta. (Slika 82)



Slika 82: Dodavanje i modeliranje sfx smjese *A\$oft puttyó*

Nakon aplicirane protetike, slijedi sjen'anje i bojanje lica. Ğminka ovdje ima podjednaku ulogu kao i sama protetika. Ako Ğminka nije dobro izvedena, maska ne' e odgovarati i ne' e se postići finalni rezultat. Ğminkom postiĥem udubljena i sjene koje su potrebne. Za ovu masku odlu'ila sam se za podlogu u boji koĥe te mi je to i bio prvi korak pri bojanju. (Slika 83)
Ostale sjene postigla raznim nijansama sme'le boje te pomoću crne boje. Na sitne rogove

dodala sam malo Ćute boje pomijeĳane sa smeĳom. Koristila sam boje masne konzistencije te sjenila za oĳi. Za rastrgana usta ĳudoviĳta koristila sam ĳto tamnije nijanse kako bi se stvorio efekt udubine. Ovdje sam kao podlogu aplicirala tamno crvenu te dodala smeĳu i crnu boju. (Slika 84) Za dodatni efekat dodala sam umjetnu svijetliju krv u tekuĳem obliku te umjetnu zgruĳanu krv koja je malo tamnija te je ovim postupkom maska zavrĳena ĳto se tiĳe sjenĳanja lica i protetike. (Slika 85)



Slika 83: Bojanje u podlogu boju koĳe



Slika 84: Sjenĳanje ostatka lica i protetike



Slika 85: Dodavanje umjetne krvi; dovrĳeno sjenĳanje lica i protetike

U nastavku prilaĳem prikaz izraĳene ĳminke odnosno maske zajedno sa prethodno izraĳenim kostimom.



Slika 86: Zavrđena maska s kostimom

Iz ovog primjera vidimo veliku razliku između kostimografskog prikaza maske bez kostima i sa kostimom. Čminka 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 pojačavaju svaku boju na pozornici. Također, šminka mora biti efektivnija i jača zbog same publike. Publici šminka mora biti vidljiva čak i u najdaljim redovima gledača. Još jedan od razloga zbog čega kazališna šminka zahtijeva jačinu je ta da ona zajedno sa kostimom donosi 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 donose priču. Takvi likovi uvijek su neobičnog izgleda, vrlo zabijeljenog lica te posebije i magovitije šminke.

Za svoj primjer odlučila sam izraditi šminku koja je magovitije forme, zabijeljenog izgleda, vrlo istaknutih očiju te vrlo čvrstih usana. Inspiraciju sam pronašla u vrlo poznatom šminkerskom i kostimografskom prikazu *Swan Lake*, odnosno *Labuđe 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 efekta 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 početak same realizacije izradila sam krunu koja mi je bila potreban detalj za sami kostimografski izričaj. Krunu sam izradila od Ćice i vrućeg ljepila. Stavljajući i slojeve vrućeg ljepila jedan na drugi kreirala sam zanimljiv oblik nalik kruni te krunu na kraju zalijepila na komad Ćice kako bi ju bez problema mogla kasnije uvrstiti na glavu. (Slika 90 i 91)

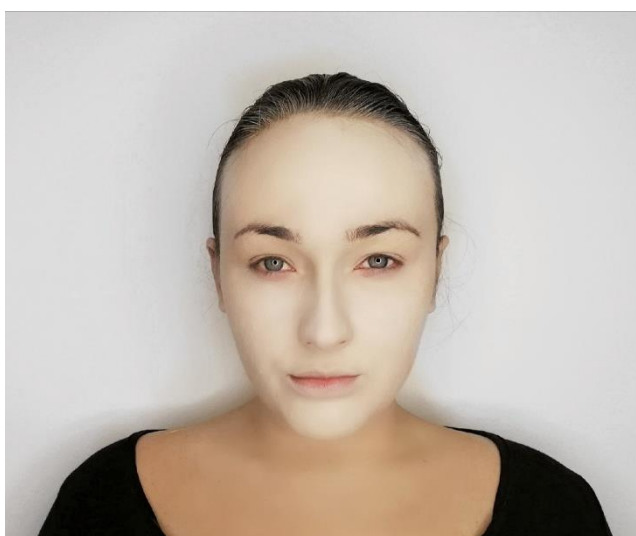


Slika 90 i 91: Izrada krune od vrućeg ljepila i aplikacija na Ćicu



Slika 92: Prikaz gotove krune

Nakon toga krenula sam u samu realizaciju ģminke. Za poĳetak sam lice zabijelila. Za ovaj postupak koristila sam bijelu kazaliģnu boju masne konzistencije te ju fiksirala prozirnim puderom u prahu kako se boja nebi obrisala. Boju sam takoĳer lagano prenijela i na samu kosu za bolji efekt. (Slika 93)



