

Estetika strachu – Art-Horror

Ema Strnadová

Bakalářská práce
2025



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Design oděvu

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Ema Strnadová
Osobní číslo:	K22059
Studijní program:	B0212A310004 Multimédia a design
Specializace:	Design oděvu
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	Estetika strachu – Art-Horror

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

Prostudování a analýza dostupných materiálů a informací, obrazová příloha, vlastní závěry v minimálním rozsahu 20-25 normostran. Teoretická část mapuje roli oděvu v rámci filmového žánru Art-Horror, a zároveň zkoumá, jak jeho avantgardní estetika a narativy ovlivnily módní design.

2. Praktická část:

Výtvarné zpracování a realizace finálních návrhů o minimálním rozsahu 5-7 modelů. Praktická část vychází z nabytých poznatků z teoretické části, které jsou uplatněny při tvorbě oděvní kolekce. Práce je doplněna o dokumentační fotografie z procesu tvorby a módními fotografie. Rozsah práce: minimálně 30 normostran ve formátu A4. Práce bude odevzdána v 1 černobílém výtisku pro archiv UTB a ve 2 barevných stejnopisech v pevné vazbě (1 může být ve vazbě kroužkové) v pevné vazbě (jedna může být ve vazbě kroužkové vazbě). Součástí předané písemné práce je i dodání elektronické verze bakalářské práce na Flash disku. Flash disk bude obsahovat také samostatné fotografie z praktické části bakalářské práce v tiskové kvalitě. Formáty pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300DPI, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách.

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

- DI SUMMA, Laura T. *A Philosophy of Fashion Through Film*. Velká Británie: Bloomsbury Publishing, 2022. ISBN 978-1-3501-5700-2.
- HAWKINS, Joan. *Cutting edge: art-horror and the horrific avant-garde*. Minneapolis: University of Minnesota Press, c2000. ISBN 0-8166-3414-9.
- HUTCHINGS, Peter. *Historical dictionary of horror cinema*. Second edition. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield, 2017. ISBN 978-1-5381-0244-2. Dostupné také z: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/natl-ebooks/detail.action?docID=5115413>
- JEFFERS MCDONALD, Tamar. *Hollywood Catwalk: Exploring Costume and Transformation in American Film*. I.B.Tauris & Co., 2010. ISBN 978 1 84885 039 2.
- WHITEHEAD, Gudrun D. a Julia PETROV, ed. *Fashioning Horror: Dressing to Kill on Screen and in Literature*. Bloomsbury Academic, 2018. ISBN 978-1-3500-3619-2.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Lenka Mičolová**
Ateliér Design oděvu

Oponent bakalářské práce: **Mgr. Šárka Jelínek Gmitterková, Ph.D.**
Ateliér Design oděvu

Datum zadání bakalářské práce: **31. října 2024**
Termín odevzdání bakalářské práce: **23. května 2025**

L.S.

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

doc. MgA. Kristýna Petříčková, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. prosince 2024

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení bakalářské práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou práci – nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá; neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že

- jsem na bakalářské práci pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne

.....
podpis autora

ABSTRAKT

Bakalářská práce zkoumá význam kostýmu a kostýmního výtvarnictví v rámci hororového subžánru art-horror. Teoretická část se zaměřuje na dva klíčové fenomény a to na italské giallo a tvorbu britského režiséra Alfreda Hitchcocka. Zvláštní pozornost je věnována také přesahům art-horrorové estetiky do současného módního průmyslu. Praktická část propojuje principy kostýmního výtvarnictví a oděvního designu, čímž vzniká autorská kolekce oděvů nesoucí silný vizuální narativ balancující mezi krásou a děsem.

Klíčová slova: art-horror, kostým, giallo, Alfred Hitchcock, design oděvu

ABSTRACT

The bachelor's thesis explores the significance of costume and costume design within the horror subgenre of art-horror. The theoretical section focuses on two key phenomena: Italian giallo cinema and the work of British director Alfred Hitchcock. Special attention is also given to the influence of art-horror aesthetics on the contemporary fashion industry. The practical section merges principles of costume design and fashion design, resulting in an original clothing collection that presents a strong visual narrative balancing beauty and terror

Keywords: art-horror, costume, giallo, Alfred Hitchcock, fashion design

Především bych tímto ráda poděkovala paní MgA. Lence Mičolové za vstřícný přístup a trpělivost při vedení práce, a stejně tak děkuji celému vedení ateliéru za veškerou péči, které se mi při mém studiu doposud dostalo.

Na práci se podílela i celá řada nadaných kolegů z řad studentů. Dáša Marta Ďurovcová a Michaela Žáčková doplnily kolekci o autorskou obuv vytvořenou na míru každému modelu.

Adam Faltus a Eduard Novotný byli pilíři na, kterých jsme postavili video editoriál, který společnými silami tvořil více než 20členný štáb plný lidí, kterým patří moje neskonalá vděčnost a sympatie.

Dále bych chtěla poděkovat Elizavetě Marchkové, která už léta zachycuje mou práci svým věrným fotoaparátem, a i tentokrát se postarala o veškeré fotografie kolekce.

v neposlední řadě bych chtěla poděkovat každému, kdo mi při této náročné leč dobrodružné cestě stál po boku.

Jsem velmi vděčná.

OBSAH

ÚVOD.....	11
I TEORETICKÁ ČÁST	12
1 DEFINICE ŽÁNRU ART-HORROR	13
1.1 HOROR	13
1.2 ART-HORROR	15
2 ROLE ODĚVU VE FILMU	18
2.1 SVĚTOTVORBA	19
2.2 CHARAKTERISTIKA POSTAV POMOCÍ ODĚVU	20
2.3 VZTAH KOSTÝMU K NARATIVU	21
3 KOSTÝM V RÁMCI ŽÁNRU ART-HORROR 20. STOLETÍ.....	22
3.1 GIALLO A ESTETIZACE HORORU	22
3.2 ALFRED HITCHCOCK A PSYCHOLOGICKÝ KOSTÝM.....	25
4 VLIV ŽÁNRU ART-HORROR NA MÓDU.....	29
4.1 VLIV GIALLA NA MÓDU	30
4.2 DÍLO ALFREDA HITCHCOCKA V TVORBĚ ALEXANDRA MCQUEENA.....	36
4.3 DALŠÍ VLIV ALFREDA HITCHCOCKA NA MÓDNÍ DESIGN.....	41
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	48
5 PROCES TVORBY KOLEKCE	49
5.1 BAREVNICE	50
5.2 MODEL 1. – OBĚŤ.....	51
5.2.1 Korzet.....	53
5.2.2 Sukně.....	54
5.2.3 Doplnky.....	56
5.3 MODEL 2. – VRAH.....	57
5.3.1 Kabát	58
5.3.2 Kalhoty.....	60
5.3.3 Doplnky.....	61
5.4 MODEL 3. – MRTVÁ	62
5.4.1 Korzet.....	63
5.4.2 Kalhoty.....	65
5.4.3 Doplnky.....	66
5.5 MODEL 4. – DETEKTIV	67
5.5.1 Krátký Kabát	68
5.5.2 Kraťasy.....	69
5.5.3 Triko s dlouhým rukávem	70
5.5.4 Doplnky.....	71

5.6	MODEL 5. – ŽIJÍCÍ.....	71
5.6.1	Kabát	72
5.6.2	Doplňky.....	74
III	PROJEKTOVÁ ČÁST.....	76
6	VÝSTUPY	77
6.1	SPOT.....	77
6.2	LOOKBOOK	80
6.3	FOTODOKUMENTACE.....	92
	ZÁVĚR.....	116
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	117
	SEZNAM OBRÁZKŮ	121
	ZDROJE OBRÁZKŮ	124
	VLASTNÍ ARCHIV	129
	SEZNAM PŘÍLOH.....	131

ÚVOD

Strach je jednou z nejpřirozenějších lidských emocí. Provází nás od dětství, často bez jasného tvaru, jako stín za závěsem, postava v zrcadle nebo krok na konci chodby. Postupně si hledá své podoby. Mění se v úzkost, v nedůvěru, ve fascinaci. Horor jako žánr dokáže tento strach přetvořit v obraz, vtělit ho do konkrétní scény, těla nebo pohledu a tím nás paradoxně přivést blíže k sobě samým.

Art-horror, tedy umělecký horor, odklání pozornost od klasických žánrových kliše a zaměřuje se spíše na estetiku, psychologii a subjektivní prožitek. Strach zde není jen prvoplánovým efektem, ale prostředkem, emocí i strukturou samotného obrazu. Právě v takovém prostředí se stává kostým klíčovým prvkem nejen jako výtvarný doplněk, ale jako nositel významu, atmosféry a příběhu.

Tato práce se věnuje důležitosti kostýmu v rámci art-horrorového žánru. Skrze analýzu italského gialla a tvorby Alfreda Hitchcocka sleduje, jak se oděv podílí na budování napětí, identity postav i celkové vizuální poetiky. Zároveň zkoumá, jak tyto filmové estetiky pronikají do současné módy a oděvního designu. Výsledkem zkoumání je autorská kolekce, která propojuje prvky kostýmního výtvarnictví a módy a vytváří vlastní narativ pohybující se mezi krásou a děsem, mezi vizuální přitažlivostí a zneklidňujícím podvědomím.

I TEORETICKÁ ČÁST

1 DEFINICE ŽÁNRU ART-HORROR

Filmový žánr je obecně užívaný termín a důležitý nástroj pro popsání a pochopení kinematografie jako takové. Zařazení filmů do kategorií, i přes nevyhnutelnou míru generalizace, má řadu výhod. Pro filmové diváky může sloužit organizace snímků do skupin především pro lepší zorientování a základní diferenciaci nabízených produktů. Lidé pak automaticky vyhledávají díla podobná těm, která je zaujala v minulosti, čímž se stává vystavění žánrů výhodné i pro filmové producenty. Ti reprodukcí již úspěšných konceptů významně redukuje riziko neúspěchu. Pro odbornou veřejnost je toto dělení historicky zakořeněnou metodou, jak popsat podobnosti mezi filmy vznikajícími často i v naprosto odlišných socioekonomických, geografických a časových oblastech a vyvozovat z této repetitivnosti určité závěry.¹

A přesto způsob, jakým filmové žánry chápeme a definujeme není ani v nejmenším konzistentní. Neexistuje jediný film, který by zcela a do detailu vystihl kategorii do, které je řazen, jakkoliv by byla tato kategorie flexibilní. Žánr zůstává pouze idealistickou entitou, které nelze dosáhnout. Tato abstrakce a často i generalizace poněkud stěžuje operování s tímto pojmem.² Jak už bylo řečeno, každý nový film přináší řadu nových specifik a vytváří nová propojení jednotlivých prvků, což pohání neustálý koloběh redefinic. Problematika kategorizace kinematografických děl je navíc ještě zvýrazněna hybridními žánry jako je právě art-horror (a mnohé další).³

1.1 Horor

Akademický slovník současné češtiny definuje horor jako: „*literární nebo filmový žánr, často s fantastickými prvky, který u čtenáře nebo diváka úmyslně vyvolává pocity strachu a hrůzy.*“⁴ Termín „horor“ ale pochází z latinského slova „*horrere*“, které znamená naježít se nebo vzpřímit, ve smyslu napřímení chlupů, a ze starofrancouzského „*orror*“, znamenajícího rovněž zježit se nebo zachvět se. i když při sledování hororových snímků nemusí divákovi skutečně stát vlasy na hlavě, je podstatné si uvědomit, že původní význam tohoto slova byl spojen s neobvyklým fyziologickým stavem silného neklidu z pohledu subjektu.⁵

¹ LANGFORD, *Film Genre: Hollywood and Beyond*, 2005.

² Tamtéž.

³ HAWKINS, *Cutting edge: art-horror and the horrific avant-garde*, 2000.

⁴ AKADEMICKÝ SLOVNÍK SOUČASNÉ ČEŠTINY, *Horor*, 2017–2024.

⁵ CARROLL, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, 1990.

Jednou z žánrových kategorií, kterou lze při snaze o popsání hororu využít je tzv. „body genre“, audiovizuální díla spoléhající na vyvolání tělesné reakce diváka. Kromě hororu, jehož cílem je probudit v obecnstvu chlupy vzpřimující pocit hrůzy, dále řadíme do této skupiny i melodrama usilující o pláč, smutek, nebo dojetí a pornografii směřující ke vzrušení a orgasmu. Tato tělesná manipulace obecnstvem je některými nazývána až znásilňováním diváka. Tělo nedobrovolně reaguje na podměty na obrazovce, vykřikuje, vzrušuje se, je v křeči. a právě pro toto cílení na myslí nekontrolovatelné reakce považují i dnes mnozí horor (a další jmenované žánry) za tzv. žánry nižší.⁶

Vystavět však přesnou definici hororu, v kontextu filmu, ve vší jeho komplexnosti (i když kritici žánru o jeho hloubce, jak zmíněno, pochybují) je však pravděpodobně nemožný úkol. I okrajový pohled do historie odkryje celou škálu různorodých a zdánlivě zcela nesourodých filmových snímků. Navíc horor se často překrývá a prolíná s mnoha dalšími formáty, jako je například science fiction nebo thriller.⁷

I přes svou notnou dávku kontroverze si hororové snímky od 30. let 20. století drží značnou popularitu. Právě ve 30. letech se stal horor všeobecným klasifikačním termínem, ale i v hlubší minulosti je možné najít narativy s hororovými prvky. Prvním zdrojem pro hororová díla byla gotická literatura 18. a 19. století, např. *Mnich* (1796) autora Matthew Lewise nebo *Frankenstein* (1818) z pera autorky Mary Shelley. Významný vliv na vizuální identitu hororu pak mělo divadlo, které zároveň posloužilo jako most mezi literaturou a filmem. Při trasování počátku filmového hororu je nutné zmínit několik německých expresionistických snímků vznikajících po první světové válce, jmenovitě *Kabinet doktora Caligariho* (1919), *Jak Golem na svět přišel* (1920) a *upír Nosferatu* (1922). Všechny jmenované filmy dál ovlivnily formativní období hororového filmu probíhající ve 30. letech ve Spojených státech. S jistotou se však dá říct jen, že počátky hororového žánru byly, stejně jako jeho definice, velmi chaotické a nejisté⁸

⁶ HAWKINS, *Cutting edge: art-horror and the horrific avant-garde*, 2000.

⁷ HUTCHINGS, *Historical dictionary of horror cinema*, 2017.

⁸ HUTCHINGS, *Historical dictionary of horror cinema*, 2017.

