Uloga kazališne i filmske šminke u kreiranju kostimografskog rukopisa

Krmpotić, Ines

Master's thesis / Diplomski rad

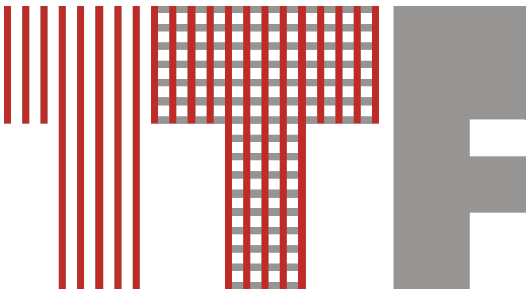
2020

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: **2024-03-28**



Repository / Repozitorij:

Faculty of Textile Technology University of Zagreb - Digital Repository







SVEUĻILIĠTE U ZAGREBU

TEKSTILNO-TEHNOLOĠKI FAKULTET

DIPLOMSKI RAD

ULOGA KAZALIĠNE I FILMSKE ĠMINKE U KREIRANJU KOSTIMOGRAFSKOG RUKOPISA

Ines KrmpotiĆ

Zagreb, sijeĻanj 2020.

SVEUĻILIĠTE U ZAGREBU

TEKSTILNO-TEHNOLOĠKI FAKULTET

KOSTIMOGRAFIJA

DIPLOMSKI RAD

ULOGA KAZALIĠNE I FILMSKE ĠMINKE U KREIRANJU KOSTIMOGRAFSKOG RUKOPISA

Mentor:

red. prof. art. Snjeģana Vego

Neposredni voditelj:

doc. dr. art. Ivana Bakal

Autor:

Ines KrmpotiĆ (10803/TMD)

Zagreb, sijeļanj 2020.

SVEUĻILIĠTE U ZAGREBU

TEKSTILNO TEHNOLOĠKI FAKULTET

Zavod: Zavod za dizajn tekstila i odjeĺe

Kostimografija

DIPLOMSKI RAD

Pristupnik: Ines KrmpotiĹ (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 SutloviĹ, predsjenik/ica

2. Red. prof. art. Snjeġana Vego, ļlan/ica

3. Doc. dr. art. Ivana Bakal, ļlan/ica

4. Red. prof. art. Andrea PavetiĹ, red. prof. art., zamjenik ļlana/ice

SAŽETAK:

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

KLJUČNE RIJEČI: kostimografija, šminka, kazališna šminka, filmska šminka, televizijska šminka, masker, vizažist, 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. GLUMINKA I RAZVITAK GLUMINKE.....5

2.2.1. Kazališna glumina i maska.....8

2.2.2. Filmska glumina i maska.....13

2.2.3. Modna glumina.....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 umjetničkom djelu.....33

3. EKSPERIMENTALNI DIO.....42

3.1. Realizacija kostima.....42

3.2. Realizacija maske tehnikom kaširanja.....46

3.3 Realizacija filmske glumine.....54

3.4. Realizacija kazališne glumine.....65

4.ZAKLJUČAK.....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. Usredotoļila sam se na ono ġto je potrebno za stvaranje cjelokupnog kostimografskog prikaza. Ġminkerske 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 izriļaj nije potreban samo kostim kao odjevni predmet veĺ je potrebno mnogo dodatnih elemenata poput ġminke, maske, obuĺe i ostalih dodataka koji se neupitno moraju nadopunjavati jedan s drugime.

Kostimi su jedna od najbitnijih sastavnica i uvjeta za kvalitetno scensko umjetniļko djelo. Odnos kostima i scenografije te kostima i ġminke mora biti vrlo dobro usklaĽen kako bi tvorio kvalitetnu cjelinu, odnosno treba stvoriti jedinstven vizualan rukopis. TakoĽer, glumac se treba vrlo dobro prilagoditi kostimu kojeg nosi kako bi ġto bolje utjelovio zadani lik. Vrlo je bitno da glumac prenese i doļara publici tuĽi identitet, te da izgubi svoj tijekom scenskog umjetniļkog djela. Time ĺe publika dobiti jaļi dojam cijele predstave ili filma. Ovo istraġivanje nas upuĺuje na to koliko je bitno promisliti o kostimografiji prije same izrade. Kostimografi neupitno trebaju biti vrlo dobro upoznati s radnjom djela, te prouļiti 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. ĂOsim toga glumļeva igra upuĺena je gledateljima koji tada u sebi moraju osjetiti njezin uļinak; oni se preobraġavaju u okruġenju razliļitom od onoga u kojem ġive, oni se nalaze u prisutnosti biĺa koje se oponaġa.ñ[1] Kostim je stvoren za to da prenosi emociju, poruku i glas nekog vremena, osobe ili skupine ljudi. TakoĽer, 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 ĺu svaki segment koji je potreban za stvaranje takvog. Kostimografija je kreiranje izgleda izvoĽaļa i izrada njihove opreme odnosno kostima i rekvizita u kazaliġtu, na filmu ili televiziji. Za razliku od scenografije koja se bavi izgledom scene ï odnosno oblikovanjem prostora, kostimografija se bavi izgledom glumaca, pjevaļa, plesaļa u drami, operi i baletu.[2] Ġminka je sastavni dio kostima, a nekada moġe u potpunosti preuzeti ulogu samostalnog

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

[2] Kostimografija, Struka KNJIĢEVNOST I KAZALIĠTE, LIKOVNE UMJETNOSTI I ARHITEKTURA; http://proleksis.lzmk.hr/383/; pristupljeno 10.11.2019.

kostima. Kada priļamo o scenskoj umjetnosti, najļeģ́e govorimo o maski. Maska isto kao kostim mora biti u potpunosti prilagoĽena scenografiji, tematici te samoj atmosferi djela kako bi je glumac savrġeno prikazao i prenio u djelo.

2. TEORIJSKI DIO

2.1. KOSTIMOGRAFIJA

Kostimografija je osmišljavanje odjeće i cjelokupnog izgleda lika ili izvođača. Kostimografija nije samo rezultat likovnog dara, ona je sklop vrlo egzaktnih znanja (od poznavanja konstrukcije kostima svih povijesnih epoha, likovne obrade materijala, preko dramaturškog promišljanja teksta do ovladavanja svim elementima likovnog jezika kojim će na sceni zaživjeti najrazličitiji karakteri i konačno slika jednog svijeta).[3] Kostimi u mnogim slučajevima mogu pridonijeti punoći 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 priča mo o kostimografiji vrlo je bitno znati povijest odjeće . Ona je neophodan predčimbenik zaslužan za razvoj kostimografije. Sama povijest kostimografije potječe od samih začetaka kazališta u raznim ritualima, u kojima je prerušavanje bilo neizostavan čimbenik. 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 režije i mnoštva raznolikih stilskih smjerova poput ekspresionizma, simbolizma i futurizma, naturalističke tendencije u kostimografiji bile su

[3] Sušac, 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 oštroj kritici, pa se i kostimografija počela procjenjivati više s obzirom na funkcionalnost u karakterizaciji lika.

Kostim je također prepoznatljiv stil odijevanja pojedinca ili grupe koji odražava 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 apsekte nekog vremena. Tajna dizajna kostima nije u odjeći. 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 prenaša 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 preruživanje 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.

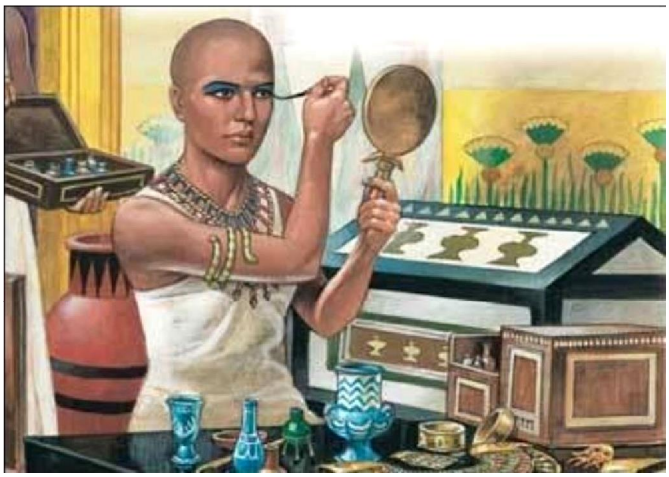
2.2. ŠMINKA I RAZVITAK ŠMINKE

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 oizgledu osobe koja nastupa.

Dekorativna 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 tuševe i sjenila u tamnim bojama, uključujući i plavu, crvenu i crnu. [10]

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

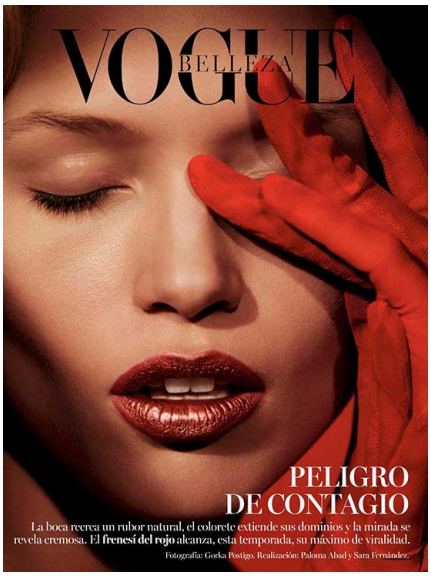
[10] Tajne drevne egipatske ljepote i njeni uticaji danas; https://www.life.ba/beauty/tajne-drevne-egipatske-ljepote-i-njeni-uticaji-danas/215006/, od 26.09.2019.



Slika 2: Ġminka u antiļkom Egiptu (izvor: ancientpages.com)

Rimljani i EgipĺŹani koristili su ġminku i na bazi ġive i olova, ġto je bilo opasno po zdravlje. Smatra se kako su Rimljani intenzivno koristili ġminku. Za tamnjenje trepavica i kapaka koristili su crni ugljen, a koristili su i pudere za izbjeljivanje koġe, dok su na obraze nanosili rumenilo. Antiļki muġkarci i ġene bili su moġda prvi koji su izumili i nosili ruġ za usne, prije otprilike 5000 godina. Crtali su drago kamenje i koristili ih za ukraġavanje lica, uglavnom na usnama i oko oļiju. Tijekom srednjeg vijeka, blijeda se koġa smatrala plemenitom, pa su tako ġene tragale za proizvodima kako bi postigle bljedolik izgled koġe. U doba renesanse bili su popularni ruġiļasti obrazi i blijedo lice. Tijekom baroka ġminkaju se podjednako ġene i muġkarci, a za vrijeme romantizma zdrav izgled koġe zamijenila je poġeljnost blijedo zelenkaste puti koja se postizala tinkturom na bazi limuna i ġafrana.[11] Ġminka je sa sobom nosila razne bolesti zbog loġeg poznavanja proizvoda i proizvodnje. Ġminka se diskretno i rijetko upotrebljavala sve do 20. stoljeĺa. Sredinom 20. stoljeĺa kozmetika je .bila u ġirokoj upotrebi kod ġena u gotovo svim industrijskim druġtvima ġirom svijeta. Oko 1910. godine nastale su kozmetiļke tvrtke koje su osnivali: Liliane Bettencourt (L'Oréal), Elizabeth Arden, Helena Rubinstein i Max Factor. Na poļetku 21. stoljeĺa kozmetiļka industrija postala je sve jaļa i rasprostranjenija. Upotreba ġminke, danas je jako raġirena. U danaġnje vrijeme je velika zastupljenost raznih ļasopisa, reklamnih panoa, interneta i televizije. Svi ti mediji nasilno ulaze u intimu i sugeriraju koje nove kozmetiļke proizvode je bitno posjedovati.

[11] Ġto trebaġ znati o povijesti ġminkanja?; https://zadovoljna.dnevnik.hr/clanak/sto-trebas-znati-o-povijesti-sminkanja---473887.html, od 20.04.2017.



