



David Peroš-Bonnot



OVA STRANA:

Vladimir Dajković - "Ajk" u specijalni kostimu, naoružan za podzemnu borbu protiv zombija u "SUBTERRANEUM"

THIS PAGE:

Vladimir Dajković - "Ajk" in the special costume, armed for an underground fight against zombies in "SUBTERRANEUM"

Collector's Edition



David Peroš-Bonnot
"MAKING OF"
6.7. - 29.7.2006.



GALERIJA ULUPUH
Tkalciceva 14, Zagreb
tel/fax: 4813 746
e-mail:
galerija-ulupuh@zg.t-com.hr
www.ulupuh.hr

Un nesmiljenoj, bespoštednoj borbi za publiku holivudski se tržišni genij dovinuo još jednom izumu u plasmanu svojih filmova: odškrinuti vrata "iza scene" i pripustiti gledatelja u uzbudljivu avanturu nastajanja filma. Računajući sa prirođenom značajkom I magičnim velom tajne koji obavlja filmsku iluziju, opremio ju je mnoštvom "dodataka": razgovorima s glumcima i redateljem, prizorima sa snimanja filma, MAKING OF knjižicama u kojima se opisuje nastanak filma. Uz glumce i redatelje, počeli su se tako isticati doprinosi i drugih suradnika na filmu, a u filmovima SF tematike posebno tzv. "production" dizajneri, autori maketa, rekvizita, kostima, scenografija... Prozačni tehnički opisi njihovog rada otkrili su ih međutim kao posvećene umjetnike i izumitelje i tako pridali dignitet njihovoj profesiji.

Iako daleko od raskošnih produkcijskih uvjeta Holivuda, i u našoj su, domaćoj filmskoj i TV produkciji neki autori uspjeli ostvariti značajan opus na tom području. David Peroš Bonnot bavi se produkcijskim dizajnom unatrag desetak godina i ova je izložba izbor njegovih radova nastalih za potrebe filmskih i TV projekata u tom razdoblju. Kako je uglavnom riječ o projektima (reklamama, kratkim filmovima, TV emisijama) futurističke tematike, znanstveno-fantastičnog karaktera, tako su i radovi većinom na tragu SF estetike i računalnih video igara. Kostimi, maske, roboti, vozila, uređaji... morali su udovoljiti zahtjevima teme, stilski se uklopiti u scenarij, ali i biti funkcionalni. Njihova je funkcionalnost doduše često fingirana, krivotvorena, reducirana na doseg objektiva kamere, ali ipak dovoljno uvjerljiva. Inspirirani nerijetko filmovima znatno bogatije već spomenute holivudske kinematografije (Mad Max, Alien, Star Wars...), njegovi futuristički kostimi, vozila sa pokretnim okom, biomehanoidi, znanstveni laboratoriji... Predstavljaju dovitljiva i duhovita rješenja u zadanim, vrlo ograničenim finansijskim okvirima, sa *ready madeom* kao legitimnim umjetničkim postupkom. Način osmišljavanja i izrade pojedinog predmeta sam je autor detaljno opisao i dokumentirao skicama i fotografijama na način kako se to čini u spomenutim MAKING OF knjižicama koje se izdaju uz holivudske filmove.

Iako daleko od njihove producijske stvarnosti, ili možda baš zbog toga, naši autori koji djeluju na ovom području zaslужuju pažnju stručne i šire javnosti, a njihova djelatnost koja u nas još nema ni svoje ime, dignitet samostalne profesije.

Ova je izložba na tragu tog nastojanja.

Maša Štrbac

In its merciless, relentless efforts to attract audience, the Hollywood marketing genius has come up with another invention in movie marketing: it has left the door ajar to let the spectator "behind the scenes" in the exciting adventure of movie-making. Taking into account innate curiosity and the magical veil of mystery wrapped around movie illusion, it has brought in a multitude of other "furnishings": interviews with actors and director, scenes from movie-making, Making of booklets with movie making descriptions. Besides actors and directors, the contributions of other movie associates have thus started to come to the fore, and in SF movies especially of the so-called "production" designers, mock-up and prop makers, costume and set designers ... The prosaic technical descriptions of their work have been showing them as dedicated artists and inventors, consequently giving dignity to their profession.

Despite being far from luxurious Hollywood productions, some authors have also managed to create a considerable opus in our, domestic movie and TV production. David Peroš-Bonnot has been into production design for over a decade, and this exhibition is a selection of his works made for the needs of movie and TV projects in that period. Since these projects (commercials, short films, TV shows) are mostly of futuristic, science fiction nature, his works in most cases are also in accordance with SF aesthetics and computer video games. Costumes, masks, robots, vehicles, gadgets ... needed to comply with the demands of the subject, be stylistically appropriate for the script, but also functional. Admittedly, their functionality is often fictitious, faked, reduced to the camera lens, but nevertheless rather convincing. Frequently inspired by movies of much more prolific, already mentioned Hollywood motion pictures (Mad Max, Alien, Star Wars...), his futuristic costumes, one-eyed mobile vehicles, biomechanoids, scientific laboratories ... represent ingenious and witty solutions within the specified, very restricted financial frameworks, with a ready made as a legitimate artistic procedure. The author himself gives detailed descriptions of the conception and making of a particular item, and provides documentation in sketches and photographs like in the mentioned *Making of* booklets published for Hollywood movies.

Despite being far from such a production reality, or for that reason in particular, our authors who work in this area deserve the attention of the professional and general public, and their still unnamed activity, deserves dignity of an independent profession.

This exhibition is to contribute to such an endeavor.

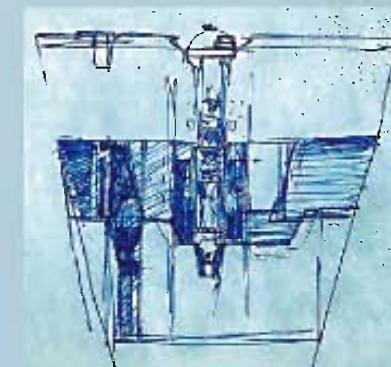
Maša Štrbac

Udoba kada virtualni svijet sve više preuzima prevlast nad stvarnošću skupe inozemne filmske produkcije uz digitalne efekte i dalje koriste modele za snimanje specijalnih efekata, pa čak i ako samo trebaju referencu nekog oblika u realnosti, za prebacivanje u virtualno. O kojem god razdoblju da je riječ, bilo koji filmski scenarij (osim onih krajnje suvremenih) podrazumijeva iluziju stvarnosti. A ako budžeti dopuštaju, "stvarnost" potrebna za takve filmove namjenski se "simulira" izradom kostima, maski, setova i rekvizita. I dok se god budu koristile "usluge" živih glumaca u snimanju, kostimi i neki rekviziti i dalje će biti praktičniji u opipljivu izdanju, čak i pred chroma-keyem. Ne mislim omalo-važavati rad na računalu, budući da sam upoznat i s mukotrpošću takvog rada, ali meni je ipak zanimljiviji taj "opipljivi" filmski dizajn, odnosno "production design". Ono što "production designer" znači u stranim filmovima, bar što se engleskoga govornog područja tiče, u hrvatskom je filmu utjelovljeno u osobi scenografa.

No kad je riječ o spektaklima u zapadnim produkcijama, onda tu obično postoji cijela hrpa ljudi zaslužna za izgled filma: od konceptualnog crtača i producijskog ilustratora, preko kostimografa, šminke (za maske), scenografa (koji se u tom slučaju zove set-designer), dizajnera rekvizita i vozila, modelara, lutkara i animatora, sve do, napokon, producijskog dizajnera, zapravo supervizora male vojske zanatlija i izvođača radova, koji uskladjuje djelovanje svih tih kreativnih snaga, u dogovoru s redateljem, scenaristom i producentom. Najčešće je riječ o timovima, desetima profesionalaca uključenim na izvedbi možda samo jednog kadra ili sekvene. O tome svjedoče kolone imena na odjavnim špicama visokobudžetnih spektakala...

U projektima opisanim na sljedećim stranicama moja je uloga (u smislu gore naborjenih) bila vrlo raznorodna, a ondje gdje je i bilo odjavne špice bio sam potpisana kao izrađivač posebne opreme ili izrađivač dodatnih modela, protetike i sl., ali ponekad i klasičnije, kao kostimograf, scenograf, ali i "production designer". Takvo "tituliranje" možda je zburujuće, ali moj autorski doprinos u tim rijetkim domaćim produkcijama takvoga tipa, reklama ili filmova, bio je u biti isti, a očituje se u oplemenjivanju kadra osmišljavanjem, izradom i kombiniranjem odgovarajućih elemenata, dakle, u osnovi djelovanjem na širem području filmskog dizajna.

David Peroš-Bonnot



In this era of the virtual increasingly taking over the reality, real-life models and props are still used in high budget movie productions, together with CG models, or even if only needed to recreate more believable models in the virtual domain. Whatever period we may take, whatever movie story (except those utterly realistic ones), we would need to assume some kind of illusion of reality. If the budget allows it, the "reality" required for such movies is going to be intentionally "simulated" through costumes, masks, sets, and props. As long as there shall be a need for real actors on movie sets, costumes and some props will most probably continue to exist, even if only in front of the blue-screen. It's not my intention to trivialize CG creations, for I know it could often be equally demanding. However, I'm personally more amazed by production design executed in the real world than by the one in the CG environment. When we talk about big budget movie productions, there's usually a whole bunch of people involved in designing, from concept illustrator, production illustrator, costume designer, make-up artist, set designer, matte-painter, prop and car designer, scale model maker, puppet maker, puppet master and animator, to production designer himself, who in such cases supervises the mentioned creative staff, as well as the small army of craftsmen and builders. There are often teams, dozens of professionals involved in making a single shot or sequence. Check out those endless names in end lists of credits of such big movies...

As far as my part in projects described on the following pages is concerned and when compared to the already mentioned, it was different from one engagement to another. In the projects with end credits I featured as a maker of special props, additional models, prosthetics or puppets, and sometimes as a more commonly known costume or set designer, or even production designer. This variety of roles may seem confusing, but my creative contribution to all these (domestic) productions was basically always the same – to improve the shot through envisioning, creating and combining particular chosen elements, all in all – a wide array of activities in the domain of production design.

David Peroš-Bonnot



"KUGELPROGRAMM", 1990

Eksperimentalni video
Experimental video



GORE: neki kadrovi "KUGELPROGRAMM-a" ABOVE: some takes from "KUGELPROGRAMM"



GORE: skica i pokretni model



ABOVE: sketch & working prop

Tako sam počeo - u vlastitom aranžmanu, još na akademiji. Pokušavao sam ja i ranije, ali tek tu sam postigao određene rezultate, nažalost niske producijske razine (VHS). Snimanje je bilo zafrnuto, jer nisam imao mogućnost postprodukcije ili bar - montaže pa sam snimao kadar za kadrom, mijenjajući prizore za vrijeme pritisnute pauze tijekom snimanja. Svaki sam kadar prema unaprijed utvrđenom planu različito osvjetljavao stolnom svjetiljkom, izmjenjujući na vrtovoj plohi starog gramofona predmete bazirane primarno na stolnoteniskim lopticama. Neki su bili i dodatno pokretani elektromotorima ili interni osvijetljeni. Interval do otpuštanja pauze bio je oko osam minuta, pa je bilo prilično hektično raditi u neprekinutom slijedu. Ipak se otegnulo na dva do tri dana snimanja, a Murphy-jev je zakon dolazio do izražaja gdje god je to bilo moguće...



UVEO: foto sa "seta" mog prvog snimanja, nikad do kraja realiziranog videouratka

LEFT: the "set" of my first, never finished video

Svejedno, tim načinom snimanja uspio sam potpuno sam (sa posuđenom kamerom) realizirati snimku, za razliku od mog prethodnog, prvog pokušaja u kojem sam uz raznu pomoć snimio iskoristive materijale, no nisu nikad došli do montaže, pa tako ni publike.

"ZIDOVİ", 1990, 1996 - ...

"WALLS"

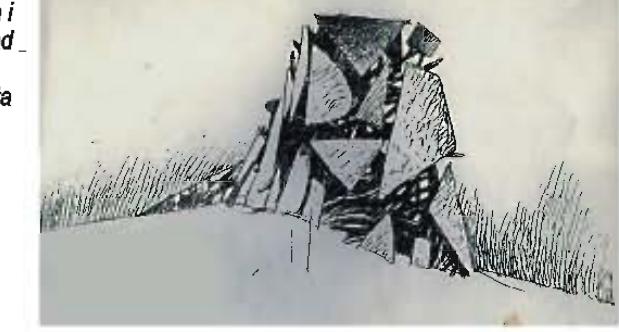
Projekt u nastajanju...
Work in progress...



GORE LUEVO I LUEVO: radna skica i završen komad

GORE DESNO: simulacija zida složenog od elemenata

DESNO: rani crtež

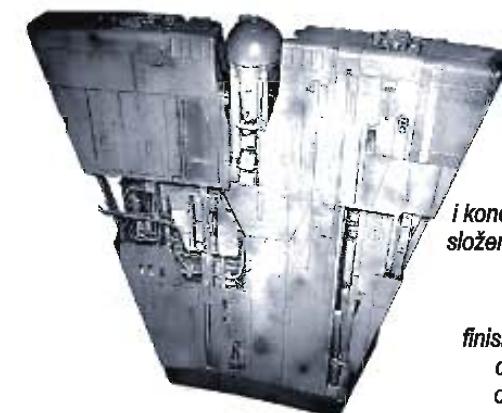


TOP LEFT & LEFT: working sketch and finished segment

ABOVE RIGHT: "wall" mock-up, assembled from segments

RIGHT: early drawing

Makete bizarnih zdanja zatrpanih pijeskom, za sekvencu unutar mog nikad realiziranog eksperimentalnog filma/videouratka. Iako sam koncipirao ove tvorevine još na akademiji, morao sam sve ponovno prekoncipirati zbog transportabilnosti, odnosno razdijeliti makete u manje cjeline koje je moguće kombinirati. Tek preseljenjem atelijera 1996. g. počeo sam ozbiljnije raditi na realizaciji, no nakon tek nekoliko realiziranih komada ponovno su uslijedile selidbe atelijera, pa sam sve bio prisiljen "staviti na led" do daljnog. Ipak, potencijal scenarija me i dan-danas kopka, što će vjerojatno kad-tad rezultirati njegovom realizacijom, ali u prođenoj verziji - naravno!

