

Maske

Englisch: Makeup

ART/BEGRIFFE

Kosmetische Gestaltung der Darsteller mit Schminke, Prothesen und Haarstyling zur Charakterdarstellung oder Kontinuität.

Technische Details Standard-Foundation wird in einem Mischverhältnis von 70% Pigment zu 30% Bindemittel angerührt und bei einer Arbeitstemperatur von 18-22°C verarbeitet. Latexprothesen benötigen eine Trocknungszeit von 45-90 Minuten bei 40% Luftfeuchtigkeit. Gelatine-Applikatoren werden bei exakt 60°C geschmolzen und erreichen ihre optimale Verarbeitungszeit von 8-12 Minuten. Silikonprothesen der RD-Klasse (Room Temperature Vulcanizing) härten binnen 24 Stunden vollständig aus und erreichen eine Shore-Härte von 25-35A. Airbrush-Systeme arbeiten mit 1,5-2,5 bar Druck bei einer Düsendgröße zwischen 0,2-0,5mm für gleichmäßige Farbverteilung. Geschichte & Entwicklung Lon Chaney Sr. etablierte 1925 mit "Das Phantom der Oper" erstmals systematische Prosthetic-Makeup-Techniken im Spielfilm. Max Factor führte 1928 den Grease Paint Nr. 2 speziell für Panchromatic-Film ein, der Hauttöne naturgetreu wiedergab. Dick Smith setzte 1973 mit "Der Exorzist" neue Maßstäbe bei der Kombination aus mechanischen Effekten und Makeup. Rick Baker erhielt 1982 den ersten Oscar für Makeup-Effekte ("Ein amerikanischer Werwolf in London"). Stan Winston entwickelte 1991 für "Terminator 2" die Integration von animatronischen Elementen in Prosthetic-Makeup. Moderne Techniken verwenden seit 2010 3D-gedruckte Prothesen aus Polyurethan. Praxiseinsatz im Film "Der Pate" (1972) verwendete Marlon Brandos berühmte Kinnprothese aus Baumwolle und Kleenex während der Probeaufnahmen, später durch eine Silikonprothese ersetzt. Gary Oldman benötigte in "Bram Stoker's Dracula" (1992) täglich 4,5 Stunden für die Verwandlung in den 400 Jahre alten Vampir. "Men in Black" (1997) kombinierte 47 verschiedene Alien-Masken mit praktischen Effekten anstelle von CGI. Der typische Workflow beginnt mit Life-Cast-Abformungen 6-8 Wochen vor Drehbeginn, gefolgt von Prototyping und drei Anproben. Am Set erfolgt die Applikation in 15-20 Arbeitsschritten. Vergleich & Alternativen Praktische Maske unterscheidet sich von Visual Effects durch die Sichtbarkeit für alle Beteiligten am Set und die Interaktion mit realer Beleuchtung. Digital Makeup ersetzt zunehmend zeitaufwändige Prothesen, kostet jedoch 15.000-50.000 Euro pro Minute fertiger Bildschirmzeit gegenüber 800-2.000 Euro pro Drehtag für praktische Lösungen. Hybride Ansätze kombinieren seit 2005 Basis-Makeup am Set mit digitaler Nachbearbeitung spezifischer Details. Motion-Capture-Technologie verdrängt Makeup bei fantastischen Kreaturen, während Character-Aging weiterhin primär praktisch umgesetzt wird.