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

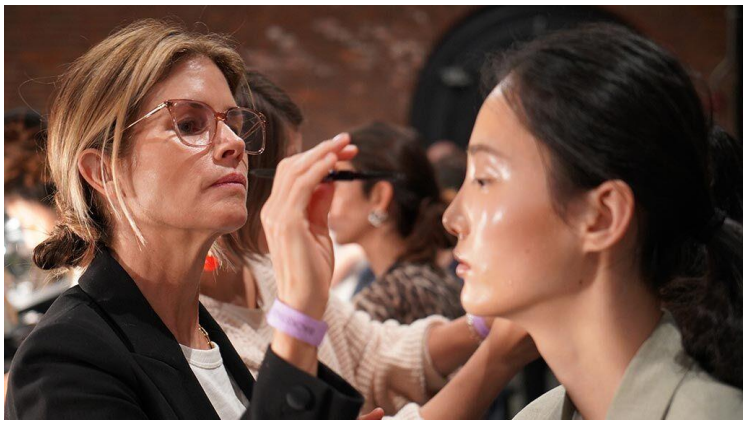
Razlikujemo viġe tipova i vrsta ġminke. Dijelimo je na dekorativnu kozmetiku odnosno svakodnevnu ġminku za uljepġavanje te scensku tj. filmsku ġminku i kazaliġnu ġminku. Danas je kemijska industrija odliļno napredovala te je ġminka u veĺini sluļajeva sigurna za uporabu i neġtetna za naġe lice i koġu. Neke od najpoznatijih kompanija dekorativne kozmetike trenutno su zasigurno L'oreal, Yeant Saint Laureant, Giorgio Armani, Vichy, Estee Lauder, Max Factor i Maybelline.

Scenska ġminka je ona koja lik moġe preobraziti u neġto potpuno drugo. Nerijetko se ovdje koriste razliļiti specijalni efekti odnosno posebna vrste kozmetiļkih proizvoda primijenjena isključļivo za scenske efekte. [12] U podkategoriji je i modna ġminka koja je takoĽer scenske vrste, ali za potrebe modnih revija ili modnih kampanja i snimanja te ġminka za televiziju.

Vizaġisti su profesionalci umjetniļkih vjeġtina i struļnjaci koji se bave ġminkom kako bi poboljġali ljepotu i fiziļke atribute modela ili radikalno promijenili svoj izgled kad god je to potrebno za odreĽenu produkciju.[13] Najļeģće se bave uljepġavanjem ili naglaġavanjem i prikrivanjem odreĽenih dijelova lica. Masker je struļnjak za maskiranje. Postoje razliļita podruļja za koja se vizaġisti mogu specijalizirati kao ġto je filmska ġminka, ġminka za TV kuće, kazaliġna ġminka, ġminka specijalnih efekata, a najviġe ih se bavi uljepġavanjem odnosno dekorativnim makeupom. Jedni od najpoznatijih svjetskih vizaġista 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: Vizaģistica Gucci Westman na setu (izvor: global.tataharperskincare.com)

2.2.1. Kazališna šminka i maska

ĂRijeļ *maska* oznaļava laģno lice kojim ģelimo dati drukļiji izgled odnosno ona sluģi za preruģavanje.ñ[14] TakoĽer, u poļetku je uz pojam maske potrebno objasniti i pojam Ămaskaradañ. Pojam Ămaskaradañ obuhvaĺa najmanje ļetiri definicije. U proģlosti je to bila aristokratska razonoda talijanskog porijekla u kojoj su sudjelovale maskirane osobe u alegorijskim, mitoloģkim ili burlesknim scenama i nastupima. Maskarada seģe duboko u stari vijek, kad su se prireĽivale velike sveļanosti u ļast dvoje grļkih boģanstava, Artemide i Dioniza. TakoĽer, maskarada oznaļava skup preruģenih osoba. Maskaradu moģemo definirati i kao preoblaļenje, odnosno kostimiranje u neobiļne, smijeģne likove. Definicija koja se razlikuje od ostalih je ona gdje pojam Ămaskaradañ oznaļava licemjerno ponaģanje odnosno upozorenje prijevare. [15] Kazaliģte je nastalo u staroj Grļkoj, iz rituala koji su se odrģavali u ļast boga Dioniza. Slavili su ga pjevanim i recitiranim ditirambima i plesom i u tim sveļanostima nalazimo poļetke tragedije i komedije. ĂZemlja kao ģto je Grļka sasvim prirodno uza se veģe tajanstvene slike mnoģtva veliļanstvenih civilizacija. To je ļaroban

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

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

svijet ļ ija se povijest prostire preko pet tisuĺ ljeĺ a, svijet bogova, heroja, mitova i fantastiļ nih legendi; ona je kolijevka umjetnosti i ljepote.ñ[16] Grci su izmislili rijeļ *thambos*[17]. ĂStoga se ne treba ļ uditi ģto u Grļ koj, a i u drugim zemljama svijeta, susreĺ emo boģanstva u vrlo raznolikim oblicima, bogove, heroje i ļ udoviģta; ista ova boģanstva ļ esto Í e biti povod nastanka prvih maski.ñ[18] Grļ ko kazaliģte za sebe veģe vrlo zanimljive ļ injenice. Na grļ koj pozornici nije bilo glumica. Sve ģenske uloge igrali su muģkarci. Maksimalni broj glumaca potreban za bilo koju grļ ku tragediju je tri. U grļ kom kazaliģtu bile su tri vrste predstava: komedije, tragedije i satirske predstave. Prostor ispred hrama gdje se igraju predstave u pravilu je kruģnog oblika i naziva se orhestra. U njegovu sredigtu nalazi se ģrtvenik na kojem je Dionizov sveĺ enik prije predstave izvodio ģrtveni obred. Uz ģrtvenik igraju glumci, a oko njih je bio smjeģten zbor. Gledatelji su bili smjeģteni oko orhestre i u poļ ecima stoje no vremenom se smjeģtaju u amfiteatar. On je isprva drvene konstrukcije no tijekom 4. stoljeĺ a pr. Kr. poļ inju se graditi monumentalne graĽevine od mramora i kamena. U duhu demokratiļ nosti za smjeģtaj gledatelja vrijedilo je naļ elo ravnopravnosti s izuzetkom prvog reda sjedala koji je namijenjen sveĺ enicima i poļ asnim gostima. Grļ ko kazaliģte je bilo veoma cijenjeno; u dvoranama je bilo do 25.000 sjedala. [19]



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

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

[17] *Thambos* je pojam koji oznaļ ava neposrednu predodģbu boģanske snage, kakva se moģe vidjeti u svjetlosti ili u sjeni, u tiģini i zvuku, u letu ptice, kretanju ģivotinje, u ģumi, u ptoku vode, u oluji. Ova sveprisutnost boģanstva ļ ini prvi i trajni element grļ ke religije. (preuzeto iz knjige Maska / Genevieve Lefort, Pierre Lefort)

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

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

Starogrļka maska bila je znaļajan element u ģtovanju Dioniza u Ateni, koji se koristio u ceremonijalnim obredima i slavljima. Maske su u starogrļkom kazaliģtu sluģile u nekoliko vaģnih svrha. Njihovi pretjerani izrazi pomogli su definirati likove koje glumci igraju. TakoĽer, omoguĺili su glumcima da igraju viģe od jedne uloge (ili spola), pomogli su ļlanovima publike na dalekim sjedalima da vide i, projicirajuĺi zvuk pomalo kao mali megafon. Maske su bile izraĽene od lakih, organskih materijala poput krutog lana, koģe, drveta ili pluta s perikom koja se sastoji od ljudske ili ģivotinjske dlake. Maske su obiļno predstavljale duhove ili biĺa vaģna za obred u kojem se maska koristila. Za korisnika maske ļesto se vjeruje da moģe komunicirati s biĺem koje je simbolizira ili da je opsjednut onim ili ģto maska predstavlja.[20] ĂU bilo kojem od svojih znaļenja pojam maske najļeģĺe podrazumijeva uzroļno-posljediļno odnos s neļim neuobiļajenim, kao kad bismo prirodi ģto se nalazi oko nas ģeljeli promijeniti izgled i preobraziti je.ñ [21]

Grļko kazaliģte posluģilo je kao vaģno sredstvo pomoĺu kojeg se mogla odvijati kulturna razmjena. Igra se najļeģĺe na vaģne politiļke, druģtvene, kulturne i vjerske teme. Glazbeni glumci nosili su ogrtaļe raznih oblika i dezena te na nogama obiļne ļarape ili normalne cipele i sandale. Glumci koji igraju atenske likove nosili su sloģene kostime, poput maģtovitih verzija.[22]



Slika 6: Starogrļki kazaliģni 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 Novkoviĺ, Lj.: Maska, Porijeklo maske, I. Grļko-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.

Antiļko grļko kazaliġte koristilo se maskama, ali kasnije je europsko kazaliġte poļelo koristiti scensku ġminku kako bi stvorilo likove, najļeġ́e sjenļanjem odnosno pojaļavanjem crta lica. Vrhunac slave maski pada na renesansu, kada su se odrġavali popularni karnevali. Takve su se veļeri odrġavale na otvorenom ili u odajama palaļa, a uzvanici su nosili takozvane komiļke maske. Sve do 20. stoljeć́a od izvoĽaļa se oļekivalo da sami stvore svoj scenski izgled i ġminku, tek kasnije su stupili na snagu profesionalni kazaliġni maskeri vizaġisti.



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

Kazaliġne maske proizaġle su iz rituala, a njihova se uporaba nije promijenila sve do danas. Maska je omoguć́avala ļovjeku da se suoļi s nadnaravnim ili poniġti svoju individualnost. Kazaliġna ġminka ima povijest koja je ekvivalentna dobi, koji se moġe pohvaliti lijepim pogledom na umjetnost.[23]

Kod stvaranja ġminke za kazaliġte najbitnije je dobro poznavanje povijesti odijevanja, frizure i ġminke.[24] Vrlo je bitno znati osnove kao i trendove odreĽenog razdoblja kako bi se lik svojim izgledom uklopio u predstavu. Kazaliġna ġminka je ġminka koja se koristi da pomogne u stvaranju izgleda likova koje glumci prikazuju tijekom kazaliġne produkcije. TakoĽer, ukoliko vizaġist sudjeluje u stvaranju izgleda pojedinog lika, bitno je da zna kakav je njegov karakter, ponaġanje i osobnost kako bi upravo to sa ġminkom dodatno upotpunio i naglasio. Na takve detalje gledatelj ne obrać́a paġnju, no uz kvalitetnu glumu upravo to uļini lik Ăġivimñ i uvede nas u priļu tokom scenskog djela. Za mnoge izvoĽaļe ļin nanoġenja ġminke vaġan je dio

[23] Grim kazaliġte: profesionalna paleta; https://hr.fresh-beautiful-style.com/publication/73146/, pristupljeno 02.11.2019.

[24] Sve o kazaliġnom ġminkanju; https://www.scena.hr/lifestyle/maska-kleopatre-sve-o-kazalisnom-sminkanju/, pristupljeno 02.11.2019.

rituala pripreme za nastup odnosno omoguć ava izvoč aļ u da se psihiļ ki premjesti u ulogu lika dok se ġminka nanosi. Kroz scensku ġminku glumci se mogu transformirati. Kazaliġne maske omoguć uju da glumac prenese već i broj emocija. U modernom kazaliġtu maska pojaļ ava izraġajnost slike glumca. Scenska ġminka i kozmetiļ ka ġminka imaju dva razliļ ita cilja te je vrlo bitno prepoznati razlike. Ljudi koriste dekorativnu odnosno svakodnevnu kozmetiku kako bi sakrili nesavrġenosti ili poboljġali odreč ene znaļ ajke. Za razliku od svakodnevne ġminke, glumac koristi scensku ġminku odnosno masku kao dio stvaranja lika. Takoč er, pojam Ămaskañ obiļ no se upotrebljava u raznim znaļ enjima. Ăiz glediġta groteskoga, ili ļ ak disimulacije, maska je laġno lice kojim si ġelimo dati drukļ iji izgled, odnosno ona sluġi za preruġavanje. U ļ isto fiziļ kom smislu, maska ļ esto prikazuje stvarni izgled ljudskog lica, ali i njegovu neprirodnu sliku u nekom patoloġkom stanju; dakle, ovdje se radi o laġnom licu, laġnoj vanjġtini. Iz glediġta likovnog izraġavanja, maska moġe biti preslika nekog lica.ñ[25] Ovo je poseban "zaslon" za lice, koji je izrač en od raznih materijala i moġe biti bilo koje vrste.[26] Kazaliġne maske stvaraju posebnu atmosferu tajnovitosti i poveć avaju interes publike za predstavu. ĂNositi masku znaļ i prestati biti ono ġto jeste, tada utjelovljujete snagu onostranoga koja vas obuzima dok traje maskarada, vi tada oponaġate i njezino lice, i njezine pokrete, i njezin glas.ñ[27] Tim naļ inom dolazi se do metamorfoze odnosno istinske transformacije , promjene iz jednog oblika u drugi.[28]



Slika 8: Kazaliġne 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] Ġto su kazaliġne maske?; https://nksib.ru/hr/theatrical-masks-what-are-the-theatrical-masks.html, pristupljeno 03.11.2019.

