

# Comedia del´arte kao inspiracija za ilustracije i izradu ženskog kostima

---

Nađ, Laura

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:113414>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-08**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





**Sveučilište  
Sjever**

**Završni rad br. 252/MED/2024**

**Comedia del'arte as inspiration for illustration and making  
a female costume**

**Laura Nađ, 0336053610**

Koprivnica, rujan 2024. godine





# Sveučilište Sjever

Medijski dizajn

Završni rad br. 252/MED/2024

## Comedia del'arte kao inspiracija za ilustracije i izradu ženskog kostima

**Student**

Laura Nađ, 0336053610

**Mentor**

Antun Franović, doc. art

Koprivnica, rujan 2024. godine



## **Predgovor**

Završni rad posvećen je ilustriranju kostima likova iz Commedia dell'arte te izradi ženskog kostima lika Colombine. U teorijskom dijelu rada detaljno se obrađuje povijest ovog kazališnog žanra, razvoj njegovih ključnih likova te konceptualna ideja iza dizajna kostima. Također se razrađuju tehnike krojenja, šivanja, heklanja i izrade odjevnih dodataka, uz navođenje korištenih materijala i njihovih značajki. Praktični dio rada uključuje ilustriranje kostima tehnikom olovka i akvarel, njihovu stilizaciju i prilagodbe prema karakteristikama likova, kao i samu izradu, odnosno krojenje i šivanje kostima za lik Colombine. Pritom se posebna pažnja posvećuje detaljima poput odjevnih dodataka, izrađenih elemenata kao što su rukavice, pregača i kapica te ručno izrađene maske koja prati dizajn kostima. Ovaj dio rada usmjeren je na rekonstrukciju povijesnih likova, ali i na inovativnu interpretaciju uvođenjem inspiracije iz prirode.

## Sažetak

Završni rad pod nazivom "Commedia dell'arte kao inspiracija za ilustracije i izradu ženskog kostima" istražuje bogatu povijest i kulturnu važnost Commedia dell'arte te način na koji ovaj talijanski kazališni žanr može poslužiti kao kreativna osnova za suvremeni dizajn kostima. Commedia dell'arte, koja je svoje korijene pustila u Italiji tijekom 16. stoljeća, obilježena je prepoznatljivim likovima, improvizacijom i legendarnim kostimima koji su i dalje izvor nadahnuća za mnoge dizajnere i umjetnike. Fokus u ovom radu stavljen je na lik Colombine, sluškinje poznate po inteligenciji, lukavosti i šarmu, koja je odabrana za izradu ženskog kostima. Teorijski dio rada istražuje povijesni razvoj Commedia dell'arte, bavi se analizom likova i njihovih karakterističnih kostima te objašnjava kako su ti elementi utjecali na stil i estetiku kazališnih izvedbi. Istraženo je kako kostimografija doprinosi karakterizaciji likova, uz proučavanje simbolike materijala, krojeva, boja i maski koje definiraju pojedine uloge. Praktični dio rada obuhvaća izradu ilustracija kostima nadahnutih likovima Commedia dell'arte, uz cilj da se stvori inovativni pristup kombinaciji tradicije i unikatnog dizajna. Opisan je proces koji vodi od početne ideje do realizacije ženskog kostima, obrađuju se tehnike krojenja, izbor materijala te kreiranje dodataka kao što su maska i rukavice. Posebna pažnja posvećena je upotrebi prirodnih i tradicionalnih materijala u kombinaciji sa suvremenim tehnikama šivanja tkanina kako bi se uspostavila veza između povijesnog nasljeđa i moje verzije kostima likova. Pored toga, istraženi su estetski i tehnički izazovi prilikom oblikovanja kostima koji odgovara karakteru, ali istovremeno ostaje funkcionalan za scensko izvođenje. Cilj ovog rada je pokazati kako se elementi iz bogate baštine Commedia dell'arte mogu reinterpretirati u suvremenom kontekstu, pružajući svježju perspektivu na kazališnu kostimografiju te otvarajući mogućnosti za daljnja istraživanja i inovacije u dizajnu i scenskoj umjetnosti.

Ključne riječi:

Kostimografija, ilustracija, dizajn, commedia dell'arte, kostim

## Summary

The bachelor's thesis, entitled "Comedia dell'arte as an inspiration for illustrations and making of a female costume," explores the rich history and cultural significance of commedia dell'arte and the way in which this Italian theatrical genre can serve as a creative basis for contemporary costume design. Commedia dell'arte, which has its roots in Italy during the 16th century is characterized by its recognizable characters, improvisation and iconic costumes that continue to inspire many designers and artists. The focus of this work is the character of Colombina, a servant girl known for her intelligence, cunning and charm, who is chosen as the character to make the female costume for. The theoretical part of the work explores the historical development of Commedia dell'arte, deals with the analysis of the characters and their characteristic costumes, and explains how these elements influenced the style and aesthetics of theatrical performances. It has been investigated how costuming contributes to characterization of characters, with the study of the symbolism of materials, cuts, colors and masks that define individual roles. The practical part of the thesis includes the creation of costume illustrations inspired by the characters of Commedia dell'arte, with the aim of creating an innovative approach to the combination of tradition and my interpretation of the characters. It describes the process from the initial idea to the realization of a woman's costume, discussing tailoring techniques, the choice of materials, and the creation of accessories such as masks and gloves. Particular attention is paid to the use of natural and traditional materials combined with modern techniques of sewing fabrics to establish a link between historical heritage and my interpretation of the characters. In addition, the aesthetic and technical challenges in designing costumes that fit the character but remain functional for the stage performance were explored. The aim of this work is to show how elements from the rich heritage of Commedia dell'arte can be reinterpreted in a contemporary context, providing a fresh perspective on theatrical costume design and opening up opportunities for further research and innovation in design and the performing arts.

Keywords:

Costume design, illustration, design, commedia dell'arte, costume



# Sadržaj

<b>LAURA NAĐ, 0336053610.....</b>	<b>1</b>
<b>STUDENT .....</b>	<b>3</b>
<b>PREDGOVOR.....</b>	<b>5</b>
<b>SAŽETAK .....</b>	<b>6</b>
<b>1. UVOD.....</b>	<b>1</b>
<b>2. ILUSTRACIJA.....</b>	<b>2</b>
<b>3. COMEDIA DELL'ARTE .....</b>	<b>3</b>
<b>1.1. Vrhunac u 17. stoljeću .....</b>	<b>3</b>
<b>1.2. Pad i transformacija u 18. stoljeću .....</b>	<b>4</b>
<b>1.3. Carlo Goldoni: Reforma i književna verzija Commedije.....</b>	<b>4</b>
<b>1.4. Carlo Gozzi: Povratak fantastičnosti i očuvanje improvizacije.....</b>	<b>4</b>
<b>4. TEME .....</b>	<b>6</b>
<b>1.5. Magnifico .....</b>	<b>6</b>
<b>1.6. Zanni .....</b>	<b>6</b>
<b>1.7. Likovi.....</b>	<b>7</b>
<b>5. KOSTIMOGRAFIJA .....</b>	<b>8</b>
<b>1.8. Maska i kostimi.....</b>	<b>8</b>
<b>6. NASLJEĐE I UTJECAJ COMEDIA DELL'ARTE .....</b>	<b>9</b>
<b>7. PRAKTIČNI DIO .....</b>	<b>10</b>
<b>1.9. Maske s elementima perja i prirodnih materijala .....</b>	<b>10</b>
<b>1.10. Harlekin .....</b>	<b>11</b>
<b>1.11. Izrada ilustracije .....</b>	<b>13</b>
<b>1.12. Colombina .....</b>	<b>16</b>
<b>1.13. Izrada ilustracije.....</b>	<b>18</b>
.....	20
<b>1.14. Il Dottore.....</b>	<b>23</b>
<b>1.15. Izrada ilustracije.....</b>	<b>24</b>
<b>1.16. Il Capitano .....</b>	<b>27</b>
<b>1.17. Izrada ilustracije.....</b>	<b>27</b>

<b>8.</b>	<b>IZRADA KOSTIMA COLOMBINE .....</b>	<b>30</b>
<b>9.</b>	<b>ZAKLJUČAK.....</b>	<b>39</b>
<b>10.</b>	<b>LITERATURA.....</b>	<b>41</b>
	<b>POPIS SLIKA .....</b>	<b>43</b>

# Prijava završnog rada

## Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL	Umjetnički studiji		
STUDIJ	Medijski dizajn		
PRISTUPNIK	Laura Nađ	MATIČNI BROJ	
DATUM	5.9.2024.	KOLEGIJ	Ilustracija
NASLOV RADA	Comedia dell'arte kao inspiracija za ilustracije i izradu ženskog kostima		

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU Comedia del Arte as inspiration for illustration and making a female costume

MENTOR	doc.art. Antun Franović	ZVANJE	doc. art
ČLANOVI POVJERENSTVA	1. izv.prof. Iva Matija Bitanga, predsjednik povjerenstva		
	2. doc.art. Antun Franović, mentor		
	3. doc.art.dr.sc Mario Periša, član		
	4. izv.prof.Simon Bogojević Narath		
	5.		