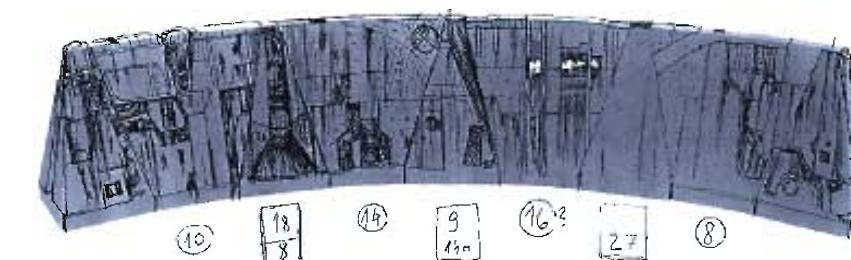
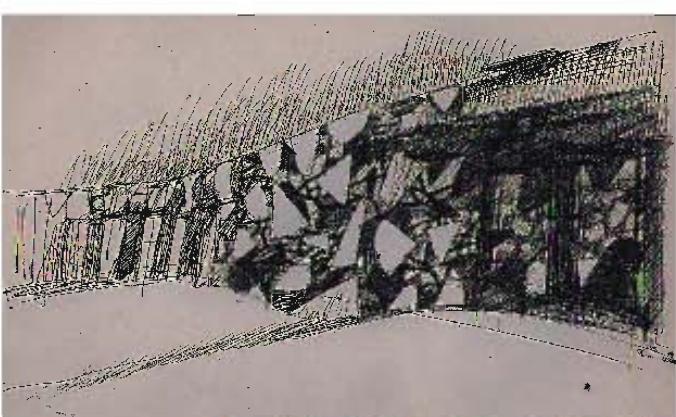


UVEO I DOLJE: završen komad i konceptna skica zida složenog od elemenata

DESNO: rani crteži

LEFT & BELOW: finished segment and conceptual sketch of segmented wall

RIGHT: early drawings



"FRANCK KAVA", 1994

"FRANCK COFFEE"

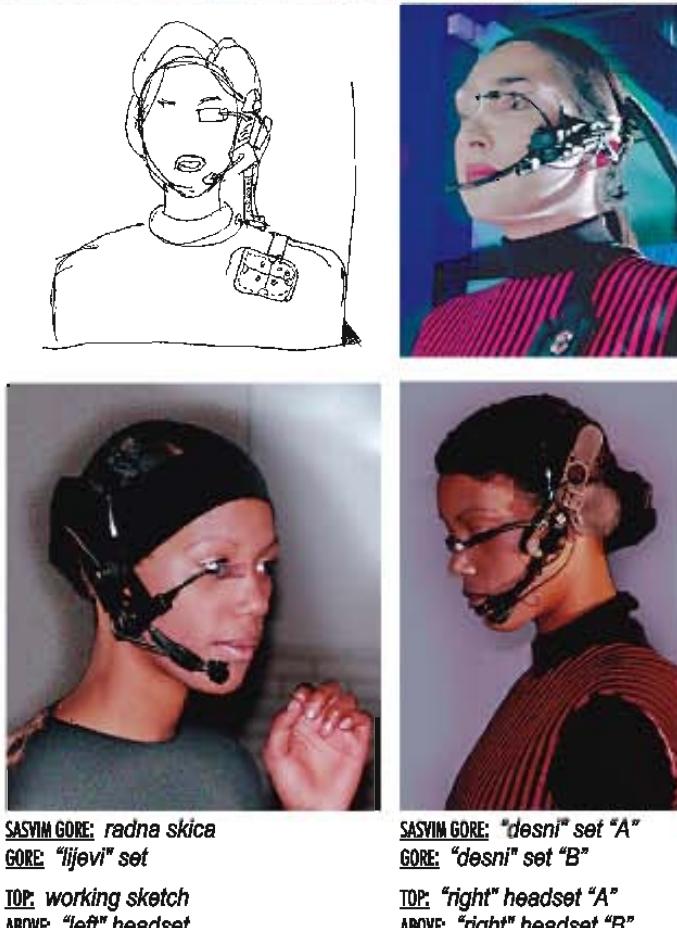
TV reklama "Kvaliteta bez granica" za "Franck", produkcija "Plavi film" redatelj: Zoran Pezo

TV commercial "Quality beyond borders" for "Franck", "Plavi film" production directed by Zoran Pezo

TV-reklama za "Franck kavu" snimala se u dva navrata. U prvom se video-kamerom moralo snimiti lica voditeljica u krupnom planu. Moj zadatak za tu priliku bio je izraditi pripadajuću posebnu opremu vidljivu na njihovim licima, koja se sastojala od mirofona, slušnog dijela i "monokl" leće. Izradio sam tri takva kompleta, koji su se međusobno neznatno razlikovali. Ugodan posao, sa željenim rezultatima.

Gotove snimke voditeljica bile su namijenjene su za drugo snimanje, gdje su se vidjele na monitorima u "Franckovom svemirskom brodu".

It took two separate occasions to film this TV commercial for "Franck's coffee". On the first occasion, some female speakers' faces needed to be video captured. My job was to produce high-tech headgear for the occasion: the microphone with headphones and the monocle lens. I made three of the sort, different in slight details only. Very satisfying experience with good results. Speakers' footage was prepared for the second shooting: to be seen on the set of "Franck's spaceship"



GORE: radna skica
GORE: "lijevi" set

TOP: working sketch
ABOVE: "left" headset



GORE: "desni" set "A"
GORE: "desni" set "B"

TOP: "right" headset "A"
ABOVE: "right" headset "B"



GORE: unutrašnjost "Franckovog svemirskog broda"

u radu, u Franckovom skladištu u Zagrebu

DOLJE: na završenom i osvjetljenom setu vidljivi su monitori; sa voditeljicom u prvom planu



ABOVE: interior of "Franck's spaceship": we built it in Franck's storage facilities in Zagreb

BELJE: screens with my headgears on operator's heads, all on the finalized and lighted set

Franck set: Iako je to bio Simonov dogovor, a Nino i ja smo "uskočili upomoć", i ja sam kreativno pridonio toj scenografiji. Trendovski možda na tragu dizajna holivudskih uspješnica, ali izvedbeno smo od skoro ničega načinili ipak atraktivan set koji je "držao vodu" pred filmskom kamerom!

Onda smo bili na početku, neiskusni i prilično smo se namučili: sjećam se da se izgubilo pola dana na čekanje materijala, ali i nekakvog zubarskog stolca iz depoa Jadran-filma, kojeg na kraju zbog neprikladnih dimenzija uopće niti ne bismo mogli upotrijebiti. Sva je sreća da smo se domisili postaviti osnovne gabarite scenografije od tvorničkih paleta i tako osigurali stabilnost i potrebnu čvrstoću, sa uporištima za nadgradnju uvis, jer sve ostalo je ionako fasada, čista šminka. Bez obzira na to šminka ili ne, to je drugo što nas je izmučilo - jer piljenje velikih ploča iverice, i to pod krivim kutovima, ispala je povolika gnjavaža. Danas bih to radio skoro u potpunosti - od gotovih osnovnih dijelova, zatim popunjavao praznine laganim materijalima, ili sve radio od recimo, stiropora ili srodnih laganica...

Franck's set: It was a Simon's deal, with Nino and me as helpers. However, I feel I gave a creative contribution to this set design. It might as well have been influenced by Hollywood's creations, but on the constructive level we achieved a catching set out of plywood, cardboard and some junk from my workshop, which held together with dignity in front of the film camera!

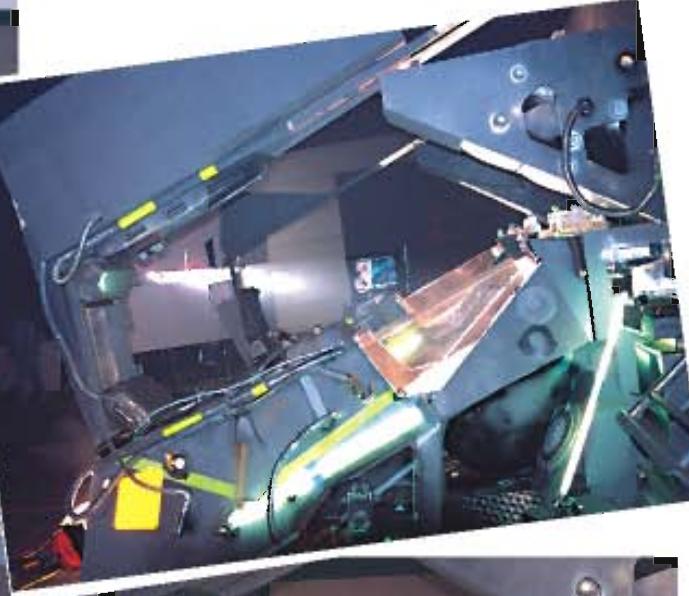
Anyways, we were in our beginnings, lacking experience, and took it pretty hard. I remember pointlessly losing most of the first day waiting for the basic building materials, as well as a relic dentist's chair from "Jadran Film" storages, which eventually proved to be useless. Luckily, we decided to build basic structures with the only thing we had at our hands in the factory's storage at the moment, i.e. ordinary, common factory storage palettes! That way we ensured stability and rigidity, with strongholds for fixing upper structures. Everything else was, anyway, just a façade. Nonetheless, it got us into trouble, 'cause cutting plywood at strange angles proved more difficult than we had anticipated. I would do it completely differently nowadays, out of some ready-made parts with some light materials to fill in the gaps, or build everything out of something feather-light...



GORE: Nino Rajčević, Lucija Šerbedžija i Simon B. Narath

GORE DESNO: tu se sve vidi, čak i previše dobro

DESNO: pripremanje krupnog plana



ABOVE: Nino Rajčević, Lucija Šerbedžija and Simon B. Narath

ABOVE RIGHT: everything's visible here, too much - indeed

RIGHT: preparations for the close-up

"PLAVI OGLASNIK", 1994

TV reklama, produkcija "Plavi film", redatelj Dejan Jovović

TV commercial, directed by D. Jovović
"Plavi film" production,



Zadatok je bio izraditi više komada posebne opreme i kostima za nekoliko glumaca ili manekena. Stilski se zahtijevao utjecaj iz "trash" filmova poput npr. "Mad Maxa".

Dotad sam već bio naučio da su budžeti za reklame uglavnom jako mali, a rekviziti uvjek trebaju biti gotovi odmah, ili, još bolje - jučer! Bilo kako bilo, opet sam radio samo od dijelova koji su mi se našli pri ruci, pa su rekviziti imali blagu tendenciju raspada tijekom snimanja. Ipak, sve je prošlo u redu, uglavnom zahvaljujući činjenici da nije ni trebalo dugo izdržati, jer sve skupa na ekranu traje kratko...

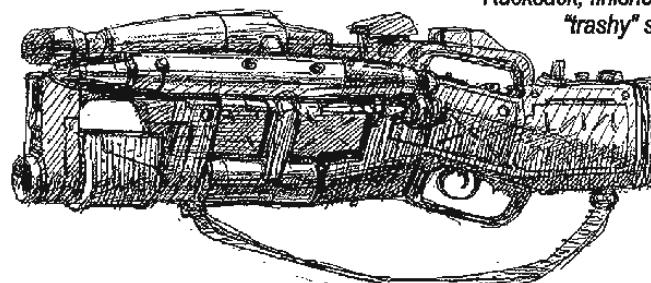
U reklami se pojavljuju Bojana Gregurić, Pjer Žardin i Tom Gotovac

GORNJI RED: "virtualni sjem", skice i izvedeni prototip

TOP ROW: "virtual helmet", sketches, and finished prop

DESNO: završen prototip ruksaka posebne namjene, obojen u "trash" maniri

RIGHT: prop of the special Rucksack, finished in "trashy" style

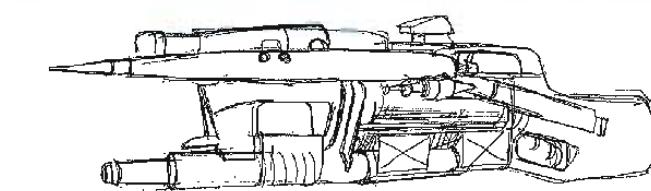


GORE I GORE DESNO: skice "svemirske puške"

ABOVE & ABOVE RIGHT: sketches of the "spacegun"

DESNO: prototip "svemirske puške", obojen u "trash" maniri

RIGHT: "space gun" – prop finished in "trashy" style



LLUEVO: radna skica "mehano-ruke"
GORE: "mehano-ruka" u radu
DESNO: završena "mehano-ruka"



GORE: futuristička "flauta"
ABOVE: futuristic "flute"

"HAND OF THE MASTER", 1995

kratki video autora Simona B. Naratha

short video by Simon B. Narath

DOLJE LIJEVO: skice i gotov, nekoristišten "T2"

BELLOW LEFT: unused design for "T2", with sketches

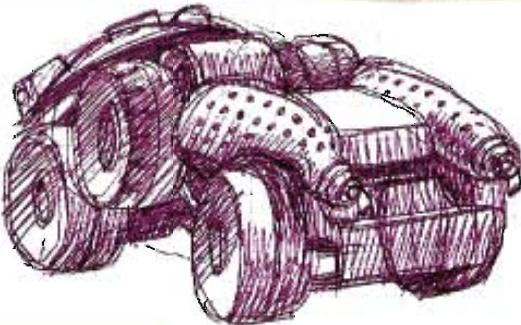
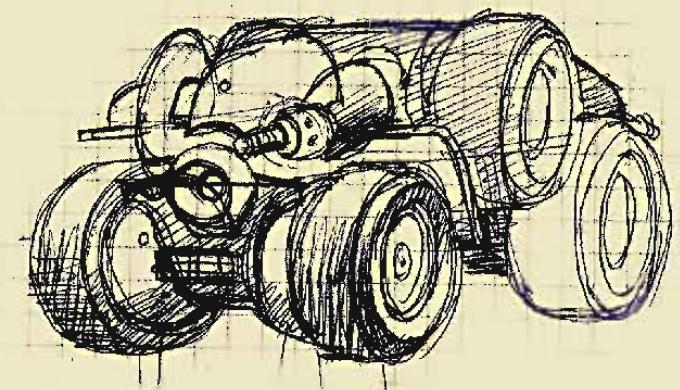
DOLJE: robotsko vozilo na setu
BELLOW: robotic vehicle on the set