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

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

Za izradu i realizaciju kazališne šminke i maske potrebno je imati ispravan i kvalitetan pribor, te dobro poznavati tehnike izrade. Različiti izgled zahtjeva upotrebu različite tehnike koja se uči i vježba. Šminka koja se koristi u kazališnim ustima je teža od svakodnevne šminke. Za scenski nastup primjenjuju se kozmetička, plastična i druga pomagala kojima je cilj dočarati tranformaciju lica i tijela. Kazališna šminka je pretjerana, jaka te mnogo teža od obične dekorativne šminke.[29] Upravo zbog reflektora na sceni i daljine publike koja mora vidjeti određenog lika na sceni, ona se mora jače isticati. Ona je kompaktnija, s više pigmenata, te nije pretjerano pogodna za svakodnevnu upotrebu. Prevladava puno jarkih boja. Također, koriste se i stvari koje ne viđamo u svakodnevnoj upotrebi poput voska za skrivanje obrva, ljepila za brkove, umjetne krvi ili znoja.

2.2.2. Filmska šminka i maska

Filmska maska odnosno šminka pojavila se na filmu kao nasljednica kazališne prakse primjene kozmetičkih, plastičnih i drugih pomagala kojima je cilj dočarati transformacije lica i tijela, a posebno postarivanje, pomlađivanje, poružnjivanje i, naravno, poljepšavanje glumaca. Na razvoj i znanje maske i šminke utjecali su posebno znanstveno-fantastični te povijesni filmovi.[30] Početak i razvoj filma i filmske industrije početkom 20. stoljeća je uvelike utjecao i na razvoj kozmetike. Era nijemih filmova je neophodna za razumijevanje filmske šminke. Prva filmska šminka je zapravo i dalje bila kazališna šminka, što znači i gusti nanos podloge i izrazito naglašene oči. Kako se u nijemim filmovima nije mogao čuti dijalog, šminka je morala biti što ekspresivnija kako bi pomogla gledatelju shvatiti radnju i glumačeve geste. Jedan od najpoznatijih glumaca nijemih filmova je Charlie Chaplin te je odličan primjer kako sa šminkom i gestama izražava svaku emociju. Ne samo da je šminka pomagala i olakšavala glumcima u njihovoj ulozi, stil šminke je olakšavao i gledateljima shvatiti kakav lik glumi pojedini glumac.[31]

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

[30] Radionica filmske maske i šminke; 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.



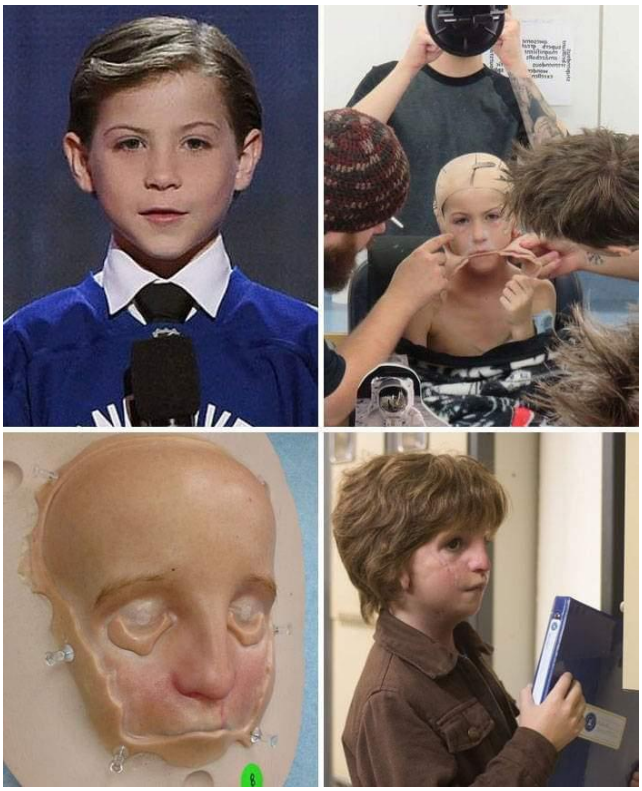
Slika 9: Charlie Chaplin, film ĂCity Lightsñ (izvor: en.wikipedia.org)

Filmska ġminka je takoĽer korektivna i kamuflaġna, a bazira se na savrġenoj podlozi, sjenļanju i konturiranju. [32] Zadatak vizaġista ili ġminkera na filmskom setu je transformirati glumca u ġeljeni lik. Kako bi se odabrala pravilna ġminka za pojedini lik, mora se uĺi u analizu lika. Likovi koji dijele okruġenje i sliļne nasljeĽene 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 osmiġljavanje ġminke i cijelog kostimografskog prikaza.

Specijani i vizualni efekti postoje dugo prije dolaska fimske vrpce 1890ih. SFX odnosno specijalni efekti postupci su koriġtenja protetskih tehnika kiparenja, oblikovanja i lijevanja za stvaranje naprednih kozmetiļkih efekata. Protetsku ġminku revolucionirao je John Chambers u takvim filmovima kao ġto su ĂPlanet majmunañ i Dick Smith u ĂLittle Big Manuñ. Prvi veliki majstor specijalnih efekata ġminke je bio glumac Lon Chaney. Kao primjer ġminke specijalnih efekata priloġila sam film Wonder te glumca Jacoba Trembley koji je transformira pomoĺu ġminke specijalnih efekata.[33] Ovim primjerom vidljivo je kako uporabom ġminke specijalnih efekata glumac poprima potpuno drugaļije crte lica i tijela te ovom tehnikom moġemo iĺi 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 ĂWonderñ (izvor: facebook.com)



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

VFX ili vizualni efekti izraz je koji se koristi za opisivanje slika stvorenih, manipuliranih ili poboljġanih za bilo koji film ili drugi pokretni medij koji se ne moġe odvijati tijekom snimanja uġivo. VFX je integracija stvarnih snimaka i manipulirane slike za stvaranje realistiļ nog okruġenja za odreĽenu radnju. Takva okruġenja ili ne postoje ili su previġe opasna da bi se mogla snimiti uġivo. Tehniļ ari vizualnih efekata koriste raļ unalno generirane slike (CGI) i odreĽeni VFX softver kako bi se to ostvarilo. ProizvoĽaļ i VFX-a komuniciraju s redateljima i kinematografima kako bi utvrdili koje scene zahtijevaju dodatne efekte. Vizualni

efekti se razlikuju od specijalnih efekata jer vizualni efekti zahtijevaju raļunalo 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 laģnih puģaka. Primjer VFX-a su zmajevi koji lete nebom u ĂGame of Thronesñ.[34]



Slika 12: Scena iz filma ĂGame of Thronesñ (izvor: filmschoolrejects.com)

TakoĽer, koriste se i vizualni efekti koji se dodaju na veĺ postojeĺu masku izraĽenu od ģminke specijalnih efekata. Ovdje je odliļan primjer film ĂPirates of the Caribbeanñ gdje u ģestom nastavku vidimo famozne maske izraĽene od ģminke specijalnih efekata, ali su im za jaļi dojam tijekom gledanja dodani vizualni digitalni efekti, poput pomicanja krakova hobotnice i sliļno.



Slika 13: Film ĂPirates of the Caribbean 6: Return of The Krakenñ (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

TakoĽer u podskupinu scenske ġminke ubrajamo i Ăfashion makeupñ odnosno modnu ġminku za revije i snimanja. Modni vizaġist je umjetnik koji se specijalizirao za ġminkanje u modnim okvirima. To moġe ukljuį ivati į asopise, modnu pistu, video promocije za modnu industriju. Ġminka za modne sfere je vrlo eksperimentalna i kreativna. S obzirom da je vrlo kreativna, modni vizaġisti moraju pomno paziti da takva ġminka ne preraste u kazaliġnu odnosno pretjeranu i neprimjerenu za modna podruį ja. Revije į esto zahtijevaju mnoġtvo izgleda relativno jednostavne ġminke ġto omoguĆ ava da se odjeĆ a jasno vidi, ali takoĽer i sloġene protetike koje postaju dio cjelokupnog prikaza modne piste. [35]



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

Modna ġminka į esto se koristi u televizijskim i filmskim okvirima u rasponu od prirodnog izgleda do sofisticiranijih aplikacija poput balansa boja. Ona se po mnogoį emu razlikuje od klasiį ne dekorativne ġminke. Ten mora biti ujednaį en i matiran, jer kamera odnosno rasvjeta ne Ăvoliñ sjaj koġe. Informativni program zahtijeva laganiju ġminku jer makeup ne smije odvlaį iti paġnju od televizijskog programa. Najkvalitetniji proizvodi za tu svrhu su oni koji imaju visoku stupanj pokrivenosti i veliku koncentraciju pigmenata.

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

2.3. IZRADA SCENSKE MASKE

Za potrebe izrade kazališne i filmske šminke odnosno maske potrebno je veliko umijeće i znanje. Ovdje se ne radi o klasičnom nanosu šminke na lice već o cjelokupnom promišljanju, skici i vrlo često prethodnoj izradi protetike. Ovakva vrsta šminke zahtijeva znanje slikarstva, kiparstva, izradu kalupa i lijevanja. Ovo polje zahtijeva i znanja iz kemije, inženjerstva, dizajna i medicine.[36] Također, potrebno je znanje posebnih vještina i spretno baratanje aplikacije na samog glumca. Masker i vizažist 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 duže pripremaju, glumci na set dolaze vrlo rano te započinju sa pripremama. Na takvim setovima, glumcima je šminka cjeli dan na licu te su potrebni povremeni popravci. Ako se kojim slučajem neki dijelovi šminke olabave ili odlijepe uslijed agresivnijih kretnji, kamera se lako zaustavlja za popravke, dok kazališta nema tu mogućnost.

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

[36] Theatrical Prosthetics; www.iuno.selesteservizi.it ütheatrical-prosthetics, pristupljeno 06.11.2019.