Obrázek 1 Film *Upír Nosferatu*⁹

1.2 Art-horror

Tak jak se horor stával čím dál populárnějším, rozrůstal se a větvil, začala přirozeně vznikat potřeba kategorizovat filmy i uvnitř něho. Jedním z užívaných podžánrů v rámci hororu se stal tzv. art-horror, též art house horror nebo elevated horror. Jeho název pocházející z angličtiny by se do češtiny dal volně přeložit jako artový nebo umělecký horor. Jedná se tedy o spojení hororového žánru, volně definovaného v kapitole „Horor“ jako žánr usilující o vyvolání pocitu strachu u diváka, a něčeho, co je považováno za umělecky hodnotné. Tato kategorie tedy reaguje na potřebu vydělit kinematograficky kvalitnější díla od těch brakových, tradičně asociovaných s hororem. To je ve své podstatě velmi komplikované, jelikož úroveň filmu je často zcela subjektivní záležitostí a tzv. hodnotnější filmy mezi sebou nemají žádné vizuální ani scénářistické pojítka.¹⁰

Historicky bylo vyšší umění, mimo jiné, vymezováno absencí jasných forem, zatímco umění nižší by podle této teorie mělo tíhnout k formám konkrétnějším a nebýt proto tak otevřené zkoumání a interpretaci. Toto tzv. vyšší umění by se také obvykle mělo vymezovat vůči populární kultuře nebo se jí úplně vyhýbat. Takový přístup by se, ale už dnes dal

⁹ ČESKO-SLOVENSKÁ FILMOVÁ DATABÁZE, *Film Upír Nosferatu*, 2024.

¹⁰ HAWKINS, *Cutting edge: art-horror and the horrific avant-garde*, 2000.

považovat za zastaralý. v současnosti je naopak vyzdvihována důležitost filozofické interpretace popkultury a míra obraznosti není považována za faktor rozhodující o kvalitě díla.¹¹ Jedna z klíčových studií hororového žánru, filmového kritika Robina Wooda, poukazuje na jeho hlubší poselství a za skutečnou podstatu hororu považuje snahu vynést na povrch vše, co se naše společnost snaží potlačit.¹²

Jak to tak bývá, ani v problematice kvalitativního dělení filmů zkrátka neexistuje žádná přesná hranice, stejně, jako neexistuje přesná hranice mezi jednotlivými filmovými žánry. I filmoví kritici, jejíž posláním je v podstatě srovnávat filmy podle jejich umělecké kvality často nedokážou jasně odlišit vyšší a nižší kinematografii. Navíc není výjimkou, že se tato připisovaná hodnota časem proměňuje, například legendární film Toda Browninga, *Freaks* (1932), který byl zpočátku považován za čistokrevný horor (tedy nižší žánr), se časem zařadil spíše do seznamů filmů artových. i jediný film se tedy může pohybovat na celé škále kvality.¹³

Přesto je pojem art-horror užitečný, vzdáme-li se honu za dogmaty a přijmeme-li ho jako cosi mírně fluidního zjistíme, že slouží pro pojmenování žánru vinoucího se nejen kinematografii, ale i dalšími médii. Art-horror představuje pozoruhodnou kombinaci umění a masové kultury hororu. I přes zmíněnou problematičnost a absenci vizuálních a tematických pojítek, na jeho definici, panuje do poměrně uspokojivé míry konsensus. V jeho základu stojí probouzení komplexní, ne primitivní, emoce strachu za současného předpokladu, že je tohoto cíle dosahováno propracovanými technikami a dobře zvládnutým řemeslem ať už jde o scénář, osvětlení, střih, kameru či kostým.¹⁴ Divák je zneklidňován stylizací a nepřímostí. Násilné scény se mnohdy odehrávají mimo záběr, hrozba je jen nekonkrétní přítomností, příběh si hraje s diváckou znalostí klasického hororu a převrací očekávatelný vývoj děje vzhůru nohama.¹⁵

Významným příkladem prvopočátků žánru je už zmiňovaný snímek *Nosferatu* (1922) režiséra F. W. Murnaua, který vytváří estetizované výjevy hrůzy přecházející v jakousi meditaci o tajemnu. *Vampyr* (1932) od Carla Theodora Dreyera dále nasměroval art-horror k podobnému fragmentárnímu a snovému zprostředkovávání děsu. Zatímco ve 30. letech společnost Universal Pictures proslavila horor ikonickými filmy o monstrech

¹¹ CARROLL, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, 1990.

¹² WHITEHEAD a PETROV, *Fashioning Horror: Dressing to Kill on Screen and in Literature*, 2018.

¹³ Tamtéž.

¹⁴ Tamtéž.

¹⁵ EBIRI, *Under the Skin, Only Lovers Left Alive, and a Brief History of the Art-Horror Film*, 2014.

(Frankenstein, Mumie atd.), producenti jako Val Lewton rozvíjeli tuto novou vlnu hororu vytvářením silně atmosférických děl, jako *Cat People* (1942) nebo *I Walked With a Zombie* (1943). Tyto snímky se zaměřily na náznaky hrůzy a budování psychologické napětí namísto spoléhání na speciální efekty a šok. Filmy začínají jít do hloubky mysli postav a je to právě tento obrat dovnitř a odklon od pouhých vnějších úskalí, který je tak zásadním posunem. Psychologie postav byla jedním z nejsilnějších nástrojů legendárního režiséra britského původu Alfreda Hitchcocka. Ten vytvořil zejména v období od 40. do 60. let nespočet oceňovaných snímků v nichž budoval velmi komplexní a mnohdy pohnuté lidské charaktery a osudy. V 60. letech art-horor dosáhl vrcholu díky dílům jako *Eyes Without a Face* (1960) a *Repulsion* (1965), která přináší ještě větší dávku surrealismu a existencialismu. V 70. letech se vedle mainstreamově úspěšných vysoko rozpočtových filmů, jako *The Exorcist* (1973), začala objevovat i poptávka po experimentálnějších dílech. Například David Lynch se se svým filmem *Eraserhead* (1977) zařadil mezi filmové giganty a svou fantazijní estetikou, neobvyklým způsobem vyprávění a osobitým pohledem na nadpřirozeno formoval moderní art-horor. Ve stejné době nabývá na oblíbenosti i italské giallo, vyznačující se především svým silným vizuálem a prací s kamerou. V 80. letech využívají další tvůrci jako Andrzej Żuławski a Claire Denis, art-horrorový žánr ke zkoumání lidských tužeb, sexuality a komplikovanosti mezilidských vztahů. Podobným tématům sexu a strachu se pak věnují i snímky vznikající v 90. letech v Asii, zejména pak v Japonsku. Jde o tzv. J-horror pod nějž spadají filmy jako *Cure* (1997) režiséra Kiyoshi Kurosawa a *Audition* (1999) režiséra Takashi Miika. Současnější díla, například *Under the Skin* (2013) Jonathana Glazera nebo *Only Lovers Left Alive* (2013) Jima Jarmusche, navazují na předchozí vývoj a pracují se silně introspektivními příběhy. Zkoumají izolaci, identitu a místo člověka v širší univerza.¹⁶

Dalo by se tedy říci, že podstatou art-hororu je obracet hrůzu dovnitř. Prostřednictvím rozvětvených příběhů, surrealistických obrazů a neklidné atmosféry vtáhnout diváky do hluboce osobních a silných prožitků, které naruší jejich běžné vnímání reality a donutí je k introspekci. Filmy by měly být podmětem k hloubání nad světem a možná i strachem jako takovým.

¹⁶ EBIRI, *Under the Skin, Only Lovers Left Alive, and a Brief History of the Art-Horror Film*, 2014.

2 ROLE ODĚVU VE FILMU

Filmové kamery zachycují těla. Těla, která jsou hlavními nástroji herců zachycují z různých úhlů, v detailu či v úplné celistvosti. Ve většině případů jde o těla v něčem oděná. Tohle něco může být oděv i umělecký objekt využívající tělo jako plátno.¹⁷

Důležitost filmových kostýmů přesahuje pouhou funkčnost a praktičnost a vytváří jistou symbolickou rezonanci jak mezi filmovými teoretiky, tak i praktiky.¹⁸ Kostým nošený ve specifické scéně, na specifickém místě může nést vlastní význam nebo fungovat v kontextu celého filmu.¹⁹ Kostým má moc film, posílit i potopit.²⁰

Lidé možná nad tím, co si oblékají často nepřemýšlí, a přece si schovávají oblečení na speciální příležitosti, spojují si některé kousky s určitými událostmi a momenty, konkrétní styl je dokáže zcela přenést do určitého období jejich života nebo do zcela jiné éry. Má moc vyvolat niterní emoci, a to je právě jeho vlastnost kterou kinematografie může využívat.²¹

Jedním z prvních textů zabývajících se analýzou filmových kostýmu je článek, autorky Maureen Turim publikovaný v roce 1984 v žurnálu *Wide Angle*. Zabývá se historickým kontextem, ideologií a symbolikou skrytou za vybranými looky. Tento postup se stal důležitým modelem pro další kostýmní teoretiky.²²

Při tvorbě kostýmu je ale nutné zohlednit i praktičtější aspekty než je symbolika. Jde například o tělesnou dispozici a pohodlí preformujícího, časové a místní určení scénáře, sociální status postavy, konkrétní podmínky na place, schopnost kamery zachytit materiál, natáčecí proces (probíhající nechronologicky), formu přehrávání (mobil, plátno atd.), a to vše v rámci stanoveného rozpočtu.²³ Jak říká jedna z nejvýznamnějších postav světa kostýmního designu, Edith Head: „*Aby mohl být člověk dobrým kostýmním designérem musí*

¹⁷DI SUMMA, a *Philosophy of Fashion Through Film*, 2022.

¹⁸JEFFERS MCDONALD, *Hollywood Catwalk: Exploring Costume and Transformation in American Film*, 2010.

¹⁹DI SUMMA, a *Philosophy of Fashion Through Film*, 2022.

²⁰JEFFERS MCDONALD, *Hollywood Catwalk: Exploring Costume and Transformation in American Film*, 2010.

²¹DI SUMMA, a *Philosophy of Fashion Through Film*, 2022.

²²JEFFERS MCDONALD, *Hollywood Catwalk: Exploring Costume and Transformation in American Film*, 2010.

²³CAPACCIO, *Costume Design in TV and Film*, 2019.

být kombinací psychiatra, umělce, módního designéra, krejčího, jehelníčku, historika, zdravotní sestry, služby a nákupčí.“²⁴

2.1 Světotvorba

Dobře vybudovaný fikční svět je komplexní útvar. Má vlastní kulturu, ekonomiku, socio-politickou situaci, infrastrukturu, vlastní náboženství, historii i klima. Celý tento ekosystém stojí na pevném základně obecných informací, které musí být dál pro uvěřitelnost dotaženy do větších detailů.²⁵ Při práci kostýmního designéra vše začíná podrobným nastudováním scénáře. v něm by se měly nacházet veškeré informace o světě, ve kterém se bude film odehrávat. Vizual daného světa je pak vytvářen kolaborací mezi kostýmními a filmovými výtvarníky. Často se může stát, že režisér nemá ani tolik zájem o jednotlivé modely a scénografii, ale zajímá ho synergie celého vystavěného časoprostoru.²⁶

Budování filmového světa začíná už výběrem textilních materiálů. Použité materiály mohou nést kulturní dědictví, mohou také značit socio-ekonomickou změnu. Studium materiálu se tak může prolínat se studiem kolektivní identity nebo celkového stavu a vývoje společnosti, do které je příběh zasazen.²⁷

Pro vývoj kostýmů je také nezbytné určit si časové období ve kterém se snímek odehrává, ať už je to minulost, současnost či budoucnost. Režisér a designér kostýmů dále musí zvážit, zda se budou v případě, že se jedná o minulost, pokoušet o historickou věrnost nebo dají prostor volnějšímu pojetí a přizpůsobit tomu proces rešeršování.²⁸ Historicky věrné filmy si žádají opravdu důkladné rešerše a studium dochovaných zdrojů. Každé téma ale vyžaduje specifický přístup, pokud jde například o realistický film o současných hasičích, bádání může vyžadovat návštěvu hasičské zbrojnice a studium nejen oděvů jako takových, ale i fungování a pohybu hasičů při práci atd.²⁹

²⁴ „To be a good designer, one has to be a combination of psychiatrist, artist, fashion designer, dress-maker, pin cushion, historian, nurse, maid and purchasing agent too.“JORGENSEN, *Edith Head: The Fifty-Year Career of Hollywood's Greatest Costume Designer*, 2010, str. 421, kapitola Brushes with Greatness.

²⁵ANDERSON, *Worldbuilding: From Small Towns to Entire Universes*, 2015.

²⁶NADOOLMAN LANDIS, *FilmCraft: Costume Design*, 2012.

²⁷DI SUMMA, *a Philosophy of Fashion Through Film*, 2022.

²⁸CAPACCIO, *Costume Design in TV and Film*, 2019.

²⁹NADOOLMAN LANDIS, *FilmCraft: Costume Design*, 2012.

2.2 Charakteristika postav pomocí oděvu

Designéři jsou si od počátku výtvarného procesu vědomí důležitosti každé součásti vznikajícího kostýmu od materiálu, přes střih a siluetu až po barvu. Především věnují pozornost potenciálu těchto prvků k rozvinutí charakteru, ještě před tím, než se k němu herec vůbec přiblíží.

Protagonisti jsou obrazně řečeno otáčeni naruby. Zevnějšek reflektuje nitro.³⁰ Kostým sám o sobě performuje, zhmotňuje osobnost. Oděv zahaluje a odhaluje, umožňuje či brání pohybu a poukazuje na individualitu nebo konformitu nositele. Podpoření i potlačení jsou oba nástroje, kterými může oděv komunikovat.³¹ Designér skrz vizuál ukazuje sílu nebo naopak slabost postavy. Silueta také úzce souvisí i se zhmotněním genderu a sexuality.³² Divákovi jsou tak odhalovány i hrdinovy niterní touhy a proměny.³³

Móda však vždy nemusí kopírovat nitro, naopak tu může nastat tření. Fiktivní postava sama předstírá jiný charakter. Kostým se stává maskou. Je tedy nutné i ptát se na otázku, jak chce ten či ten aktér sám působit.³⁴ v ideálním případě se stává vývoj kostýmu pro danou roli, a tedy i odpovídání na vyvstalé otázky, kolaborací designéra, režiséra i herce.

Kostýmní výtvarníci by navíc neměli myslet jen na konkrétní outfit, ale mentálně rozvíjet celý šatník dané postavy. Co mohla podědit? Co nosí běžně? V čem chce upoutat? Jde o to vytvořit v limitech nastavených režisérem skutečného člověka. Člověka, co není jen figurkou, ale má vlastní život mimo obrazovku, chodí do práce, jí, spí atd.³⁵ Občas je tedy nutné uchýlit se i k metodám jako je poškozování oděvů brusným papírem, bělidlem, barvami, olejem a dalšími způsoby k dosažení efektu reálného nošení a onošení.³⁶

Oblečení, ale nemusí vyjadřovat jen individuální charakter nositele. Vytvářením harmonií a kontrastů mezi garderobou aktérů lze podpořit a utřídit i jejich vzájemné vztahy a vypíchnout drama.³⁷

³⁰JEFFERS MCDONALD, *Hollywood Catwalk: Exploring Costume and Transformation in American Film*, 2010.

³¹DI SUMMA, *a Philosophy of Fashion Through Film*, 2022.

³²CAPACCIO, *Costume Design in TV and Film*, 2019.

³³CAPACCIO, *Costume Design in TV and Film*, 2019.