Zadaci za ovaj kratki autorski video film bili su: izrada robotskog vozila za kretanje po uskim tunelima; zatim posebno njegova operabilna mehanička ruka - ali uvećana; zatim izrada pokretljivog "oka" - (kvazikamere); te četiri biomehanoida (od kojih su tri kostimirana djeca-glumci u oklopima i pod maskama, a jedan - lutka u dvije veličine). I ovdje je trebalo ekonomizirati, ali kako su rekviziti i lutke ovaj put bili manjih dimenzija, moja se zaliha

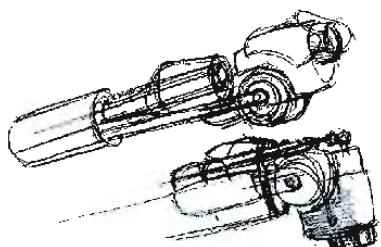
My part was to design and produce a small "robotic" vehicle for narrow tunnels, with operative mechanical hook of different sizes, one operable "bio/robotic camera", and four biomechanoids (three of which were child-actors in armor costumes, reminiscent of the one from "Modul 8" series with the addition of full facial masks, and one of them was a puppet made in two different sizes). I had to economize here as well, but my storage proved equipped enough with junk parts to put together smaller scale props. As for the costumes of child-actors, we improvised a lot with whatever we could recycle, so there were only a few costume elements for me

"HAND OF THE MASTER"

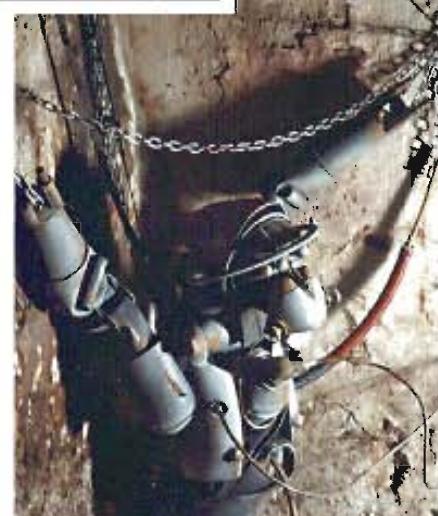
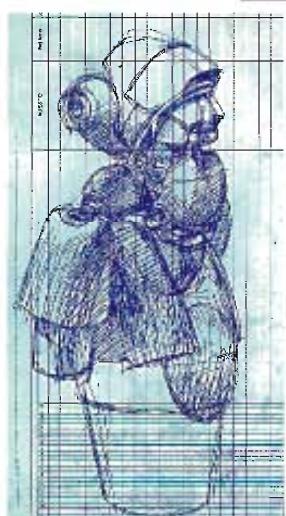


GORE I LJUEVO: radne skice i snimke gotovog "robotskog vozila"
ABOVE & LEFT: work-sketches and finished "robotic vehicle" prop

dijelova pokazala sasvim dostatnom. Za glumce (djecu) kostimi su bili više improvizacija i recikliranje. Nije bilo skica ili preciznih zahtjeva (osim dimenzija, funkcije i kolorističkih oznaka) pa je i mogućnost improvizacije bila na najvišoj razini, što je dodatno olakšalo stvari. Iako me u nekim situacijama dijelovi sami inspiriraju u završni sklop, ovdje sam prije samog sklapanja većinom prvo skicirao i koncipirao dizajn na papiru...



GORE I DESNO: skice i prototip "robotiske kamere"
ABOVE & RIGHT: sketches & prop of the "robotic cam"



konačni "biomehanoid T2":
LUEVO: mala verzija **GORE I DESNO:** skice i prototip final "biomechanoid T2":
LEFT: small variant **ABOVE & RIGHT:** sketches & prop



"MODUL 8", 1994 -1995

TV emisija za mlade, produkcija HTV
Autors: Narath, Knežević, Kalogjera

Zadatak je bio izraditi posebne dijelove kostima za voditelje, u stilu računalnih ZF igara.



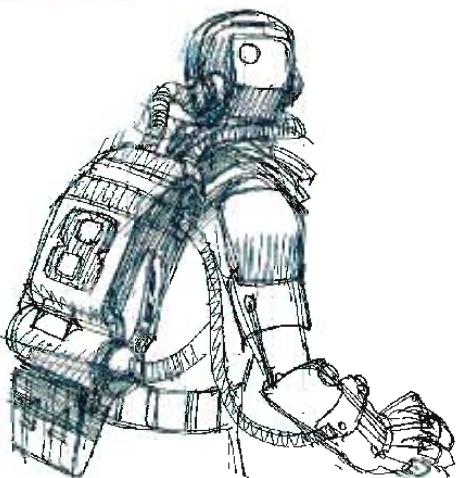
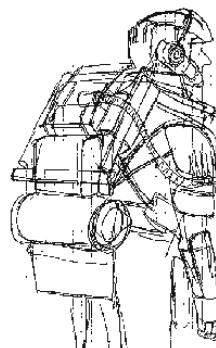
SASVIM GORE: dijelovi kostima za voditelja;
prototip obojan u "trash" maniri

TOP: host's costume parts;
costume prop in "trashy" finish



LEFT:
I remember the puzzled faces upon seeing the costume in such an unfinished state at the last fitting. Not many people can visualize what the product should look like in the end. It took me years to get accustomed to this phenomenon

DOLJE I SASVIM DOLJE:
skica kostima za voditeljicu
i gotovi dijelovi kostima



DOLJE:
voditelj u kostimu,
obojanom u "trash"
maniri. (Komplet
uključuje i šлем,
vidljiv na maloj slici)

BELOW:
host, wearing the
finished costume
(obligatory helmet
is visible on the
smaller image)



"VERITAS", 1997

TV reklama, ag. KAPRI-PROM d.o.o.
produkcija "Planet komunikacije",
redatelj Krasimir Gančev



TV-reklama za "Veritas osiguranje" sastojala se od dvije cjeline: od futurističkog laboratorija sa znanstvenicima i ljevaonice metalra. Zadatak je bio izraditi set "futurističko-znanstveni laboratorijski" za prvu cjelinu, te "proizvod" lijevanja metala za drugu, metalnu polugu s reljefnim logotipom "Veritas osiguranja".

Futuristički laboratorijski: Producija je uspjela osigurati nekoliko monitora, osciloskop, neke moderne stolove i par stolaca. Sve ostalo bilo je na meni: od dizajna do izvedbe. Imajući u vidu predviđenu situaciju na setu, prihvatio sam se kreiranja seta u virtualnom prostoru, s nekim idejama kako da osiguramo maksimalnu fleksibilnost i efektost dizajna, uz aplikaciju nekoliko posebnih tehničkih sklopova na strateška mjesta u kadru. Takvi mi sklopovi predstavljaju poseban guš (pogotovo zato što baš njima postižem stanovitu uvjerljivost), no svejedno ih je trebalo disciplinirano predvidjeti i uklopići u dizajn još u virtualnoj fazi planiranja...

Poučen iskustvom, dogovorio sam s producentom kupnju nekih osnovnih elemenata (lako sklopivih metalnih polica), tako da skratim proces montaže, jer je sve trebalo konstruirati u sat vremena do početka snimanja: iskrcaj, sklopi, spremam! Ali, da ne bi sve bilo kako si je to "mali Ivica" zamislio, naša u posljednji trenutak promijenjena lokacija - pokazala se preniskom! Za takvu izvedbu scenografije, pomno i precizno pripremanu u računalnoj simulaciji da odgovori na specifičan zahtjev ultrabrze montaže, set je morao biti nekoliko centimetara viši, što usprkos prethodnom obećanju nije bio slučaj! Sve pomno planiranje i brzina sklapanja raspršili su

TV commercial, ag. KAPRI-PROM d.o.o.
"Planet komunikacije" production,
directed by Krasimir Gančev

This commercial consisted of two main separate situations: one was in a futuristic looking laboratory, and the other at a metal work factory. My job was to build the laboratory on the one hand, and to produce a fake object supposed to have been made by blacksmiths, on the other: a glossy, metal bar with the client's logo engraved on top.

The lab: the production managed to acquire several monitors, oscilloscope, a few designer tables and a couple of chairs. All the rest, from the design to the execution, was up to me. Bearing in mind the situation and the pace of construction on the set location, I decided to reconstruct the available set elements in computer generated 3D-environment. That way I was able to test and design the best arrangements, especially for several quasi-technical assem-

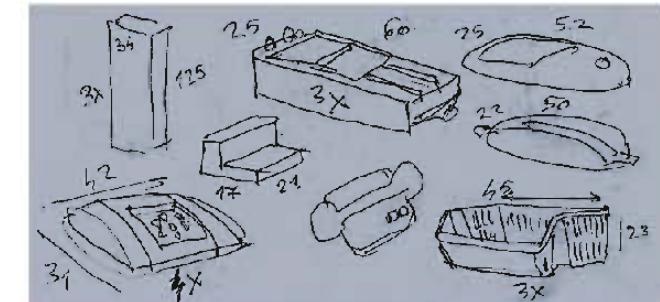
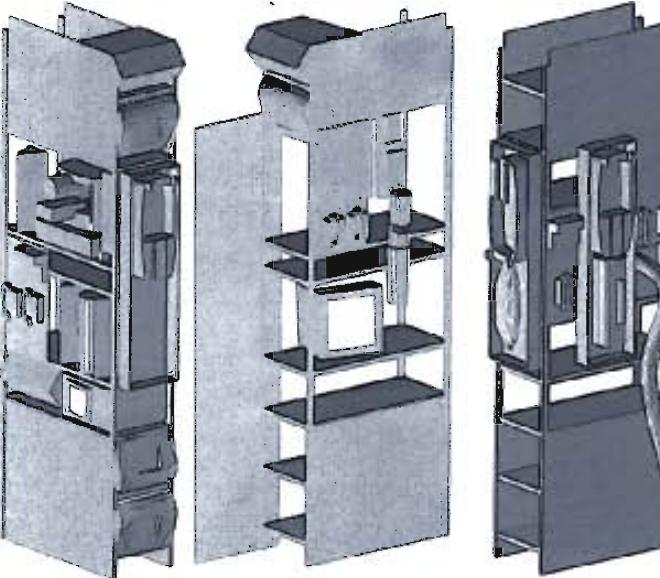
LEVO GORE:
"znanstvenici" u
"laboratorijski",
prije snimanja
LEVO:
"laboratorijski", set
s postavljenom
rasvetom

ABOVE LEFT:
"scientists" in the
"laboratory", just
before shooting
LEFT: "laboratory",
set with lighting on



GORE:
"laboratorijski", set.
-elementi su u
rasporedu koji
diktira kamera
LEVO:
"polica"- osnovni
element, jedan od
dijelova koji čine
"laboratorijski"

ABOVE:
the "laboratory" set.
-elements arranged
according to camera
viewpoint
LEFT:
self standing "shelf",
one of the main
"laboratory" elements



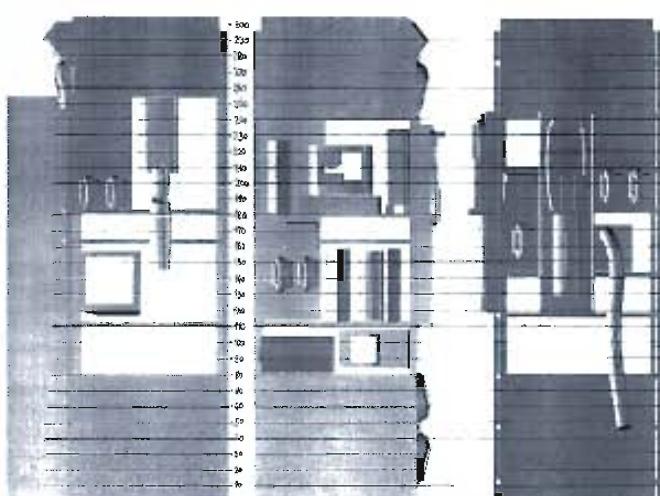
GORE: skica sa mjerama
osnovnih elemenata,
za pomoć pri 3D
modeliranju

LEVO:
3D modeli "polica"
sa raspoređenim
"laboratorijskim"
elementima

ABOVE: sketch with
measures of the
basic elements,
used to assist in
3D modeling

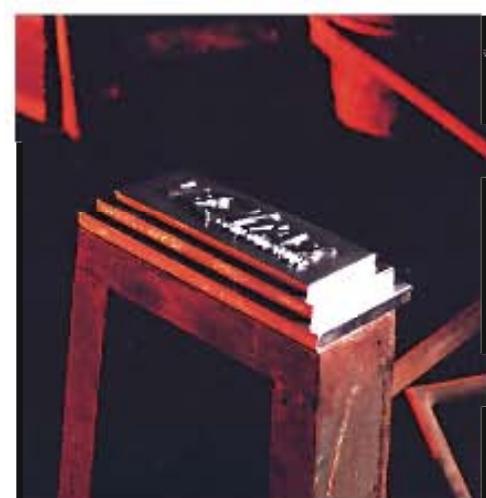
LEFT:
3D models of self
standing "shelves",
with incorporated
"lab" elements

se u trenu! Metalne šipke nisu se mogle kratiti, kao što bi se npr. mogle drvene letve. Snižavanje čitavog seta za cijeli metar bila mi je kreativno neprihvatljiva, ali jedina očita opcija u tim, sasvim ograničenim uvjetima. Spasila nas je ipak, sretna slučajnost da smo imali višak od pola montažne police, koja je zajedno sa stolovima poslužila kao svojevrsna platforma, na koju smo mogli nadograditi predviđene elemente na ipak zadovoljavajuću visinu! Iako se zato kasnilo gotovo dva sata, ipak se zahvaljujući kreativnoj improvizaciji sve dobro riješilo...

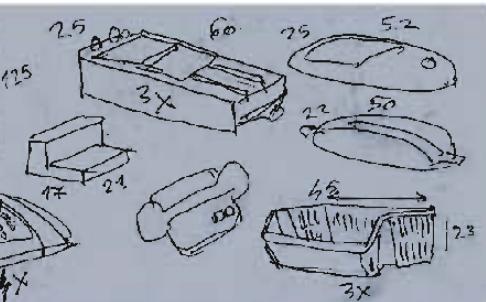


LEVO:
tehnički načrt
3D "polica" kao
predložak za
konstruiranje
aplikacija

LEFT:
"blueprints",
made in 3D,
as guide for
constructing
applications



LEVO:
"laboratorijski"
LEFT:
"laboratory"



GORE: skica sa mjerama
osnovnih elemenata,
za pomoć pri 3D
modeliranju

LEVO:
3D modeli "polica"
sa raspoređenim
"laboratorijskim"
elementima

ABOVE: sketch with
measures of the
basic elements,
used to assist in
3D modeling

LEFT:
3D models of self
standing "shelves",
with incorporated
"lab" elements

bles (which are my specialty), whilst still retaining flexibility for slight improvisations on the set, if necessary.