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

Osim najosnovnijih boja, ļesti materijali za izradu ġminke specijalnih efekata su tekuĺi 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 Íelavosti, sintetiļka sluz, sintetiļki gnoj te ljepila za lice i tijelo. Tekuĺi lateks tekuĺi je materijal koji kada se osuġi poprima gumeni oblik. Koristi se za stvaranje malih lateks oblika kao ġto su nos ili dijelovi brade. TakoĽer, moģe se koristiti za simulaciju stare ili ozljeĽene koģe. Najļeģĺe se koristi za izradu protetika. Jedan je od osnovnih materijala pri izradi ġminke specijalnih efekata. Sealer je ļista sintetiļka tekuĺina koja se koristi za zaġtitu preko lateksa, pjena, voġtanih modela, kita za nos, brade i ostalih protetskih dijelova. Umjetna krv je smjesa ili tekuĺina koja ima vrlo svestranu uporabu. Na koģi se potpuno osuġi te je otporna na razmazivanje i ne ostavlja tragove ali zbog vlastitog sjaja ipak daje dojam svjeģe i vlaģne krvi. Prilikom nanosa umjetne krvi na glumca vizaģist mora biti upoznat sa bojama realne krvi. Postoje viģe vrsta umjetne krvi. Umjetna krv guġĺe konzistencije i tamnije boje simulira staru krv dok ona tekuĺeg stanja i svijetlije boje simulira svjeģu krv. To je vrlo bitno, posebice kod prikaza na filmu. Nose Putty je proizvod od voska kojim se mijenja prirodni oblik nosa. Mali, poļetni model se zatim postavlja na most nosa, a posao se zavrġi finim modeliranjem. Prije nanoġenja 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 koģi kao ġto su opekline, rane i oģiljci ali isto tako koristi se kod prekrivanja anomalija koģe. 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 glumļeve oļi istog trena proizvode suze. Premaz za zube poseban je proizvod za bojanje

zuba, ǵuļ kasto-smeĽe boje. Stvara imitaciju starog zuba ili prljavġtvine. Tuplast je proizvod razvijen za make-up umjetnike za stvaranje posebno realnih oǵiljaka i drugih koǵnih nepravilnosti. Tuplast se temelji na sintetiļ kom materijalu koji se koristi u stomatologiji. Moǵe se jednostavno oblikovati sa ġpatulom nakon ġto se poļ ne suġiti. On stvara realistiļ na udubljenja na koǵi. Sintetiļ ka sluz je proizvod u obliku gela u ǵuĺ kastoj nijansi te sluǵi za postizanje imitacije sluzi ili znoja na glumcu. Spirit Gum je neizostavan materijal. To je klasiļ no ljepilo za kosu, brade, perike i ostale dodatne za upotpunjavanje cijelog izgleda.[37] Osim osnovnih materijala za izradu potrebni su i odgovarajuĺ i alati koji olakġavaju proces, a to su kistovi, spuǵvice i ostali rekviziti za modeliranje. TakoĽer, izrazito je bitno poznavati teoriju boja i pravila mijeġanja boja. To daje viġestruke moguĺ nosti i slobode u kreiranju izgleda. Ako se mora kreirati lik koji primjerice ima prehladu ili neku drugu bolest, masker mora biti pripremljen i znati kako doļ arati isto odnosno doļ arati crvenilo nosa, suhu i iziritiranu koǵu, vodene oļ i, blijeĽu koǵu i suhoĺ u usta. Crvena olovka se nanosi na donji kapak i u oko, nekoliko razliļ itih nijansi crvene boje za imitiranje popucalih kapilara. Crna produbljuje i potamnjuje postojeĺ u boju, bijela posvjetljuje. Plavom i crvenom se stvara dojam svjeǵih, a ǵutom starih modrica.

Sami postupak aplikacije ovisi o zahtjevnosti same ġminke ili maske. Ukoliko je ġminka jednostavnija i ne zahtijeva prethodnu izradu i aplikaciju dodatne protetike, potebno je puno manje vremena nego kada u pitanju imamo cjelokupnu masku. Ukoliko je potrebna protetika, ona se prethodno izraĽuje te se naknadno aplicira na glumca. Sama izrada nije toliko jednostavna. Za poļ etak je potrebno napraviti odlijev glumļ evog lica, glave i, ukoliko je potrebno i tijela te prema odlijevu modelirati odreĽenu masku ili dijelove tijela. Odlijev se radi gipsom. Modeliranje se uglavnom radi glinom. Preko modelirane gline stavlja se par slojeva lateksa ili neke druge smjese za postizanje gumenog efekta. Druga moguĺ nost je preko gline prosuti gips kako bi dobili pravi kalup. Glina se iz veĺ tvrdog gipsa vadi te se unutar njega dodaje lateks ili neka druga smjesa za postizanje gumenog efekta odnosno imitacije koǵe. Treĺ a moguĺ nost je modeliranje dijelova protetika pomoĺ u vate i tekuĺ eg lateksa.

[37] Specijalni efekti; https://hr.kryolan.com/, pristupljeno 06.11.2019.



Slika 16: Modeliranje maske u glini i poļetna 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 tekuć im lateksom. Pri aplikaciji vizaġist mora biti vrlo oprezan jer je ovaj postupak riziļan s obzirom da se najļeġ e nanosi na lice u blizini ustiju i oļiju. Ovaj postupak zna biti dugotrajan, posebice ako su u pitanju kompliciranije filmske maske. Nakon zavrġetka 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: ĂFace Off Showñ, aplikacija protetike na glumca (izvor: oklahoman.com)



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

Osim protetike, ģminke i ostalog kozmetiļkog pribora za izradu maske, vrlo ļesto su potrebni posebni dodaci poput umjetnih brkova, brade, leĺa za oļi u raznolikim bojama, umjetnih zubiju te perika i vlasulja. Oni se takoĽer apliciraju posebnim ljepilom za tijelo naknadno,

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



Slika 19: ĂFace Off Showñ, dovrġavanje izrade maske na glumcu (izvor: cleveland.com)



Slika 20: ĂFace Off Showñ, dovrġavanje izrade maske na glumcu (izvor: hollywoodthewriteway.com)

TakoĽer, ukoliko je potrebno izraditi manje izboļine ili posjekotine na licu i tijelu, moguĹe je na licu mjesta, bez prethodne pripreme i izrade, napraviti sitnu protetiku sa materijalima poput F/X voska, Artexa, Nose Puttya ili vate i tekuĹeg lateksa. Oni se nanose prije aplikacije same ġminke.



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

Kod izrade oģiljaka, posjekotina i rana vrlo je bitno, nakon aplikacije sitne protetike, nanijeti boju te osjenļati koģu ġto realistiļnije 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)

Vizaģist specijalnih efekata mora biti vrlo dobro upućen u ono što radi. Ozljede i filmske maske uģivo i na kameri moraju djelovati poptuno realistično. Vizaģistima pri izradi, kao primjer, vrlo često pomaģu fotografije pravih ozljeda kako bi što bolje doćarali ono što je potrebno.

2.4. IDENTITET

U sociologiji, skup znaļajki koje odreĽuju posebnost pojedinca ili skupine u smislu razliļitosti ili pak pripadnosti u odnosu na druge pojedince ili skupine.[38] Osobni identitet svakoga ļovjeka rezultat je odrastanja, gradi se kroz naġa iskustva i doġivljaje te interakcije s drugim ljudima. Naġi stavovi se temelje na svemu ġto smo ļuli, informacijama istinitim, poluistinitim i laġnim, istinitim ļinjenicama i predrasudama. Ponekad na vlastitom iskustvu zakljuļimo da su naġe predrasude bile netoļne, pogreġno utemeljene, tada ljudi pokuġavaju ispraviti svoja uvjerenja o svijetu i stavove. ĂĻeġnja za identitetom potjeļe od ġelje za sigurnoġĺu, koja je i sama dvosmislen osjeĺaj.ñ[39] Postizanje osobnog identita nije zajamļeno, postoje ljudi koji ga nemaju, koji nisu odreĽeni niļime. ĂUkratko: Äidentificirati se sa...ñ znaļi vezati se obvezama s nepoznatom sudbinom na koju se ne moġe utjecati, a kamoli je nadzirati.ñ[40] Individualni identitet proizlazi iz ļinjenica koje tvore pojedinļev ġivotopis, koji je jedinstven i neponovljiv, te iz vlastitih iskaza o pripadnosti razliļitim skupinama koje ļine druġtveni ili kolektivni identitet, svojstven ili tipiļan veĺemu broju pojedinaca. Identitet je sloġeno pitanje ponajprije jer se identitet javlja kao problem tek kada on viġe nije neġto ġto dolazi samo od sebe. Medijsko problematiziranje krize samo sebi postaje svrhom, pretvara se u ġurnalistiļki larpurlatizam, i sasvim neoļekivano, kad se veĺ uļinilo da smo nauļili da u suvremenom demokratskom druġtvu nije prihvatljivo neprekidno stavljati znak jednakosti izmeĽu A i B, na primjer izmeĽu 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 uopĺe izrekao svoju Äistinuñ u javnosti, mora prethodno odabrati jednu prepoznatljivu formulu identiteta i pristati na poniġavajuĺe jednostavan odnos koji glasi A=B. [41] U tom smislu pitanje identiteta tipiļno je moderno pitanje. U tradicionalnim druġtvima nitko ne pita za svoj identitet jer identitet je neġto ġto se podrazumijeva, neġto oļigledno. ĂIdentitet nam se otkriva samo kao neġto ġto treba izumiti a ne otkriti; kao meta napora, Ăciljñ; kao neġto ġto joġ treba graditi od samog poļetka 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.: Kazaliġte srama: identitet kao svjedoļenje, Fakultet politiļkih nauka, Zagreb, 2009., 64. str.

uzmeĽu ponuda koje stoje na raspolaganju i onda se boriti za to i zaġtititi to s joġ borbe. Ă[42] Dodatan razlog zaġto je pitanje identiteta kompleksno leġi u tome ġto se identitet, bilo identitet pojedinca, bilo zajednice, ne moġe svesti na jedan vid ġivota. Identitet nikada nije jednodimenzionalan, veĺ je viġedimenzionalan. Naġ identitet obuhvaĺa dijelove koji su naslijeĽeni i dijelove koje sami biramo. Identiteti se mogu podijeliti na nacionalni identitet, jeziļni identitet, politiļki identitet, kulturni identitet, etniļki identitet, seksualni identitet i profesionalni identitet. U naļelu mi sami sebe definiramo na taj naļin ġto se pozivamo na jedan vid naġeg identiteta, koji se nama ļini najvaġnijim i bitnim, dok zanemarujemo ostale vidove ili aspekte naġeg identiteta. Druga velika zabluda sastoji se u tome da se identitet tumaļi kao neġto ġto je u nama nepokretno, kao neġto ġto se nikada ne smije mijenjati. Bilo da je rijeļ o identitetu ļovjeka, bilo o identitetu naroda, skloni smo zamiġljati identitet kao bitnost zasnovanu na nepromjenjivim i nedodirljivim postavkama. No identitet nije statiļna stvarnost. Identitet je supstancija i dinamiļna stvarnost. Identitet ne izraġava samo posebnost ni trajnost neke posebnosti. Identitet nije neġto ġto se ne smije mijenjati. Identitet je neġto ġto nam uvijek omoguĺuje da se mijenjamo, ali i da uvijek ostanemo mi. On definira naļin promjene, dok naļin promjene definiramo sami. Identitet dobivamo samim roĽenjem, 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 usklaĽen kako bi tvorio kvalitetnu cjelinu. U predstavi u kojoj je glumac stavljen na prvo mjesto scenografija, kostimografija i glazba su izraġene u svojem funkcionalnom minimalizmu.[44] TakoĽer, glumac se mora vrlo dobro prilagoditi kostimu i ġminki odnosno maski koju nosi kako bi ġto bolje utjelovio zadani lik. Ovdje pojam kostimografije moġemo usko povezati sa pojmom Ăpreruġavanjañ. Pod pojmom Ăpreruġavanjañ podrazumijevamo ļin neobiļnog odijevanja nekoga ili samoga sebe,

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

[43] Ġto je to identitet?; http://www.matica.hr/vijenac/526/sto-je-to-identitet-23182/, pristupljeno 06.11.2019.

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

gdje Äprerugenjeñ oznaļava predmete koji sluge za prerugavanje. ÄPreruğitiñ najļegĺe podrazumijeva odreĽeno prikrivanje. Neku osobu odijevamo tako da postane neprepoznatljiva. ÄNasuprot tome, rijeļ Äpreruğiti señ znaļi promijeniti se tako da bismo postigli neuobiļajen izgled.ñ[45] Vrlo je bitno da glumac prenese publici tuĽi identitet, te da izgubi svoj tijekom bilo kojeg umjetniļkog djela. ÄKamuflaga je jedan vid nestajanja, hinjeni gubitak individualnosti, tako se prestaje biti obiljeģen, razliļit. Travestija je oponaģanje, to jest preuzimanje nekog odreĽenog, obmanjujuĺeg izgleda.ñ[46] U takvoj situaciji, kostim je samo dio vizualnog identiteta, koji mu, pretpostavljamo, pomaģe u ulozi prihvaĺanja i psihološkog identiteta. Dominic Johnson naglaģava da naļini na koji gledamo i svijet i kazalište nikada nisu neutralni, veĺ da ih se moģe prouļavati s obzirom na ideologije koje se provlaļe pojedinim prostorom ili vremenom iz kojega i u kojemu gledamo. Njegovo je miğljenje da se svaki novi model gledanja podudara sa ï ili je uvjetovan ï kulturalnim, druğtvenim i drugim revolucijama te da uslijed toga, kao i razliļitih druğtvenih i tehnoloških uvjeta kazališne izvedbe, biti kazališni gledatelj u jednom nikako nije isto što i biti kazališni gledatelj u drugom povijesnom trenutku, uvjetujuĺi bitne mijene u iskustvu gledanja. [47] Uloga šminke u scenskom umjetniļkom djelu neophodna je za stvaranje kvalitetne kostimografije pojedinca. Šminka je sastavni dio *stylinga*, te ako malo promatramo stil neke osobe, moĺi ĺemo puno toga zakljuļiti o njemu. To ne znaļi da odjeĺa ili šminka ļini osobu, veĺ da puno govori o samoj osobi. Šminka 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 glumļeva identiteta.[48] Šminka je u istom omjeru dio kostimografskog rukopisa kao i sami odjevni predmet glumca. Scenska šminka ili maska uvelike se razlikuje od klasiļne dekorativne kozmetike.