## Zadatak završnog rada

BROJ	252/MED/2024
------	--------------

OPIS  
Završni rad se bavi ilustriranjem kostima likova Comedia dell'arte te izradom ženskog kostima lika Colombine. U teorijskom dijelu razrađuje se povijest likova Comedia dell'arte, ideja iza dizajna kostima i teorijski dio tehnika krojenja, šivanja i izrade dodataka. Praktičan dio obuhvaća izradu ilustracija, izradu kostima i odjevnih dodataka te izrada ženske maske.

- U radu je potrebno:
- Istražiti povijest Comedia dell'arte i karakterizirati likove
  - Razraditi i artikulirati temu kostima
  - Izraditi ilustracije kostima po ideji
  - Istražiti najbolju metodu šivanja kostima tako da bude vjeran ilustraciji
  - Odabrati materijale za izradu kostima
  - Izvesti praktični dio krojenja, šivanja, izrade dodataka kostima i ženske maske

ZADATAK URUČEN

12. 9. 2024.

POTPIS MENTORA

SVEUČILIŠTE  
SIEVER



## 1. Uvod

Commedia dell'arte, talijanski kazališni žanr iz 16. stoljeća, jedno je od najvažnijih razdoblja u povijesti europskog teatra. Prepoznatljiva po improvizaciji, karakterističnim likovima i kostimima koji su ključni za prikazivanje osobnosti i uloga likova, ova forma nije samo zabava već umjetnost koja je kroz stoljeća oblikovala kazalište, dramsku književnost, kostimografiju i vizualne umjetnosti. Njeni arhetipski likovi poput Harlekina, Pantalonea ili Colombine oslikavaju se prepoznatljivom simbolikom svojih maski i kostima, svaki sa svojstvenim identitetom. Ovaj završni rad istražuje specifični aspekt Commedia dell'arte, odnosno inspiraciju koju njezini likovi i kostimi pružaju suvremenom dizajnu. Fokus rada je izrada ženskog kostima lika Colombine. Kroz proces osmišljavanja i stvaranja njenog kostima ispituje se kako estetske te funkcionalne značajke povijesnog kostimografskog nasljeđa mogu biti prenesene u današnji kontekst te kako izbor materijala, krojeva te tehnika omogućava kreiranje novoga vizualnoga identiteta nadahnutog tradicijom.

## 2. Ilustracija

“U širem značenju ilustracija je likovni prikaz nekog događaja, običaja (obred, lov, rat i dr.) ili književnoga djela (kod starih Grka skulpture, reljefi i slikarstvo ilustriraju ličnosti i događaje iz Homerovih spjevova).” (Hrvatska enciklopedija, 2013. – 2024.) Ilustracije su kroz povijest imale različite funkcije, ovisno o razdoblju i kulturnom kontekstu te su često igrale ključnu ulogu u prijenosu informacija, osobito prije pronalaska fotografije. Osim umjetničke ilustracije, postoji i dokumentarna ilustracija, kojoj je cilj što vjernije prikazati neki predmet, događaj ili situaciju. Njena preciznost i detaljnost činile su je nezamjenjivom u znanstvenim i tehničkim publikacijama sve do razvoja suvremene fotografije. Ilustracije su imale posebno veliku važnost u srednjovjekovnim kodeksima, gdje su se pojavljivale u obliku minijatura, bogato ukrašenih crteža koji su često pratili tekstove religijske i znanstvene naravi. U renesansi, umjetnici poput Sandra Botticellija stvarali su raskošne ilustracije, kao što su one koje su pratili Danteova djela, donoseći novu razinu estetskog izraza i preciznosti u umjetničkoj interpretaciji. Izum tiska u 15. stoljeću potaknuo je razvoj novih tehnika umjetničke ilustracije, kao što su drvorez, bakrotisak i kasnije litografija. Ove tehnike omogućile su širu dostupnost ilustracija u knjigama i drugim publikacijama, čime su pridonijele širenju znanja i kulturnih sadržaja. Poseban procvat ilustracija dogodio se u 19. stoljeću, u vrijeme romantizma, kada je ilustracija postala dio književnih djela, često vizualno dočaravajući emocije i raspoloženja teksta. U to vrijeme se široko koriste jeftiniji fotomehanički postupci koji su omogućili masovniju produkciju ilustracija, posebno u knjigama i časopisima namijenjenima širokoj publici. Na prijelazu iz 19. u 20. stoljeće, stil secesije ostavio je dubok trag na knjižnu ilustraciju, posebno u Europi. Secesijski stil donosi izuzetno rafiniranu estetiku, s naglaskom na ukrašavanje, harmoniju boja i skladan uvez knjiga. U Hrvatskoj, značajni umjetnici kao što su Ljubo Babić, Tomislav Krizman i Davorin Melkus opremili su velik broj knjiga u secesijskom duhu, obogaćujući tako hrvatsku književnu baštinu. U 20. stoljeću dominaciju preuzimaju crno-bijela i kolor fotografija, čime ilustracija postupno gubi svoju primarnu ulogu u dokumentiranju i prikazivanju informacija, ali zadržava važno mjesto u umjetničkom izrazu, dizajnu knjiga te posebno u dječjoj književnosti. U slikovnicama, ilustracija često nadmašuje tekst ili ga čak potpuno zamjenjuje, postajući glavni nositelj priče. Danas, u katalogizaciji i bibliografskim opisima, termin "ilustracija" koristi se kao zajednički naziv za crteže, note, slike i sve druge grafičke prikaze koji se pojavljuju zajedno u jednoj publikaciji, čime se zadržava njihova povijesna i kulturna važnost unutar književnog i umjetničkog stvaralaštva.

### 3. Comedia dell'arte

Commedia dell'arte je proizašla iz srednjovjekovnih tradicija narodnih predstava i karnevala, ali se formalizirala sredinom 16. stoljeća. Tada su širom Italije počele nastajati putujuće trupe profesionalnih glumaca (otuda naziv "dell'arte" – komedija zanata), koje su izvodile improvizirane komedije u gradovima i na ruralnim trgovima. Ove zabavljачke skupine sve više su se udaljavale od starih tematika i tekstova koji su publici postali monotoni, naglašavajući pritom vještinu samog izvođenja. Improvizacija je započela zamjenjivati tradicionalni tekst kao centralnu točku izvedbe. Tijekom određenog razdoblja, ključna karakteristika Commedie bila je improvizacija. Zbog toga se ovaj oblik kazališta naziva i komedija all'improvviso, a soggetto ili a braccio (improvizirana). Glumci su koristili okvirne scenarije zvane "canovacci", ali su dijaloge stvarali na licu mjesta. Ove predstave bile su dinamične i prilagođavale su se publici te situaciji, što je doprinosilo njihovoj popularnosti i životnosti izvedbe. Tijekom 16. stoljeća, trupe Commedia dell'arte bile su veoma pokretljive i izvodile su predstave u brojnim talijanskim gradovima. Počele su također putovati diljem Europe, od Francuske do Španjolske. U ovom razdoblju oblikuju se ključni elementi tog kazališnog žanra: stalne postavne likova (poput Arlecchina, Pantalonea, Il Capitana i Colombine), maske te „lazzi“ (komične improvizirane scene), koji će postati zaštitni znak cijelog žanra.