Armed with some experience, I convinced the producer to buy some smart-looking, but self-standing metal shelves, easy to assemble on the spot. After all, we had only about one hour to construct the "laboratory" on the location. The trouble was that the location was changed for the one with much too-low ceiling. For that type of set construction, precisely simulated within 3D computer environment, envisioned for extra fast assembly, we simply needed a higher one! My meticulous planning went down the drain. The type of metal bars that our construction shelves were made of was not the kind that allows any trimming. The mishap cost us all time (about two lost hours), but thanks to some creative improvisations and despite stressful circumstances, I managed to combine partly disassembled shelf elements in a way to make them lower, just to be fitting enough.

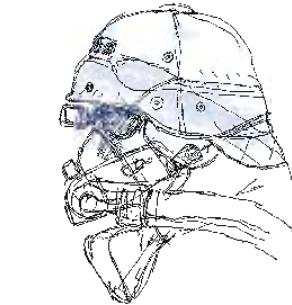
DOLJE: "poluga", zamišljena u laboratorijsku, a tobože realizirana u ljevaonici metalra. U stvarnosti, "poluga" je načinjena od više kombiniranih materijala oko pločice s gravurom logotipa "Veritas osiguranja"; obojena je srebrom bojom da podsjeća na metal.

BELOW: "metal bar", envisioned in the "laboratory", and supposedly created at the "metalworks". In reality, I made it out of different sorts of materials, and painted it to look like metal.

"SUBTERRANEUM", 2000

Kratki film u formi filmske predigre, produkcija Jadran Film, redatelj: Simon B. Narath

Snimanje je bilo kao u pravom filmu. Moj zadatak je bio izraditi futuristički kostim za glumca: šljem s lampom, prsluk i naprtnjača s uređajem za disanje i maskom za lice, naramenice i narukvice. Izazov maskiranja postojćeg, pravog naoružanja u neprepoznatljivo, bio je tim veći s obzirom na to da je osnova bila AK-47 (najpoznatija i najproizvođenja strojnica ikad). Ostali zadaci uključivali su opremu automobila te neke intervencije na scenografiji glavnog seta i dr.



GORE:
skica šljema
s maskom

DUJE:
skica kostima

DUJE:
helmet and
breathing mask
sketch

LEFT:
costume
sketch

ESNO: gotov i
bojen kostim
a glumcu
DJE: kostim
radnoj fazi
GHT: finished
and painted
costume on
the hero
ELOW: costume
in early stage
of assembly



DUJE: kostim "u akciji";
s punom opremom i
oružjem na setu

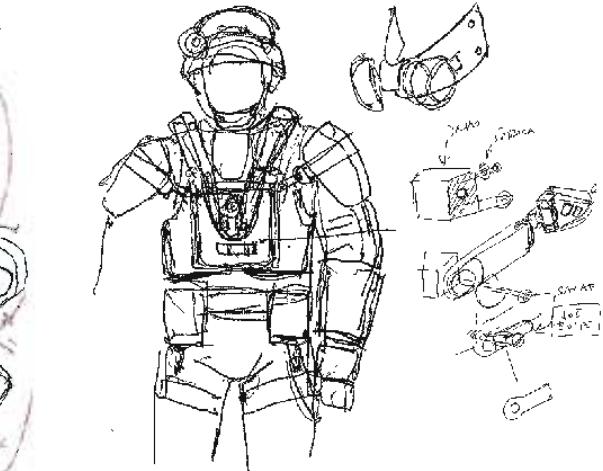


LEFT: costume "in action",
fully equipped on the set

GORE: redatelj (Simon B. Narath)
daje uputstva glumcu ("Ajku") u
kostimu
ABOVE: director (Simon B. Narath)
explains the scene to the actor
("Ajk") in costume

A short movie made as a coming attraction, Jadran Film production, directed by Simon B. Narath

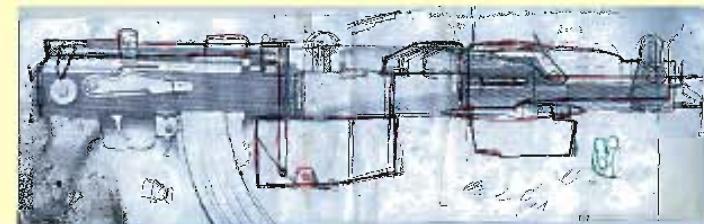
It was a large scale operation, like real movies. My part of the job was to create a special suit for an underground fight against zombies, and take up the challenge of masking the AK-47 (most famous and most produced semi-automatic rifle ever) into something else and unrecognizable, but believable and still functional for shooting blanks. I was also expected to make some car applications, and to add some elements to other costumes, together with some minor set-designing.



GORE: kostim "u akciji"
i konceptualne skice

UPPER ROW: costume "in action"
and concept sketches

Specijalni kostim i oprema: Imajući tek siluetu kvazi vojne ikonografije kao polazište, bacio sam se na razradu konцепције i ubacio u dizajn kostima uz vojne elemente i neka obilježja torzalnih dijelova NASA-inih skafandera s namjerom da osvježim militantne elemente i cijelom kostimu dam odmak od bilo čega u stvarnoj upotrebi. Opet uz malo sredstava, a imajući na umu gotovo zaboravljene patnje mladog voditelja "Modula 8", aplikacije za ovaj kostim - u skladu sa scenarijem smo (moja bolja polovica i ja) koncipirali nešto pametnije, barem smo tako mislili: bez teških poliesterskih oklopa, ali zato od šivanih dijelova (kao npr. obloge skafandera za svemir), kostim će biti ugodniji za nošenje, i čvršći. Kako smo imali mogućnost načiniti samo jedan kostim, trebalo ga je paziti i postupno trošiti prema kraju snimanja. Ipak, neka rješenja u scenografiji zahtijevala su da se suprotno najavljenom planu i scenariju, pravog dana snimanja, snima prvi kadar s glumcem u opisanom kostimu koji skače s visine od metra i pol! - Prvo hmmmm... Pa onda šok... Glumac skače, a dijelovi kostima padaju po studiju. U potpunom zaprepaštenju slušamo Simonove riječi: "OK. Imate 5 minuta za popravak kostima!" - Sva iluzija o konceptu šivanog kostima raspršila se u vjetar. Takav već završen i obojen kostim nije se više mogao šivati, pogotovo ne na setu dok cijela ekipa čeka samo taj kostim da bi mogli nastaviti. Uslijedilo je spajanje dijelova sa zahericama i "Gafer"-trakom, a kostim se doslovce raspadao cijeli dan da bismo ga uspjeli koliko-toliko pokrpati i vratiti mu prvotni izgled tek za drugi dan snimanja. Taj drugi dan su stvari tekle nešto bolje, do samog kraja kada su se "zombiji" morali doslovce bacati na glavnog junaka, pri čemu se kostim u priličnoj mjeri uništio...



GORE: radni nacrt za aplikacije
DESNO GORE: maskirani AK-47
DESNO: rani crtež

ABOVE: blueprint for applications
ABOVE RIGHT: masked AK-47
RIGHT: early drawing

Oprema oružja: Glavni junak je u obračunu sa zombijima trebao imati nekakvu posebnu pučaljku. Međutim, kao baza za ispaljivanje čoraka na raspolaganju je bila samo svjetski najrasprostranjenija poluautomatska puška AK-47 (popularno znana kao Kalašnjikov po svome konstruktoru). Bilo bi totalno kontraproduktivno u takvom tipu filma



Masking the weapon: Our hero needed to have some sort of a special weapon to fight the zombies. However, all we had at disposal for shooting blank charges was the most known rifle on

staviti glavnom junaku u ruke oružje većine filmskih negativaca. Kako maskirati najpoznatiji komad oružja na planetu, a da izgleda uvjerenljivo i bude upotrebljivo za pucanje čoraka? Dodatna otegota okolnost bila je nemogućnost da ponesem oružje sa sobom u radionicu iz pravno-zakonskih razloga. Sve što sam mogao jest izmjeriti ga i naciniti aplikacije naslijepo, odnosno prema crtežima i mernim skicama, ali i bez vremena za testiranje dijelova prije konačnog apliciranja netom prije snimanja. S obzirom na to da je moj dizajn podrazumjevao aplikacije maskiranja cijevi, spremnika i nekih radnih dijelova, odnosno većeg dijela oružja, gotovo svega osim drške i okidača, morao sam biti krajnje precizan i uz to iznaci način da se dijelovi dobro učvrste, a da na bilo koji način ne oštete oružje na koje su aplicirani. Na ovo potonje sam, iako se nije moglo vidjeti, i najponosniji, jer kad sam poskidao sve dijelove, nije bilo nikakvih oštećenja!

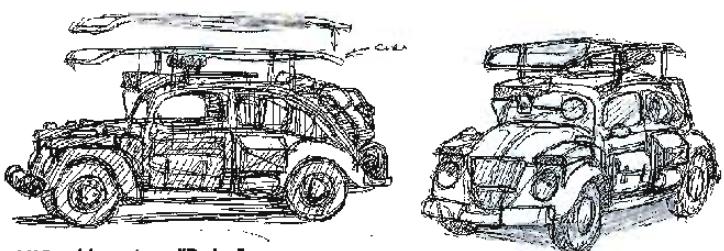
Dodatne intervencije za ovaj filmić uključivale su neke moje (donekle reciklirane) aplikacije preko razmjerno konvencionalnih komada odjeće koje je odabrala kostimografkinja Ana Savić, plus nekoliko na brzinu sklepanih rekvizita...

DOLJE: reciklirana "oprema" na motoristima Zundapp-a

BELOW: recycled "equipment" for Zundapp crew

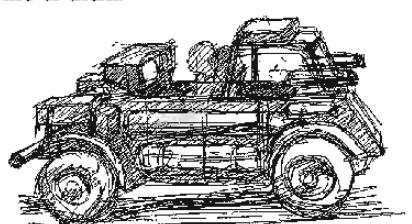


Oprema za automobil: Automobil je u početku trebala biti VW buba, dok sam ja navlajao za ratni Kubelwagen, no konačno je odabran Opel Olympia iz 1952. Načinio sam nekoliko konceptualnih crteža i s tim automobilom, kod kojeg je aplikacija futurističkih elemenata također podrazumjevala očuvanje vrijednog oldtimera od oštećenja. Tako su, u neku ruku, načini pričvršćivanja elemenata diktirali i konačan izgled aplikacija, ali i ovaj put sam uspio izgurati svoj konceptualni dizajn do kraja. Tada sam uvidio i prednosti svog "depoa" dijelova u odnosu na "Jadran filmov" depo: za razliku od sjajnih primjeraka koji se mogu posuditi u Jadran filmu, predmeti iz moje zbirke kadšto se smiju preoblikovati, rastaviti, uništiti - ako su potrebni u nekoj drugoj ulozi!



GORE: skice stare "Bube" sa aplikacijama

ABOVE: sketches of old "Beetle" with applications



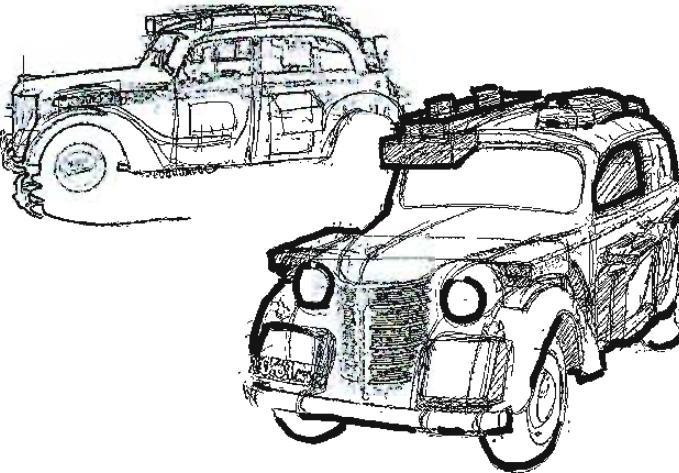
DESNO: skica "Kubelwagen-a" sa aplikacijama
RIGHT: sketch of "Kubelwagen" with applications

the entire planet, the AK-47, better known as the Kalashnikov (named after its designer). It would be completely counterproductive in such a genre to put in the hero's hands a weapon usually used by bad guys in movies. How to mask it into something believable and good looking, yet enough to make it unrecognizable, but in such a way as to retain its operating capability? Another inconvenience was a legal impediment preventing me from taking the "piece" with me to the workshop. All that I could do was to take good measures, and make applicable elements according to drawings and sketches. There was no time for testing - fitting, though, so it had to fit perfectly on the spot! Moreover, all the elements had to be applied with utmost care to avoid scratching of the rifle. My design incorporated a lot of masking elements, which resulted in almost complete covering of the original gun, and I managed to accomplish the task leaving the gun intact.