³⁴BERRY, *Cinematic Style: Fashion, Architecture and Interior Design in Film*, 2022.

³⁵DI SUMMA, *a Philosophy of Fashion Through Film*, 2022.

³⁶CAPACCIO, *Costume Design in TV and Film*, 2019.

³⁷CAPACCIO, *Costume Design in TV and Film*, 2019.

2.3 Vztah kostýmu k narativu

Kostýmní designéři obvykle vyhrávají ceny, když podchytí pozornost diváka. Ty nejlepší kostýmy jsou ale mnohdy ty neviditelné. Cílem filmu je sledujícího vtáhnout, donutit ho věřit, že to, co vidí je skutečné, soustředit se na příběh a zapomenout, že k nějakému procesu designu vůbec došlo.³⁸

Kostým by měl nejen symbolizovat jednotlivé charaktery, ale zohledňovat například i změny období a času, zkrátka být v souladu s časovou osou příběhu. Navíc celkový děj nezávisí jen na tom, co je psáno černé na bílém ve scénáři. Je to režisér, který má hlavní slovo při přivádění jeho vize na svět.

Oděv může být i nástrojem pro zintenzivnění probouzené emoce, například ztmavováním barevné palety ve chvílích zmaru hrdiny.³⁹ Kostým by ale neměl prozrazovat děj příliš brzy. Hrdina by neměl přijít oblečen do černé ještě než se tragédie odehraje. Jak vidno při vývoji kvalitního designu je nutné myslet na nespočet proměnných.

Podobně jako kostým nemusí nutně odrážet vnitřní svět postavy nemusí být jeho úkolem ani sloužit narativu. Existují i snímky, kde je divák oděvy záměrně maten nebo mohou jít do úplné opozice k hlavnímu příběhu a operovat s vlastním kódováním a zcela odděleným významem. Je to například melodrama, kde dochází k častému rozkolu mezi kostýmem a příběhem. U velkých dramatických scén režiséři mnohdy nechtějí rozptylovat publikum strhujícími módními kreacemi, a naopak u méně důležitých momentů dávají prostor nápadnějšímu komplexnějšímu vizuálu. v takovém případě dochází k organizování samostatné oděvní dějové linky s vlastními zvraty, překvapeními a vyvrcholením nezávisle na scénáři.⁴⁰

³⁸NADOOLMAN LANDIS, *FilmCraft: Costume Design*, 2012.

³⁹CAPACCIO, *Costume Design in TV and Film*, 2019.

⁴⁰JEFFERS MCDONALD, *Hollywood Catwalk: Exploring Costume and Transformation in American Film*, 2010.

3 KOSTÝM V RÁMCI ŽÁNRU ART-HORROR 20. STOLETÍ

Podobně jako když se hororový žánr stával populárnějším a populárnějším a vyvstala potřeba ho dále rozdělovat, došlo i s vývojem art-horroru na jeho štěpení na ještě specifitější kategorie odlišující se tematicky, stylově i geograficky. Tato kapitola se bude zabývat některými těmito podžánry, a to konkrétně italským giallem a tvorbou britského režiséra Alfreda Hitchcocka. v obou případech hraje kostým signifikantní roli a vizuál probíraných děl dále ovlivnil nejen kinematografii ale i módu. Jsou to oblasti, ve kterých se snadno odkrývá vliv již zmíněných předchůdců hororového žánru, jako je viktoriánská literatura a německý expresionismus, a které jsou si v mnoha věcech podobné. Zároveň se ale v lecčem velmi liší, v přístupu ke kostýmu nevyjímaje. Poslouží tedy jako exempláře vhodné k zúžení širokého spektra podskupin art-horroru, které zároveň zohledňují jeho nuance a historii.

3.1 Giallo a estetizace hororu

Giallo je subžánr art-horroru původem z Itálie. Svůj název si získal podle italského výrazu pro žlutou. Žlutou barvu totiž měly obálky populárních mysteriózních detektivek vycházejících pod vydavatelstvím Mondadori už od 30. let 20. století. Ve žlutém přebale vycházeli jak místní tak zahraniční autoři, mezi nimi například Agatha Christie či Edgar Allan Poe.⁴¹ Právě z těchto děl si italští režiséři často přebírají své zápletky a tematiku. Středobodem giallo příběhů je obvykle série záhadných brutálních vražd rozehrávaných do překvapivých až nelogických zvrátů. Divák se často dostává do roviny s hlavním hrdinou, který se marně snaží objasnit veškeré motivace a mistéria zločinu. Podobně jako si vrah pohrává s hlavní postavou pohrává si i režisér s publikem. Filmy nezřídka končí polovičním či s úplně chybějícím vysvětlením a fiktivní detektiv i divák odchází z příběhu s množstvím otázek.⁴² Někteří považují nelogičnost scénářů za důvod zařadit giallo mezi brak, jiní o něm však píšou jako o filmové básni, vyvstává tak opět neřešitelné dilema vyšší a nižší kinematografie⁴³

⁴¹ HELLER-NICHOLAS, *The Giallo Canvas: Art Excess and Horror Cinema*, 2021.

⁴² ŠVÁBENICKÝ, *Giallo/ Italský filmový hybrid*, 2005.

⁴³ HELLER-NICHOLAS, *The Giallo Canvas: Art Excess and Horror Cinema*, 2021.



Obrázek 2 Obálky vycházející v nakladatelství Mondadori⁴⁴

Estetika gialla je ale bezesporu divácky fascinující. Jelikož příběhová linka je ve své podstatě nelogická, může si tento odklon od reality dovolit i vizuál filmu. Scény jsou často inspirovány uměleckými díly, pro giallo jsou typické agresivně satureované barvy (zejména červená), prostorové deformace, přehnaně krvavé excesy a obsese detailními záběry na povrchy. Právě tento důraz na detail poskytuje kostýmu a materiálu z něhož je vyroben příležitost vyniknout. v rámci gialla se časem vytvořila jakási neustále se opakující oděvní ikonografie na jejímž počátku stál film *Šest žen pro vraha* (Sei donne per l'assassino, 1964) dnes již legendárního režiséra Mario Bavi, odehrávající se v prostředí fiktivního módního domu Christian. Mezi tyto ikonické prvky patří černé kožené rukavice v nichž vrah páchá své morbidní vraždy, a které jsou často předmětem oněch detailních záběrů. Tento filmový zločinec je schován pod běžovou maskou, kryjící veškeré jeho obličejové rysy, a zahalen do dlouhého kabátu a klobouku. To je způsob jak zobrazit, pro giallo tak důležité, vražedné scény a zároveň udržet napětí a dát prostor dramatickému finálnímu odhalení. Pro toto šikovné řešení se stává postava maskovaného vraha napříč žánrem stálíci. Dalším evergreenem gialla jsou krásné ženy v krásných šatech, často velmi odhalujících a svůdných. Režiséři si libují v této šokující kombinaci estetiky a strachu, sexuality a násilí.⁴⁵

⁴⁴ GASSER, Obálky vycházející v nakladatelství Mondadori, 2020.

⁴⁵ HELLER-NICHOLAS, *The Giallo Canvas: Art Excess and Horror Cinema*, 2021.



Obrázek 3 Šest žen pro vraha – postava vraha⁴⁶

Důraz na oděv se ale odkrývá už v názvech slavných filmů tohoto žánru, mezi ně patří například Černý závoj pro Lisu (*La morte non ha sesso*, Massimo Dallamano, 1968), Smrt chodí na vysokých podpatcích (*La morte cammina con i tacchi alti*, Luciano Ercoli, 1971), Módní zločiny (*La morte è di moda*, Bruno Gaburro, 1989) a mnohé další. Kostýmy a zejména doplňky se také často stávají centrálním předmětem zápletky. Žánr sebou nese množství ikonických módních momentů například růžový overal z filmu Devíticásá kočka (*Il gatto e nove code*, 1971), vyjímečné brýle z filmu Pátý akord (*Giornata nera per l'ariete*, 1971), legendární stříbrná paruka ze snímku Smrt chodí o půlnoci (*La morte accarezza a mezzanotte*, 1972) nebo hnědý kožený kabát vražedkyně z filmu Tmavě červená (*Profondo rosso*, 1975) nebo. Není divu, že žánr se světem módy nezřídka interagoval a interaguje. Jedním z příkladů takového provázání jsou kostýmy navržené Giorgio Armanim pro film Dario Argenta *Phenomena* (1985). Důvodem této vzájemné přitažlivosti je, že pro giallo je typická kombinace krásy a smrti, utrpení a potěšení, sexu a vražd a tedy přirozeně i oku lahodících módních kreací a hrůzných vyjevů.⁴⁷

⁴⁶ O'GRADY FILM, *Šest žen pro vraha – postava vraha*, 2023.

⁴⁷ HELLER-NICHOLAS, *The Giallo Canvas: Art Excess and Horror Cinema*, 2021.

Obrázek 4 Brýle z filmu Pátý akord⁴⁸Obrázek 5 kožený kabát z filmu Tmavě červená⁴⁹

3.2 Alfred Hitchcock a psychologický kostým

Alfred Hitchcock je jeden z nejvýznamnějších a nejvlivnějších britských, ale i světových režisérů a to především v rámci art-horrorového žánru. Ve své tvorbě vizuálně i textově navazuje na německý expresionismus, směr který je pro vývoj art-horroru zcela stěžejní. Za jeho vyjimečnou a úspěšnou metodou vyvolávání strachu u publika, ale stojí především hluboká znalost lidské psychologie. Ve filmech se snaží penetrovat potlačované stránky lidské mysli ať už jde o agresi, vzrušení či trauma a vykládat skrze ně vědomá rozhodnutí lidí. Hitchcockovy postavy, zejména ty záporné, mají nesmírně bohatý a mnohdy i zvrhlý vnitřní svět.⁵⁰

Tato detailní práce s lidskou myslí se musela nutně propsat i do kostýmního designu. Hitchcock měl ve zvyku dominovat každou scénou a každý stavební prvek svých děl. Popisy kostýmů a barevné palety zahrnoval už do scénářů, oděv totiž považoval za stěžejní pro budování komplexních postav. Takový přístup není u režisérů rozhodně pravidlem, i proto má jeho dílo v rámci historie kostýmního designu tak výsadní postavení a je mu věnována samostatná kapitola této práce.⁵¹

Možná právě Kvůli Hitchcockově potřebě aby byl kostým a vše ostatní přesně v souladu s jeho představou, spolupracoval jen s hrstkou designérů,

⁴⁸ AMERICAN FILM ARCHIVE, *Brýle z filmu Pátý akord*, 2019.

⁴⁹ TIER MAKER, *Hnědý kožený kabát z filmu Tmavě červená*, 2024.

⁵⁰ FALSAFI et al., *Psychological Analysis of Alfred Hitchcock's Movies*, 2011.

⁵¹ JORGENSEN, *Edith Head: The Fifty-Year Career of Hollywood's Greatest Costume Designer*, 2010.

opakovaně, na několika projektech. Jedním z nich byla legendární výtvarnice Edith Head, se kterou vytvořil mnoho ikonických snímků. Jedním z nich je film *Okno do dvora* (1954) v hlavní roli s herečkou Grace Kelly jako známé newyorské modelky. Hitchcock její vizuál popsal jako krásnou vázu z porcelánu příliš křehkou na to aby se jí člověk dotknul. Navíc vyžadoval aby kostým ještě podpořil rozdíl sociálního statusu mezi ní a jejím protějškem fotografem průměrných magazinů, který je ještě dočasně připoutaným na vozík. Taková postava si tedy přímo žádala sérii krásných šatů odpovídajících nové siluetě 50. let z materiálů jako je satén, tyl a šifon doplněných perlami a drahými šperky.⁵²



Obrázek 6 Návrh a realizace kostýmu – *Okno do dvora*⁵³

Kostýmy ve filmu *Okno do dvora* jsou dotaženy do nejmenších detailů a skrývají se v nich i reference na velké módní designéry své doby jako je například Cristobal Balenciaga. Head se také zařekla, že ve své tvorbě nebude využívat vzory pokud nebudou mít jasný smysl a tak se tedy vzor objevuje jen ke konci filmu ve scéně kdy se Kelly snaží tajně proplížit do cizího bytu. Má na sobě nápadné šaty se vzorem a množstvím spodniček doplněné podpatky a malou kabelkou, a to vše aby v divákovi vyvolaly ještě větší úzkost, že dojde k jejímu odhalení.⁵⁴

⁵² JORGENSEN, *Edith Head: The Fifty-Year Career of Hollywood's Greatest Costume Designer*, 2010.

⁵³ JORGENSEN, *Návrh a realizace kostýmu Okno do dvora*, 2010.

⁵⁴ JORGENSEN, *Edith Head: The Fifty-Year Career of Hollywood's Greatest Costume Designer*, 2010.



Obrázek 7 Vzorované šaty – Okno do dvora⁵⁵

Okno do dvora ale není jediným z příkladů úspěšné spolupráce Hitchcocka a Edit Head. Oba spolu pracovali na filmu *Vertigo* (1958). Hlavní postavou filmu je bývalý sanfranciský detektiv Scottie Ferguson (James Stewart), trpící akrofobií (chronický strach z výšek), který je najat starým známým, aby sledoval jeho manželku Madeleine (Kim Novak). Během sledování se Scottie do Madeleine postupně zamiluje, ve stěžejní chvíli však není kvůli své fóbii z výšek schopen zasáhnout a Madeleine spáchá sebevraždu skokem z věže. Pro tento film je ikonický Madeleinin šedý kostýmek, vycházející původně už z Hitchcockova scénáře. Chtěl, aby žena působila mysteriózně, jako by se vynořila z mlhy sanfranciských ulic. Proto trval na šedé barvě i přes protesty herečky. Ta se o práci na kostýmech pro *Vertigo* vyjádřila tak, že ještě nikdy nezažila, aby měl režisér tak jasnou představu pro jednotlivé postavy a scény a odmítal se jich vzdát. Ale přesto měla vždy pocit, že byl ochotný jí vyslechnout a vysvětlit jí své důvody. Nakonec Kim Novak uznala, že vypasovaný nepohodlný kostým byl mimořádně přínosný při ztvárňování psychicky zmítané Madeleine, která se sama necítí ve své kůži.⁵⁶

⁵⁵ CLASSIC CRITICS CORNER, *Vzorované šaty – Okno do dvora*, 2021.

⁵⁶ JORGENSEN, *Edith Head: The Fifty-Year Career of Hollywood's Greatest Costume Designer*, 2010.



Obrázek 8 Návrh šedého kostýmku –
Vertigo⁵⁷



Obrázek 9 Realizovaný kostýmek –
Vertigo⁵⁸

Toto jsou jen dvě ukázky toho, jak mistrovsky, dokázal Hitchcock spolu s kostýmními designéry s oděvem v rámci svých děl pracovat, jak ho využívat k vybudování psychologicky rozmanitých postav, jak skrze něj přiblížit hercům i divákům svou představu, a především jak vyvolat kýžený strach a napětí.

⁵⁷ ACADEMY OF MOTION PICTURE ARTS AND SCIENCES, Návrh kostýmku – Vertigo, 2014.