#### 1.1. Vrhunac u 17. stoljeću

U 17. stoljeću Commedia dell'arte dosegla je svoj vrhunac, postavši jednom od najvažnijih kazališnih formi u Europi. Tada su se trupe profesionalizirale, a među najpoznatijima bila je trupa Gelosi koja je postala vrlo utjecajna u talijanskom i francuskom kazalištu. „Jedino se zajedno s njima može pretpostaviti da je Komedija dell'arte bila složeni i savršeni organizam, koji je mogao dopustiti tako slobodnu i nadahnutu igru varijacija, s elementima koji su se cijelo to vrijeme sabirali“ (Apollonio 1985.) Njihov uspjeh bio je toliko velik da su nastupali čak i na kraljevskim dvorovima, poput dvora francuskog kralja Henrika IV. Pariz postaje središte gdje se Commedia dell'arte razvija u sofisticiranijem obliku. U Francuskoj su talijanske trupe stekle ogroman odjek, a francuski pisci poput Molièrea preuzimaju elemente Commedije, kao što su tipični likovi i humorističke scene te ih unose u svoja klasična djela. Na taj je način Commedia dell'arte postala temelj mnogim komedijama karaktera i manira u zapadnoj književnosti. U ovom razdoblju, maskirani likovi postali su prepoznatljivi simboli žanra. Glumci pod maskama mogli su bolje naglasiti ekspresiju tijela i pokreta, što je odgovaralo fizičkoj naravi izvedbe. Svaki lik imao je svoje unaprijed zadane karakteristike i izgled, Pantalone je bio star i škrt, Arlecchino brbljav i lukav, a Il Capitano se pretvarao da je hrabar dok je zapravo bio kukavica.

## **1.2. Pad i transformacija u 18. stoljeću**

Krajem 17. i početkom 18. stoljeća, Commedia dell'arte počinje gubiti svoju popularnost, prvenstveno zbog sve veće formalizacije i kodifikacije kazališnog izraza. U ovom razdoblju kazalište postaje više orijentirano na pisane tekstove i književne forme, čime se smanjuje prostor za improvizaciju koja je bila temeljni element i duša Commedije. Usmjerenost na strogo definirane dijaloge i kompleksnije priče smanjila je spontanost i fizičku dinamiku izvedbi koje su bile zaštitni znak ove kazališne forme. S porastom interesa za dramsku književnost i tekstualno utemeljeno kazalište došlo je do postupnog nestajanja autentičnog duha Commedia dell'arte. Iako je popularnost žanra opadala, u 18. stoljeću doživio je svojevrsnu transformaciju. Dvojica ključnih talijanskih dramatičara, Carlo Goldoni i Carlo Gozzi, odigrali su važne uloge u različitim pokušajima reformiranja i očuvanja ove kazališne tradicije, ali s potpuno suprotnim vizijama.

## **1.3. Carlo Goldoni: Reforma i književna verzija Commedije**

Carlo Goldoni, jedan od najvažnijih talijanskih dramatičara svog vremena, nastojao je modernizirati te reformirati Commediju dell'arte kako bi je prilagodio novim kazališnim trendovima. Goldoni je bio kritičan prema improvizaciji i smatrao ju je previše neuređenom i kaotičnom. Želio je prenijeti Commediju u oblik pisanih drama, dajući likovima dublje psihološke karakterizacije, razvijenije odnose i složenije zaplete. Goldonijev pristup bio je usmjeren na uspostavljanje ravnoteže između zabave i ozbiljnije dramaturgije. Iako je napustio čisto improvizirane dijaloge, zadržao je osnovne likove Commedije, poput Arlecchina i Pantalonea, te ih je unio u svoje dramske tekstove dajući im veće emocionalne i psihološke slojeve. Njegova najpoznatija djela, poput "Sluga dvaju gospodara" („Il servitore di due padroni“) i "La locandiera", odražavaju ovaj pomak prema književnijoj formi kazališta. Goldonijeva reformacija Commedije naišla je na odobravanje publike, osobito među urbanom srednjom klasom koja je tražila kulturno bogatiji i sofisticiraniji kazališni sadržaj; time se otvorila mogućnost za razvoj modernog talijanskog kazališta.

## **1.4. Carlo Gozzi: Povratak fantastiji i očuvanje improvizacije**

Nasuprot Goldoniju, njegov suvremenik Carlo Gozzi, branio je izvorni duh Commedije dell'arte. Gozzi je vjerovao da je improvizacija srž ovog kazališnog žanra i da bi formalizacijom on izgubio svoju jedinstvenost i šarm. Za razliku od Goldonija, koji je zagovarao realističniji pristup, Gozzi je preferirao fantastične bajkovite priče koje su kombinirale elemente magije, groteske i satire. Gozzijeva djela, poput "Kralj jelen" („Il re cervo“) i "Turandot", oživljavala su

likove Commedije u čarobnim svjetovima fantastije. Njegove bajke bile su protkane čarobnim preobrazbama, prinčevima, vješticama i humorom, zadržavajući komičnu prirodu Commedije dell'arte uz dodavanje elemenata magičnog realizma. Gozzi je vjerovao da takav pristup može obnoviti interes za Commediju i ponovno privući publiku . Iako su Gozzijeve bajke doživjele određeni uspjeh i naišle na zanimanje publike, njegov pokušaj očuvanja improvizacije i originalnih elemenata Commedije bio je samo privremeno uspješan. Goldonijeva reforma, s fokusom na pisani tekst i realističniji pristup, pokazala se dugoročno prihvatljivijom kazališnoj publici.



## 4. Teme

U Commedia dell'arte, likovi Magnifica i Zannija predstavljaju dvije suprotstavljene polovine društvene hijerarhije, što stvara dinamičan odnos između njih, često izvor komičnih situacija i sukoba.

### 1.5. Magnifico

Magnifico je arhetipski lik bogatog i moćnog starca, obično prikazan kao Pantalone, jedan od najvažnijih likova Commedije. Pantalone predstavlja bogatog trgovca ili patricija koji je simbol autoriteta, moći i pohlepe. On je stariji čovjek, često opsjednut novcem, ugledom i vlastitim društvenim položajem, ali i sklon smiješnoj želji za mladim ljubavnicama, što ga često čini metom podsmijeha. Unatoč svojoj moći, Magnifico je često prikazan kao lako prevaren, osobito u situacijama koje uključuju njegovu slabost prema ljubavi ili financijama. Njegova ozbiljnost i društveni status čine ga idealnim protivnikom za likove nižeg staleža.

### 1.6. Zanni

S druge strane, Zanni je arhetipski sluga, lik nižeg društvenog položaja koji dolazi iz seoske sredine. Zanni su iznimno živahni, snalažljivi i domišljati, ali često i glupavi ili smeteni. Njihove mane i smiješne osobine obično dovode do komičnih nesporazuma. Zanni zapravo predstavlja skupinu slugu, a najpoznatiji su Arlecchino i Brighella. Oni su često u sukobu sa svojim gospodarom, pokušavajući ga nadmudriti ili iskoristiti prilike da se domognu bogatstva, hrane ili zabave. Odnos između Magnifica i Zannija temelji se na stalnom sukobu između bogatog, moćnog gospodara i njegovog siromašnog, ali dovitljivog sluga. Magnifico je simbol društvene i ekonomske moći, dok je Zanni personifikacija lukavog preživljavanja u teškim okolnostima. U mnogim predstavama, Zanni pokušava prevariti Magnifica, bilo da krade, laže ili izmišlja razne smicalice kako bi sebi pribavio korist ili pobjegao od odgovornosti. Magnifico je često nepovjerljiv i sumnjičav, ali njegova oholost ili nespretnost omogućuju slugi da ga nadmudri. Ovaj odnos služi kao temelj za mnoge komične situacije, jer sluga često uspijevaju iskoristiti Magnificovu pohlepu, naivnost ili slabost. Iako je Magnifico teoretski u poziciji moći, Zanni koristi improvizaciju i brze dosjetke kako bi izbjegao nevolje ili se domogao onoga što želi, čime izaziva smijeh i oduševljenje publike. Ujedno, ovaj odnos odražava tadašnje društvene tenzije između bogatih i siromašnih, vlasti i podređenih, ali na duhovit i zabavan način.

## **1.7. Likovi**

U Commedia dell'arte, prvi Zanni i drugi Zanni predstavljaju različite vrste slugu, od kojih svaki ima specifičnu ulogu u kreiranju komičnih situacija i dinamike unutar predstave. Dok su obojica sluge, razlike između njih odnose se na njihove osobnosti, sposobnosti i stupanj dovrtljivosti, što im daje različite funkcije u odnosu na druge likove.