Slika 93: Apliciranje bijele kazaliģne boje na lice

Nakon ovog koraka krenula sam u realizaciju ģminke na podruĳju oĳiju. Crnom olovkom za oĳi iscrtala sam ģeljeni oblik, te unutarnji dio upotpunila i bojala crnom masnom kazaliģnom bojom za tijelo i lice. Kako bih fiksirala ģeljena podruĳja te kako se crna boja ne bi razmazivala po licu, sve sam fiksirala crnim sjenilom za oĳi. (Slika 94 i 95)



Slika 94 i 95: Izrada crnog podrul'ja oko o'iju

Nakon što sam dobro pripremila podlogu na o'ima, preko crne boje kreirala sam linije bijele boje pomoću bijele olovke za oči te tako postigla željeni efekt. Također, osjenila sam podrul'je ispod o'iju crnom bojom i crnim sjenilom. Dodala sam bijelu olovku za oči u donju vodenu liniju oka, kako bih oči više istaknula te za kraj dodala maskaru na gornje trepavice oba oka. (Slika 96)



Slika 96: Dovršavanje podrul'ja oko o'iju

Prelazim na lice te s obzirom da je ovo kazališni makeup, dodajem jake konture na podrul'ju ispod jagodičnih kostiju. Konture postižem tamnim smećim sjenilom za konturiranje lica te dobivam iluziju udubljenja. (Slika 97)



Slika 97: Postizanje kontura na području ispod jagodičnih kostiju

Za kraj kreš em u realizaciju usana. Usne sam odlučila nagminkati 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 prilažem fotografije izgleda zajedno sa prethodno izrađenim kostimom.



Slika 99: Finalni rezultat zajedno s kostimom

Na temelju toga vidljivo je koliko se sami izgled promijenio kada je u kombinaciji s kostimom. Sami kostimografski izričaj postao je puno mraļ'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 istrađivanja i izrade ovog rada zakljućujem kako je kostimografija bitna sastavnica u umjetnićkom oblikovanju svih scenskih djela, pa tako i u svakodnevnoj uporabi.

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

Kostim je odjeća koju glumac nosi na filmu, televiziji, kazalićtu ili nekoj drugoj izvedbi te njime utjelovljuje zadani karakter lika. Za razliku od scenografije koja se bavi izgledom scene, kostimografija je zaslućna za izgled glumaca, pjevaća, plesaća u drami, operi i baletu⁶⁷ Kreativno izvedena i izraćena kostimografija pridonosi cijelom dojmu jednog umjetnićkog djela.

Sami fokus tijekom istrađivanja usmjerila sam prema ģminki, posebno scenskoj te takoćer utvrdila koliko ģminka nadopunjuje sami kostimografski prikaz zajedno sa kostimom i ostalim detaljima. Vizaićst kao umjetnik mora biti vrsni znalac mnogih tehnika kako bi osmislio i realizirao kvalitetan rezultat. Filmska ģminka je vrlo ģirok pojam. Ona se sastoji od minimalnog makeupa, raznih izrada ozljeda do onih najzahtjevnijih podrulća koja obuhvaćaju izradu cjelokupne filmske maske na samom glumcu. Takoćer, kazalićnu ģminku dijelimo na jednostavniju koja je na granici sa dekorativnom ģminkom, uz viće ili manje intenziteta i onu kompleksniju koja svojom izradom prelazi u podrulće kazalićne maske. Svaki tip ģminke i maske ovisi o potrebama umjetnićkog scenskog djela. Vrlo je bitno naglasiti koliko je bitna sama kostimografija svakom glumcu kako bi se potpuno ućivio i preoblikovao u zadani lik te poprimio tući identitet. Na prvi se pogled maska sastoji od ģminke, nekakve odjeće ili izgleda s namjerom da se postigne slićnost s onim koga treba oponaćati; no glumac se ne zadovoljava samo svojom maskom, on prije svega mora biti utjelovljenje Drugoga...Drugi, to je drugo, to je onaj ja koji nije ja⁶⁸