⁵⁸ THE WONDERFUL WORLD OF CINEMA, Realizovaný kostýmek – Vertigo, 2017.

4 VLIV ŽÁNRU ART-HORROR NA MÓDU

Móda a film, ač se to nemusí na první pohled zdát, jsou dva hluboce provázané světy. Jejich vztah se započal ještě před první světovou válkou, kdy se exotické modely designéra Paula Poireta objevily v několika němých filmech. Od té doby se stal film pro módní značky a módní značky zase pro film důležitými partnery, kteří se vzájemně ovlivňují a podporují. Nespočet filmů nastartovalo módní trendy, a naopak nespočet ikon módního světa inspirovalo filmové snímky. Film se pro módu také stal významným marketingovým nástrojem ať už jde o množství kolaborací režisérů a designérů, product placement, oblékání filmových hvězd na plátnech i mimo ně, vytváření identity značky skrze jednotlivé charaktery nebo rozšiřování okruhu zákazníků.⁵⁹

Dalo by se také najít několik podobností mezi filmem a módní přehlídkou. Divák sedí a sleduje výjev před ním, pohyby aktérů, jejich výrazy, v jakém se pohybují prostoru, v jakém rytmu, jaké zvuky se ozývají atd. v devadesátých letech se navíc objevuje nový přístup k přehlídce, tzv. „radical catwalk“, mezi jehož průkopníky patří designéři jako je Alexander McQueen, Rei Kawakubo nebo Martin Margiela. Přehlídka už nemá sloužit je jako prostá ukázka nabízených kreací, ale má vyvolávat silnou emoci a rezonující prožitek, podobně jako tomu je právě u filmu. Modelky a modelové se stávají performery, ztělesňují charaktery, vytvářejí lyricko-epický příběh.⁶⁰

Art-horror si jako svou dominantní emoci zvolil strach a jelikož jde o emoci silnou a všemi sdílenou, přirozeně se stala i něčím, s čím mohou designéři a módní značky pracovat ve svých kolekcích a na molech. Překvapivě mají dnes filmy art-horrorového žánru vliv na odívání už u nejmenších. Populární série panenek od firmy Mattel – Monster High vycházející paralelně k tradiční sérii panenek Barbie je známá právě pro módní kreace jednotlivých charakterů, které mají představovat potomky kultovních monster jako je Frankenstein, vlkodlak nebo mumie. Pro svou estetiku si bere přímou inspiraci z hororových a art-horrorových filmů dvacátého století. Hračky jsou doprovázeny i filmy, seriály a počítačovými hrami často zaměřenými právě na oblékání, a tak série ovlivňuje chování ve vztahu k odívání už u několika generací. v dětství ale vliv art-horroru rozhodně nekončí.⁶¹

⁵⁹ BERRY, *Cinematic Style: Fashion, Architecture and Interior Design in Film*, 2022.

⁶⁰ DI SUMMA, *a Philosophy of Fashion Through Film*, 2022.

⁶¹ WHITEHEAD a PETROV, *Fashioning Horror: Dressing to Kill on Screen and in Literature*, 2018.

4.1 Vliv gialla na módu

Jak už bylo zmíněno v kapitole „Giallo a estetizace hororu“, tento žánr a móda jsou navzájem svou neoddělitelnou součástí. Giallo si sebou nese silnou estetiku, která s oděvem pracuje ve všech vrstvách filmových děl od scénáře po kostým. Giallo také má svou specifickou barevnost, vztah k určitým materiálům, jako je například kůže, a především vzrušující kombinaci strachu, sexu, krásy a bolesti se špetkou absurda. Kombinací těchto slov lze vlastně popsat i celý módní průmysl.⁶²

Jeden z nejvýznamnějších režisérů žánru Dario Argento který má na kontě filmy jako *Suspiria*, *Tenebre* nebo *Phenomena* se usadil i do režiséřského křesla přehlídky „Trussardi Action“ Autumn/Winter 1986-87 italské značky Trussardi. na přehlídce pracoval několik měsíců po boku majitele a hlavy firmy Nicola Trussardiho. Už předchozí přehlídky značky se nesly v teatrálním duchu a na což Argento přirozeně navázal. Celá událost se odehrála na Milánském hradě Sforzesco. Modelky a modelové byli rozděleni do skupin z nichž každá odehrávala vlastní příběh mnohdy odkazující na Argentovy nejzásadnější filmy. v jednom momentě se na mole proběhla i simulovaná vražda a tělo „pobodané“ modelky pak bylo zabaleno do látky a odtaženo do zákulisí. To vše bylo v osmdesátých letech zcela nevídané a přehlídka se stala předvojem toho co dalším desetiletí tvořil například Alexandr McQueen. Celou kolekci se taky neslo téma černých rukavic, což byl jednak odkaz na historii značky, jejíž zakladatel začínal právě jako jejich výrobce, a jednak odkaz na Argentovu tvorbu, kde podobně jako v celém žánru giallo hrají černé rukavice a detailní záběry na ně důležitou roli.⁶³

⁶² HELLER-NICHOLAS, *The Giallo Canvas: Art Excess and Horror Cinema*, 2021.

⁶³ NISBET, *Trussardi Action X Dario Argento*, 2016.



Obrázek 10 Plakát pro přehlídku „Trussardi Action“⁶⁴



Obrázek 11 Tažení těla „mrtvé“ modelky –přehlídka „Trussardi Action“⁶⁵

Argentova tvorba se stala zdrojem inspirace pro mnoho designérů. Nicolas Ghesquière, kreativní ředitel dámské linie módního domu Louis Vuitton, postoval snímky vytržené z jeho filmu *Suspiria* (1977) na svůj Instagram jako předeihu pro jím tvořenou kolekci a přehlídku Spring/Summer 2015. v reakci na to se o Argentovi Ghesquière pro časopis *Dazed* vyjadřoval jako o obdivuhodném režisérovi promýšlejícím každý malý detail své práce. Především ho upoutala jeho obliba v používání až neuvěřitelně červeného odstínu umělé krve. i proto je v kolekci možné vysledovat množství odkazů na Argentův vizuální jazyk.⁶⁶

⁶⁴ NISBET, Plakát pro přehlídku „Trussardi Action“, 2016.

⁶⁵ NISBET, Tažení těla „mrtvé modelky“ –přehlídka „Trussardi Action“, 2016.

⁶⁶ ALLWOOD, *Four times the runways referenced Suspiria*, 2017.



Obrázek 12 Louis Vuitton Spring/Summer 2015⁶⁷

Rodarte, americká značka založená a vedená sestrami Kate a Laurou Mulleavy odkazovala na Argenta hned několikrát. Poprvé v kolekci Fall/Winter 2008 inspirované také japonským hororem a baletem, který je ústředním tématem filmu *Suspiria*. Při jejich dalším střetu si sestry pro přehlídku kolekce Autumn/Winter 2016 vypůjčily dokonce Sountrack již zmiňovaného snímku.⁶⁸ *Suspiria* je také ovlivnila při tvorbě kostýmů pro oscarový film *Černá Labuť*, rovněž z baletního prostředí v hlavní roli s Natalie Portman, čímž pomyslně uzavřely cyklus vlivu filmu na módu a módy na film.⁶⁹

⁶⁷ ELLE, *Louis Vuitton Spring/Summer 2015*, 2014.

⁶⁸ ALLWOOD, *Four times the runways referenced Suspiria*, 2017.

⁶⁹ O'SHEA, *Not-So American Horror Story: How Italian Horror Is Responsible For Your Favourite Dark Fashion Looks*, 2017.



Obrázek 13 Odkaz na inspiraci Argentem na oficiálním Instagramu značky Rodarte.⁷⁰

Jelikož je fenomén *gialla* neodmyslitelně spjat s Itálií, musel se jeho vliv projevit i na místních módních gigantech. Značka Gucci pod vedením Alessandro Michella ve spolupráci s fotografem Peterem Schleisingerem vytvořila tištěný lookbok kolekce Pre-Fall 2018 s názvem *Disturbia*. Série fotek pracovala s estetikou, ikonickými scénami a originálními lokacemi přímo z filmů Daria Argenta a měla být poctou jeho talentu. Některé scénérie jako by byly kopírovány téměř doslovně jiné se od původního zdroje odpoutávají. Snímky byly navíc doplněny o rozpravu týkající se krásy a horroru.⁷¹

⁷⁰ RODARTE, *Odkaz na inspiraci Argentem na oficiálním instagramu značky Rodarte*, 2018.

⁷¹ GUCCI, *Welcome to Disturbia*, 2018.



Obrázek 14 Vlevo scéna z filmu *Inferno*, vpravo Gucci – *Disturbia* na stejném místě⁷²

Současnějším příkladem Argentova vlivu může být kolekce Fall/Winter 2019 japonské značky Undercover pod taktovkou designéra Jun Takashi, který se pro danou sezónu rozhodl neúčastnit pařížského fashionweeku, a místo toho představit kolekci pomocí lookbooku na instagramu značky. Inspirace giallem je téměř doslovná, na oděvech se objevuje série potisků se scénami z remaku snímku *Suspiria* (2018) režiséra Luca Guadagnino i reference na rudé taneční kostýmy z filmu.⁷³



Obrázek 15 Undercover Fall/Winter 2019⁷⁴

⁷² GUCCI, Vlevo scéna z filmu *Inferno*, vpravo Gucci – *Disturbia* na stejném místě, 2018.

⁷³ SILVER, *Wear Tilda Swinton's Body on Your Body*, 2019.

⁷⁴ DAVIDSON, *Undercover Fall/Winter 2019*, 2019.

Ještě doslovnější odkaz Daria Argenta se objevil v pánské a dámské kolekci Fall/Winter 2020 designéra Massima Giorgettiho a jeho značky MSGM. Argento se totiž na kolekcích přímo podílel. Designér byl jeho fanouškem už od puberty, a nakonec ho kontaktoval na instagramu. z konverzace nakonec vyplynula spolupráce. Argento spolupodílel na volbě barevné palety a s designérem navrhl i sérii potisků s útržky z filmů, které hrály v oděvech dominantní roli. Pro Giorgettiho se kolekce staly novým kontextem v rámci jeho tvorby, jelikož se v ní Argentův vliv odrážel už od prvopočátků a spolupráce s tak vlivným režisérem pro něj byla důležitým milníkem. Nakonec spolu oba umělci, jež od sebe dělí generace, uvedli i sérii produktů, například trička a šátky, jak jinak než s motivy z filmů Daria Argenta.⁷⁵⁷⁶



Obrázek 16 MSGM Fall/Winter 2020
dámská kolekce⁷⁷



Obrázek 17 MSGM Fall/Winter 2020
pánská kolekce a šátek z produktové
řady⁷⁸

⁷⁵ YOTKA, *MSGM fall 2020 review*, 2020.

⁷⁶ BECKETT, *Feature: Deep Red is the New Black – MSGM's love letter to Dario Argento*, 2020.

⁷⁷ BOBB, *MSGM Fall/Winter 2020 dámská kolekce*, 2020.

⁷⁸ MSGM, *MSGM Fall/Winter 2020 pánská kolekce*, 2020.

Rokem 2020 ale vliv *gialla* na módu (důkazem budiž i tato práce) nekončí. Díky své nekonvenční a originální estetice a tématům nadále oslovuje tvůrce všech druhů. Jeho stopa je v paměti módního průmyslu hluboce zakořeněna, a ač se může zdát jen malým zrnkem písku v moři námětů, dokazuje že je něčím trvalým a fascinujícím.

4.2 Dílo Alfreda Hitchcocka v tvorbě Alexandra McQueena

Alexander McQueen, jeden z nejvlivnějších britských designérů devadesátých let a přelomu tisíciletí. Dá se říct, že svou okázalou kreativitou v mnoha ohledech změnil módní průmysl a jeho odkaz je tak patrný do dnes. McQueen o sobě sám tvrdil, že neustále osciluje mezi životem a mrtví, dobrem a zlem, a na této škále se pohybovaly i jeho kreace. v jeho designech a konečně i na ikonických módních přehlídkách se mísila fantazie s perverzí, rozklad a znovuzrození, destrukce a ochromující nádhera.⁷⁹

Je tedy poměrně přirozené, že se pro něj stal Alfred Hitchcock, režisér, kterému se žádný obyvatel britských ostrovů nevyhne, a který pracoval s velmi podobnými oxymórony, zdrojem inspirace. Prvním významnějším střetem těchto světů byla kolekce Spring/Summer Ready-to-Wear 1995 pojmenovaná *The Birds* (ptáci), jako reference na Hitchcockův stejnojmenný a dnes už kultovní horor z roku 1963, na kterém se opět podílela designérka Edith Head a který McQueen v dětství často sledoval.⁸⁰ Premisou filmu je útok tisíců ptáků na lidskou společnost, a především na hlavní hrdinku ztvárněnou herečkou Tippy Hedren. Ta má ve filmu na sobě světle zelený kostým s úzkou vypasovanou sukní podléhající siluetě padesátých let, která jí ztěžuje pohyb a dělá ji tak velmi zranitelnou. Je to právě tato silueta, která se posunuta ještě do většího extrému prolíná celou kolekcí. Modelky v McQueenově show, ale nejsou stavěny do pozice pasivních obětí, nesou se jako sebevědomé silné bytosti. Celou kolekci spojují i potisky s motivy ptactva v kontrastu s otisky pneumatik, jako by auto přejíždělo po tělech nositelek. Je to další McQueenova hra s protiklady, svoboda a vražda – ultimátní krádež svobody. Zároveň jde o odkaz na jednu ze scén z filmu *Ptáci*, kde všichni prchají ve svých vozech v nepřehledném chaosu před obřím hejnem. Mladého designéra tento výjev zaujal, lidstvo prchající před vzpourou přírody a umírající v nastalém zmatku.⁸¹

⁷⁹ WILSON, *Alexander McQueen: Blood Beneath the Skin*, 2015.

⁸⁰ Tamtéž.

⁸¹ THOMAS, *Gods and Kings: The Rise and Fall of Alexander McQueen and John Galliano*, 2016.



Obrázek 18 Návrh a realizace kostýmu z filmu Ptáci⁸²



Obrázek 19 Kolekce The Birds, silueta a vzory⁸³

Obrázek 20 Kolekce The Birds, otisky pneumatik⁸⁴

⁸² ARTS MEME, Návrh a realizace kostýmu z filmu Ptáci, 2024.

⁸³ TWIN FACTORY, Kolekce The Birds, silueta a vzory, 2020.

⁸⁴ VOGUE, Kolekce The Birds, otisky pneumatik, 2015.