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

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

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

[47] Petranoviĺ, M.: PUBLIKA I KAZALIŠNA LIKOVNOST, Dani Hvarskoga kazališta, Hrvatska akademija znanosti i umjetnosti i Knjiğevni krug, Split, 2016., 180. str.

[48] Petlevski, S.: Kazalište srama: identitet kao svjedoļenje, Fakultet politiļkih 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 poistovjećivati, zanimljive su i uļestale opaske prouļavatelja kazališta da je na temelju kazališne likovnosti publika katkada mogla saznavati ili ļak uļiti i o aktualnim likovnim trendovima, a srodna, premda ne istovjetna, tvrdnja može se donekle protegnuti i na odjevne konvencije i modne trendove koji su se ļesto prepletali i prelijevali sa scene u gledalište i na modne piste/ulicu, odnosno iz gledališta i modnih pista na scenu.[49] Kazališne maske omoguć uju prenašanje već eg broja emocija, pomažu glumcima da stvore zanimljivu sliku lika kojeg utjelovljuju u umjetniļkom djelu. Mnogi takvi elementi imaju svoje znaļenje. S obzirom da glumac sam po sebi u realnom životu nosi jedan identitet, potrebne su mnogobrojne pripreme za ulazak u tuĽi identitet odnosno neku ulogu. Ovdje glumci imaju brojne pripreme i vježbe, od emocionalnih do onih fiziļkih. Smatram kako cjelokupna kostimografija pomaže glumcu da se uživi 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 izvoĽenja. 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 vizažiste.

Kao primjer kazališne i filmske žminke te kostima u ulozi identiteta, izabrala sam film ĂThe Hunger Gamesñ koji je prepoznatljiv po specifiļnoj radnji, vremenu zbivanja i kostimografskih rješenja. Sama kostimografija u filmovima je izvandredna jer oļito prikazuje sliku svih likova te nihov preobražaj tijekom radnje. Glavni lik u djelu je Katniss Everdin, koju utjelovljuje glumica Jeniffer Lawrence. Glumi mladu djevojku iz siromašne obitelji, koja ima iznimne streliļarske sposobnosti. Natjeļe se u igrama gladi, te pobjeĽuje 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 ļesto 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 zatoļeništva. U nastavku slijede opisi i slikovni zapisi njezinih tranformacija tijekom prvog nastavka filma. Prva slika prikazuje lik Katniss Everdeen kao

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

prosjeļ nu, siromaġnu djevojku. Odjevena je u jednostavnu svjetlo plavu haljinu ĂAñ kroja specifiļ nu za razdoblje sa poļ etka dvadesetog stoljeĺ a, ġto nam potvrĽuje tvrdnju kostimografkinje o tome kako je crpila inspiraciju u modi dvadesetog stoljeĺ a. 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 sljedeĺ oj slici Katniss Everdeen prikazana je u lovu sa strijelom u ruci ġto je i njezina najveĺ a strast. Ovaj kostim vrlo nam je bitan za daljnje istraġivanje. Naime, Katniss je u nastavku takoĽer odjevena u Ălovaļ kiñ kostim, ali mnogo stiliziranijeg kroja, sliļ nog uniformi. Ova varijatna vrlo je leġerna. Odjevena je u koġnu smeĽu jaknu, te sive klasiļ ne hlaļ e. 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 ĂThe Hunger Gamesñ (izvori slika: seenonceleb.com i pinterest.com)

Sljedeĺ i kostim je onaj u kojem glumica provodi najviġe vremena u filmu. Kostim prikazuje uniformu koju Katniss nosi tijekom Ălgara gladiñ. Riječ je o dodjeljenoj uniformi, koja je mnogo drugaļ ija od njezinih privatnih odjevnih predmeta koji joj sluġe za lov. Odjevena je u visoke lovaļ ke ļ izme, crne hlaļ e, crnu majicu, te crnu jaknu. Na leĽima nosi ruksak. Njen zaġtitni znak tijekom cijelog filma su luk i strijela, koji su takoĽer uklopljeni i u ovaj kostim.

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

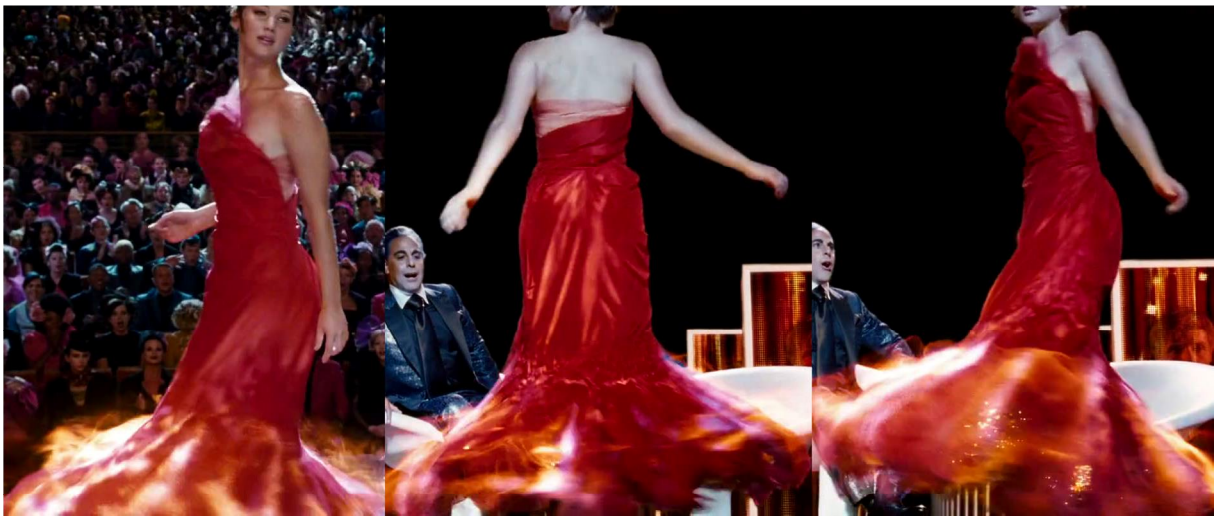
Zaninljivo je kako je kostim u isključivo crnoj boji. Crna boja simbolizira zatočenost, strah i smrt. Također, boja nam opet prikazuje vrlo hladnu i opasnu atmosferu. I dalje bez napadne šminke ili maske.[51]



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

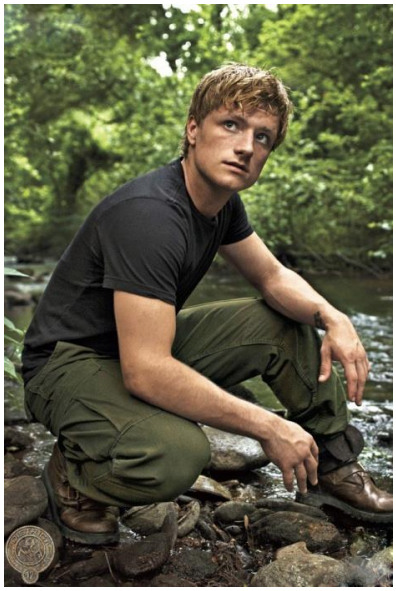
Jedan od najzanimljivijih kostima, koji je dobio vrlo velike pohvale za kostimografkinju Judiannu Makovsky upravo je „Fire dress" haljina. To je haljina koja se pojavljuje na samom kraju filma. Tada je već Katniss Everdeen proglašena pobjednicom „igara gladi", te dobiva veliku medijsku pozornost. Haljina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

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 ĂThe Hunger Gamesñ (izvor: pinterest.com)

Transformacije Katniss Everdeen jedne su od najjaļih vrsta transformacija glumaca, a to su one koje prenose psihološko stanje pojedinog lika, te njegov rast ili pad kroz umjetniļko djelo. Preostala kostimografska rješenja takoĽer su vrlo simboliļna i zanimljiva. Svaki kostim odliļno je osmišljen i realiziran. Drugi glavni lik uz Katniss Everdeen je Peeta Mellark, takoĽer siromašan mladiĺ, kojeg utjelovljuje glumac Josh Hutcherson. Katniss Everdeen i Peeta Mellark zajedniļki osvajaju titulu pobjednika Ăigara gladiñ, te tako prevare cijeli sustav drťave i samih igara. Ubrzo postaju partneri. Njegov kostim kroz cijeli film se takoĽer nadograĽuje, te se nadovezuje na kostim Katniss Everdeen.



Slika 28: Peeta Mellark, glumac Josh Hutcherson, film ĂThe Hunger Gamesñ (izvor: infernalimagination.wordpress.com)

Njihovi kostimi tvore zajedniļku cjelinu, koja odraģava njihov odnos, koji kreĺe od natjecateljskom, ljubavnog do, na kraju, zajedniģtva i partnerstva.



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

Jedan od najzanimljivijih likova i najdomiģljatijih kostima je kostim lika Effie Trinket, kojeg utjelovljuje glumica Elizabeth Banks. Ovaj kostim dominira u cijelom filmu i iskaļe od ostalih odjevnih predmeta. U ovaj kostim uloģeno je mnogo truda. Kostimografkinja je za ovaj kostim inspiraciju pronaģla u Mariji Antoaneti.. Kolorit je izraģen u velikim koliļinama. Veliki i kruti krojevi dominiraju. TakoĽer, kostim upotpunjuje i odgovarajuĺa frizura, te vrlo zanimljiva i izraģena ģminka, blijedim tenom te rozim nijansama.Vidljiva je velika suprotnost od preostalih kostima u kojima dominira depresija, hladnoĺa i mraļne boje. Ovaj kostim sluģi kao protest cjelokupnom stanju u drģavi i Ălgrama gladiñ. [52] Kao i ostali kostimi u filmu ĂThe Hunger Gamesñ, prenosi veliku poruku i psihološko stanje lika.



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

[52] Dressing Ă*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 glumljevog novog karakternog lika. Za samu preobrazbu potrebno je mnogo truda te proces zna biti dugotrajan i pomalo iscrpljujuć kako za glumca tako i za svo osoblje koje sudjeluje u njegovoj preobrazbi. Ljim 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 šminke 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 nastavnka „Ono“ 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 grabežljivog čudovišta koje se može transforimirati u najgori strah svog plijena, dopuštajući mu da iskorištava fobije svojih žrtava.[54] Uglavnom ima humanoidni oblik zastrašujućeg, ali mračnog komičnog klauna Pennywise. 1990. godine lik Pennywise utjelovljuje glumac Tim Curry dok u filmovima iz 2017. i 2019. godine u Pennywise je preuzeo glumac Bill Skarsgård. Razlike u cjelokupnoj kostimografije su neizbježne, s obzirom na godine prikazivanje, očite su. Analizirajući i TV mini serije „Ono“ iz 1990. godine primjećujemo veliku transformaciju glumca Tim Currya 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 „Ono“; https://horror.fandom.com/wiki/Stephen_King%27s_It, pristupljeno 06.11.2019.