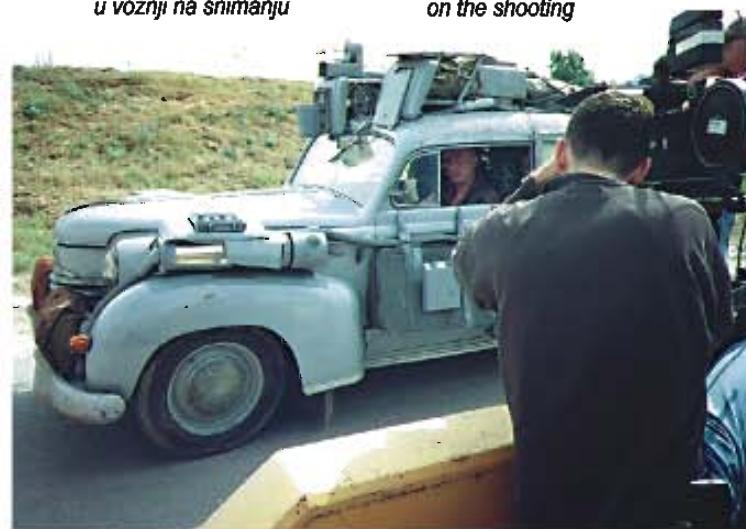
LEVO:
Hrvoje Štefotić
sa "opremom"

LEFT:
Hrvoje Štefotić
wearing some
"equipment"



GORE I DESNO DOLJE: idejne
skice adaptacija
GORE DESNO: Opel Olympia '52
s dodanom "tehnikom"
DOLJE: "maskirani" Opel
u vožnji na snimanju

ABOVE & BELOW RIGHT: conceptual
sketches of adaptations
RIGHT: Opel Olympia '52, upgraded
with "technical applications"
BELOW: "upgraded" Opel drives
on the shooting



LEVO: zadatak je bio izraditi "obavezne" futurističke dodatke - varničke tehničke aplikacije za automobil, oldtimer iz 1952. godine - Opel "Olympiju". Automobil je bio dosta dobro uščuvan i u voznom stanju, što je otežalo zadatku zbog nemogućnosti spontane aplikacije dijelova, kakva bi po svoj prilici oštetila vozilo. Zato je bilo nužno sve dijelove pričvršćivati mekom žicom, kukama ili ljepljivom trakom za dostupna i tomu pogodna mjesta, a lak karoserije na pojedinim mjestima zaštiti od ogrebotina.

LEFT: my job was to create "obligatory" outer futuristic technical elements for the hero's car, Opel "Olympia" - an oldtimer from 1952. It was in good shape and completely drivable, which complicated my work, because no drilling, scratching, or any damage whatsoever was allowed. I used soft plastic, protective covers, electrician's insulated copper wire and other things to avoid damages to the original body's paint.



"PLASTICAT", 2001

3D animirani kratki film,
produkcijska Kenges,
autor: Simon B. Narath



LJEVO: 3D animated short movie,
skica "robo-psa"
LEVI: Kenges production,
author: Simon B. Narath

Zadaci za ovaj animirani film bili su: izrada robota, vozila-letjelica i posebnih ekranu u 3D programu (LW), ali uz ograničenje broja poligona i posebno mapa, tako da su neke korištene na istom objektu iz više projekcija. To je zapravo samo dizajn, izveden u 3D programu (Lightwave). Ali moj način razmišljanja bio je sličan kao i u realnom modeliranju 3D modeliranje ima svojih prednosti, ali i mana. Veći je izazov bio sa što manje poligona i što manjim mapama postići što efektnije dizajne, a opet različite od već postojećih, u sadašnjoj pomahnitoj turbo-produkciji 3D kreacija...



DOLJE: četverodiskna letjelica
BELOW: four-disk flyer

S LJEVA, U SLUČUJU KAZALIKE NA SATI:
dvodiskna letjelica;
transporter;
letjelice za pretraživanje
tla, sa skicama;
cepelin; leteći bus
na jedan disk

CLOCKWISE FROM LEFT:
two-disk flyer;
transporter;
flying cars for ground
search, with sketches;
zeppelin; and single-
disk fly-bus



DESNO:
lebdeci signalni robot,
skica i dvije varijante

RIGHT:
levitating traffic
robo-regulator,
sketch and
two variations

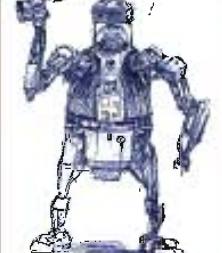
DOLJE: lebdeci, i "gundavi" robot
BELLOW: levitating robot, and "grumpy" robot



DESNO:
lebdjelica-trajekt,
skica i 3D model

RIGHT:
levitating ferry,
sketch and 3D model

DOLJE: 3D model
i skica lutke

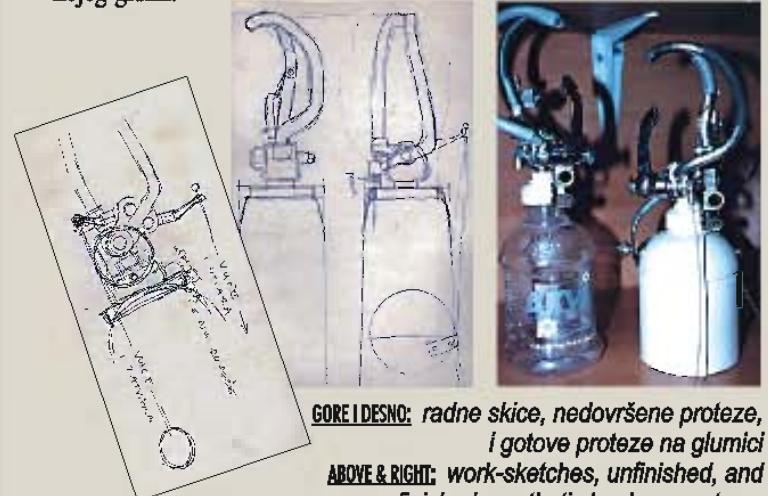


"SVJETSKO CUDOVISTE", 2001/2003

"THE WORLD GREATEST MONSTER"

Igrani film,
produkcijska Romullić / HTV / Jadran film;
redatelj: Goran Rušinović

Zadatak za ovaj film bilo je nekoliko, no izdvojiti ćemo izradu umjetnih protetičkih kuka, koje su robusnošću dizajna trebale asociрати na prvu polovicu 20. stoljeća, a ujedno biti funkcionalne za potrebe snimanja te prilagođene glumici koja ipak ima šake, za razliku od lika kojeg glumi.



GORE I DESNO: radne skice, nedovršene proteze,
i gotove proteze na glumici
ABOVE & RIGHT: work-sketches, unfinished, and
finished prosthetic hooks on actress

Protetika za invalide postoji, ali nije bilo ničega za mladu glumicu sa svim prstima na broju. Zapalo me da u stilu primitivne protetike načinim kuke za obje ruke, s tim da desna bude funkcionalna. S obzirom na to da je na raspolaganju bio samo jedan vrč koji je pristajao hvatanju kukom, a taj je preživio (zahvaljujući spretnosti glumice) nekoliko snimaka hvatanja vrča, točenja vode u čašu i odlaganja vrča na kraju, bio sam i više nego zadovoljan funkcionalnošću napravljenoga.

S druge strane, elegantne metalne šake nisu imale nikakvu drugu funkcionalnost osim pogodnosti jednostavnog navlačenja na ruke glumice... Set tih "šaka" u elegantnom pakiranju činio mi se vrlo uvjerljivim...



GORE: metalne šake u nastajanju, i gotove; te na probi (DESNO)

LEFT: hand-shaped prosthetics in work, and finished;
also on the trial shooting (RIGHT)

Lutka: Možda je i bilo moguće nabaviti neku starinsku lutku, kakva je bila poželjna prema scenariju, no u manjku vremena djelovalo nam je moguće pripremiti jednu za slijedeći dan. Imao sam spremjan odlijevak glave i ramena, kojeg je Sanja obojila. Ipak, šivanje tijela prema nacrtu pokazalo se nesavladivim za našu mašinu, zbog čega smo morali znatno pojednostaviti kroj, no rezultat je bio sasvim zadovoljavajuć.



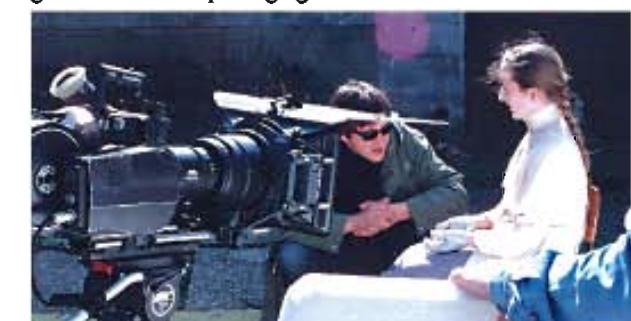
Motion picture,
produced by Romullić / HTV / Jadran film
directed by Goran Rušinović

T here were several things for me to do in this film, but I'll focus on prosthetics, designed in a crude way to evoke the early 20th century, which had to be functional in certain aspects to film some scenes, but also tailor-made for the actress who embodied the person without any hands.



Some real prosthetics were available, but not such fakes for an actress who's got all ten fingers. I had to work out a cover design for her fists. Those fake prosthetics had real hooks, though, and the right-one was suppose to be functional in order to gently grip the glass water-jug, half full; lift it to pour some water into the wine glass; release the water-jug and finally take the wine glass to drink! The actress did all that several times in a row, she was really very good at it - I know, because I also know how limited were the movements of the hooks! All the better, for that glass jug was unique - it had to fit the hook; we had some others in several copies, but they weren't compatible with the hook!

On the other hand, the elegant, hand-shaped prosthetics weren't supposed to be functional, they were just for show-off, so the only feature they had was the ease of putting them on (onto actress's hands, like metal gloves). I thought they would look very smart in their elegant wooden-box packaging...



The doll: Perhaps it's possible nowadays to acquire a cheaply produced doll, but we needed to make one that resembled a particular vintage one, and it had to be crafted overnight. I prepared the cast of the head with shoulders for Sanja to paint, and put together the body on the sewing machine. Now, this was one of the hardest things we had ever had to do, simply because one can't produce something of such a small size without some kind of a special sewing machine. After multiple and frustrating attempts, Sanja decided to simplify the design radically, which proved more than adequate for the shot.

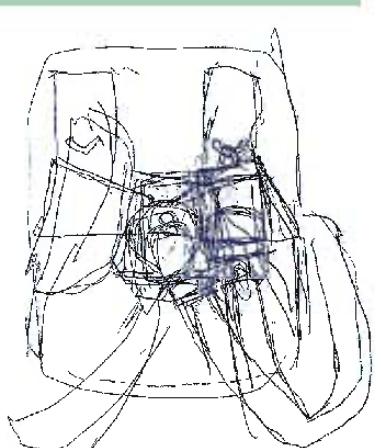
"GLOBUS", 2001

TV reklama za tjednik "Globus"
agencija: Digitel
produkcijska agencija: Planet komunikacije
redatelj: Simon B. Narath



GORE: "kamere - oružja" br.1 i br.3
ABOVE: "Camera - weapons" No.1 and No.3

TV-reklama za tjednik "Globus" snimala se u filmskom studiju ispred zelenog zaslona. Zadatak je bio izraditi futuristički kostim za glumicu (Andu Marić): šljem, naprtnjača, pojas posebne namjene, te tri kamere kao "oružje" za postizanje pogodaka unutar računalne igre, u kojoj se, tobože, glumica nalazi. Stil je uvjetovan upravo miljeom računalnih igara, a oblik i materijali za izradu kostima akcijom, odnosno kretnjama koje glumica mora činiti: višekratno skakanje na trampolini, padanje na stručaju te ostale, za kostim i glumicu fizički zahtjevne radnje. Boja, odnosno "mati" izgled kostima i opreme uvjetovani su potrebama "chroma-key" tehnologije.



Dijelovi kostima: Sada već s iskustvom šivanja kostima i krutih oklopa, ovaj kostim - opet u skladu sa scenarijem, odlučili smo (moja gđa i ja) koncipirati puno, pa, recimo to tako - pametnije: bez poliestera, bez šivanja, ali zato od pomno odabranih kupljenih osnovnih dijelova, modifiranih i kombiniranih tako da "zaigraju" na pravi način pred kamerom, plus nekoliko aplikacija u mojoj uobičajenom stilu, dobili smo sasvim solidan kostim. Jedina stvar koja me brinula bio je zahtjev za "cilnjikom" - monoklom na šljemu. Čvrsta žica ispred glumičina oka nije dolazila u obzir zbog, ovog puta predviđenih akrobacija, pa sam taj sklop sastavio od elastičnih materijala. Kad se Andu u prvom snimanom kadru bacala

TV commercial for magazine "Globus"
agency: Digitel
Planet komunikacije production
directed by Simon B. Narath



na stručaju, a da se ništa pritom nije raspalo ili odvojilo, znao sam da smo napravili dobar posao. Skakala je tako cijeli dan, pa i po trampolini, a da nije bilo većih problema ...

Izrada posebnih "kamera-oružja" bila je relativno laka s tehničkog aspekta, više me mučio problem hibridnosti dizajna, s obzirom na to da moderne kamere, kao i moderno oružje gube pojavnu stereotipnost, a u nekim slučajevima u realnosti čak već i naliče jedno na drugo. Moj favorit u tom smislu je "kamera-oružje" br. 3...



GORE od najmanje "kamere-oružja" za početne scene, do najveće "kamere-oružja" za posljednju scenu
ABOVE: from small "Camera-weapon" for introductory shots, to large "Camera-weapon" for the final shot



GORE I DESNO:
glumica na setu u
potpunom kostimu,
"naoružana kamerama"

ABOVE & RIGHT:
actress on the set,
in complete costume;
armed with
"Camera-weapons"



Making of "Camera-weapons" was a less challenging task from the technical aspect, yet it was more demanding to design them in a way to retain their hybrid role appearance. This was a consequence of the contemporary rebellion against design stereotypes, both in weapons design, as well as in design of various electronic hardware, which in some cases completely blurs the device's function and origin. For that matter, the biggest-one I made is my favorite, due to its distinctive configuration...