Odkaz na tento art-horrorový trhák je možné najít i v další McQueenově kolekci, a to Spring/Summer 2001 pojmenované VOSS, což je název oblasti Norska, známé přírodními krásami a průzračně čistou vodou. v kolekci se objevuje modelka jakoby podléhající útoku ptáků, což lze vykládat jako vzpouru oné čisté přírody vůči lidstvu jako takovému. Ústřední motiv filmu.⁸⁵



Obrázek 21 Kolekce „Voss“ – inspirace filmem Ptáci⁸⁶

Ptáci, ale nebyl jediný Hitchcockův film, který McQueena inspiroval. Spring/Summer 1999 „No 13“ byla příznačně designérová v pořadí 13. kolekce. Zlatým hřebem přehlídky, na které se kolekce představila, v rámci Londýnského týdnu módy bylo performance. Modelka Shalom Harlow se otáčela v bílých šatech na kruhovém podstavci, zatímco se bránila útoku dvou robotických ramen, které jí zasahovaly žlutou a černou barvou. Tuto scénu lze interpretovat jednak jako referenci na dílo umělkyně Rebecca Horn, „Painting Machine“ a jednat jako tribute Hitchcockově filmu „Psycho“. Způsob, jakým si

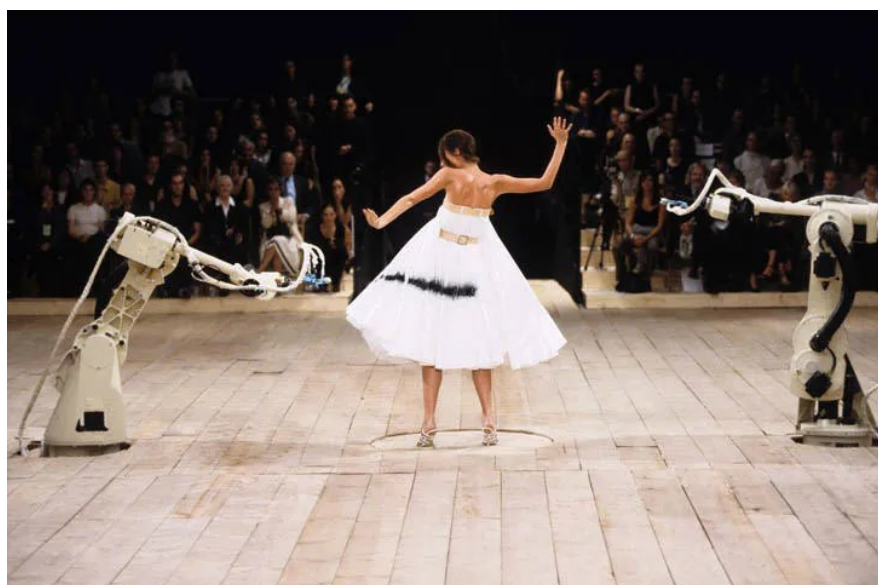
⁸⁵ WILSON, *Alexander McQueen: Blood Beneath the Skin*, 2015.

⁸⁶ DAZED, Kolekce „Voss“ – inspirace filmem Ptáci, 2024.

modelka zakrývá obličej a tělo připomíná slavnou scénu, kdy je hrdinka filmu ubodána ve sprše skrytým vrahem. na přehlídce je ovšem potřísněna barvou a ne krví.⁸⁷



Obrázek 22 Sprchová scéna z filmu „Psycho“⁸⁸



Obrázek 23 Přehlídka No 13⁸⁹

„The Man Who Knew Too Much“ (muž který věděl příliš mnoho) je opět název Hitchcockova filmu i McQueenovy Ready-To-Wear kolekce prezentované v roce 2005 pro

⁸⁷ WILSON, *Alexander McQueen: Blood Beneath the Skin*, 2015.

⁸⁸ BUSSINESS INSIDER, Sprchová scéna z filmu „Psycho“, 2017.

⁸⁹ SUDDEN CHIC, Přehlídka No 13, 2016.

níž mu byly inspirací i filmy „Vertigo“ a „Marnie“. Šedé obleky s vyštíhlenými sukněmi a v nich ženy s blond vlasy jsou téměř doslovnými odkazy. Kolekce však působí v rámci McQueenovi tvorby nepřírozeně minimalisticky až fádně. Mezi řádky je možné číst jeho nespokojenost s módním průmyslem řídícím se poptávkou a ziskem a propadajícím konvencím konzervatismu.⁹⁰



Obrázek 24 Kolekce The Man Who Knew Too Much⁹¹

Ve stejném roce vychází pod značkou Alexander McQueen i nová silueta kabelky nesoucí jméno Novak podle již zmíněné hvězdy filmu Vertigo.⁹²

⁹⁰ THOMAS, *Gods and Kings: The Rise and Fall of Alexander McQueen and John Galliano*, 2016.

⁹¹ MOWER, Kolekce „The Man Who Knew Too Much, 2005.

⁹² WILSON, *Alexander McQueen: Blood Beneath the Skin*, 2015.

Obrázek 25 Kabelka Novak⁹³

Spojení Alfreda Hitchcocka a Alexandra McQueena je spojením dvou výjimečných mužů jejichž světy si vlastně nejsou vůbec vzdálené, přesto že každý z nich využívá k jejich zhmotnění jiná média.

4.3 Další vliv Alfreda Hitchcocka na módní design

Alfred Hitchcock se jako zdroj inspirace objevuje v tvorbě designérů opakovaně. Ač možná nejde o tak dlouhotrvající a celistvý vliv, kterým působil na McQueena, rozhodně módním světem stále rezonuje.

Miu Miu, italská značka, kterou v devadesátých letech představila Muccia Prada, vnučka zakladatele společnosti Prada, si pro svou kolekci Spring/Summer 2013 zvolila ikonický styl hitchcockovských hrdinek. Silueta oděvů vychází z období 50. a ranných 60. let. Pouzdrové sukně, vyštíhlené kostýmky a áčkové kabáty, tolik typické pro Hitchcockovy filmy se tu objevily v lehce modernějším pojetí. Přesto si zachovaly původní efekt. i barevnost kolekce odpovídala potměšilé atmosféře britského hororu a pomáhá vybudovat identitu tajemné femme fatale.⁹⁴⁹⁵

⁹³ CHRISTIE'S, *Kabelka Novak*, 2013.

⁹⁴ COCHRANE, *How Hitchcock's women cast a spell on fashion season after season*, 2013.

⁹⁵ CHERNIKOFF, *MIU MIU'S Twisted Femmes Fatales Rule the Runway for Spring 2013*, 2012.



Obrázek 26 MIU MIU Spring/Summer 2013⁹⁶

Pod taktovkou designéra Paula Andrew, pracujícího pro italský módní dům Salvatore Ferragamo, vznikla na sezónu Spring/Summer 2021 kolekce, navazující na jeho fascinaci hitchcockovými filmy. Andrew měl údajně během lockdownu prostor sledovat své oblíbené snímky, jako *Vertigo*, *Ptáci* nebo *Marnie* a znovuobjevil jeho vztah k nim. z ikonických kostýmů si vypůjčil barevnost i některé siluety. Například nezapomenutelný zelený kostýmek z filmu *Ptáci* byl představen v dámské i pánské verzi. z filmu *Marnie* se do kolekce promítnul konkrétní moment, kdy stejnojmenná hlavní hrdinka v tmavém kostýmu kráčí po vlakovém nádraží a v podpaží dřímá žlutou kabelku plnou ukradených peněz. Ta je středobodem celého obrazu. Výjev Andrewa zaujal natolik, že se ho rozhodl téměř doslovně zreflektovat. Celá kolekce byla navíc doplněna o krátký film režiséra Luca Guadagnino naplněný neklidem a tajuplnou atmosférou.⁹⁷

⁹⁶ IDA, *MIU MIU Spring/Summer 2013*, 2012.

⁹⁷ SALVATORE FERRAGAMO GROUP, *SS 21 ADW Campaign*, 2021.



Obrázek 27 Salvatore Ferragamo Spring/Summer 2021, Marnie look⁹⁸



Obrázek 28 Scéna z filmu Marnie⁹⁹



Obrázek 29 Salvatore Ferragamo Spring/Summer 2021¹⁰⁰

Hitchcockův vliv se významně propсал i do oblasti módní fotografie, přeci jen fotka a film mají mnoho společného. Fotografy mnohdy inspiruje kompozice, barevnost i osvětlení filmových scén, a naopak filmaře upoutávají fotky. Kampaň pro

⁹⁸ TÝM VOGUE, *Salvatore Ferragamo Spring/Summer 2021, Marnie look*, 2020.

⁹⁹ WORD PRESS, *Scéna z filmu Marnie*, 2022.

¹⁰⁰ AMALFI STYLE, *Salvatore Ferragamo Spring/Summer 2021*, 2020.

kolekci Spring/Summer 2011 italské značky Bottega Veneta v hlavní roli s Karolínou Kůrkovou, vycházela z filmu Ptáci. Pro sérii snímků si šéf designér Tomas Maier vybral fotografku Alex Prager a navázal tak na sérii spoluprací s různými umělci. Fotografie působí téměř jako vystřižené z celovečerního mysteriózního snímku, a i způsob jakým modelka pózuje odpovídá spíš hereckému výkonu.¹⁰¹



Obrázek 30 Kampaň Bottega Veneta Spring/Summer 2011¹⁰²



Obrázek 31 Scéna z filmu Ptáci¹⁰³

Jedním z velmi přímočarých příkladů módní fotografie vycházející z díla Alfreda Hitchcocka je editoriál nafocený fotografem Peterem Lindhbergem pro americký časopis Vogue v březnu 2013. Před fotoaparátem se v roli hrdinů, již zmíněného filmu Okno do Dvora, představil herec Tobey Maguire a herečka Carolyn Murphy. Vzniklé

¹⁰¹ ELIZABETH, *Bottega Veneta Spring 2011 Campaign* | Karolina Kurkova by Alex Prager, 2011.

¹⁰² PRAGER, *Kampaň Bottega Veneta Spring/Summer 2011*.

¹⁰³ MUBI, Scéna z filmu *Ptáci*, 2019.

snímky přímo kopírují scény, ve kterých dvojice pozoruje oknem dění v protějším domě a i styling, který má na svědomí editorka Grace Coddington, odpovídá původnímu zdroji. Vybraná garderoba zahrnuje množství luxusních značek, jako je Oscar de la Renta, Dolce & Gabbana, Hermès a další.¹⁰⁴



Obrázek 32 Vogue editoriál,
Okno do dvora¹⁰⁵

Obrázek 33 Scéna z filmu
Okno do dvora¹⁰⁶

To, ale nebylo naposledy co britský režisér časopisem rezonoval. na titulní straně zářijového čísla se v roce 2024 objevila herečka Blake Lively, kterou zachytil Felix Kunze a zinscenoval Baz Luhrmann, sám také uznávaný režisér, filmů jako je *Romeo a Julie* (2005) nebo *Velký Gatsby* (2013). Není tedy divu, že i v jiné pozici hledal inspiraci ve filmu. Sám říká, že původním impulzem pro vytvoření fotoscénář s názvem *The Heist of the Heart* (Krádež srdce), byl Hitchcockův film *Chyťte zloděje*. na rozdíl od titulní fotky, kde Lively vystupuje sama, ji v celé sérii doplňuje herec Hugh Jackman, jejich role se zde ale obrací. Ve filmu půvabná Grace Kelly představuje dceru milionáře a Cary Grant bývalého zloděje, šplhajícího po budovách francouzské riviéry, který je tentokrátě jednému ze zlodějů

¹⁰⁴ VOGUE, *Window Dressing: Tobey Maguire and Carolyn Murphy Reprise Rear Window*, 2013.

¹⁰⁵ LINDBERGH, *Vogue editoriál, Okno do dvora*, 2013.

¹⁰⁶ WORD PRESS, *Scéna z filmu Okno do dvora*, 2014.

sám na stopě. Zde se však v roli zlodějky ukazuje Lively a Grant je jen jakýmsi movitým elegánem připravovaným o jeho šperky, šperky především od francouzské značky Cartier.¹⁰⁷

¹⁰⁷ RAMZI, *Monte Carlo Muse: Baz Luhrmann on Blake Lively's Hitchcock-Inspired September Issue Cover*, 2024.

Obrázek 34 Fotosérie Heist of the heart¹⁰⁸Obrázek 35 Fotosérie Heist of the Heart¹⁰⁹

Jak vidno Hitchcockův precizně budovaný hororový svět svůj vliv už dávno neomezuje jen na britské ostrovy ani na břehy Evropy. Jeho zkoumání v rámci tak specifického média, jakým je oděv odhaluje šíři a aktuálnost režisérova kulturního odkazu.

¹⁰⁸ KUNZE, Fotosérie Heist of the Heart 2024.

¹⁰⁹ BOVARY, *Fotosérie Heist of the Heart*, 2024.

II PRAKTICKÁ ČÁST

5 PROCES TVORBY KOLEKCE

Vzhledem k poznatkům nabitým v teoretické části se stala výstavba kolekce jakýmsi propojením procesu tvorby klasické oděvní kolekce a tvorby filmového kostýmu. Současně se kolekce kombinuje estetiku, jak filmů Alfreda Hitchcocka, tak i fenoménu italského *gialla*.

Prvotním koncepčním i estetickým odrazovým můstkem se staly archetypální postavy prolínající se napříč právě žánrem *giallo*, konkrétně šlo o postavu zahaleného vraha, krásné leč lehce oploštělé oběti a osudem zmítaného vyšetřovatele. Tyto tři primární postavy byly doplněny ještě o mrtvou a přeživší a utvořily tak rámec jednoduchého kriminálního příběhu. Po hitchcockovském vzoru však bylo nutné vytvořit k jednoduchým repetitivním charakterům hlubší psychologické podtexty, které lze oděvem dále rozvinout a vyjádřit.

Jelikož jednotlivé modely představují separátní persony s oddělenými životy je nutné k nim tedy i tak přistupovat – rozchází se barevnicí, siluetou, materiály a inspiračními zdroji, zároveň však stále existují v kontextu jednoho příběhu, jedné oděvní kolekce a jednoho světa.

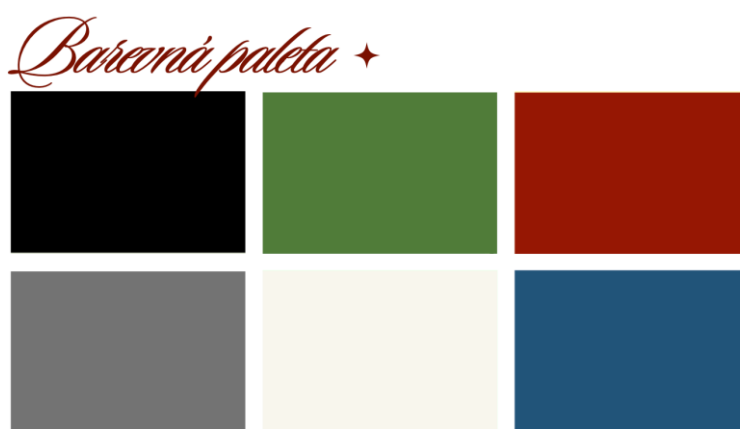
I pro tento svět bylo nutné vybudovat základní kostru, do které budou modely zasazeny. Jedná se o svět, ve kterém je hranice reality jen něčím mlhavým, třísť se a její fragmenty se předkládávají v nové celky. Jde o surrealistickou scénérii na jejímž pozadí se odehraje příběh vraždy. Příběh, touhy, strachu, obsese a smrti. Postavy uvnitř tohoto narativu jsou jen stíny lidských bytostí, jen stíny emocí, jen koncepty.