## 5. Kostimografija

Iako je kostimografija kao posebna umjetnička disciplina noviji koncept, kostim je jedan od ključnih dijelova kazališne predstave. Odijevanje u kostime postojalo je još od drevnih vremena rituala i obreda gdje se oblačilo u posebnu odjeću, a nosile su se maske i prekrivala lica. U povijesti uočavamo razne rituale i tradicije prerusavanja u različite likove, božanstva ili životinje pa tako vidimo tu tradiciju i u pokladama, odnosno talijanskom karnevalu, odakle je došla inspiracija za većinu likova Commedije. Kostimografija u Commedia dell'arte imala je ključnu ulogu u stvaranju prepoznatljivih likova i izražavanju njihove uloge, karaktera te društvenog statusa. Kostimi su bili stilizirani i izrađeni tako da odmah odaju specifične informacije o liku koji glumac tumači, omogućavajući publici da ih brzo prepozna. Svaki lik u Commediji imao je svoj karakterističan kostim, koji je često bio povezan s maskom, manirama, ali i socijalnim statusom tog lika. „Osnovna obilježja kostima stare komedije bile su kratke tunike, predimenzionirani falusi, groteskna kostimografska izobličenja tijela, osobito trbuha i stražnjice, a glumci su nosili i maske. Naprotiv, kostim nove komedije je, odmaknuvši se od političke i društvene satire starije komedije i okrenuvši se ljubavnim intrigama i scenama iz svakodnevice, odbacio faluse i postao jasnije zasnovan na odjeći iz svakodnevnog života, ali je i dalje bio prožet bojama simboličnim za status i narav lika, a maske su bile realističnije.” (Petranović, 2015.)

### 1.8. Maska i kostimi

Maska je bila jedan od najvažnijih dijelova kostima. Većina likova u Commedia dell'arte nosila je polumaske koje su prekrivale gornji dio lica, ostavljajući usne slobodnima za izražajnu govornu igru i fizičku komediju. Likovi Zannija (Arlecchino i Brighella) i Magnifica (Pantalone i Il Dottore) nosili su specifične maske koje su publici bile lako prepoznatljive. Kostimi su bili izrađeni tako da svaki lik bude odmah prepoznatljiv, ne samo po maski, nego i po odjeći koja je često simbolizirala društveni status, porijeklo i osobnost. Kostimi su se rijetko mijenjali, jer je Commedia počivala na arhetipskim likovima koji su uvijek igrali iste društvene uloge.

## 6. Nasljeđe i utjecaj Commedia dell'arte

Iako Commedia dell'arte počinje opadati krajem 18. stoljeća, njezin utjecaj i dalje je prisutan u europskom kazalištu. Francuski pisci, poput već spomenutog Molièrea i dalje su koristili motive iz Commedije u svojim komedijama. Likovi poput Harlequina, Pierrota i Colombine postaju dijelom europske kazališne i kulturne baštine te se pojavljuju u različitim umjetničkim formama. Od slikarstva do baleta i opere pa čak kasnije i u pop kulturi. Tijekom 19. i 20. stoljeća, Commedia dell'arte ponovno oživljava kroz moderne oblike kazališta i umjetnosti. Kazališni pokreti poput ruskog avangardnog kazališta i dadaizma istražuju elemente improvizacije i fizičkog teatra, dok likovi iz Commedije postaju arhetipovi u modernoj kulturi. Filmski glumci kao što su Charlie Chaplin i Buster Keaton koriste fizičku komediju koja vuče korijene iz Commedije dell'arte. U današnjim medijima može se prepoznati inspiracija likovima iz Commedije u igranim filmovima, animiranim filmovima, stripovima i različitim drugim djelima. Tako vidimo očitu vizualnu inspiraciju u fiktivnom liku Harley Quinn (Dr. Harleen Frances Quinzel) iz stripova „Batman“ američke izdavačke kuće DC Comics. Lik Pantalonea možemo vidjeti u Gospodinu Burnsu iz popularnog crtanog serijala Simpsoni: opsjednutost novcem, pohlepa, a neki fizički manirizmi se čak mogu usporediti s glumom Pantalonea.



Slika 1: Harley Quinn



Slika 2: Gospodin Burns

## **7. Praktični dio**

Ideja iza redizajna kostima Commedije dell'arte temelji se na očuvanju izvornog karaktera likova uz dodatak elemenata antropomorfности kroz inspiraciju pticama. Svaki lik je povezan s određenom vrstom ptice, bilo zbog vizualne sličnosti ili zbog preklapanja u karakteristikama između lika i ptice. Ovaj pristup obogaćuje tradicionalnu simboliku likova Commedije te im daje novu dimenziju kroz kostime i maske. Paleta boja pažljivo je odabrana kako bi odgovarala bojama perja vrsta ptica koje su inspirirale pojedine likove. Na primjer, likovi iz nižih slojeva odnosno Zanni mogu biti povezani s jednostavnijim pticama neutralnih boja, izuzev Harlekina, dok likovi iz viših slojeva, poput Il Capitana, mogu nositi kostime s bogatijim, raskošnijim bojama. Kostimi su dizajnirani tako da suptilno reflektiraju elemente ptičje anatomije. Dodaci koji podsjećaju na krila, perje ili ptičje noge integrirani su u dizajn, stvarajući fluidnost i dinamičnost u pokretu glumaca. Primjerice, rukavi ili plaševi mogu biti krojeni tako da oponašaju oblik raširenih ptičjih krila. Ovaj dizajn omogućuje da kostim ne bude samo estetski privlačan, već i funkcionalan, omogućavajući glumcima slobodu pokreta.

### **1.9. Maske s elementima perja i prirodnih materijala**

Maske su ključni dio ovog dizajna, a njihova povezanost s pticama dodatno je naglašena korištenjem pravog perja te prirodnih materijala. Svaka maska ne samo da prekriva lice, već postaje umjetničko djelo koje spaja ptičje oblike s tradicionalnim karakteristikama likova. Koristeći perje i prirodne materijale, maske zadržavaju ručni, zanatski osjećaj, naglašavajući vezu između lika i prirode te održavaju tradiciju Commedia dell'arte kao kazališta „od zanata“, gdje su svi elementi predstave, uključujući i kostime, izrađeni s posebnom pažnjom.

## 1.10. Harlekin



*Slika 3: Ilustracija Harlekina (lijeva strana)*

Harlekin (Arlecchino) jedan je od najpoznatijih i najživopisnijih likova Commedije dell'arte. Njegov lik utjelovljuje arhetip komičnog slugu, koji je uvijek prepreden, domišljat i fizički spretan. Iako je sluga, Harlekinova domišljatost i brzina u razmišljanju često ga stavljaju u poziciju da nadmudri svoje gospodare i druge likove. Njegova uloga u predstavi često je ta da izaziva kaos i smijeh kroz svoju nespretnost, komičnu zbrku i akrobacije. Harlekin je u povijesti Commedije dell'arte prvi put zabilježen u 16. stoljeću. Ime "Arlecchino" može imati germansko porijeklo i povezano je s "Hellequinom", demonološkom figurom iz francuskog folklora, no tijekom stoljeća Harlekin je evoluirao iz mračnog, grotesknog lika u vedriju i komičniju figuru. Lik Harlekina razvijao se kroz improvizacije glumaca, postajući sinonim za veselog i lukavog slugu koji je uvijek na strani ljubavi i često pomaže mladim ljubavnicima da se ujedine, dok istodobno nadmudruje bogatije likove. Harlekin je fizički izuzetno spretan, često se prikazuje kao akrobat i plesač. Njegove uloge u predstavi obiluju brzim pokretima, skokovima, prevrtanjima i pantomimom,

čineći ga jednim od najdinamičnijih likova u Commediji. Njegovo ponašanje je uvijek zaigrano, s izrazitim smislom za humor. Iako je često nespretnan, njegova domišljatost i sreća obično ga izvuku iz problematičnih situacija. Harlekin je poznat i po svom oštrom jeziku, stalnim dosjetkama i sposobnosti da se izvuče iz nevolje. On je prepreden, ali nije zao, njegova motivacija često dolazi iz zabave i igre, a ne iz zlonamjernosti. Također, poznat je po velikoj ljubavi prema hrani, što ga često vodi u komične situacije u kojima pokušava pribaviti nešto za jelo, bilo kroz prevare ili smicalice. Harlekinova uloga u Commediji često je da služi kao suprotnost ozbiljnijim likovima poput Pantalonea ili Il Dottorea, koje on nadmudruje svojom domišljatošću. Njegova dinamika s ljubavnim parovima, poput Innamorati, također je važna – on im pomaže u njihovim ljubavnim zavrzlamama, često riskirajući da ga njegovi gospodari kazne. Harlekin je poznat po svojoj vezi s Colombinom, inteligentnom i zavodljivom sluškinjom, koja je često i njegov ljubavni interes. Njihov odnos je dinamičan, pun igre i nadmudrivanja, gdje je Colombina često mudrija i sposobnija od njega, ali njihova interakcija izaziva niz komičnih situacija.