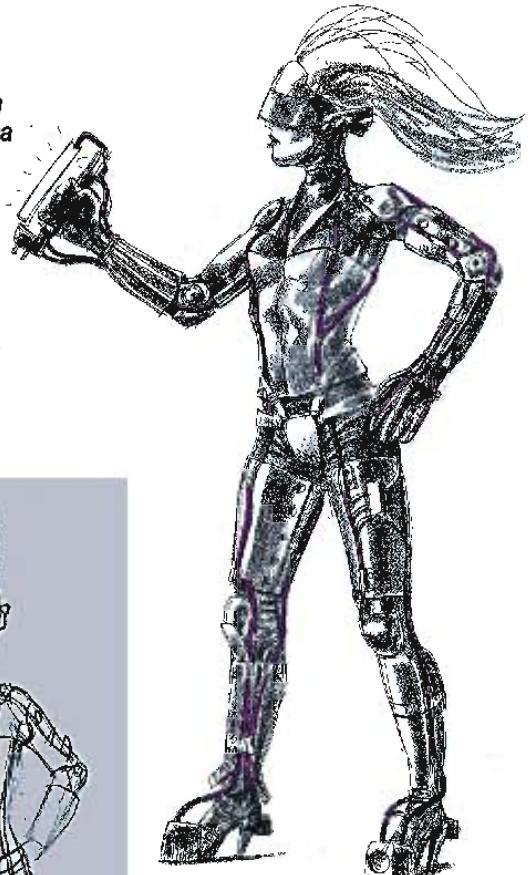
"CABLEBORG WOMAN", 2002

Foto-happening Damira Hoyke,
za Eurocable grupu

Damir Hoyka's photo-happening,
for Eurocable group

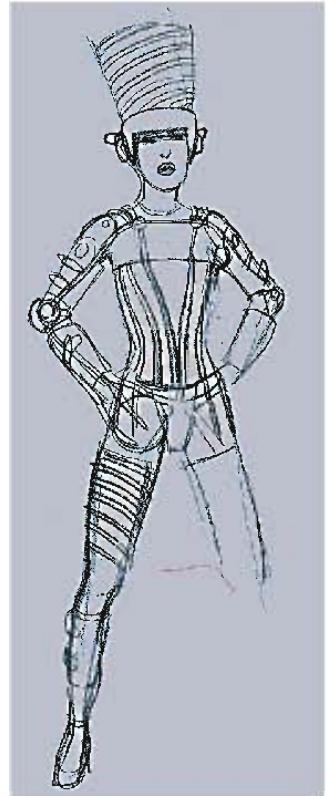
DESNO:

koncepcionalna skica
- triko je pripremjen
uz tijelo i prekriven
oklopnim dijelovima
te kablovima



RIGHT:

concept sketch
- tight overall body
suit covered with
armor parts and
cables



LLUEVO:
rani koncept sa
naglašenijem
kablova oko
kostima

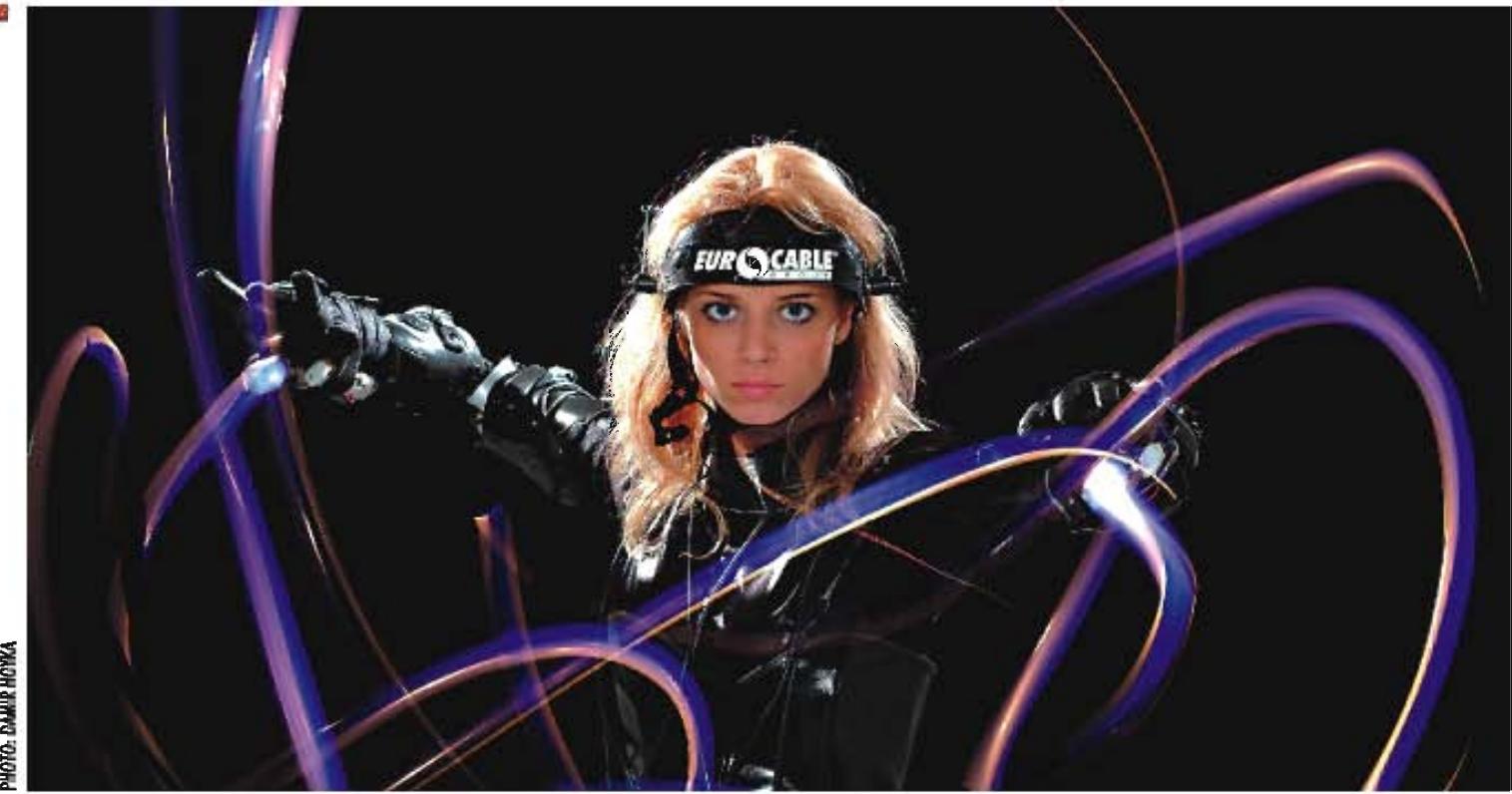
DESNO: "Cableborg
woman" kostim
u Hi-tech stilu,
skoro spreman
za happening

RIGHT:
early concept
with extensive
use of cables
around the
costume

RIGHT: "Cableborg
woman" costume,
finished in Hi-tech
style, almost ready
for the happening



PHOTO: DAMIR HOYKA



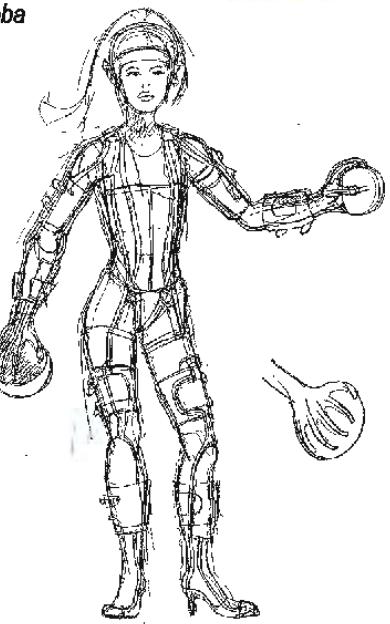
GORE: "Cableborg woman" proba
konačne varijante kostima
s rasvjetnim tijelima
ABOVE: "Cableborg woman",
trials of final design with
light sources



GORE: Fani odmara tijekom probe kostima s oklopnim dijelovima
ABOVE: Fani rests during fitting of final design, with armor pieces fitted on

GORE I DESNO: skice i
odbačene ideje za
rasvjetna tijela u
sklopu kostima

ABOVE & RIGHT: sketches
and unused concepts
for integral costume lights



Moj zadatak je bio osmisлити futuristicki dizajn prema željama autora happeninga i izraditi posebne dijelove za kostim. Fotografiranje uživo možda nije isto kao što i film ili reklama, no to nije nimalo olakšavalo stvar, nego baš naprotiv...

Može se reći da sam sada već znao što i kako, no postalo je jasno da će biti dosta skupo jer je traženi tip dizajna trebao biti totalni hi-tech kostim, uglačan, u kombinaciji s elegantnim "sado-mazo" kožnim dodacima. Morao je savršeno i čvrsto pristajati, ipak omogućavajući manekenki (Fani Stipković) velik raspon kretanja, a sve to pred publikom na otvorenoj pozornici i bez mogućnosti ikakvih intervencija tijekom happeninga - foto sessiona glasovitog Damira Hoyke. Dodatni su zahtjevi bili i integrirani izvori svjetla, s napajanjem koje je moralo dostatno izdržati, a svejedno biti skriveno tako da ne kvari liniju kostima, a za što gotovo da i nije bilo mjesta. Dodatno, u cijelu se priču ubacila i mogućnost da bi kostim trebao

My job was to design and construct this futuristic costume, based on a photographer's vision. It wasn't for a movie or TV, but it's worth mentioning. One could say that, by that date, I should have learnt what's and hows, and I did know one thing: this-one's going to be more expensive, that's for sure! It was supposed to be Hi-tech, glossy, with some black leather S/M elements. It had to fit firmly the model's (Fani Stipkovic) body, yet allowing her full body movements, and all of that in front of live audience. Nothing could be left to chance, for it was a glamorous event by famous Hoyka, and there was no room for mistakes, or a possibility for even slightest repairs or any interventions from my part. All I could do was to stand aside and watch full of hope. Another important request was the integration of light sources into the costume, which allowed almost no space for hiding batteries. Furthermore, the design had to be conceived in a way to be ready for the grand tour across the state, meaning that the girl who was supposed to wear it

nastaviti služiti za daljnje promocije diljem zemlje, što je zahtjevalo prilagodbu koncepcije jednostavnom oblačenju i navlačenju svih dijelova, na taj način da bi djevojka koja bi ga nosila, to mogla svladati sama. Kako me traženi dizajn "vukao" na trendovsku sportsku opremu, smatrao sam da je najbrže, najčvršće i, ne manje važno, da će najbolje izgledati ako se maštovito upotrijebi gotovi sportski rezviziti. U tom sam smjeru načinio konceptualne crteže, od kojih je upravo ova skuplja varijanta naišla na odobravanje!

Slijedeći je korak bio pronaći elemente kostima po mjeri manekenke. Prokrstarili smo cijeli grad u potrazi za specifičnim rezvizitim, kupovali potpuno nove i onda ih doslovce raskomadali, selektivno razrezali u upotrebljive segmente. Rabljena roba nije dolazila u obzir, što zbog nemogućnosti usklajivanja, što zbog uskog izbora, zastarjelosti dizajna ili oštećenosti. Ali, iako relativno skup, takav bi nivo izrade bio još i skuplji da se islo na modeliranje, izradu kalupa, odljevaka od poliestera ili sl.

should have no trouble putting it on by herself. Easier said than done! The design wanted in this job reminded me of contemporary sports gear, so I figured that the cheapest, the fastest, the strongest, and the best-looking way to do it would be to use real sport requisites! Thus I made some conceptual drawings in that direction, together with just all-leather concepts, and it turned out that our ultimate clients (Eurocable group) approved the sporty design, which was also far more expensive.

The next step was to search the entire city in quest for exact pieces of sports gear in right size and color. Upon finding the components, I bought all I needed for the assembly, and literally cut some of them into separate elements! For that matter, the second-hand gear was out of question, 'cause even if it was unused, it would be impossible to find just the right parts and combinations, yet contemporary, in perfect color, or size. Consequently, although relatively expensive, that level of execution would be even more expensive, if done by modeling, molds, and fiberglass casts for basically one set.

"TORSIA", 2005/2006

Kratki film, produkcija Kontrafilm
redatelj: Jakša Borić

Prvotno sam trebao načiniti samo implantat - umjetnu, kromiranu kralježnicu po zadanom dizajnu. Međutim, ukazala se potreba i za kirurškim "žaračem" svjetlećeg vrha te za dodatnom scenografijom. Dok sam ove manje rekvizite izveo sam, ili sklopio od naručenih dijelova, na scenografiji sam više bio konceptualni dizajner i supervizor radova. Koncipirao sam na licu mesta, bez prethodnih skica ili planova. S malim smo puno postigli, tako da smo svi bili dosta zadovoljni...

Meni je najvažnije postignuće bio odmak od mračnog dizajna američkih uzora iz osamdesetih. Sve u svemu, izrazito ugodno iskustvo.



PHOTO: JAKŠA BORIĆ

Short movie, Kontrafilm production
directed by Jakša Borić

At first, it was only the substitute metal spine that was expected of me to execute upon the already existing design. However, later on other requests "jumped in", such as a surgical instrument with illuminating spike, or, additional set designing. The latter proved to be my most notable influence in the whole picture. But, although I was able, as usual, to execute small props all by myself, on the set I was in the role of a conceptual designer and supervisor. There were no previous sketches or concepts, so I just improvised on the spot. I think we made an impact with really limited resources...

To me, personally, the biggest achievement was distancing in design from some dark role models from the 1980s. A satisfying experience.

LEVO: kromirani
implantat načinjen
po zadanom dizajnu,
ali sa nekoliko mojih
dodataka

LEFT: shiny, metal
substitute spine, made
upon existing design,
but with some extra
"touches" of mine

DESNO:
"medicinska oprema"
porед ležaja pacijenta

RIGHT:
"medical equipment",
next to patient's bed



"KRAVATA", 2005/2006

"THE NECKTIE"

Kratki film, produkcija Kontrafilm
redatelj: Nikola Ivanda

Zadatak je bio primarno složiti imitaciju rudarskog vozila. Kasnije sam bio konzultiran i glede scenografije "rudnika", mada sam onđe imao stvarno neznatan "manevrski prostor", bez pravog budžeta i uz nepostojanje vremena za veće "uradi sam" pothvate, osim razmještanja raspoloživih elemenata, koji su djelovali tek kao detalji u golemom prostoru sljemenskog tunela, kamufliranog praktikablima u centralni kop...



GORE I DESNO: "Božomobil" - tobožnja lokomotiva, prozvana tako po velikanu hrvatskog glumišta Božidaru Aliću, koji je bio primarni korisnik ove lažne rudarske lokomotive iz 1950-ih. Kao baza su poslužila tračna kolica od kamere, prvotno zamisljena kao osnova za tobožnji rudnički vagonet. Vagonet je kao konцепцијa vrlo brzo otpao, odnosno zbog potreba scenarija postalo je jasno da glumac neće moći sjediti u vagonetu, nego ispred. Skicirao sam vrlo jednostavno na istom papiru uz običan vagonet i konceptu malog vučnog stroja sa stražnjim pogonom, koja se pokazala kao prihvatljivo rješenje koje se održalo kao konačna konfiguracija, uz vrlo malo konceptualno-konstrukcijskih razvara na papiru i u zradi. Rezultat me prilično zadovoljio u smislu da smo poprilično uspjeli zamaskirati neprimjerenu uglastost gradnje od ravnih drvenih letava (uz održanje čvrstoće) te prikriti i ukomponirati prihvatne ručke (nastavke drvene armature) za ljudski "motor" - ekipu koja je gurala šuplju lokomotivu. Na mojo žalost, određeni snimatelsko-scenaristički zahtjevi donekle su degradirali dizajn nužnošću postavljanja velike košare s hranom preko cijelog stražnjeg dijela te postavljanjem malih reflektora sprječujući upravljačku konzolu, a koji su improvizirano maskirani dominirali svim prednjim rakursima...