Pennywise. Kostimografiju potpisuje Monique Prudhomme. Kostimografija je svedena na ektravagantniji klaunovski kostim, bogatih i mnogobrojnih slojeva materijala. Maska je takoĽer izraĽena od specijalnih efekata odnosno raznolike protetike koje stvaraju klaunovski izgled lica, umjetnih zubiju, leĺa u boji te izraģenih ģminkerskih tehnika. Ovdje ne primjeĺujemo digitalne specijalne efekte s obzirom na godinu izvoĽenja i snimanja samih serijala. Ġminku 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 vizaģista, potrebno je osoblje za izradu raznolikih perika odnosno vlasuljari. Vlasuljarske tehnike potpisuju Donna Bis i Susan Boyd. Tranformacija je ekstremna te je glumac ispod same maske u potpunosti neprepoznatljiv.



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

ĂIt First Chapterñ je ameriļki 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 reģirao 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 viģe. Maska i dalje estetski sliļi kao onoj iz TV mini serija unazad skoro trideset godina, ali je napravljena od kvalitetnijih i drugaļijih materijala prilagoĽenih kameri i snimanju za 2017. godinu. Na osmiġljavanju i realizaciji maske sudjelovalo je viģe od dvadeset ļlanova maskersko-ģminkerskog tima. Protetika maske je puno uvjerljivija, kao i sama realizacija vlasulje. Umjetni zubi i leĺe prilagoĽeni su cjelokupnoj maski te uvjerljiviji. Ovdje primjeĺujemo vidljivu razliku i napredak izrade filmske maske u odnosu napretka od trideset godina. Specifiļno je i pohvalno

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

gto maska iz serije iz 1990.godine takoĽer djeluje dosta uvjerljivo, ali je takoĽer pohvalan napredak kostimografske industrije. Ovo je odliļan primjer za usporeĽivanje razlika izmeĽu 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 zasluģni su neki od vrlo poznatih umjetnika, a to su Sarah Craig, Rose Huggett, Stephanie Ingram, Debra Manou, Sondra Treilhard te Ryan Reed. Ġminku i ġminku 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. Tehniļari za odabir i aplikaciju kontaktnih leí a tijekom snimanja filma su Cristina Patterson i Alanna Dickie.[56]



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

ĂIt Chapter Twoñ je ameriļki nadnaravni horor film 2019. i nastavak filma iz 2017. godine. Film je reģirao Andy Muschietti iz scenarija Garya Daubermana. TakoĽer 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 ġminkerske specijalne efekte, dodani digitalni specijalni efekti. Oni pojaļavaju dojam cijelog filma i diģu kvalitetu na viģu razinu. Kostimografija je poprilińo sliļna s obzirom na prvi dio filma s obzirom da se radnja razvija oko istog lika, ali digitalni efekti rade drugaļiji prizvuk filmu i pojaļavaju cijeli dojam. Po prvi put u horor filmu dodani su VFX odnosno digitalni specijalni efekti Ăde-agingñ tehnologijom. Ovdje se radi o smanjivanju godina glumcima u fiziļkom obliku paļak i u tonu glasa kako bi ih se pretvorilo

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

u djecu manjeg uzrasta. Rodeo FX Team napravio je ļak 95 digitalnih snimaka za film. Stvorili su ĂCGñ dijelove kako bi poboljġali ili potpuno izmijenili glumca Billa Skardgårda s obzirom da on ima ulogu poprimanja razliļitih oblika kako bi personificirao najveĺi strah svakog djeteta. [57] Kostimografiju potpisuje Luis Sequeira. Na ovom filmu radila je puno veĺa 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 ġminku, protetiku, vlasulje, leĺe i ġminku 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 koriġtena najveĺa koliļina laġne krvi u jednom filmskog prizoru, a to je 4500 galona krvi.

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



Slika 33: Bill Skarsgård, film ĂIt Chapter Twoñ, 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, ĂOno: Drugo poglavlje (2019)ñ; https://www.imdb.com/title/tt7349950/fullcredits, pristupljeno 06.11.2019.



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

(izvor: vfxblog.com)



Slika 35: Bill Skarsgård, film „It Chapter Two", 2019. 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 redatelja Toma Hoopera, zasnovan na istoimenom romanu Davida Ebershoffa iz 2000. godine, a nadahnut životom danskih slikara Lili Elbe i Gerde Wegener. Filmska zvijezda Eddie Redmayne u ulozi Lili Elbe, jedan od prvih poznatih osoba koji su se odlučili na operaciju promjene spola. Lili Ilse Elvenes, poznatija kao Lili Elbe, bila je danska transrodna žena. Elbe je rođen kao Einar Magnus Andreas Wegener i bio je uspješan slikar pod tim imenom. Kostimografija i filmska šminka u ovom filmu pravo je nadahnuće jer vidimo transformaciju glumca iz muškarca u ženu. Velika umjetnica i vizažistica Jan Sewell te kostimograf Paco Delgado potvrdili su kako su kostimografski

prikazi u filmu smještteni u 20. stoljeće. Likovi su odjeveni u skladu s vremenom te s obzirom na to imaju prilagoĎenu ćminku i frizuru.[59]

Transformacija iz muškarca u ćenu izvedena je isključivo ćminkerskim i vlasuljarskim tehnikama, bez dodatnih specijalnih efekata. Glavni glumac ima zahvalne crte lica, pomalo ćenstvene te se time vodila sama vizaćistica Jan Sewell. Sjenčanjem lica i izraćenijim makeupom dobila je siluetu ćene. Upravo zbog toga ovaj filmski makeup smatram vrlo zanimljivim jer ne vidimo često filmske transformacije prerućavanja u suprotni spol svedene na ćminkerske tehnike s vrlo malo same protetike. Vrlo često uključeni su raznorazni specijalni efekti za stvaranje bolje estetike. Ostatak umjetnika zaslućnih 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, ĂThe Danish Girlñ, 2015. (izvor: imgur.com)

[59] Movie review-ĂThe Danish Girlñ (2015); https://medium.com/@ratriabimanyu/movie-review-the-danish-girl-2015-3949185de63f, pristupljeno 06.11.2019.

[60] Full Cast and Crew, ĂDankinjañ; https://www.imdb.com/title/tt0810819/fullcredits, pristupljeno 06.11.2019.



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

Sljedeĺe djelo je kazaliġna predstava ĂThe Phantom Of The Operañ. Senzacionalni dugogodiġnji mjuzikl Andrewa Lloyda Webbera ĂThe Phantom of the Operañ i dalje se izvodi u izvornom obliku u kazaliġtu West End. Na otvaranju 1986. godine gdje je osvojio Olivierovu nagradu za najbolji mjuzikl. Predstava sadrġi neke od najupeļatljivijih glazbenih djela Lloyda Webbera, uz originalnu zapanjujuĺu scenografiju, kostime i specijalne efekte.[61] TakoĽer se emitira i na Broadwayu. Cjelokupnu kostimografiju potpisuje Maria Björnson.[62]

Zaintrigirala me kazaliġna ġminka i maska. Glavni lik, glumac Josh Piterman u djelu na pola lica nosi kazaliġnu masku te mu je ostatak lica oslikano ġminkom. Maska simbolizira mistiļnost i pomalo predstavlja mraļnu stranu. Smatram kako je namjerno postavljena na pola lica kako bi se doļarale dvije strane lika Phatnoma. Transformacija je vidljiva. Ostatak likova nosi klasiļnu kazaliġnu ġminku, jaļeg intenziteta, prilagoĽenu samom vremenu i atmosferi djela. TakoĽer, sami kostimi i maska upotpunjeni su raznim scenskim rekvizitima, vlasuljama i ostalim nadopunama koje tvore cjelokupni kostimografski prikaz.

[61] „The Phantom Of The Operañ; 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 ĂThe Phantom of the Operañ; 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 ĂPhantom of the Operañ, glumac Josh Piterman (izvor: londontheatre.co.uk)



Slika 40: ĂPhantom Of The Operañ, West End (izvor: londontheatre.co.uk)

Analizirajuĺ i filmska i kazaliġna djela usporedila sam vidljive razlike. Maska ne mora nuġno predstavljati fiziļ ki rekvizit veĺ moġe biti izvedena iskljuļ ivo sa ġminkerskim tehnikama. Svaka tehnika prilagoĽena je zahtjevima pojedinaļ nog djela. Kostimografija je drugaļ ija kod filmskih djela i zahtjevima kazaliġnih djela te prilagoĽena produkcije. Kostimografija na filmu moġe se upotpunjavati raznim specijalnim efektima te ona sama po sebi mora biti puno detaljnije izvedena zbog zumiranih kadrova kamerom. TakoĽer, filmska ġminka odnosno

maska mora biti puno realistiļnija od one kazaliġne. Kazaliġte dopuġta maski da bude neġto otvorenija odnosno ekstravagantnija. Najbitnije od svega je da se maska i cjelokupan kostim uklope u atmosferu zadanog djela, scenografiju i da kvalitetno prenose i predstavljaju karakter samog lika.

3. EKSPERIMENTALNI DIO

Za eksperimentalni dio rada izradila sam likovne skice te nastavno realizirala kostim i odgovarajuć u masku te dva tipa ġminke ī filmsku i kazaliġnu. Fotografijama i tekstulanim dijelom u nastavku ć u objasniti korake pri izradi svakog elementa.

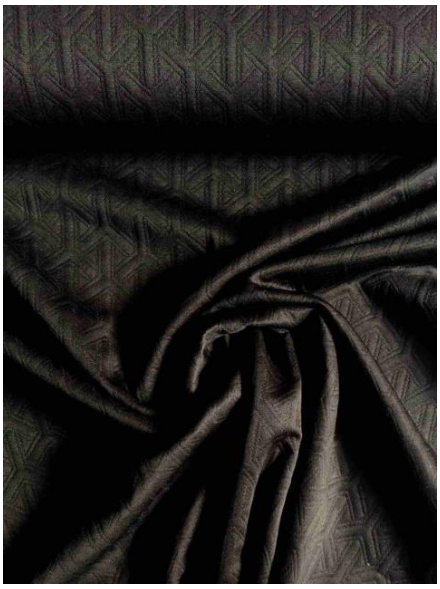
Starogrļ ko kazaliġte posluġilo mi je kao inspiracija za prvi korak pri izradi maske i kostima. Prvu masku i kostim pretvorila sam u modernije verzije te im izmijenila izvorni estetski izgled. Baza i fukcija starogrļ ke maske je ostala ista odnosno doļ aravanje emocije same osobe koju je glumac mogao prenijeti isključ ivo maskom. Uz to, odluļ ila sam relizirati i prikazati joġ dva tipa maske odnosno filmsku i kazaliġnu ġminku.

Sve tri maske uklopila sam u kostimografsko rješ enje s pripadajuć im kostimom koji sam sama izradila. Kostim se sastoji od duge crne tunike sa velikom kapuljaļ om kako bi fokus gledatelja ostao na maskama. Cilj mi je prikazati razlike tijekom izrade odreĽenog tipa maske i ġminke, razlike u zahtjevnosti, brzini izrade te u samoj funkcionalnosti pojedine maske. TakoĽer, razlike su neupitne kada je u pitanju sami dojam promatraļ a na maske i cjelokupnu kostimografije. U nastavku rada prikazat ć u samu realizaciju i objasniti razlike pri izradi i pri funkcionalnosti svake.

3.2. Realizacija kostima

Inspiraciju za idejno rješ enje kostima pronaġla sam u starogrļ kom kazaliġtu. Izradila sam crnu tuniku dugih rukava s velikom kapuljaļ om. Iako sam ġeljela da sav fokus ostane na maskama i ġminki, odluļ ila sam se za izradu kostima kako bih realizirala cjelokupnu kostimografiju svoga lika. Za kostim odabrala sam materijal *jacquard* [63] sa sitnim utisnutim uzorkom. S obzirom da mi je u cilju bilo napraviti moderniju verziju starogrļ ke kostimografije koja se moġe koristiti i u suvremenim kazaliġnim djelima, odluļ ila sam se na crnu boju koja je neutralna i odaje mraļ nu atmosferu.