*Slika 4: Lutka Harlekin*

Harlekinov kostim jedan je od najprepoznatljivijih u kazališnoj povijesti. Na početku je njegov kostim bio sastavljen od zakrpanih komada tkanine različitih boja, čime se simboliziralo siromaštvo lika. Kako se lik razvijao, tako je i kostim postajao složeniji, s karakterističnim dijamantrnim oblicima u jarkim bojama, najčešće crvenoj, plavoj, zelenoj i žutoj. Ovaj šareni kostim odražava Harlekinovu zaigranu i veselu narav, dok njegova agilnost dolazi do izražaja u laganim i prilagodljivim tkaninama, koje mu omogućuju slobodu pokreta tijekom izvođenja akrobacija i fizičke komedije. Uz kostim, Harlekin nosi i crnu polumasku s malim izbočenim nosom, koja mu prekriva gornji dio lica. Ta maska naglašava njegove komične osobine i povezuje ga s likom sluge, dok omogućuje da donji dio lica ostane slobodan za izražajnu mimiku. Ideja iza redizajna Harlekinovog kostima temeljena je na povezivanju ovog poznatog lika s ljepotom i

raskoši pauna, ptice koja simbolizira šarenilo, eleganciju i ponos. Dizajn zadržava tradicionalne elemente Harlekinova kostima, poput prepoznatljivih rombova i dijamanata, ali im daje novu dimenziju kroz inspiraciju perjem i bojama pauna. Ovaj spoj simbolike i estetike obogaćuje Harlekinov karakter i vizualni identitet, naglašavajući njegovu živahnost i razigranost.

### **1.11. Izrada ilustracije**

Harlekinov kostim zadržava prepoznatljiv dijamantni uzorak koji je karakterističan za njegov tradicionalni izgled. Međutim, sada su rombovi i dijamanti nadograđeni motivima nalik na uzorke paunova perja. Boje kostima su tonovi plave, zelene te žute, baš poput sjajnog paunovog perja. Ovaj dizajn sadrži elemente dvorske lude, prizivajući veselu prirodu Harlekinovog lika. Međutim, sada su boje bogatije i raskošnije, inspirirane perjem pauna. Zatvoreni kroj kostima pruža slobodu pokreta potrebnu za Harlekinove akrobacije i fizičke igre. Izbor pauna kao inspiracije za kostim nije slučajna. Baš poput mužjaka pauna koji se ponosno pokazuje pred publikom, Harlekin također uživa biti u centru pažnje, neprestano izazivajući smijeh i divljenje svojom vještinom i domišljatošću. “Paunaši se, uostalom, općenito kreću ljupko, pa se promatrača dobro doimlju” (Edmund Brehm 1968.). Uzorak paunovog perja prirodno je povezan s dijamantnim uzorkom Harlekinove odjeće, a bogate boje dodatno naglašavaju njegovu energičnu prisutnost na sceni te karakteristični komični stil.





*Slika 5: Ilustracija kostima Harlekina, tehnika olovka, Autor*

Maska u ovom redizajnu također je inspirirana paunom. Oblikovana je kako bi podsjećala na glavu pauna, koristeći perje koje se podudara s paletom boja kostima. Peruške krase gornji dio maske, stilizirani ukrasni elementi oponašaju perje na glavi pauna. Maska ostaje vjerna tradicionalnoj ulozi u Commediji dell'arte, pokrivajući gornji dio lica i omogućavajući slobodu izražavanja mimikom donjeg dijela. Ovo je ključno za karakter Harlekina jer veliki dio njegovog humora proizlazi iz njegove mimike i ekspresivnosti. U ovom dizajnu naglasak nije samo na estetskoj privlačnosti, već i na fluidnosti pokreta. Elementi kostima, poput laganih tkanina koje

nalikuju na perje, omogućavaju glumcu slobodu kretanja i fizičke akrobacije, po čemu je Harlekin i poznat. Dodani su elementi koji povećavaju dinamiku kostima, kako se lik kreće, tako i perje i uzorci na kostimu stvaraju iluziju lepršavosti i živahnosti. Ovaj dizajn također koristi prirodne materijale i perje. Korištenje perja i prirodnih materijala daje dodatnu teksturu i bogatstvo kostimu, čime lik Harlekina postaje ne samo vizualno atraktivan, već i taktilno zanimljiv.



*Slika 6: Ilustracija kostima Harlekin, tehnika akvarel, Autor*

## 1.12. Colombina

U Commediji dell'arte, lik sluškinje je u početku igrao ulogu svodnice. Međutim, s razvojem žanra, njezina uloga se postepeno mijenjala te su joj komedije 18. stoljeća dodijelile funkciju ljubazne savjetnice. Iako su žene počele nastupati na pozornici nešto kasnije, njihov dolazak bio je prava novina za ove predstave. Prisutnost glumica donijela je novu dinamiku predstavama. Na početku su se sluškinje prikazivale kao starije žene – naborane, pogrbljene i s ograničenim mogućnostima. Tek kasnije, kako se žanr razvijao, pojavio se lik mlade služavke Zagne koja postaje živahna i dovitljiva figura na sceni. Jedna od najpoznatijih verzija ovog lika je Colombina. Karakter i odnosi s drugim likovima Colombina često nastupa uz Harlekina, svog družbenika i partnera s kojim dijeli jednaku razigranost i šarm. Prikazana kao lukava i inteligentna, Colombina nije samo sluškinja; često postaje ključni pokretač radnje smišljajući rješenja za probleme i spletke. Kostim često koristi prozračne, ženstvene tkanine u zemljanim tonovima kao što su smeđa, bijela ili svijetloplava kako bi se istakla veza s radničkom klasom i šarm koji privlači pažnju. Colombinin kostim ponekad uključuje detalje dijamanta nalik onima na harlekinu kada je s njim par u predstavi. Za razliku od drugih likova u Commedia dell'arte, Colombina rijetko nosi punu masku. Ako je ipak ima, obično se radi o polumaski koja otkriva njezino lice, što omogućuje glumici da izrazi emocije i šarmira publiku.



*Slika 7: Kip likova Commedia dell'arte s prikazom lika sluškinje (desno)*

### 1.13. Izrada ilustracije

Za inspiraciju kostima Colombine odabrana je ptica vrabac, čija skromna ljepota i zaigranost savršeno odražavaju Colombininu narav. Vrabac, ptica koja je često simbol jednostavnosti i prilagodljivosti, savršeno se uklapa u lik inteligentne, snalažljive i duhovite sluškinje Colombine. Dizajn kostima osmišljen je kako bi istovremeno odražavao njenu praktičnu ulogu u društvu, ali i naglasio njenu prirodnu gracioznost i živahnost. Paleta boja kostima nadahnuta je prirodnim nijansama perja vrapca. Korištene su zemljani tonovi smeđe, dok su bijeli detalji dodani kako bi stvorili kontrast. Ova kombinacija boja ne samo da služi kao vizualna poveznica s pticom već također daje kostimu dozu diskretne elegancije, što naglašava Colombininu zaigranu, ali sofisticiranu narav. Košulja ima široke, pufaste rukave dizajnirane da podsjećaju na zaobljenu siluetu vrapca. Ovaj detalj dodaje volumen kostimu i stvara utisak mekoće, što se slaže s Colombininom sposobnošću da usprkos ulozi sluškinje uvijek ostavi dojam nježnosti i šarma. Pregača koju nosi preko kostima naglašava njenu praktičnu stranu, jasno je povezujući s ulogom sluškinje. Mašna na stražnjoj strani pregače je poseban detalj. Vrpčemašne su zakrivljene, stvarajući iluziju ptičjih krila. Krila, odnosno vrpcekoje se kreću dodaju dinamiku kostimu, omogućujući liku da se elegantno i fluidno kreće kroz scenu kao da „leti“. Rukavice bez prstiju, ručno heklane, predstavljaju još jedan značajan element kostima. One su inspirirane ptičjim nogama, što dodatno povezuje temu kostima s anatomskim detaljima vrapca. Ove rukavice omogućuju izražajnost kroz ruke koje su ključni alat u glumi likova Commedije dell'arte. Ruke postaju produžetak njene komunikacije s publikom. Dodatno, detalji heklanog uzorka donose kostimu ručno rađeni rustikalni izgled. Maska je izrađena od prirodnog perja i kože, čime se

postiže autentična tekstura i izgled koji evocira ptičje osobine. Nijanse smeđe, crne i bijele boje izabrane su kako bi odgovarale bojama vrapca, stvarajući sklad između maske i ostatka kostima.