Short movie, Kontrafilm production
directed by Nikola Ivanda

Just as in making of "Torsia", I was primarily contracted for one task, the one of designing and constructing the coalmine car; and as before, my tasks and responsibilities grew in the course of shooting. Such was the improvement of the "coal-mine" set that eventually all I could do was to arrange the available prop elements, which acted only as details in the vast tunnel space, masked with construction elements to act as the central hall of the mine...



ABOVE & LEFT: "Božomobil" - a quasi mining car's pulling engine, named after a great actor Božidar Alić, who was the sole driver/user of this fake mine locomotive designed like the one from the 1950s. Camera dolly was provided as a substitute for the undercarriage, at first meant to support the mine car fake. However, the mine car concept was soon to drop out, because it became clear that the screenplay requested sitting in front of the car. I made another sketch on the same paper with the mine car sketch, with the mine pull engine concept, which immediately proved a logical solution that was held to the end. I supervised almost a straightforward construction, with only minor developments to the basic concept. We managed to avoid, with some effort, the angularity of a wooden frame necessary for keeping rigidity, and to incorporate handles for grip team (the real engine of that car) under the hull. There was some effective detailing, off course, but the necessity for light sources attached to the front steering column set the drawback to the basic design, in a way that they dominated all frontal shots, while a big basket covered the rear top of the car...

"SOLDAT", 2004 - 2006

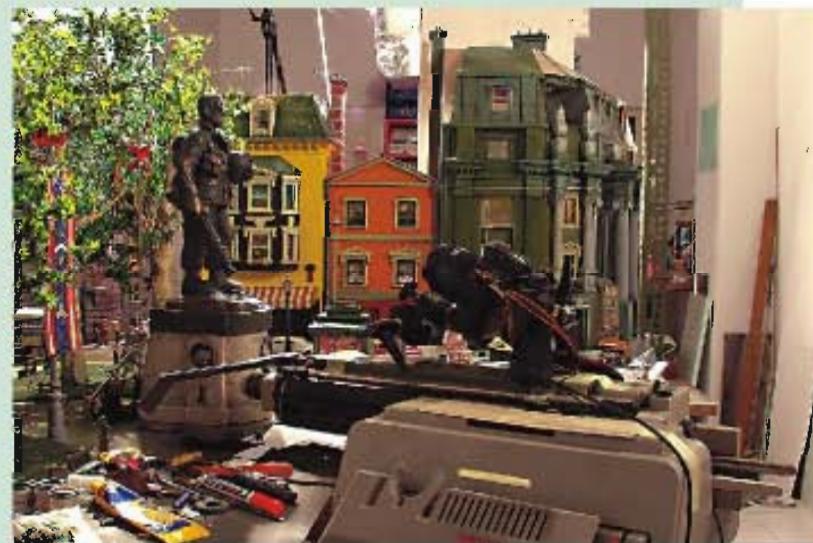
Lutkarski film u tehnici stop animacije,
produkcija Kenges



Short stop-motion film; puppet animation
Kenges production

Osim što je Soldat moj prvi autorski (ako zanemarimo eksperimentalni Kugelprogramm) animirani film gdje potpisujem režiju (i koautorstvo priče sa Sanjom), u procesu snimanja - gdje sam bio i snimatelj i majstor rasvjete i izvršni animator lutaka, ali i svega ostalog na setu - "proizvodnji" kadrova pristupio sam iz uloge produkcijskog dizajnera, u punom smislu te funkcije, naročno uz svesrdnu pomoć vještina, domišljatosti i kreativnosti svoje supruge. Uza sve minuciozno planiranje i gotovo dvogodišnje pripreme u predproizvodnji raznih elemenata, "Soldat" je ispaо svakako moj najkompleksniji posao do sada, u prvom redu po obimu (jer u animiranom lutkarskom filmu sve treba namjenski napraviti, i to na način da je prikladno za stop-animaciju), ali - iako se tako možda i ne čini na prvi pogled - bio je iznimno kompleksan i dizajnerski. Iako sam za izradu 3D animatika pomno pripremio osnovni dizajn svih likova, rekvizita, vozila i zgrada u računalu, i to nekoliko mjeseci prije izrade maketa i snimanja, neke detalje površinske prirode rješavao sam naprosto u posljednjem trenutku.

Najveća je dilema bio izgled lica glavnoga junaka, a u skladu s tehničkim zahtjevima mimike i kretanja. Trebalo je proizvesti i imati spremnu glavu s integriranim šljemom, kao i onu bez šljema, ali sa šupljim šljemom (tehnički zahtjevno za unikatnu izradu) za stavljanje u ruku lutki. I puška glavnog junaka morala se strukturom razlikovati od gotovo funkcionalnih, realističnih pušaka ostalih likova da bi izgledala kao integralni dio brončane skulpture. A i takva je morala imati spojne dijelove armature za povezivanje s armaturom u tijelu Soldata... Pokazalo se da je takav tobože realan, a ipak stiliziran dizajn čak teže izraditi nego bilo kakve futurističke predmete, upravo zbog neprepoznatljivosti ili namjene ili logike



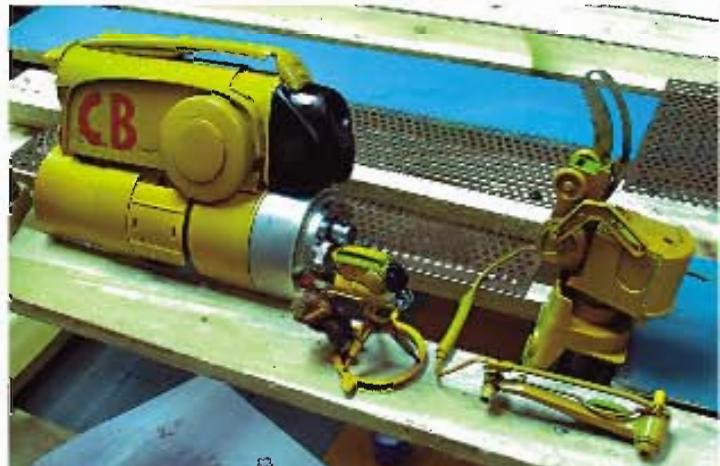
Left: short stop-motion film; puppet animation
Kenges production

LEVO:
veliki auto-model
u radu, i završen -
iza lutaka vojnika;
skice vojnika

LEFT: big
car-prop in work,
and finished - with
puppet soldiers in
front; sketches of
two soldiers

DESNO: velika lutka
kamerama na
stroju za nivelliranje;
sa "TV kamerom"
SASVIM DESNO: velika i
mala "TV kamera"

RIGHT: large-scale
cameraman puppet
on special lifting rig;
with big "TV-cam"
FAR RIGHT, TOP: big and
small scale "TV-cam"



to incorporate lots of specific detailing. You won't notice them, but you'll miss them if they're not there. There's much more freedom in futuristic design, for that matter...

Conditions during production, and difficulties of shooting: Although I participated in many shootings, and collected valuable experiences in preparing of whatever was to be camera-captured (realizations described here are just a selection), my calculations referred to shooting efficiency, as well as time consumption, were largely based in accordance with early "Soldat" test shootings, together with experiences of shooting my first videos, which are, after all - fifteen years old! Lighting and camera settings took me a great deal of time in early preparations, just as the hero's face, but once defined, those posed no more troubles. However, what I hadn't anticipated was enormous time-loss for hanging sky-background constant adjustments (for every repositioning of the camera), as well as for covering escaped light-beams, or masking lights from lens-flares. Such banalities popped up at setting each shot, in times of utter physical exhaustion. It happened many times that - only after I started to animate - I would notice some striking detail, urgent to handle, and set everything to start. Thus, I did that part all alone, because there was no way of predicting in which moment I'll be really ready with all other preparations, so that



futurističkog dizajna, dok istovremeno svijet koji drži uporište u realnosti, da bi bio iole uvjerljiv, mora odisati i adekvatnim detaljima. Ti se detalji možda i ne primijete, ali primijetit će se ako nedostaju. Međutim, detalji u futurističkom dizajnu mogu biti daleko slobodniji.

Poteškoće i uvjeti na snimanju: iako sam dosad prisustvovao mnogim snimanjima i skupio raznorodna iskustva u pripremanju čega-god-dase-snima (iskustva i realizacije opisani u ovoj knjižici samo su jedan izbor, određen prema kreativnom inputu), svoje proračune o ritmu i utrošku vremena bazirao sam na probnim snimanjima iz ranih faza priprema, kao i na iskustvima stečenim u radu na mojim početničkim Video-radovima, petnaestak (!) godina unatrag. Definiranje rasvjete i postavaka kamere oduzeli su najviše vremena na samom početku snimanja, kao i definiranje lica glavnog junaka, no takve mi stvari kasnije više nisu zadavale muke. Ono na što nisam računao bio je enorman gubitak vremena u korekcijama nagiba pozadina (naslikano nebo), kao i maskiranje neželjenih, odlutalih zraka svjetla, ili postavljanje zaštitnih sjenila ispred objektiva jedne ili obiju kamera. Takve prizemne poteškoće običavale su se isprječivati prije okidanja prve sličice u trenucima krajnje izmorenosti i nakon svake, pa i najmanje promjene rakursa snimanja. Pomoćnici, kao alternativa ovakvom solističkom pristupu, nisu mi djelovali kao izvedivo rješenje u skučenom prostoru (preostalom oko seta), gdje često jedva da je bilo prostora da se sam proguram. Zbog nekih je kadrova za odlazak u drugi dio prostorije trebalo doslovno puzati ispod scenografije. I dok je za snimanje nekih, čak dugih vožnji (uz upotrebu mašine) od 180 sličica u nizu

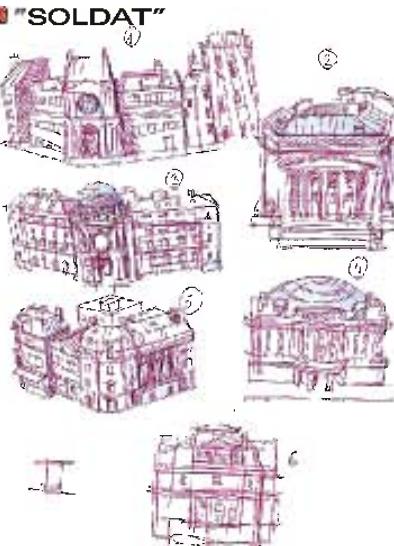
DOLJE LEVO:
"zeleni trg" - set; probno
snimanje sa "strojem"
za vožnju kamere

BOTTOM LEFT:
"park" - set; trial shooting
with camera mounted on
"motion control device"

DESNO GORE: lica sa "izrazima", za izmjenu
tijekom snimanja

DESNO: veliki postament, govornica i
oficir, prije povlačenja "cerade"

ABOVE RIGHT: face "expressions" for inter-
changing between frames
RIGHT: big-scale officer in front of the big
stonebase, ready to pull down the cover



DESNO: dijelovi, po nacrtima umnoženi, i gotov model zgrade

RIGHT: parts, made after blueprints, and finished model



GORE: konceptne skice obaveznih zgrada
DESNO: "sivi" trg
SASVIM DESNO: Sanja i modeli u njezinom koloritu

ABOVE: concepts for important buildings
RIGHT: "grey square"
FAR RIGHT: Sanja and models in her color-code



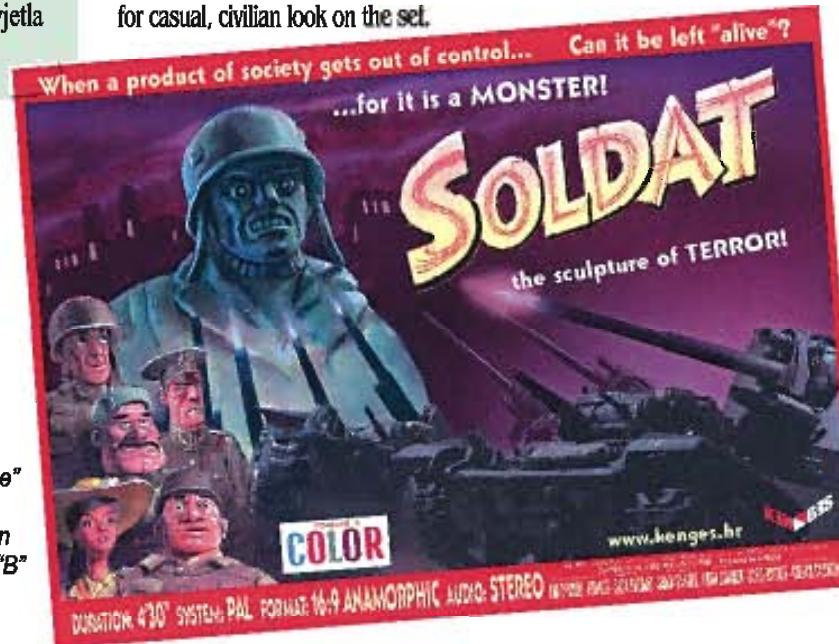
trebalo tek nešto manje od sat vremena (nakon priprema), za neke kadrove od maksimalno tridesetak sličica trebalo je i više od tridesetak sati u komadu da ih snimim! Bilo kakvo kretanje u prostoru zahtijevalo je pomna planiranja putanja objekata u prostoru. To se posebno odnosi na figurice u hodu ili trku, jer bilo da načine tek korak i pol hoda, ili nekoliko skokova trčeći, interval između svake snimljene sličice znao je iznositi i preko pola sata. Iste su mi neprilike zadavali kadrovi s bilo kakvim visećim objektima. No kako sam i prepostavio, najteži za snimanje bili su kadrovi s pet-šest figurica u simultanom trku, s putanjama koje se križaju.