[63] *Jacquard (žakard)* je tkanina (ili pletivo) raznolikih dezena i velikoploġnih, nepravilnih uzoraka, izraĽenih tehnikom isprepletanja raznobojnih preĽa tijekom tkanja (ili pletenja) na Jacquardovu (ġakardnom) stroju. Tkanina je gusto tkana, u kombinacije vune, poliestera i sl., sa finim nitima. Glatka i ravna povrġina u osnovi na kojoj su izraġeni 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 sprijeda te naširila 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: Prenaġanje krojnih dijelova na materijal

U nastavku prilaġem finalne fotografije izraĽenog 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, bliģi fokus

3.3. Realizacija maske tehnikom kaširanja

Prva maska koju sam odluļila izraditi je ona koja se bazira na kiparskim tehnikama te posebice tehnici kaģiranja[64]. Starogrļka maska posluģila mi je kao velika inspiracija. S obzirom da sam se kao i kod kostima, fokusirala na neģto drugaļijoj, mraļnijoj i modernijoj verziji maske, izradila sam kombinaciju starogrļkih prikaza u mješavini sa ļudoviģnim prikazom. Za poļetak izradila sam skicu maske koja mi je pomogla pri izradu. (Slika 54)



Slika 54: Izrada prethodne skice

[64] Kaģiranje je tehnika slojevitog lijepljenja novina ili bilo koje vrste papira na neku podlogu.

Nakon prethodno izraĽene skice, uslijedio je proces same izrade. Za poļetak je vrlo bitno imati odljev glave ili neki element koji Í e nam posluģiti kao kalup. (Slika 55). Nakon toga slijedi izrada baze bez koje ne moģemo krenuti u daljnji proces izrade i modeliranja. Kalup sam omotala prozirnom folijom koja sluģi da se novine i ljepilo ne slijepe sa kalupom te nam je kasnije skidanje cijele baze puno lakģe izvedivo. Bazu maske radila sam tehnikom kaģiranja te pomoĺu ljepila za drvo lijepila sam dva do tri sloja novina jedan na drugi kako bi maska bila ģto ļvrģĺa. (Slika 56) Svaki sloj se treba dobro osuģiti kako bi maska imala dobru tvrdoĺu.



Slika 55: Kalup lica



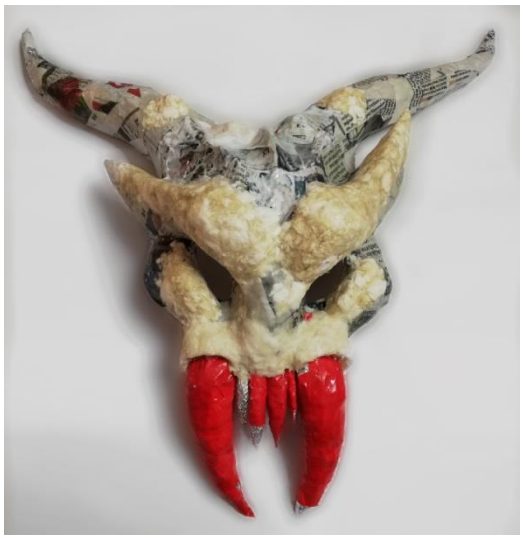
Slika 56: Izrada baze maske kaģiranjem

Vrlo je bitno priļekati da se baza maske u potpunosti osuģi kako se ne bi oģtetila pri odvajanju od kalupa. Ovisno o temperaturi prostorije, bilo bi poģeljno ostaviti masku da se suģi jedan do dva dana. Nakon toga slijedi odvajanje iskaģirane baze maske od samog kalupa. Bazu reģemo i oblikujemo skalpelom ili ģkarama po ģelji. Zatim kreĺe postupak modeliranja maske i izrada ģeljenje dimenzije i oblika. Kao materijal za modeliranje ovdje mi je posluģila aluminijska folija koja je izvrstan materijal zbog svoje savitljivosti i krajnje ļvrstoĺe. (Slika 57) Od aluminijske folije izradila sam trodimenzionalne oblike na samoj maski te rogove. Aluminijsku foliju na kalup sam privremeno priļvrstila *izolir* trakom te nakon ģto sam dobila ģeljeni izgled, masku sam ponovno iskaģirala. Ovog puta stavila sam tri do ļetiri sloja novina takoĽer pomoĺu ljepila za drvo kako bi se svi dijelovi dobro spojili i uļvrstili. (Slika 58)




Slika 57 i 58: Modeliranje maske pomoć u aluminijske folije te ponovno kaširanje

Zatim, nakon što se maska osušila prelazim na izradu i modeliranje sitnijih dijelova maske pomoć u smjese od papira i ljepila odnosno *papier-mâchéa* [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 glaže trodimenzionalne oblike. Vrlo je bitno ļekati da se smjesa dobro osuši i oļvrsne. Nakon sušenja koje je potrajalo dva dana, ponovno pomoć u aluminijske folije, vruć eg ljepila i izolir trake izraļujem i priļvršļujem ostale elemente. (Slika 60)

Slika 59 i 60: Modeliranje maske pomoć u smjese *papier-mâché* te izrada ostalih djelova

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

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

posljednji postupak kaġiranja, stavljam ļetiri do pet sloja novina, takoĽer pomoĺu ljepila za drvo. Ļekam jedan dan da sve dovoljno oļvrsne kako bih krenula u daljnji proces izrade.





Slika 61 i 62: Kaġiranje te stavljanje gumilastike na straġnji dio maske

S obzirom da sam ġeljela postiĺ i gladak efekt na povrġini maske, masku sam dodatno premazala bijelim kitom za drvo.[66] Nakon suġenja 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 izbruġene 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 neġto svijetlije nijanse. Koristila sam akrilne boje jer se one odliļno prianjaju na drvene materijale. Ģeljela sam postiĺ i Ăstarinskiñ izgled te sam ju obojala u prljavo bijelu nijansu, sa naznakama bronļanog i zlatnog efekta. Za udubine koristila sam neġto tamnije boje, smeĽu 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 ġto sam postigla ġeljeni efekt, zadnji korak je bio lakiranje maske prozirnim lakom za drvo. Ovim postupkom maska je zavrġena. U nastavku prilaġem fotografije konaļnog rezultata te cjelokupnog kostimografskog prikaza zajedno sa prethodno izraĽenim kostimom.





Slike 65 i 66: Finalizirana maska



Slika 67: Završni izgled maske s kostimom



Slika 68: Zavrġni izgled maske s kostimom



Slika 69: Završni izgled maske s kostimom

3.3. Realizacije filmske šminke

Sljedeći i prikaz odluči la sam ostvariti klasiči nom 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 konači nu

masku tj. ģminku uklopila sam sa izraĽenim kostimom te dobila potpuno drugaļiji kostimografski konaļan izriļaj od onog prethodnog gdje sam izraĽivala masku kao fiziļki objekt tehnikom kaģiranja. Izrada filmske maske pomoĺu ģminke specijalnih efekata ovisi o filmskim kuĺama tj. budģetu same produkcije. Ģto je film zahtjevniji, to produkcija mora biti bolja kako bi izradila kvalitetne maske. Ovaj tip ģminke najļeģće se koristi u filmovima, ģanrova kao ģto su horor filmovi ili Sci-Fi filmovi gdje su likovi najļeģće izmiģljeni bajkoviti likovi ili straģna ļudoviģta.

Iako se veĺ niz godina bavim izradom filmske ģminke i iza sebe imam dosta projekata, ovoga sam puta odluļila kreirati izmiģljeni lik ļudoviģta po prethodno izraĽenoj skici. S obzirom da se prethodna maska takoĽer bazirala na mraļnijoj verziji ļudoviģta, nastavila sam sa tom idejom. Masku sam izradila na sebi te fotografijama dokumentirala svaki korak pri izradi.

Za poļetak sam osmislila kakav lik ģelim 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 ģto bolje prianjanju na samo lice zbog svoje trodimenzionalnosti. Postoji viģe moguĺnosti za izradu protetike koje sam prethodno u radu objasnila. Odluļila sam se na modeliranje protetike pomoĺu vate i prozirnog tekuĺeg lateksa. Oblikovala sam oblike za nove crte lica te protetiku koja ukljuļuje rogove koje sam prethodno izradila tehnikom modeliranja pomoĺu aluminijske folije i omotala ih izolir crnom trakom kako bih postigla ģeljeni 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 ģto tanje rubove od

tekuć eg lateksa kako bi protetski dijelovi ģto bolje pristajali kasnije na lice i kako prijelaz izmeĽu protetike i prave koģe lica ne bi bio prevelik. To je uvjet koji nam olakģava kasnije apliciranje i bojanje same protetike. (Slika 71, 72 i 73)







Slika 71, 72 i 73: Izrada protetike i rogova

Pri zavrģetku suģenja protetika se pretvori u ļ vrsti, ali gumenasti oblik sliļ an imitaciji same koģe te upravo radi toga odliļ no pristaje na lice. Protetiku sam ostavila da se suģi jedan cijeli dan. Ukoliko ģelimo ubrzati proces suģenja, moguć e je koristit vruć i zrak odnosno suģilo 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 preljepljiva od tekućeg lateksa te kako se ne bi uništila i međusobno slijepila. Nakon skidanja, protetiku sam odrezala po rubovima i konačno oblikovala po želji. Također sam 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 očistiti 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 odluļila na postupak za stvaranje Íelavog izgleda. Osim veÍ postojeÍe kape za izgled Íelavosti, vrlo je poznat materijal i prozirna folija koju sam koristila u svom sluļaju. Foliju sam premazala masnom bojom u nijansi koģe te je fiksirala prozirnim puderom u prahu i tako postigla efekt Íelavosti. Rubove same Ăkapeñuļ vrstila sam za lice ljepilom za tijelo. (Slika 78)



Slika 78: Apliciranje kape za izgled Íelavosti

Nakon toga aplicirala sam prethodno izraĽenu protetiku na lice. Prethodno sam zaģtitila obrve te ih premazala vazelinom kako ih ljepilo ne bi uniģtilo. Protetiku sam aplicirala pomoÍu Sealera odnosno ljepila za tijelo. Ovaj postupak moguÍe je i napraviti pomoÍu tekuÍeg lateksa s obzirom da je on odliļan 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 naļin postigla sam potpuno drugaļiji izgled i fizionomiju lica. (Slika 79)



Slika 79: Apliciranje protetike na lice

Nakon aplikacije, dodatno sam osigurala rubove protetike te ih premazala tekuĆim lateksom i slojem vate. Na ovaj naļin dobila sam bolje prijelaze izmeĽu protetike i koģe lica te dodatno uļvrstila sve dijelove protetike. (Slika 80)



Slika 80: Dovrġavanje prijelaza izmeĽu protetike i koģe lica

Nakon aplicirane protetike, na licu mjesta dodala sam joġ jedan detalj. S obzirom da je lik kojeg radim izmiġljeno ļudoviġte, odluļila sam se za izradu straġnih krvavih usta. Za ovaj postupak koristila sam tekuĆi i lateks i vatu. Modeliranjem sam postigla efekt rastrgane koģe. Dodatno sam na sredinu gornjeg dijela lica dodala mali rog izraĽen od gline te ga uļvrstila ljepilom za tijelo. (Slika 81)



Slika 81: Dodavanje sitne protetike ustiju te malog roga

TakoĽer, dodatno sam koristila smjesu za stvaranje specijalnih efekata po imenu ĂSoft puttyñ s kojom sam dodatno izradila sitne trodimenzionalne dijelove na samoj koģi i veĺ apliciranoj protetici. Nju sam nakon modeliranja premazala tankim slojem lateksa kako bi postala ļ vrsta. (Slika 82)



Slika 82: Dodavanje i modeliranje sfx smjese ĂSoft puttyñ

Nakon aplicirane protetike, slijedi sjenļ anje i bojanje lica. Ġminka ovdje ima podjednaku ulogu kao i sama protetika. Ako ġminka nije dobro izvedena, maska neĺe odgovarati i neĺe se postiĺi finalni rezultat. Ġminkom postiģem udubljena i sjene koje su potrebne. Za ovu masku odluļila sam se za podlogu u boji koģe te mi je to i bio prvi korak pri bojanju. (Slika 83) Ostale sjene postigla raznim nijansama smeĽe boje te pomoĺu crne boje. Na sitne rogove

dodala sam malo gute boje pomijeganе sa smeĽom. Koristila sam boje masne konzistencije te sjenila za oį i. Za rastrgana usta į udovigta koristila sam gto tamnije nijanse kako bi se stvorio efekt udubine. Ovdje sam kao podlogu aplicirala tamno crvenu te dodala smeĽu i crnu boju. (Slika 84) Za dodatni efekat dodala sam umjetnu svijetliju krv u tekuĹem obliku te umjetnu zgruganu krv koja je malo tamnija te je ovim postupkom maska zavrgena gto se tiį e sjenį anja lica i protetike. (Slika 85)



Slika 83: Bojanje u podlogu boju koge



Slika 84: Sjenį anje ostatka lica i protetike



Slika 85: Dodavanje umjetne krvi; dovrgeno sjenį anje lica i protetike

U nastavku prilagem prikaz izraĽene gminke odnosno maske zajedno sa prethodno izraĽenim kostimom.