*Slika 8: Prvobitna ilustracija kostima, tehnika olovka, Autor*



*Slika 9: Skica kostima kod razrade kroja, Autor*



Slika 10: Razrađena skica kostima i dodatka, tehnika olovka, crni flomaster, Autor





Slika 11: Ilustracija kostima Colombina, tehnika akvarel, Autor

## 1.14. Il Dottore

Lik doktora može se usporediti s Pantaloneom. Ovaj lik je satiričan prikaz akademika, doktora i učenog čovjeka koji u suštini ne zna ništa više nego samouvjereno pričati. Dominira samovoljnošću, superiornošću ili silom. Harlekin je često suprotstavljen Dottoreu. Dok Harlekin zrači lukavošću, brzinom i sposobnošću snalaženja, Dottore obično sporo razumije stvari i previše ih komplicira. Njihov odnos uglavnom karakterizira Harlekinovo ismijavanje Dottoreove učenosti ili njegovo manipuliranje Dottoreom. Poput Dottorea po sklonosti pretjeranoj samohvali, Capitano je vojni lik koji često preuveličava svoje ratne uspjehe. Dok se Dottore ističe intelektualnim prenemaganjem, Capitano to čini pričama o svojoj hrabrosti. Njih dvojica mogu biti u sukobu jer obojica nastoje dokazati svoju nadmoć unutar svojih područja, jedan kroz um, a drugi kroz snagu. Dottore obično nosi crnu akademsku odjeću, poput dugog plašta ili tunike, što ga povezuje s profesorskom ulogom i intelektualnim elitizmom. Njegov veliki, zaobljeni trbuh često je naglašen na humorističan način. Maska koja prekriva samo nos i čelo simbolizira njegovu ozbiljnost.

## 1.15. Izrada ilustracije



*Slika 12: ilustracija kostima Dottore, tehnika olovka, Autor*

Kostim Dottorea inspiriran je vizualnim i simboličkim elementima vrane, ptice često povezivane s mudrošću, intelektom te mračnijim aspektima. Lik Dottorea iz *Commedije dell'arte*, poznat po pretjeranom intelektualizmu i istovremeno komično nesposoban upravljati svakodnevicom, savršeno utjelovljuje ovu simboliku. Dizajn kostima kombinira tradicionalne osobine ovog lika s anatomskim motivima vrane i venecijanskih doktorskih maski kako bi se dodatno naglasila njegova karikaturalna, ali ozbiljna priroda. Kostim Dottorea temelji se na crnoj boji koja dominira cijelim izgledom, pružajući mračan i ozbiljan ton te evocirajući vranu, pticu simboličnu za mudrost, misterij i opreznost. Košulja je dizajnirana s prepoznatljivim, velikim stomakom koji Dottoreu služi kao komičan element. Ova izražena fizička karakteristika naglašava njegovu nespretnost i opsjednutost hedonizmom, dok se istovremeno suprotstavlja njegovom intelektualnom hodu. Na košulji se također nalaze suptilni krojevi inspirirani originalnim

kostimima iz Commedije dell'arte, što omogućava očuvanje povijesne autentičnosti. Kaput je crne boje, dug i dizajniran tako da se graciozno vijori iza glumca dok hoda. Ovaj detalj nije samo estetski privlačan već služi i kao dinamički element kostima - kada Dottore prolazi scenom, kaput dodaje dramatičnost i teatralnost njegovoj pojavi. Naglašava važnost njegove uloge, ali istovremeno odaje dojam pomalo smiješne figure koja podsjeća na vranu raširenih krila. Maska, središnji element Dottoreova kostima, inspirirana je tradicionalnim venecijanskim maskama liječnika iz doba kuge i ima anatomske crte nalik vrani. Karakteristična značajka maske je njezin dugi, zakrivljeni nos koji podsjeća na kljun vrane koji dodatno pojačava vizualni dojam povezanosti s pticom. Ovaj detalj ne samo da naglašava njegov intelektualni stav već također donosi složeniji simbolički aspekt, jer Dottore često misli da razumije sve oko sebe dok zapravo rijetko shvaća realnost situacija u kojima se nalazi, kao što znatiželjna priroda vranina kljuna sugerira istraživanje bez potpunog razumijevanja. Maska bi bila izrađena od kože i ručno šivana, čime se čuva autentičan i rustičan izgled. Crna boja maske usklađuje se s ostatkom kostima. Maska prekriva cijelo lice što liku Dottorea pruža anonimnost.



*Slika 13: Ilustracija kostima Dottore, tehnika akvarel*

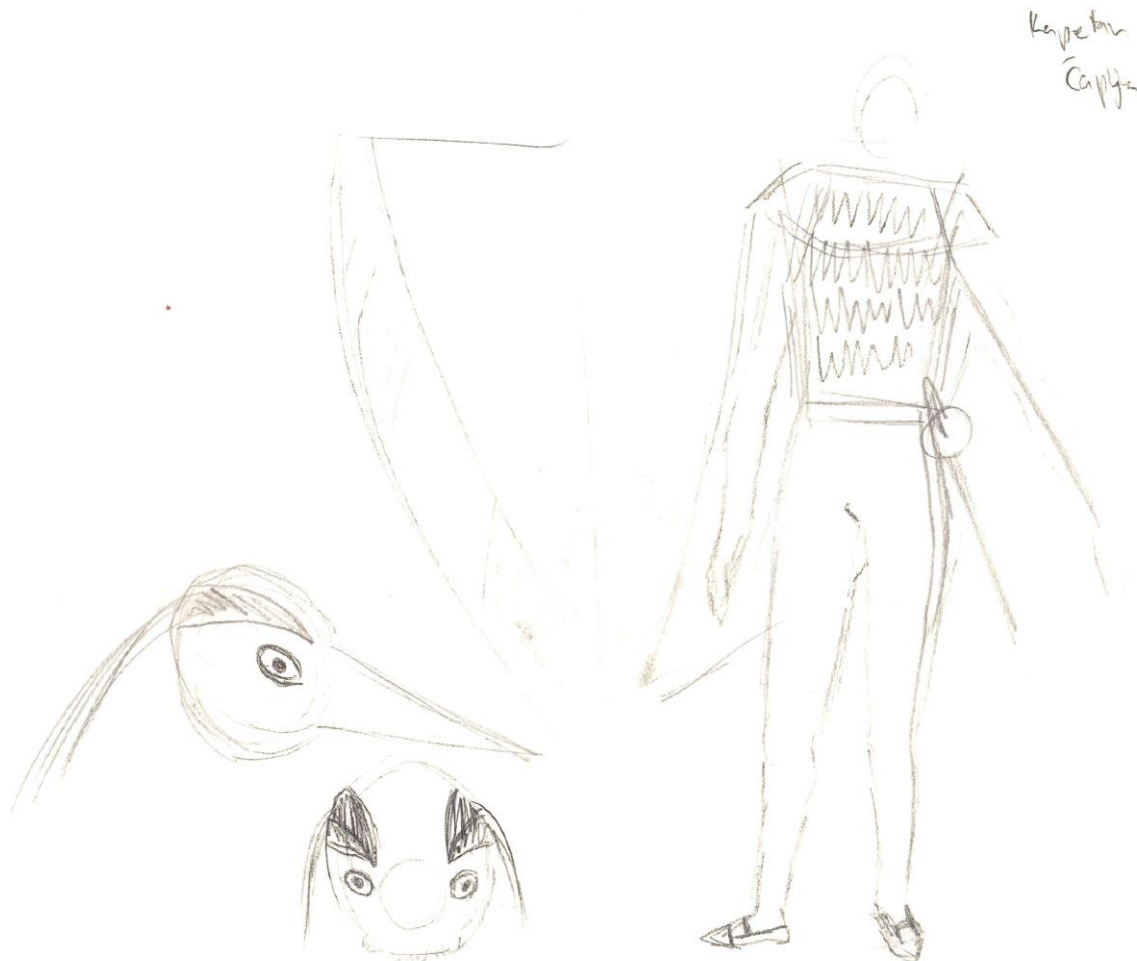
## 1.16. Il Capitano

Lik Il Capitano nastao je oblikovanjem lika vojnika. Capitano je kontradikcija samome sebi, on je vojnik, ali je u većini predstava kukavica. Capitano je često prikazan kao lik koji pokušava zavesti žene ili se nadmeće s drugim muškarcima, ali ga njegova kukavička priroda uvijek sprječava u uspjehu. U odnosu s drugim likovima, Capitano je često suparnik Harlekina ili Pantalonea, ali ne uspijeva im biti nadmoćan. Uvijek ga razotkrivaju kao ono što zapravo jest, lažljivac i kukavica. Lik Capitana nosi dugi vojnički kaput, široke hlače i čizme, mač, često drveni ili nepotreban pa ga rijetko koristi, šešir s perjanicom i masku.