S druge strane, masovne scene s publikom koja stoji na mjestu nisu bile toliko zahtjevne za animiranje, koliko više za pripremu. Kako god, redoslijed snimanja kadrova ipak su diktirali proizvodno-producijski čimbenici: npr. ako neki subjekt snimanja prema scenariju prolazi kroz određene deformacije ili se nepovratno oštetи u procesu, bilo je logično da se kadrovi s transformiranjem snimaju na kraju ili pri kraju eksploracije tog subjekta. Također, krupni planovi u kojima detalji dolaze do izražaja, dolaze prvi, u slučaju manjih oštećenja, koja se neće primjetiti iz daljine. Zatim, prvo smo definirali osnovni set u cjelini, kao i kolorit (za što je Sanja zaslužna), da bih mogao snimiti reference boja, svjetla i sjene za krupne planove. Mnoge sam krupne planove, iz čisto



LUEVO GORE: neobojana "puška"
LUEVO DOLJE: obojana "puška", u akciji
DESNO: letak, u maniri "B" filmove

ABOVE LEFT: unpainted "rifle"
LEFT: painted "rifle", in action



LUEVO: namještanje Soldata u padu znalo se otegnuti i po čitav sat između dva snimka

LEFT: adjusting Soldat's positions in mid-air was extremely consuming in time, up to one hour between just two frames



LUEVO: Soldat u svojoj posljednjoj pozici
LEFT: Soldat in his last pose

produkcijskih razloga (izrada nekih pozadina u veličini prevelikoj za studio), bio prisiljen snimiti pred chroma-keyem. Nemali posao spajanja planova zapao je postprodukciju (Mario Kalogera) u Kenges...

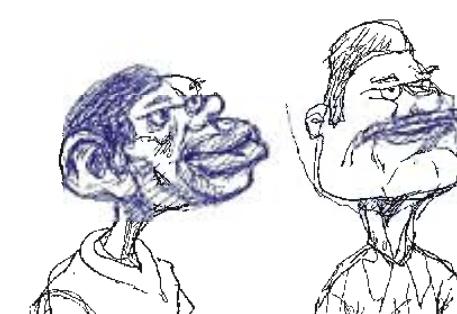


LUEVO: izdignuta "mreža" šina vodilica za klizne držače visećih bezglavih lutaka u trčećim pozama

LEFT: "net" of guides for gliders that supported headless puppets in tricky, "running" poses

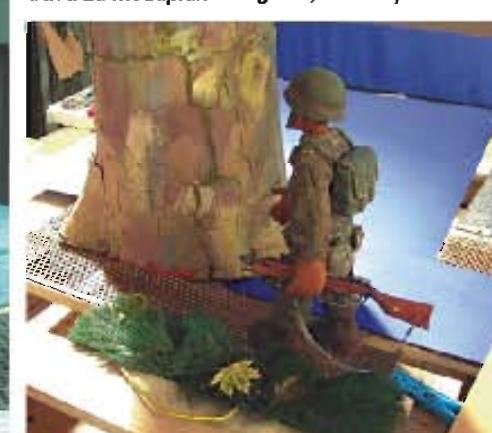
DESNO: kombinirani set je u cijelosti ispunio prostrani studio

RIGHT: the set, enlarged for additional depth filled almost entire studio



SASVIM LUEVO I LUEVO DOLJE: idejne skice i modeli sporednih likova

FAR LEFT & BELOW LEFT: concept sketches & head models of some characters
LEFT: cameraman for the blue screen shot
BELOW: vojnik, stablo i trava za međuplan





Instalaciju plazma ekrana omogućio:

antman

DVD sa snimkama omogućio:

KENGEKS

O autoru:

- rođen je 24. Studenog 1967. u Zagrebu.
- završio Školu primijenjenih umjetnosti u Zagrebu.
- diplomirao slikarstvo 1993. na Akademiji likovnih umjetnosti u Zagrebu, slikarstvo u klasi prof. Ive Frščića.
- nagrađen na 28. Zagrebačkom Salonu u kategoriji mladih autora
- prva samostalna izložba u Galeriji SC, 1994.
- član je ULUPUH-a, HDLU-a i HZSU-a

About the author:

- was born November, 24th, 1967 in Zagreb, Croatia.
- graduated painting from the School of Applied Arts and Design.
- studied painting at the Academy of Fine Arts, Zagreb and graduated in 1993, from the class of professor Ivo Frščić
- awarded at 28th Zabre's Salon, 1993, in category for young artists
- one-man exhibition in Gallery SC, 1994
- has memberships of ULUPUH, HDLU, and HZSU

David Peroš-Bonnot

Adresa: Nova Ves 27, Zagreb

Telefon/fax: 46-67-185

Mobitel: 098/476-209

e-mail: dpbonnot@yahoo.com



CREDITS

"Kugelprogramm" (1990), experimental video, independent production
author of concept, camera & model: David Peroš-Bonnot
music: Vlatko Drgalo

"Modul 8" (1994-1995), TV show, HTV production
authors Knežević, Kalogera, Narath
directed by Vladislav Knežević, cameraman Branko Linta
costume designer: David Peroš-Bonnot, assistant: Sanja Šantak
hosts: Hrvoje Handl, Vesna Tominić

"Franck coffee" (1994), TV commercial, Plavi film production
directed by Zoran Pezo, director of photography Vanja Černjul
starring: Lucija Serbedžija
set design supervisor: Simon B. Narath
prop design: David Peroš-Bonnot
additional set design: David Peroš-Bonnot, Ninošević Rajčević

"Plavi oglašnik" (1994), TV commercial, Plavi film production
directed by Dejan Jovović
starring: Bojana Gregurić, Pjer Žardin, Tom Gotovac and others
props & special costumes design: David Peroš-Bonnot

"Hand of the Master" (1995), short video by Simon B. Narath
directed by Simon B. Narath, camera Vanja Černjul
set design: Simon B. Narath
props, puppet and costume design: David Peroš-Bonnot

"Veritas insurance" (1997), TV commercial, Planeta komunikacija production
directed by Kresimir Gačev
production designer: David Peroš-Bonnot, assistant: Sanja Šantak

"Subterraneum" (2000), a short movie as a coming attraction, Jadran Film production
directed by Simon B. Narath, director of photography: Branko Linta
starring: Vladimir Đajković - Ajk, Diana Bolanić, Indoš Damir Bartol,
Bojana Gregurić, Jakša Boršić and others
costume designer: Ana Savić-Gecan, set designer: Ivan Marušić - Klif
special costume and prop designer: David Peroš-Bonnot, assistant: Sanja Šantak

"Globus" (2001), TV commercial, Planeta komunikacija production
directed by Simon B. Narath, SFX by Kenges
starring: Andra Marić
special costume design: David Peroš-Bonnot, assistant: Sanja Šantak
styling: Ivana Bilandžija - Billy

The World Greatest Monster (2001-3), motion picture, produced by Romulice/HTV Jadran film,
directed by Goran Rulićević, director of photography Tončislav Šinter
starring: Mira Horanina, Ivica Vidovjević, Gorica Popović, Zlatan Zubrić - Zukin, and others
costume designer: Ana Savić-Gecan
special prosthetics and masks: David Peroš-Bonnot, assistant and puppet
maker: Sanja Šantak

"Plasticat" (2002), 3D animated short movie, Kenges production, author: Simon B. Narath
directed and designed by Simon B. Narath, character animation: Saša Budimir
additional 3D vehicles, props, and character design: David Peroš-Bonnot

"Cableborg woman" (2002), Damir Hoyal's photo-happening, for Eurocable group:
costume designer: David Peroš-Bonnot, assistant: Sanja Šantak
additional costume parts: Mirjana Zagorec

"Calypso bus" (2003), TV-commercial, Planet B production
(and advertising campaign by "Juicy" (2002), Bruketa & Žinić)
directed by Bruno Anković
costume designer: Ana Savić-Gecan
special mask maker (after the Bruketa & Žinić designs): David Peroš-Bonnot,
assistant: Sanja Šantak, Božidar Osojnik

"T-mobile: Sms-flirt" (2004), TV-commercial, Planet B production
directed by Bruno Anković
special prop makers: David Peroš-Bonnot & Sanja Šantak

"Tora" (2005-6), short movie, Kontrafilm production
directed by Jakša Boršić, director of photography Davor Petrić
starring: Emili Matičić, Boris Miholjević, Andra Marić
production designer: David Peroš-Bonnot

"The Necktie" (2005-), short movie, Kontrafilm production
directed by Nikola Ivanda, director of photography Davor Petrić
production designer: David Peroš-Bonnot, assistant: Sanja Šantak

"Soldat" (2005-6) stop-animated puppet movie, Kenges production
author, cameraman, puppet miniaturist, and production designer: David Peroš-Bonnot
assistant: Sanja Šantak, animation templates by Saša Budimir
SFX: Mario Kalogera


GALERIJA ULUPUH

PROJEKTI

"Krugopravac" (1990), eksperimentni film, u rukama produkcije i autor koncepta, kamera i modeli: David Perot-Bonnet, glazba: Vlado Dragoš.

"Modul" (1994-1995), TV reklama, produkcija HTV, režiser: Krunoslav Kraljević, koncept i scenograf: Branko Lazić, fotografi: David Perot-Bonnet, asistent: Bojan Šestak, vokalni: Miroslav Vranić Jorčić.

"Franč kava: Kvalitet bez granica" (1994, TV reklama, produkcija Plan film, režiser: Zoran Perot, manejir: Vesna Černić, glazba: Ljubiša Štebedija, operativni koncept: Simon B. Marati, skriptopisac: David Perot-Bonnet, asistent: Bojan Šestak, kostim i poslovni stil: David Perot-Bonnet, Ninošlav Rajcevci).

"Prez opoziciji" (1994, TV reklama, produkcija Plan film, režiser: Dragoljubov, glazbe: Bojan Gregurić, Pjer Šarić, Tom Gotovar i drugi, poslovni stil: David Perot-Bonnet).

"Hand of the Master" (1995), kratki video: Simon B. Marati, režiser: Simon B. Marati, snimatelj: Vesna Černić, koncept: Simon B. Marati, lutka, kostim i poslovni stil: David Perot-Bonnet.

"Ventilator u poziciji" (1995), TV reklama, produkcija Planet komunikacija, režiser: Krunoslav Gavrović, koncept: David Perot-Bonnet, asistent: Sasa Šantak.

"Subtermini" (2000), kratki film u okviru predstave, produkcija Jutarnji Film, režiser: Simon B. Marati, snimatelj: Branko Lazić, glazbe: Vlado Dragoš, Arik, Diana Bošković, Indek, Damir Bartol, Bojan Gregurić, Jaka Božović, dugi, kostimograf: Ana Šeta-Geran, koncept: Ivan Mandić - Kif, skript i poslovni stil: operativni: David Perot-Bonnet, asistent: Sasa Šantak.

"Globus" (2000), TV reklama, produkcija Planet komunikacija, režiser: Simon B. Marati, BPK: Kenges, glazbe: Andra Marić, dugi poslovni stil: operativni: David Perot-Bonnet, asistent: Sasa Šantak, styling: Ivana Bilandžić - Bily.

Svetovno izložbeni (2001-2), kratki film, produkcija Ravnatelj HTV/Jutarnji Film, režiser: Goran Radivojević, snimatelj: Tončiša Piter, glazbe: Mira Haranina, Ivica Vidović, Goran Popović, Zlatko Zubrić - Džem, i drugi, fotografi: Ami Šantić & Geran, specijalne prezentacije i izložbe: David Perot-Bonnet, stručna knjiga i zainteresija: Bojan Šestak.

"Razbac" (2002), 3D animirani film, produkcija Kenges, autor: Simon B. Marati, režiser: Simon B. Marati, kompozitor: Željko Bošković, skript i 3D modeli: David Perot-Bonnet.

"Čuđobog vojnik" (2002), foto između Damira Rojčića, za E univerzitet, fotograf: David Perot-Bonnet, asistent: Sasa Šantak, izložba: Mirjana Zagorec.

"Ciglane" (2003), TV-ekran i produkcija Planit B, (režisera kompanija za "Tuty" (2002), Bratko & Živko), režiser: Brano Antolić, kostimograf: Ana Šeta-Geran, izložba poslovni stil: produžujući studio Bratko & Živko: David Perot-Bonnet, asistent: Sasa Šantak, Bojan Čevrak.

"Teretni Sust-Odin" (2004, TV-ekran, produkcija Planit B, režiser: Brano Antolić, izložba figura: David Perot-Bonnet, asistent: Sasa Šantak).

"Tuti" (2005-6), kratki film, produkcija Kenges, režiser: Jaka Božić, snimatelj: David Perot-Bonnet, glazbe: Endi Matičić, Boris Mihaljević, Andra Marić, koncept: David Perot-Bonnet.

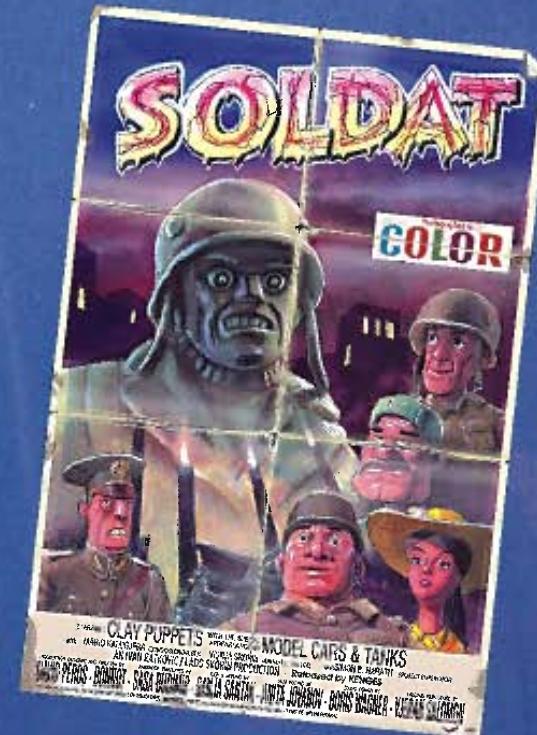
"Krvavi" (2005-6), kratki film, produkcija Kenges, režiser: Miroslav Vranić, snimatelj: David Perot-Bonnet, koncept: David Perot-Bonnet, asistent: Sasa Šantak.

"Sedam" (2005-6) kratki animirani film, produkcija Kenges, autori, snimatelj, kompozitor: Miroslav Vranić, režiser: David Perot-Bonnet, asistent: Sasa Šantak, 3D animacija i produkcija: Šime Budimir, BPK: Mato Kalogera.



SADRŽI: radne skice i snimke - maketa, scenografija, razne opreme, lutaka, robota i kostima...

INCLUDES: work-sketches and photos of models, various sets and equipment, puppets, robots, and costumes...



GALERIJA ULUPUH