Cilj eksperimentalnog dijela bio je prikazati razlićite tipove ģminke i maski za produkcije u kazalićnom i filmskom mediju te prikazati razlike u pripremi, realizaciji i konaćnoj uporabi u odnosu na isti kostim. Na kraju eksperimentalnog dijela zakljućila sam koliko se razni tipovi ģminke i maske estetski razlikuju. Svaki tip ģminke i maske prilagoćen je za odrećeno scensko umjetnićko djelo. Iako se svaka maska odnosno ģminka u kostimografskom smislu

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

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

slahe sa izraenim kostimom, svaki kostimografski prikaz je pojedinačno cjelina za sebe te odaje drugačiji dojam. Takoer, pri izradi i pri dokumentiranju i objašnjenju svake izrade maske pojedinačno, vidljive su oite vizualne razlike i razlike u zahtjevnosti same realizacije. U primjeru maske tehnikom kažiranja vidljivo je koliko je proces dugotrajan. Samim time, dugotrajnost je velika prednost ovog tipa maske. Masku je moguće više puta koristiti te se samim nošenjem ne uništava. Za razliku od maske kao fizičkog objekta, u sljedeća dva primjera prikazala sam prikaze maske izraene putem ģminkerskih tehnika i ģminke specijalnih efekata te protetike. Kod filmske ģminke vidljiva je sama zahtjevnost izrade. Sa sigurnošću mogu reći kako ovo područje ģminkerskih tehnika zahtijeva najveće znanje. Sama izrada sadrži puno elemenata te nije jednostavna. Velika prednost filmske ģminke je njezin realističan prikaz, a veliki nedostatak je upravo njezin kratak vijek trajanja. Naime, protetika je najteže i upotrebljiva za jedno korigenje. U nekim slučajevima, protetiku je moguće iskoristiti više puta, ali njezin izgled više nije kao na početku same izrade. Mijenja se struktura i kvaliteta. Kod kazališne ģminke vidljiva je brzina same izrade. S obzirom na to da kod ove vrste ģminke nisam izrađivala prethodnu protetiku niti sitnu protetiku na licu mjesta, izrada je bila najbrža. Koristila sam isključivo kazališnu i dekorativnu kozmetiku. Velika prednost ove vrste ģminke je njezina brzina izrade, što je i neophodno za pripremanje kazališnih predstava. Nedostatak je manjak realističnog izgleda maske te također njezin kratak vijek trajanja. Glumcu se ģminka mora ukloniti poslije svake scenske izvedbe te se ona svaki puta ponovno aplicira. Što se tiče cjelokupnog kostimografskog izričaja, sve tri maske poprimile su potpuno drugačiji prikaz u odnosu sa kostimom. S obzirom da mi je cilj bio dohvatiti što mračniji izgled svake, to sam i postigla.

5. LITERATURA

- [1.] Bauman, Z.: Identitet : razgovori s Benedettom Vecchijem, Naklada Pelago, Zagreb, 2009.
- [2.] Landis, D., N.: Costume Design, Lewis: Ilex, East Sussex, 2012.
- [3.] Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novković Lj.: Maska, Kulturno informativni centar : Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2010.
- [4.] Petlevski, S.: Kazalište srama: identitet kao svjedočenje, Fakultet političkih nauka, Zagreb, 2009.
- [5.] 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.
- [6.] Petranović, M.: PUBLIKA I KAZALIŠNA LIKOVNOST, Dani Hvarškoga kazališta, 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.] Rogođić, V.: O kostimografiji – ozbiljno i iscrpno (Petranović M., Od kostima do kostimografije. Hrvatska kazališna kostimografija), ULUPUH, Zagreb, 2015.
- [9.] Suđac, I.: Zanimanje: kostimograf, Hrvatski centar ITI, Zagreb, 2003.
- [10.] Heravica, K.: Glumci u prvom planu, Akademija za umjetnost i kulturu, Osijek, 2015.