Důležitým vodítkem při hledání vizuálu se staly i obrazy a symbolika. Obé jsou často užívaným zdrojem inspirace pro režiséry zmíněné v teoretické části, ať už jde o nalézání poutavých kompozic, barevnosti, předjímání příběhu a pohnutek jeho aktérů nebo ventilování vlastního zájmu o umění.

V rámci návrhové fáze byly vytvářeny převážně finální kresby jednotlivých siluet, nikoli velké množství variantních skic. Proces tvorby probíhal formou hlubšího rozpracování a promýšlení každého charakteru. Důraz byl kladen na precizaci jednoho konkrétního řešení. Tento přístup odpovídá individuálnímu pracovnímu stylu autorky, který se soustředí na důkladnou práci s jedním návrhem namísto vytváření většího počtu skic. Ačkoli tedy v práci nejsou obsaženy desítky návrhových variant, každý finální vzhled vznikl na základě pečlivého tvůrčího procesu zahrnujícího rešerši, vizuální inspiraci i experimentování s materiálem.

Horor, a art-horror tím spíš, je žánrem kontrastů. Tvůrci si uvnitř něj mohou dovolit využívat i nepřírozeně výrazné barvy, často i ty úplně základní, které jen doplní už tak všudypřítomný odklon od běžné reality a obrazovou stylizaci.

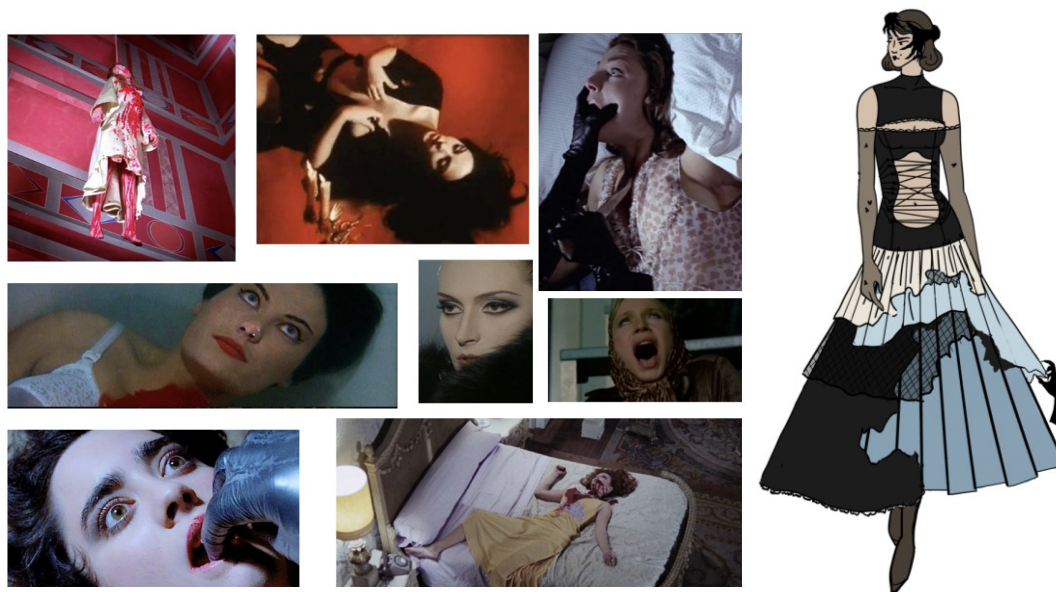
Při vystavění barevnice byla pro každý z utvářených charakterů vybrána primární barva. Jejich rozdělení vycházelo z hluboké rešerše filmových postav v rámci žánru a jejich vizuálního a kostýmního zpracování. Současně došlo k uplatnění barevné symboliky, teorie a psychologie barev.



Obrázek 38 Barevnice

5.2 Model 1. – Oběť

Oběť je postavou, která stojí na počátku řetězce událostí. i přesto, jak centrální figurou příběhu je, uprostřed něj stojí sama a divák o ní obvykle mnoho neví. Při morbidních scénách vraždy není moc prostoru pro dialog. To platí především pro giallo, v rámci něhož je navíc násilí neoddělitelně spojeno se sexualitou. Ženy jsou sice opakovaně bodány, škrceny a jinak zbavovány života nepřestávají však být krásné, teatrálně vzdychají a nonšalantně jim vyklouzávají ňadra. Navíc zápasení mezi obětí a vrahem mnohdy skutečně připomíná spíše svíjející se milence než boj o to nejcennější, vznikají tak situace hraničící s absurditou.



Obrázek 39 Moodboard a návrh 1. modelu

Takové zobrazení žen lze postavit do kontrastu k Hitchcockovým femme fatale s bohatým vnitřním světem. i přesto, že o nich divák také neví příliš mnoho cítí, že za mlžným oparem záhady se skrývá hloubka. Byla to právě Hitchcockova hrdinka Lisa z filmu *Okno do dvora* a její ikonické šaty zmiňované již v teoretické části, které se staly výchozím bodem pro první model. Jejich výrazně ženská silueta typická pro 50. léta přísluší období návratu korzetu do běžného života a snahy o rehabilitaci tradiční role ženy ve společnosti. Celý model tak bilancuje mezi povrchností a hloubkou, odvahou a útlakem, tak jako tato fiktivní postava na povrch jednoduše krásné ženy.

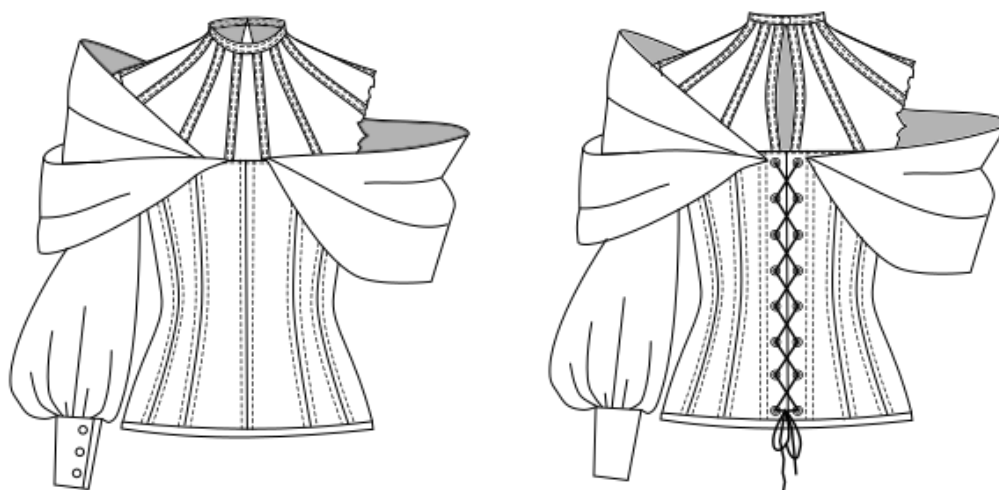
Obrázek 40 Návrh a realizace šatů z filmu *Okno do dvora*.¹¹⁰

¹¹⁰ JORGENSEN, *Návrh a realizace kostýmu Okno do dvora*, 2010.

Pro vyjádření oběti byla zvolena modrá barva jako symbol klidu a nevinnosti a zároveň maskulinní energie, odtažitosti a někoho nebo něčeho, co je předurčeno patřit nebesům.

5.2.1 Korzet

Korzet naplňuje podstatu oběti. Svírá nositelčino tělo a zdůrazňuje její křehkost, jako by snad byl tím posledním, co jí drží pohromadě. Korzet je zhotoven z bavlněného plátna a polyesterového šifonu a jeho střih je jak konstruovaný, tak zčásti aranžovaný. Zvýšený lemovaný průkrčník na knoflík by měl podtrhovat pocit tísně v jakém se postava nachází. Na pravé straně je všit objemný rukáv se širokou manžetou na knoflíky, chybějící rukáv na levé straně odkazuje na známky sváděného boje o život. Korzet je zpevněn celkem 18 tunýlky s plastovými i ocelovými kosticemi a zapínání je řešeno šněrováním v zadním dílu.

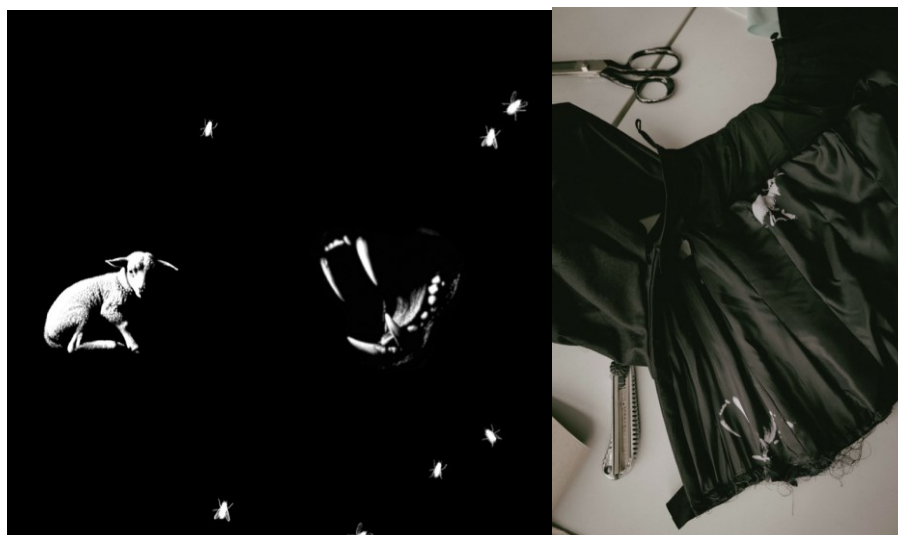


Obrázek 41 Technický nákres korzetu model 1.



Obrázek 42 Proces tvorby korzetu model 1.

Korzet je podšit polyesterovou podšívkou s autorským potiskem vyhotovenou firmou SubliProfi s.r.o. technikou sublimačního potisku. Zvoleným motivem je vlčí tlama a kůzle obklopení mouchami. Moucha v rámci kolekce symbolizuje smrt a její všudypřítomnost. Je to právě ona, kdo je často prvním návštěvníkem zesnulého no zároveň je něčím, co nás proti naší vůli pronásleduje během života a snaží si ukrást naši pozornost. Vlk a kůzle je jen podtržením naivní nevinnosti oběti ve spárech vraha.



Obrázek 43 Potisk podšívky korzetu model 1.

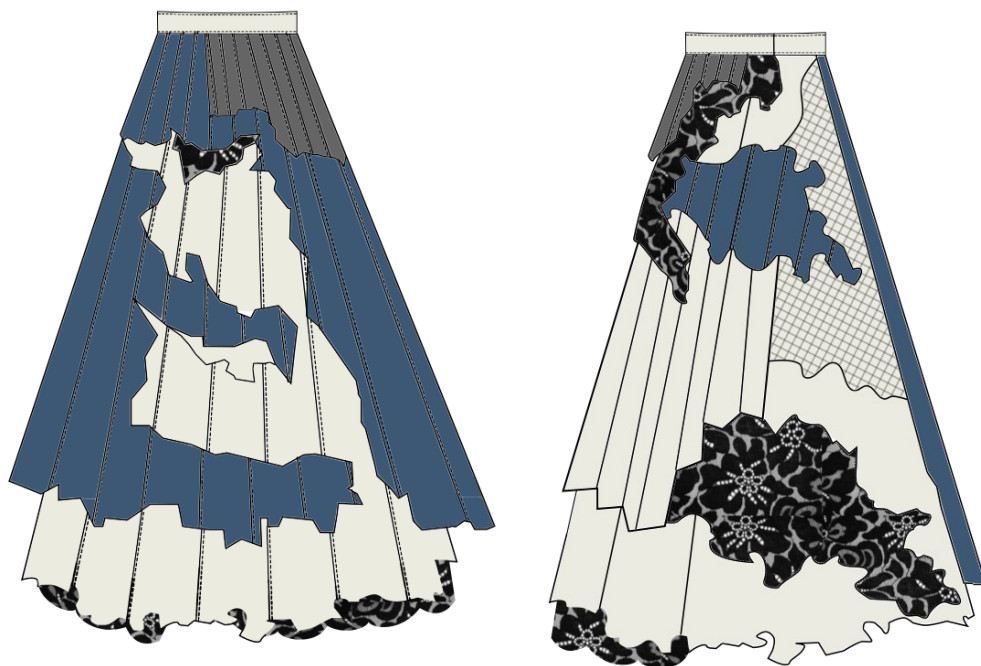
5.2.2 Sukně

Další částí prvního modelu je skládaná aranžovaná sukně, na níž bylo použito celkem 5 různých materiálů objevujících se i v dalších modelech kolekce. v první vrstvě jde o kostýmovku z 71 % polyesteru 25% viskózy a 4% elastanu krémové barvy po vzoru

Lisy Fremont, v druhé vrstvě je bavlněný satén modré barvy, dále se v detailech objevuje šedý bavlněný kepr, černá krajka s květinovým motivem o složení 62,1% polyamidu a 37,9% bavlny a černý francouzský závoj z monofilu. Jednotlivé vrstvy a aplikace jsou skládány a aranžovány různými způsoby a prostřihovány do různých nepravidelných tvarů tak, aby sukně působila otrhaně a zároveň evokovala oblohu, odkazující opět na boj o život a jeho pravděpodobný konec. Jednotlivé vrstvy jsou všity do pasového límce držícího celek pohromadě. Objem a tvar sukně je podpořen krinolínou vyhotovenou z bílého polyesterového saténu a ocelových kostic s pasovým límcem z krémové oblekovky.



Obrázek 44 Proces tvorby sukně model 1.



Obrázek 45 Technický nákres sukně model 1.

5.2.3 Doplnky

Model je doplněn o klobouček z králičí plsti, ten byl tvarován z buřinkového základu pomocí žehličky. Materiál je nutné dobře navlhčit a propařit horkou párou, pak je pružný a tvárný. Po jeho následném zchlazení dojde k ustálení vláken a fixaci tvaru. Klobouček zakrývá jedno oko a omezuje tak zorné pole nositele, což umocňuje pocit neklidu a nebezpečí.



Obrázek 46 Proces tvorby kloboučku

Součástí modelu jsou také lodičky z červené hovězí usně s pokrčenou úpravou, vytvořené ve spolupráci se studentstvem Ateliéru Design Obuvi.



Obrázek 47 Obuv autorky Michaely Žáčkové pro model 1.