Slika 86: Završena maska s kostimom

Iz ovog primjera vidimo veliku razliku između kostimografskog prikaza maske bez kostima i sa kostimom. Gumenka 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 „upijaju" svaku boju na pozornici. Također, šminka mora biti efektnija i jača zbog same publike. Publici šminka mora biti vidljiva čak i u najdaljim redovima gledališta. Još jedan od razloga zbog čega kazališna šminka zahtijeva jačinu je ta da ona zajedno sa kostimom dočarava 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 dočaravaju čovjeka. Takvi likovi uvijek su neuobičajenog izgleda, vrlo zabijeljenog lica te posebnije i maštovitije šminke.

Za svoj primjer odlučila sam izraditi šminku koja je maštovitije forme, zabijeljenog izgleda, vrlo istaknutih očiju te vrlo žarkih 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.

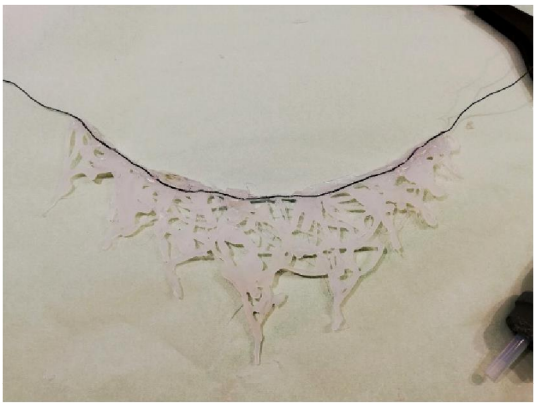
Prije same izrade izradila sam potrebnu skicu koja mi je pomogla u daljnjoj izradi. (Slika 89)



Slika 89 : Izrada prethodne skice

Za poļetak same realizacije izradila sam krunu koja mi je bila potreban detalj za sami kostimografski izriļaj. Krunu sam izradila od ģice i vruĺeg ljepila. Stavljajuĺi slojeve vruĺeg ljepila jedan na drugi kreirala sam zanimljiv oblik nalik kruni te krunu na kraju zalijepila na komad ģice kako bi ju bez problema mogla kasnije uļvrstiti na glavu. (Slika 90 i 91)





Slika 90 i 91: Izrada krune od vruĺeg ljepila i aplikacija na ģicu



Slika 92: Prikaz gotove krune

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



Slika 93: Apliciranje bijele kazaliġne boje na lice

Nakon ovog koraka krenula sam u realizaciju ġminke na područ ju oļ iju. Crnom olovkom za oļ i iscrtala sam ġeljeni oblik, te unutarnji dio upotpunila i bojala crnom masnom kazaliġnom bojom za tijelo i lice. Kako bih fiksirala ġeljena područ ja te kako se crna boja ne bi razmazivala po licu, sve sam fiksirala crnim sjenilom za oļ i. (Slika 94 i 95)




Slika 94 i 95: Izrada crnog područja oko očiju

Nakon što sam dobro pripremila podlogu na očima, preko crne boje kreirala sam linije bijele boje pomoću bijele olovke za oči te tako postigla željeni efekt. Također, osjenčala sam područje ispod očiju 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 područja oko očiju

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



Slika 97: Postizanje kontura na područ ju ispod jagodič nih kostiju

Za kraj kreć em u realizaciju usana. Usne sam odluč ila nagłminkati u crvenu nijansu. Za poč etak sam usne obrubila tamno crvenom olovkom za usne te ih na taj nač in lagano i poveć ala. Zatim sam aplicirala tamno crveni ruž za usne i na njega neġto svijetliji crveni ruž kako bih postigla zavrġni efekt. (Slika 98)



Slika 98: Realizacija usana

U nastavku prilaġem fotografije izgleda zajedno sa prethodno izraĽenim 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 izriļaj postao je puno mraļniji. (Slika 99, 100, 101)



Slika 100: Prikaz finalnog rezultata zajedno s kostimom



Slika 101: Prikaz finalnog rezultata zajedno s kostimom

4. ZAKLJUČAK

Na kraju istraživanja i izrade ovog rada zaključujem kako je kostimografija bitna sastavnica u umjetničkom oblikovanju svih scenskih djela, pa tako i u svakodnevnoj uporabi. Kostimografija daje poseban pečat svakom liku i glumcu koji ga utjelovljuje. Kostim je odjeća koju glumac nosi na filmu, televiziji, kazalištu ili nekoj drugoj izvedbi te njime utjelovljuje zadani karakter lika. Za razliku od scenografije koja se bavi izgledom scene, kostimografija je zaslužna za izgled glumaca, pjevača, plesača u drami, operi i baletu[67] Kreativno izvedena i izražena kostimografija pridonosi cijelom dojmu jednog umjetničkog djela.

Sami fokus tijekom istraživanja usmjerila sam prema šminki, posebno scenskoj te također utvrdila koliko šminka nadopunjuje sami kostimografski prikaz zajedno sa kostimom i ostalim detaljima. Vizažist kao umjetnik mora biti vrsni znalac mnogih tehnika kako bi osmislio i realizirao kvalitetan rezultat. Filmska šminka je vrlo širok pojam. Ona se sastoji od minimalnog makeupa, raznih izrada ozljeda do onih najzahtjevnijih područja koja obuhvaćaju izradu cjelokupne filmske maske na samom glumcu. Također, kazališnu šminku dijelimo na jednostavniju koja je na granici sa dekorativnom šminkom, uz više ili manje intenziteta i onu kompleksniju koja svojom izradom prelazi u područje kazališne maske. Svaki tip šminke i maske ovisi o potrebama umjetničkog scenskog djela. Vrlo je bitno naglasiti koliko je bitna sama kostimografija svakom glumcu kako bi se potpuno uživio i preoblikovao u zadani lik te poprimio tuđi identitet. „Na prvi se pogled maska sastoji od šminke, nekakve odjeće ili izgleda s namjerom da se postigne sličnost s onim koga treba oponašati; no glumac se ne zadovoljava samo svojom maskom, on prije svega mora biti utjelovljenje Drugoga...Drugi, to je drugo, to je onaj ja koji nije ja"[68]

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

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

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

slaġe sa izraĽenim kostimom, svaki kostimografski prikaz je pojedinaļ no cjelina za sebe te odaje drugaļ iji dojam. TakoĽer, pri izradi i pri dokumentiranju i objaġnjenju svake izrade maske pojedinaļ no, vidljive su oļ ite vizualne razlike i razlike u zahtjevnosti same realizacije. U primjeru maske tehnikom kaġiranja vidljivo je koliko je proces dugotrajan. Samim time, dugotrajnost je velika prednost ovog tipa maske. Masku je moguĹ e viġe puta koristiti te se samim noġenjem ne uniġtava. Za razliku od maske kao fiziļ kog objekta, u sljedeĹ a dva primjera prikazala sam prikaze maske izraĽene putem ġminkerskih tehnika i ġminke specijalnih efekata te protetike. Kod filmske ġminke vidljiva je sama zahtjevnost izrade. Sa sigurnoġĹ u mogu reĹ i kako ovo podruļ je ġminkerskih tehnika zahtijeva najveĹ e znanje. Sama izrada sadrġi puno elemenata te nije jednostavna. Velika prednost filmske ġminke je njezin realistiļ an prikaz, a veliki nedostatak je upravo njezin kratak vijek trajanja. Naime, protetika je najļ egĹ e upotrebljiva za jedno koriġtenje. U nekim sluļ ajevima, protetiku je moguĹ e iskoristiti viġe puta, ali njezin izgled viġe nije kao na poļ etku same izrade. Mijenja se struktura i kvaliteta. Kod kazaliġne ġminke vidljiva je brzina same izrade. S obzirom na to da kod ove vrste ġminke nisam izraĽivala prethodnu protetiku niti sitnu protetiku na licu mjesta, izrada je bila najbrġa. Koristila sam isključļ ivo kazaliġnu i dekorativnu kozmetiku. Velika prednost ove vrste ġminke je njezina brzina izrade, ġto je i neophodno za pripremanje kazaliġnih predstava. Nedostatak je manjak realistiļ nog izgleda maske te takoĽer njezin kratak vijek trajanja. Glumcu se ġminka mora ukloniti poslije svake scenske izvedbe te se ona svaki puta ponovno aplicira. Ġto se tiļ e cjelokupnog kostimografskog izriļ aja, sve tri maske poprimile su potpuno drugaļ iji prikaz u odnosu sa kostimom. S obzirom da mi je cilj bio doļ arati ġto mraļ niji izgled svake, to sam i postigla.

5. LITERATURA

[1.] Bauman, Z.: Identitet : razgovori s Benedettom Vecchijem, Naklada Pelago, Zagreb, 2009.

[2.] Landis, D., N.: Costume Design, Lewis: Ilex, East Sussex, 2012.

[3.] Lefort, G., Lefort, P.; s francuskog prevela Novković Lj.: Maska, Kulturno informativni centar : Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2010.

[4.] Petlevski, S.: 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 Hvarskoga kazališta, Hrvatska akademija znanosti i umjetnosti i Književni krug, Split, 2016.

[7.] Poliakov, L., Olender, M., Birnahum, P.: Le racisme, mythes et sciences, Complexe, Bruxellex, 1981.

[8.] Rogoški, V.: O kostimografiji i ozbiljno i iscrpno (Petranović M., Od kostima do kostimografije. Hrvatska kazališna kostimografija), ULUPUH, Zagreb, 2015.

[9.] Sušac, I.: Zanimanje: kostimograf, Hrvatski centar ITI, Zagreb, 2003.

[10.] Šeravica, 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 ĂThe Hunger Gamesñ: 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, ĂDankinjañ; https://www.imdb.com/title/tt0810819/fullcredits, pristupljeno 06.11.2019.

[7.] Full Cast and Crew: ĂIt (I) (2017)ñ; https://m.imdb.com/title/tt1396484/fullcredits/make_up_department, pristupljeno 06.11.2019.

[8.] Full Cast and Crew, ĂOno: Drugo poglavlje (2019)ñ; 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 ĂThe Phantom of the Operañ; http://www.playbill.com/article/inside-the-tony-winning-costume-design-of-broadways-the-phantom-of-the-opera, od 28.01.2018.

[12.] ĂIt (film, 2017)ñ; 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- ĂThe Danish Girl (2015)ñ; 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 šminke; 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 šminke; 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 Ăltñ; https://horror.fandom.com/wiki/Stephen_King%27s_It, pristupljeno 06.11.2019.

[22.] Sve o kazališnom šminkanju; 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.] Što je to identitet?; http://www.matica.hr/vijenac/526/sto-je-to-identitet-23182/, pristupljeno 06.11.2019.

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

[26.] Što trebas znati o povijesti šminkanja?; 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 ütheatrical-prosthetics, pristupljeno 06.11.2019.

[30.] The ĂHunger Gamesñ 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.] ĂThe Phantom Of The Operañ; https://www.londontheatre.co.uk/show/the-phantom-of-the-opera, pristupljeno 06.11.2019.

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

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

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

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

.

7. IZVORI SLIKA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Slika 19: https://www.cleveland.com/entertainment/2017/06/clevelands_alan_tuskes_prepare.html

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

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

Slika 22: https://www.instagram.com/p/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/