6. INTERNETSKI IZVORI

- [1.] Ancient Greek Theatre; https://www.ancient.eu/Greek_Theatre/, pristupljeno 08.11.2019.
- [2.] Christopher Firth, Specialist Professional Makeup; <https://www.christopherfirth.co.uk/sfx-special-effects>, pristupljeno 05.11.2019
- [3.] Costume Design, <http://artsalive.ca/en/eth/design/costume.asp>; pristupljeno 06.12.2019.
- [4.] Costume&Masks, <https://greektheatre.wordpress.com/home/>; pristupljeno 08.11.2019.
- [5.] Dressing *The Hunger Games*: Costume Designer Judianna Makovsky; <https://www.vogue.com/article/dressing-the-hunger-games-costume-designer-judianna-makovsky>, pristupljeno 07.11.2019.
- [6.] Full Cast and Crew, *Dankinjaó*; <https://www.imdb.com/title/tt0810819/fullcredits>, pristupljeno 06.11.2019.
- [7.] Full Cast and Crew: *It (I) (2017)*; https://m.imdb.com/title/tt1396484/fullcredits/make_up_department, pristupljeno 06.11.2019.
- [8.] Full Cast and Crew, *Ono: Drugo poglavlje (2019)*; <https://www.imdb.com/title/tt7349950/fullcredits>, pristupljeno 06.11.2019.
- [9.] Grim kazalište: 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 *The Phantom of the Opera*; <http://www.playbill.com/article/inside-the-tony-winning-costume-design-of-broadways-the-phantom-of-the-opera>, od 28.01.2018.
- [12.] *It* (film, 2017); [https://sh.wikipedia.org/wiki/It_\(film,_2017\)](https://sh.wikipedia.org/wiki/It_(film,_2017)), pristupljeno 06.11.2019.
- [13.] Kostimografija, Struka KNJIŽEVNOST I KAZALIŠTE, 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- AThe Danish Girl (2015)ó; <https://medium.com/@ratriabimanyu/movie-review-the-danish-girl-2015-3949185de63f>, pristupljeno 06.11.2019.
- [17.] Povijest kazališta; https://hr.wikipedia.org/wiki/Povijest_kazali%C5%A1ta, pristupljeno 08.11.2019.
- [18.] Pravila televizijske i filmske ġminke; <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 ġminke; 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 Ato; https://horror.fandom.com/wiki/Stephen_King%27s_It, pristupljeno 06.11.2019.
- [22.] Sve o kazališnom ġminkanju; <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.] Ėto je to identitet?; <http://www.matica.hr/vijenac/526/sto-je-to-identitet-23182/>, pristupljeno 06.11.2019.
- [25.] Ėto su kazališne maske?; <https://nksib.ru/hr/theatrical-masks-what-are-the-theatrical-masks.html>, pristupljeno 02.11.2019.
- [26.] Ėto trebas znati o povijesti ġminkanja?; <https://zadovoljna.dnevnik.hr/clanak/sto-trebas-znati-o-povijesti-sminkanja---473887.html>, od 20.04.2017.
- [27.] Tajne drevne egipatske ljepote i njeni uticaji danas; <https://www.life.ba/beauty/tajne-drevne-egipatske-ljepote-i-njeni-uticaji-danas/215006/>, od 26.09.2019.

- [28.] Theatrical Makeup; <https://www.britannica.com/art/stagecraft/Theatrical-makeup>, pristupljeno 02.11.2019.
- [29.] Theatrical Prosthetics; www.iuno.selesteservizi.it/theatrical-prosthetics, pristupljeno 06.11.2019.
- [30.] The Hunger Gamesó 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.] The Phantom Of The Operaó; <https://www.londontheatre.co.uk/show/the-phantom-of-the-opera>, pristupljeno 06.11.2019.
- [32.] Theatrical makeup; <https://www.encyclopedia.com/fashion/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/theatrical-makeup>, pristupljeno 03.12.2019.
- [33.] What does an Makeup Artist do?; <https://neuvoo.ca/neuvooPedia/en/makeup-artist/>, pristupljeno 02.11.2019.
- [34.] What is VFX? Defining the Term and Creating Impossible Worlds; <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-vfx/>, od 05.09.2019.
- [35.] What is a Fashion Makeup Artist?; <https://www.wisegeek.com/what-is-a-fashion-makeup-artist.htm>, pristupljeno 05.11.2019

7. IZVORI SLIKA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Slika 10: <https://www.facebook.com/TOPEveins/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/TOPEveins/photos/pcb.461185891246517/461182041246902/?type=3&theater>

Slika 19:

https://www.cleveland.com/entertainment/2017/06/clevelands_alan_tuskas_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/l0bTCnj>

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

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

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

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

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

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

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

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

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