5.3 Model 2. – Vrah

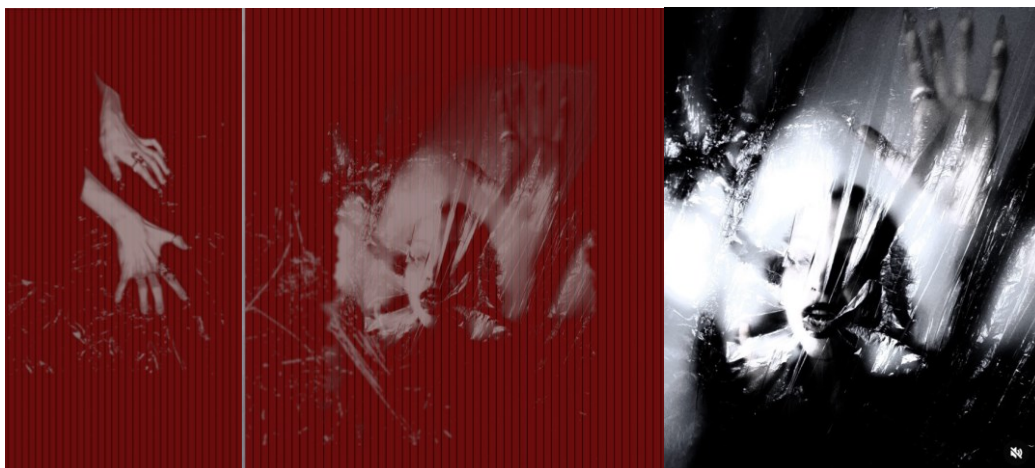
Vrah je doručovatelem smrti. Pod maskou se ztrácí jeho lidskost. Postupuje s tichou nevyhnutelností, metodicky, bez vnitřního motivu, jako smrt sama. Je nejen smrtí jako takovou ale i strachem ze smrti, sužujícím své oběti dávno před odchodem.

Vizuálně je vrah v rámci gialla asi nejjasněji definovanou postavou, proto právě k giallu mířila inspirace pro druhý model. Giallovský vrah má vždy dlouhý kabát, klobouk, rukavice a masku zcela zahalující tvář. Toto úplné zahalení má dvě funkce, jednak neznámo působí na diváka intenzivněji a jednak dovoluje dramatické odhalení na konci filmu. Pro druhý model je tedy tato klasická skladba oděvu zachována, jelikož však model v hlubším smyslu neztělesňuje fanatického násilníka, ale spíše entitu posla smrti odráží se inspirace pro jeho vzhled i z obrazů, které smrt tematizují. Přirozeně je v tomto případě dominantní černá barva.



Obrázek 49 Technický náčrt kabátu model 2.

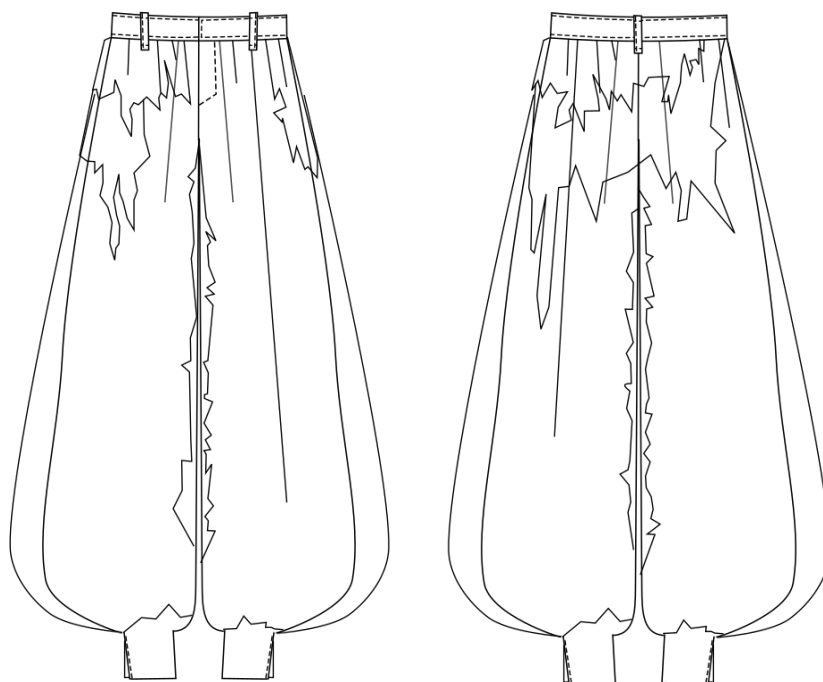
Kabát je podšit saténovou polyesterovou podšívkou s autorským potiskem vyhotovenou firmou SubliProfi s.r.o. technickou sublimačního tisku. Podklad potisku je vínové barvy s tenkým černým vertikálním proužkem, přes něj je umístěna grafika s fotografiemi na motivy gialla vytvořených ve spolupráci s fotografkou Elizavetou Marchkovou. Fotografie zobrazuje křičící oběť a pro giallo typický motiv rukou.



Obrázek 50 Potisk podšívky model 2.

5.3.2 Kalhoty

Kalhoty mají dvě vrstvy. Střih první, z černé polyesterové oblekovky má prodloužené široké nohavice, které se v dolní části prudce zužují a přiléhají ke kotníku, široká část pak přes zúžení přepadává. Takový střih je jednak vizuálně zajímavý, materiál se při chůzi pohybuje, což působí dobře na kameru, zejména když jde o oděv černé barvy, zároveň poskytuje vysokou míru pohyblivosti. Dynamika kalhot je dále podpořena svrchní aranžovanou vrstvou z černého průsvitného polyesterového šifonu, která vlaje a reaguje na sebemenší hnutí těla. Kalhoty se zavírají na zdrhovadlo kryté nákytem.



Obrázek 51 Technický nákres kalhoty model 2.

5.3.3 Doplnky

Model je doplněn o klobouk z králíčí plsti, který byl vytvořen z kloboukového základu kombinací šití a tvarování propařováním. Ke klobouku je přišita i síťka z francouzského závoje s gumičkou obepínající hlavu a s aplikacemi z krajky použité v prvním modelu. Síťka působí jako maska, ale zároveň odkrývá celou tvář čímž její funkčnost nabývá lehké ironie.



Obrázek 52 Proces tvorby klobouku

Dalším z doplňků jsou i rukavice z černé lycry s prodlouženými prsty do špice, tak aby tvarově připomínaly drápy a umocňovaly tak vrahovu nelidskost. Model je také doplněn o boty na podpatku z kombinace hladké černé a červené zvrásněné hovězí usně.



Obrázek 53 Obuv autorky Dáši Marty Ďurovcové pro 2. model

5.4 Model 3. – Mrtvá

Je jen fyzickou schránkou podléhající času. Člověk se stává tělem, pouhou hmotou bez vnitřní psychologie. Inspirací pro model byly tentokrát zejména obrazy, jelikož přes oděv není nutné ani žádoucí vykreslovat jakoukoliv osobnost. Jedním z cílů bylo vyhnout se tradičnějšímu pojetí rozkladu těla skrz dekonstrukci nebo záměrné poškozování materiálu. Oděvu byla naopak vtisknuta předmětná sterilnost a pevné tvarosloví vycházející z lidské anatomie.

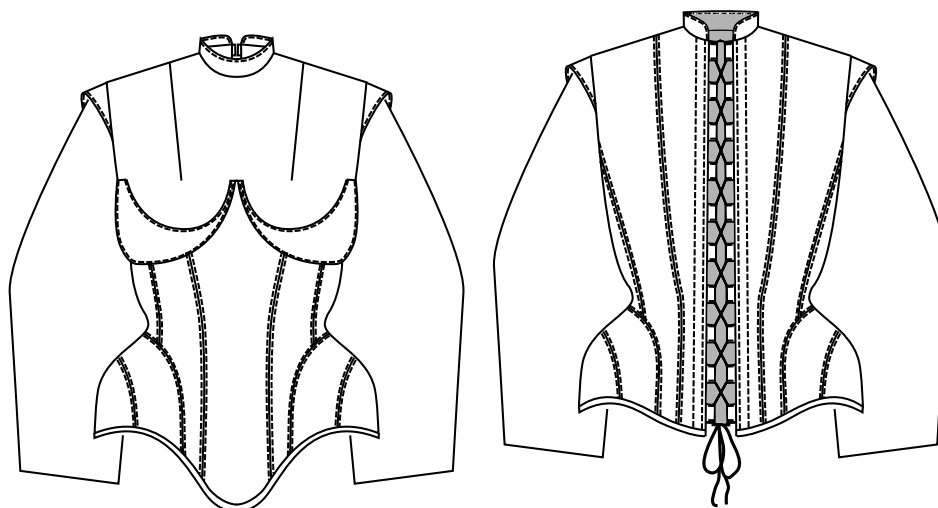


Obrázek 54 Moodboard a návrh 3. modelu

Ústředními barvami modelu je šedá a krémová. Šedá jako odkaz jednak na biblické „Prach jsi a v prach se obrátíš“ a jednak na ikonický šedý kostýmek z Hitchcockova filmu *Vertigo* popisovaný v teoretické části. Krémová jako barva kostí i kůže bez tepu.

5.4.1 Korzet

Krémový korzet je ušit z kostýmovky z 71 % polyesteru 25% viskózy a 4% elastanu stejně jako první vrstva sukně oběti. Materiál je vyztužen podlepením a ve švech prošívacími kosticemi a pod prsy kovovými podprsenkovými kosticemi. Oblast boků a žeber je zdůrazněna vlastními šitými vycpávkami vyplněnými vatovou polyesterovou výplní. Silueta korzetu napodobuje nadsazeně tvar kostry. Dolní kraj, který je v přední části protažen je olemován šikmým proužkem. Korzet má dvou švový dlouhý rukáv rozšířený v oblasti lokte. Zapínání korzetu je řešeno sérií krátkých vertikálních tunýlků skrz, které je protažena tkanice.



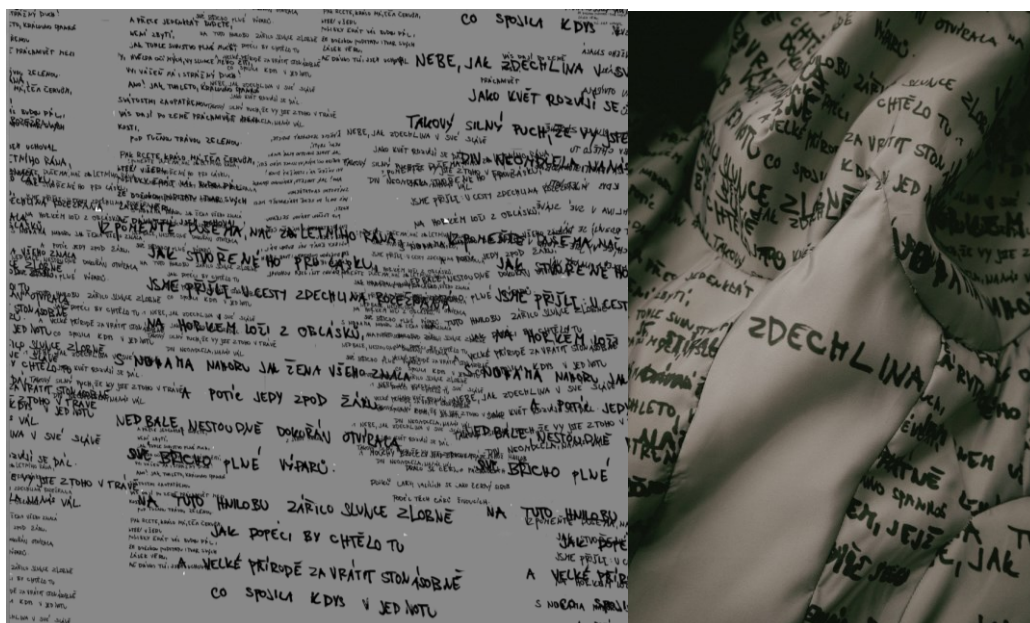
Obrázek 55 Technický nákres korzetu model 3.



Obrázek 56 Proces tvorby korzetu model 3.

Korzet je podšit podšívkou s autorským potiskem útržky přepisu básně Charlese Baudelaira Zdechlina, v překladu Františka Hrubína. Autor v básni popisuje druhově nespecifikované rozkládající se a hnijící tělo a dále v imaginárním rozhovoru se svou milou vypráví o tom jak i ona, dnes krásná spanilá múza, bude jednou jen masem prolezlým červy a jinou havětí.¹¹¹ Potisk se stává jakýmsi intimním vtípem mezi designérem a nositelem skrytým pod povrchně honosným korzetem.

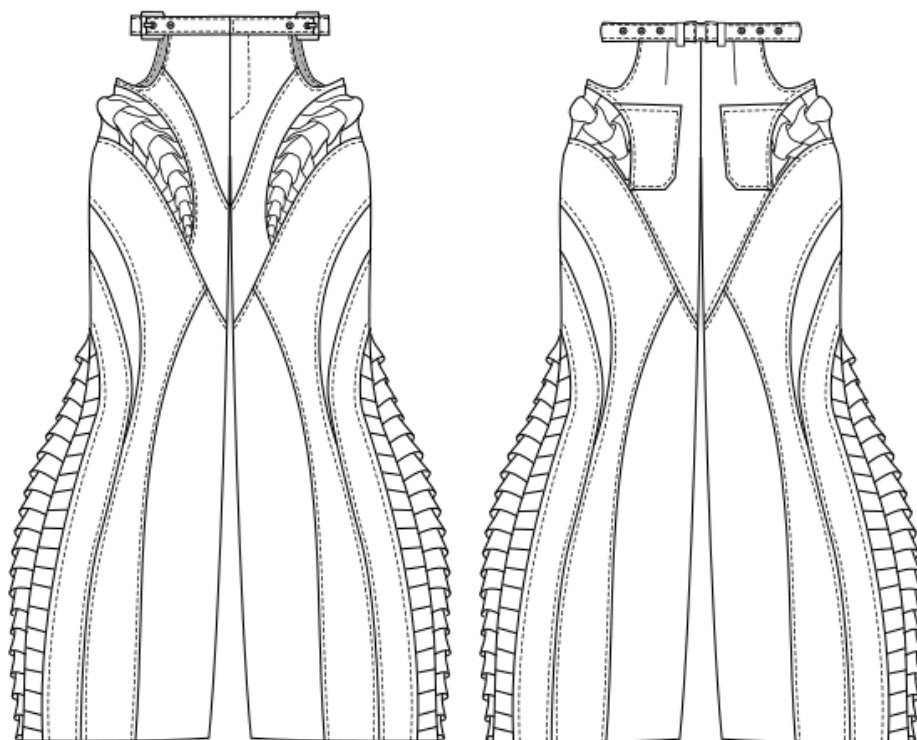
¹¹¹ BAUDELAIRE, *Květy Zla*, 1997.



Obrázek 57 Podšívka model 3.

5.4.2 Kalhoty

Kalhoty jsou vytvořeny z kombinace šedého bavlněného kepru a krémové oblekovky použité v prvním modelu i korzetu 3. modelu. Jsou rozčleněny celkem na 24 dílů ohraničených prošitím. U dílů krémové barvy je vynechán boční šev. Silueta se rozšiřuje po obvodu lýtek a je v této části podpořena prošívací kosticí. v zadním díle jsou přišity nakládané kapsy. z předního do zadního dílu přechází aplikace tvořené skládanými sešitými pruhy z krémového materiálu evokující anatomii lidské páteře vystupující z šedé hmoty. v zadním díle jsou umístěny dva záševky. v Oblasti kyčlí je ponechán výstřih, který odhaluje tuto část těla a poskytuje prostor pro zužování prodlouženého pasového límce v bocích na páskovou přezku. Kalhoty se zapínají na zdrhovadlo kryté nákrýtem a jsou podšity černou saténovou podšívkou z acetátového vlákna.