## 1.17. Izrada ilustracije

Kostim Capitana inspiriran je izgledom čaplje, savršeno dopunjavajući karakter ovog hvalisavog i lažno hrabrog lika iz Commedije dell'arte. Upotrebom specifičnih boja, krojeva i dodataka postiže se kontrast između pretjerane teatralnosti Capitana i njegove stvarne kukavičke prirode. Cijela silueta Capitana u ovom kostimu je izdužena, stvarajući impresivan i gotovo grandiozan izgled koji odmah privlači pažnju, slično čaplji koja s ponosom stoji na jednoj nozi. Izdužena maska s oštrim kljunolikim dodatkom naglašava karakter Capitana, podsjećajući na prepoznatljiv čapljin kljun. Ovaj vizualni element također asocira na Capitanovu sklonost pričanju dugih priča punih pretjerivanja o svojim izmišljenim vojnim podvizima, dok se zapravo povlači pred opasnostima. Paleta boja korištena u kostimu sastoji se od sive, crvene, crne i bijele, a svaka nijansa nosi svoje značenje. Dominantna siva dočarava čapljinu perje te istovremeno dodaje ozbiljnost i uglađenost Capitanovom izgledu. Crveni tonovi unose osjećaj agresije i hrabrosti; premda je takva vanjska percepcija često suprotstavljena Capitanovu glasnom hvalisanju o njegovim vrlinama. Košulja sadrži elemente lančane tunike koji evociraju vojničku uniformu, ističući Capitanovu pretjeranu želju da se prikaže kao ratni heroj. Hlače koje također liče na vojničke uniforme dodatno naglašavaju ovaj lažni vojni identitet. Jedan od ključnih elemenata kostima je asimetrični plašt koji unosi dozu teatralnosti i drame u svaki Capitanov pokret. Dizajniran je kako bi stvorio privid šepurenja, baš poput muške čaplje koja se pokazuje da impresionira. Resice na plaštu, nalik perju, integriraju motiv ptičje anatomije. Capitanu o pojasu visi drveni mač, koji predstavlja simboličan i komičan element kostima. Mač bi kod pravog ratnika trebao označavati hrabrost i snagu, ali ovdje je izrađen od drveta da dodatno naglasi Capitanovu lažnu hrabrost. Ovaj drveni mač postaje simbol njegovog pretvaranja i kukavičluka, dok istovremeno služi kao izvor fizičke komedije u predstavi. Jedan od najupečatljivijih elemenata kostima je maska, inspirirana glavom čaplje. Ova izdužena maska završava oštrim "kljunom", koji priziva karakteristike te ptice. Izrađena od prirodnih materijala poput kože, pruža osjećaj ručne

izrade i autentičnosti. Dugi kljun simbolizira Capitanovu lažnu elokvenciju i sklonost pretjerivanju, dok sama maska stvara zastrašujući, ali istovremeno komičan dojam lika. Boje perja u nijansama sive, crne i bijele dodatno naglašavaju ptičji izgled maske i uspostavljaju vizualnu povezanost s čapljom.



*Slika 14: Ilustracija kostima Capitano, tehnika olovka, Autor*



*Slika 15: Ilustracija kostima Capitano, tehnika akvarel, Autor*



## 8. Izrada kostima colombine



*Slika 16: Korištena šivaća mašina: Singer 8280, Autor*

Prvi korak bio je pažljivo biranje materijala kako bi kvaliteta i tekstura tkanine odgovarale zamišljenom izgledu lika te odgovarale boji i stilu ilustracije. Posebnu pažnju posvetila sam paleti boja koja se temelji na zemljanim tonovima smeđe, bijele i crne. Smeđa evocira vezu s likom vrapca, ptice koja je nadahnula kostim, dok bijeli tonovi stvaraju kontrast te ističu detalje kostima dodajući dozu čistoće i gracioznosti. Kada sam birala tkanine, istražila sam razne teksture i vrste materijala kako bih pronašla one koje najbolje odgovaraju karakteru Colombine i njoj ulozi na pozornici. Na kraju sam se odlučila za pamučne tkanine jer su udobne, prozirane i jednostavne. Pamuk je idealan izbor za kostim lika koji treba biti slobodan u pokretima te istovremeno vizualno privlačan i vjeran ilustraciji. Osim toga, pamuk olakšava rad pri izradi detalja poput puf rukava. Kupila sam sve potrebne materijale u lokalnoj trgovini tkaninama, birajući one koji ne samo da zadovoljavaju estetske zahtjeve već su i praktični za izvedbu i nošenje tijekom predstave. Kombinacija pamučnih tkanina smeđe, bijele i crne boje stvorila je bogat vizualni efekt. Prilikom izrade vodila sam se time da svaki detalj bude vjeran ilustraciji, ali i da kostim bude funkcionalan za glumicu koja će ga nositi. Drugi korak u kreiranju kostima za Colombinu uključivao je precizno mjerenje i krojenje, kako bi svaki element savršeno odgovarao figuri. Suknja je bila pažljivo izrađena prema mjerama mog struka. Stražnji dio suknje sastavljen je od jednog komada tkanine

koji se elegantno nabire radi postizanja volumena. Nabori su bili pažljivo označeni i točno pozicionirani. Prednji dio suknje podijeljen je na dva dijela, uz diskretan patentni zatvarač smješten u sredini. Dio oko struka dodatno učvršćuje dugme.



*Slika 17: Detalj prednjeg dijela suknje, Autor*

Na donji rub suknje pričvrstila sam naboranu traku s porubom od iste tkanine, koja stvara volane za dodatni vizualni efekt. Košulja je izrađena s velikom pažnjom na detalje, počevši od prednjeg dijela, a zatim prelazeći u dva stražnja panela koji omogućuju kopčanje straga te stvaraju neprekinutu liniju sprijeda. Rukavi su nabrani na gornjem dijelu za dodatni volumen koji podsjeća na gracioznu siluetu vrabca koja je poslužila kao inspiracija. Posebnu pažnju posvetila sam kragi, koja je oblikovana u stilu „Petar Pan“ s delikatnom čipkom. Kragna je izrađena od bijelog materijala koji savršeno ističe bogatu smeđu tkaninu košulje s uzorkom.



*Slika 18: Kragna kostima, Autor*

Dodatci na rukavima također su napravljeni od iste bijele tkanine, stvarajući vizualno skladan dojam. Za završni detalj sam upotrijebila dugmad od sedefa za kopčanje košulje, koja unose suptilan sjaj i eleganciju. Kao dio kostima, suknju prati bijela pregača ukrašena čipkom izrađenom od tkanine s nježno zakrivljenim rubovima. Dio koji stoji oko struka krojen je od bijelog pamuka kako bi osigurao udobnost i stabilnost. Na stražnjem dijelu pregače dodala sam elegantnu mašnu ispunjenu mekanom pjenom, čime se postiže dojam volumena i bogatog oblika. Vrpce mašne oblikovane su i zaobljene kako bi stvorile dojam nježnih, lepršavih krila. Ovaj dizajnerski element doprinosi fluidnosti kostima čineći ga dinamičnim i izražajnim; vrpce prate pokrete glumice na sceni kao lagani let koji evocira slobodu ptice. Masku sam pažljivo izradila lijepljenjem perja u raznim nijansama, od bijele do smeđe i crne boje, na praznu masku koja prekriva oči. Počela sam slagati perje s vanjskih rubova maske prema sredini kako bih stvorila prirodan uzorak koji podsjeća na način rasta perja kod ptica. Za kljun sam koristila dva pažljivo izrezana trokuta od kože, koje sam ručno sašila kako bih postigla autentičan oblik ptičjeg kljuna. Kljun je zatim pričvršćen na masku. Ključni detalj kostima predstavljaju ručno heklane rukavice, koje dodaju dodatnu slojevitost i autentičnost ukupnom izgledu. Inspiraciju za ovaj modni dodatak pronašla sam pregledavajući knjigu "Narodni nakit Hrvatske", primijetivši bogatu tradiciju ručnog rada i ukrasnih tehnika u izradi narodnih nošnji. Oduševila me ideja da ovom elementu dam mjesto u svom dizajnu, čime bih unijela novu dimenziju njegovoj kreaciji spajajući lik Colombine s



nasljeđem zanatske vještine. Kapicu sam izradila upotrebom poliesterske tkanine, pažljivo je izrezujući u oblik kvadrata. Počela sam tako što sam sašila donji dio i stražnju stranu kako bih dobila jednostavan, ali elegantan dizajn koji nježno prijanja uz glavu. Na prednjoj strani kapice kreirala sam uredno porubljeni rub, čime se postiže lijep završni izgled i dodatna struktura. Kapica se zatvara trakama ušivenim na bočnim stranama, koje se vežu u mašnu ispod vrata i time kostimu dodaju dozu šarma i tradicionalnog duha. Ovaj detalj ne samo da upotpunjuje izgled već pruža praktičnost, osiguravajući čvrsto pričvršćivanje kapice tijekom izvedbe.



*Slika 19: Inspiracija za dodatak rukavica*

Rukavice sam napravila koristeći tehniku heklanja. Započela sam s jednostavnim kvadratićem, pažljivo isheklanih, a zatim pričvrstila njegove strane kako bih oblikovala otvor za palac. Rukavice ističu pokrete njezinih ruku tijekom izvedbe čineći ih još ekspresivnijima.



*Slika 20: Detalj heklanih rukavica, Autor*



*Slika 21: Kostim Colombine s prednje stane, Autor*





*Slika 22: Kostim Colombine sa strane, Autor*



*Slika 23: Kostim Colombine sa stražnje strane, Autor*





*Slika 24: Prednji dio kostima, gornji dio, Autor*

## 9. Zaključak

Zaključak ovog završnog rada naglašava značaj Commedije dell'arte kao trajne inspiracije u suvremenoj umjetnosti, naročito u polju ilustracije i kostimografije. Analizom povijesti ovog kazališnog oblika otkriva se da likovi, maske i kostimi sadrže simboliku, estetsku vrijednost te komične elemente koji su utjecali na naše poimanje kazališta. Likovi poput Colombine, Harlekina i Capitana nisu samo izvori zabave već predstavljaju bogat izvor vizualnih i kulturnih referenci. Izrada kostima za lik Colombine, vođena estetikom Commedije dell'arte i nadahnuta prirodom, posebno svijetom ptica, omogućila je dublje razumijevanje veza između likova i elemenata kostimografije. Upotreba prirodnih materijala te ručnih tehnika uz inovativne dizajnerske pristupe osvježava tradicionalnu estetiku.

Da zaključim, ovaj rad potvrđuje da kostim ima ključnu ulogu u oblikovanju likova i priče na kazališnoj sceni. Istovremeno ostaje relevantan medij za umjetničko izražavanje te reinterpretaciju klasičnih kazališnih formi unutar modernog konteksta.



## 10. Literatura

- [1] Apollonio, Mario. Povijest Komedije dell'Arte. Zagreb : Cekade, 1985. (str 74.)
- [2] Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2014.), lazzo (online), Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/art/lazzo> (dostupno 28.9.2024.)
- [3] Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2024.). Commedia dell'arte (online), Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/art/commedia-dellarte> (dostupno 28.9.2024.)
- [4] Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2020.). zanni (online), Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/art/zanni> (dostupno 28.9.2024.)
- [5] Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (1998.). Compagnia dei Gelosi (online), Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/Compagnia-dei-Gelosi> (dostupno 28.9.2024.)
- [6] Brehm, Alfred Edmund. Egzotične ptice. Rijeka : "Otokar Keršovani", 1968. (str. 304.)
- [7] Mikulandra, Ivka. Teorija krojenja. Zagreb : Mladost, 1874
- [8] Mrkšić, Borislav. Riječ i maska : pristup scenskoj umjetnosti. Zagreb : Školska knjiga, 1971.
- [9] N., N., (2021.), Ženstvena i profinjena Petar Pan kragna (online), <https://www.nezavisne.com/zivot-stil/ljepota/Zenstvena-i-profinjena-Petar-Pan-kragna/641859> (dostupno 28.9.2024.)
- [10] Hrvatska enciklopedija, (2013. – 2024.), commedia dell'arte (online), <https://www.enciklopedija.hr/clanak/commedia-dellarte> (dostupno 28.9.2024.)
- [11] Hrvatska enciklopedija, (2013. – 2024.), ilustracija (online) <https://www.enciklopedija.hr/clanak/ilustracija> (dostupno 10.10.2024.)
- [12] Hutter, H. R., (2024.), "drawing." Encyclopedia Britannica (online), <https://www.britannica.com/art/drawing-art> (dostupno 23.9.2024.)

[13] Petranović, Martina. Od kostima do kostimografije : hrvatska kazališna kostimografija. Zagreb : ULUPUH, 2015. (str. 15)

[14] Petranović, Martina. Zlatko Kauzlarić Atač – Slikar u kazalištu. Zagreb : Hrvatska akademija znanosti i umjetnosti : Hrvatska udruga likovnih umjetnika primijenjenih umjetnosti, 2020.

[15] Proleksis enciklopedija, (2012.), ilustracija (online), <https://proleksis.lzmk.hr/27732/> (dostupno 28.9.2024.)

[16] Vrtovec, Ivanka. Croatian National Jewlery. Zagreb : Grafički zavod Hrvatske : Kršćanska sadašnjost, 1985 (str. 81)

## Popis slika

Slika 1: Harley Quinn <https://artinsights.com/character/harley-quinn/> (dostupno 23.9.2024.)

Slika 2: Gospodin Burns <https://www.pngwing.com/en/search?q=mr+Burns> (dostupno 23.9.2024.)

Slika 3: Ilustracija Harlekina (lijeva strana)

[https://www.europeana.eu/item/92023/images\\_billed\\_2010\\_okt\\_billeder\\_object361035](https://www.europeana.eu/item/92023/images_billed_2010_okt_billeder_object361035)

(dostupno 12.9.2024.)

Slika 4: Lutka Harlekin

[https://www.europeana.eu/item/2024918/photography\\_ProvidedCHO\\_The\\_Israel\\_Museum](https://www.europeana.eu/item/2024918/photography_ProvidedCHO_The_Israel_Museum_Jerusalem_335012)

[Jerusalem\\_335012](https://www.europeana.eu/item/2024918/photography_ProvidedCHO_The_Israel_Museum_Jerusalem_335012) (dostupno 12.9.2024.)

Slika 5: Ilustracija kostima Harlekina, tehnika olovka, Autor

Slika 6: Ilustracija kostima Harlekin, tehnika akvarel, Autor

Slika 7: Kip likova Commedia dell'arte s prikazom lika sluškinje (desno)

<https://www.europeana.eu/item/2022711/12318> (dostupno 12.9.2024.)

Slika 8: Prvobitna ilustracija kostima, tehnika olovka, Autor

Slika 9: Skica kostima kod razrade kroja, Autor

Slika 10: Razrađena skica kostima i dodataka, tehnika olovka, crni flomaster, Autor

Slika 11: Ilustracija kostima Colombina, tehnika akvarel, Autor

Slika 12: ilustracija kostima Dottore, tehnika olovka, Autor

Slika 13: Ilustracija kostima Dottore, tehnika akvarel

Slika 14: Ilustracija kostima Capitano, tehnika olovka, Autor

Slika 15: Ilustracija kostima Capitano, tehnika akvarel, Autor

Slika 16: Korištena šivaća mašina: Singer 8280, Autor

Slika 17: Detalj prednjeg dijela suknje, Autor

Slika 18: Kragna kostima, Autor

Slika 19: Slika 19: Inspiracija za dodatak rukavica - Vrtovec, Ivanka. Croatian National Jewellery. Zagreb : Grafički zavod Hrvatske : Kršćanska sadašnjost, 1985 (str. 81)

Slika 20: Detalj heklanih rukavica, Autor

Slika 21: Kostim Colombine s prednje strane, Autor

Slika 22: Kostim Colombine sa strane, Autor

Slika 23: Kostim Colombine sa stražnje strane, Autor

Slika 24: Prednji dio kostima, gornji dio, Autor