Obrázek 58 Technický náčrtek kalhot model 3.



Obrázek 59 Proces tvorby kalhot model 3.

5.4.3 Doplnky

Model je doplněn o masku z francouzského závoje našitou na gumu a pošítou lakovanými plastovými mouchami. Součástí modelu jsou také kozačky z lakované hovězí usně béžové barvy na vysoké platformě od autorek Michaely Žáčkové a Dáši Ďurovcové.



Obrázek 60 Doplnky model 3.

5.5 Model 4. – Detektiv

Hranice mezi lovcem a kořistí je velmi tenká. Detektiv je jak vyšetřovatelem, tak podezřelým svého vlastního příběhu. Jeho moralita bilancuje mezi dobrem a zlem. Uvnitř jeho mysli se odehrává konflikt. Dívá se, ale nikdy skutečně nevidí. Není ztělesněním tradiční spravedlnosti, ale spíše ztělesněním její sleposti.

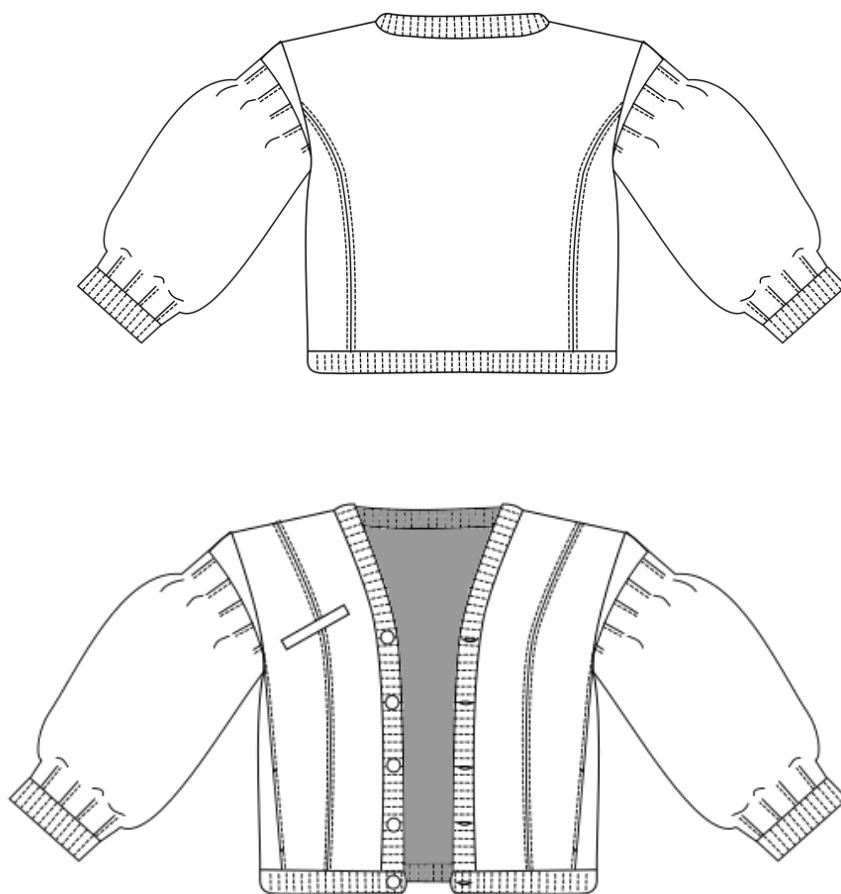


Obrázek 61 Moodboard a návrh model 4.

Dominantní barvou modelu je zelená. Barevnost vyplynula především z rešerše postav vyšetřovatelů v rámci žánru. Zároveň je to barva doplňková k červené, nachází se na opačných stranách barevného kruhu a tvoří její protipól. Lze tak postavu detektiva definovat jako sílu v opozici ke krvavým zločinům. v rámci modelu se však vyskytuje i červená což poukazuje na jeho vnitřní boj a komplexitu.

5.5.1 Krátký Kabát

Krátký kabát volného střihu je ušitý z hrubé vařené vlny ve výrazné zelené barvě. Svým tvarem i detaily připomíná klasický pletený svetr. má nízko hlavicové rukávy rozčleněné na hladký díl rukávové hlavice na který navazuje objemný rukáv s krátkými sámkami jak v místě spojení s hlavicí, tak na konci rukávu. Celý kabát včetně rukávů je olemován přezhelenými pruhy materiálu prošitými horizontálně po 1,5 centimetru k dosažení vzhledu nápletu. na levém předním díle je umístěna kolmo na členící šev výpustková prsní kapsa, v obou předních dílech je umístěna švová kapsa. Kabát se zapíná vpředu na potahované knoflíky.



Obrázek 62 Technický nákres kabátu model 4.

V zadním díle je vyplstěna technikou suchého plstění grafika zděšené tváře z krémové vlny. Obličej i celá bunda jsou pošity lakovanými mouchami z umělé hmoty. Výjev symbolizuje smrt a strach, který se odehrává za vyšetřovatelovými zády. On je k událostem slepý. Smrt ho v podobě much postupně obklopuje ze všech stran.

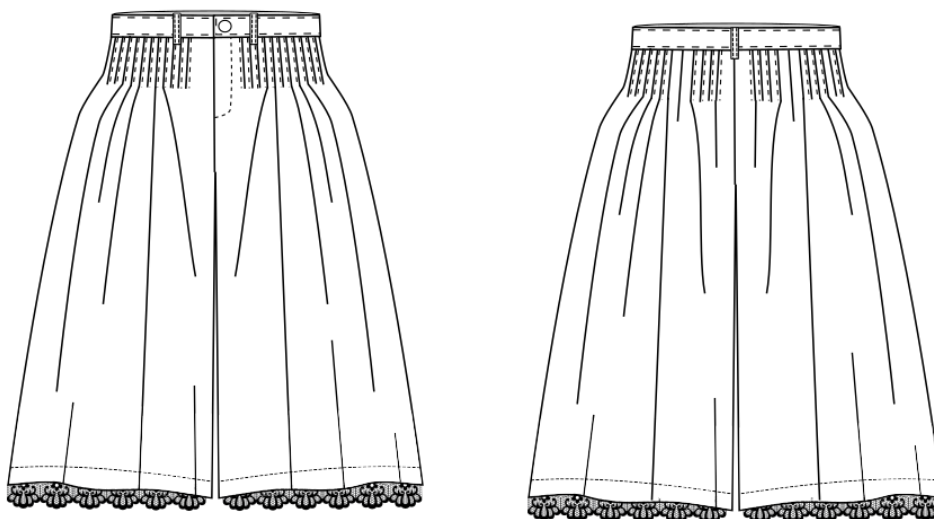


Obrázek 63 Proces plstění

Kabát je také podšitý černou polyesterovou podšívkou s autorským potiskem much, stejnou, jakou je podšit korzet prvního modelu.

5.5.2 Kraťasy

Druhou částí modelu jsou objemné kraťasy po kolena z černé kostýmovky s jemným bílým proužkem a složením 70% polyester, 25% viskóza, 5% lycra. Pruhovaný vzor odkazuje na vyšetřovací zápisníky a sešity. Objem nohavic je v pase zredukován množstvím 1,5 centimetrů širokých sámků, ozdobených ručním stehováním. Kraťasy mají v bočním švu hluboké švové kapsy, v zadním díle záševek a zapínají se vpředu na zdrhovadlo kryté nákrtem, a dále v pásce na knoflík potažený zelenou vařenou vlnou. Kraťasy jsou podšity černou krajkou z 62,1 % polyamidu a 37,9% bavlny použitou už v prvním a druhém modelu. Krajka v dolním okraji přesahuje délkou svrchní materiál.



Obrázek 64 Technický náčrt kratšas model 4.

5.5.3 Triko s dlouhým rukávem

Tričko s dlouhým rukávem klasického střihu je zhotoveno z bavlněného žebrovaného úpletu bílé barvy. Materiál byl před šitím potřen nepravidelnými šmouhami černé barvy na textilie tak, aby při jeho vypnutí vyniklo žebrování a po vyschnutí byla barva ustálena žehlením. Tato úprava materiálu imituje tradiční metodu snímání otisků, při kterém podobně jako díky barvě vyniklo žebrování vyniknou rýhy na bříškách prstů. Hotové tričko bylo na závěr v různých místech sešito, aby tvořilo dojem pomačkání.



Obrázek 65 Proces tvorby a technický náčrt trička model 4.

5.5.4 Doplnky

Součástí modelu je celá řada doplňků Mezi ně patří bekovka ze zelené vařené vlny s ručně přišívanou aranžovanou aplikací z černého nylonu. Dále kravata z červené hovězí usně podšitá pruhovanou kostýmovkou použitou i na kraťasy. Zřasené návleky na nohy z barveného žebrového úpletu použitého také na dlouhé tričko a nízké nazouvací boty z kombinace vařen vlny, červené a zelené kůže vytvořené ve spolupráci s Dášou Ďurovcovou.

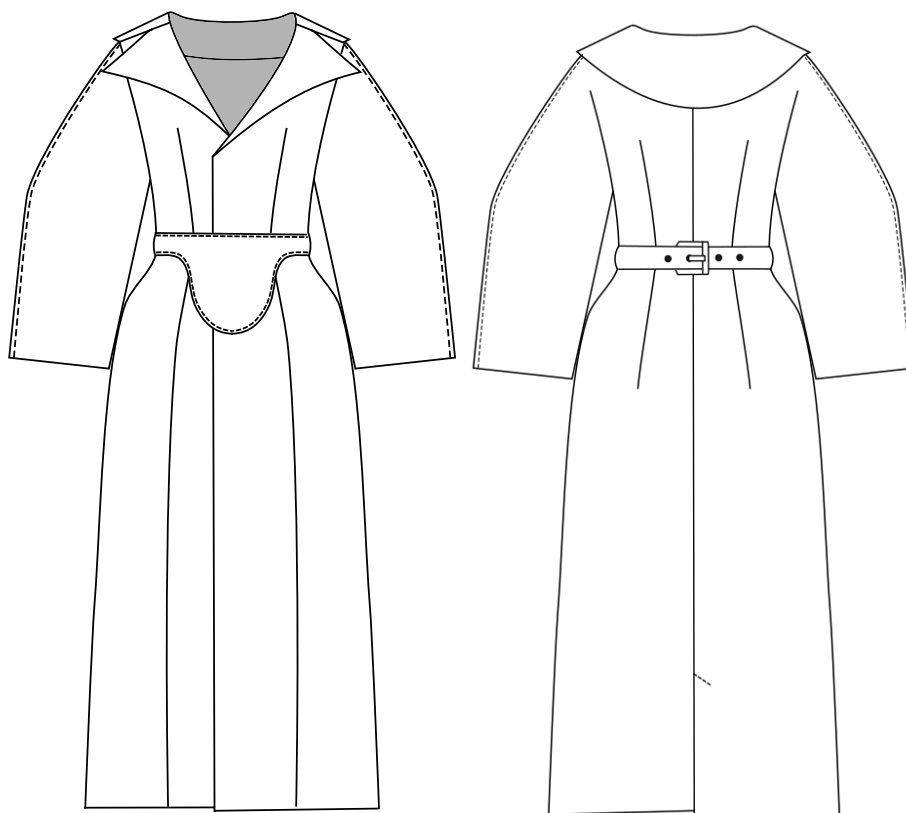


Obrázek 66 Doplnky model 4.

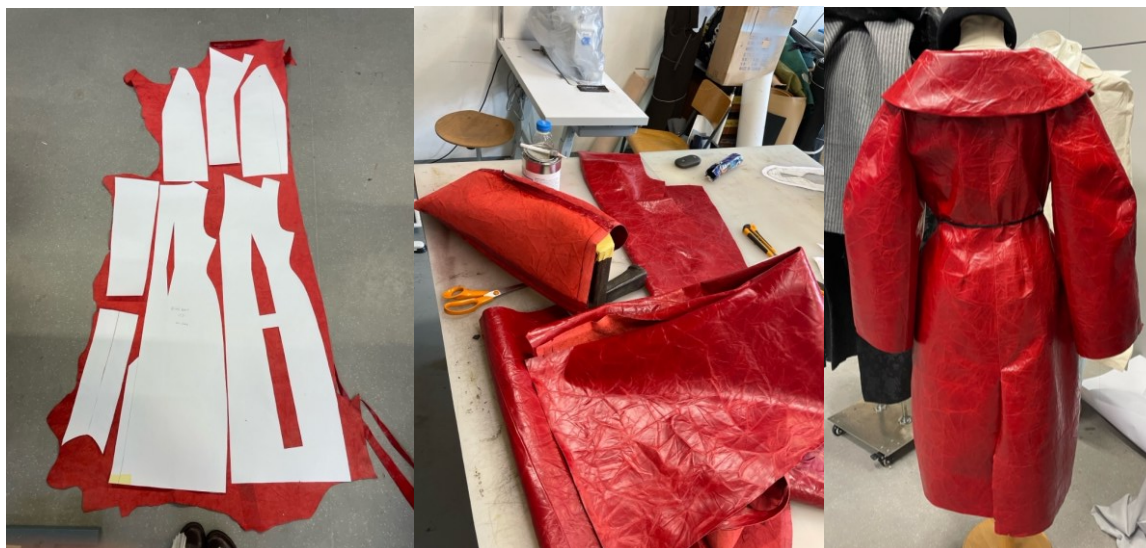
5.6 Model 5. – Žijící

Je koncem i začátkem příběhu. Přežila. Triumf je ale zatížen horory minulosti. Přežití si vybírá svou daň. Sama se stává svými nočními můrami. Cyklus se díky ní opakuje. Jde o postavu s nejvyšší mírou autorské invence, co se jejího příběhu a psyché týče. Nejnosnější filmovou předlohou byla postava maskované vražedkyně z filmu Dáma v rudém autora Emilio Miraglia. Jde o jeden z případů, kdy se giallo odchýlilo od obvyklé estetiky maskovaného vraha a pod bílou masku se zde ukrývá žena v rudé kápi

opět na model mrtvoly, takové spojení slouží jako neustálá připomínka blízkosti smrti z minulosti i obětí vlastních činů.



Obrázek 68 Technický nákres kabátu model 5.



Obrázek 69 Proces tvorby kabátu model 5.

5.6.2 Doplnky

K modelu je po vzoru vraha připojen klobouk halící tvář nové vražedkyně do stínu. Klobouk je vytvořen z kombinace polystyrenu, ocelových kostic, tvrdého podlepení, černého bavlněného plátna a černé bavlněné pytloviny, k hlavě je upevňován pásy z černé lycry použité již na rukavice pro vraha čímž dále nese linku jeho rukou omotávajících se kolem kdysi nevinné mysli. Na klobouk je přišita ruka vytvořená pomocí 3D tisku, ta by měla symbolizovat sílu minulosti která zahaluje mysl do temnoty, schovává ji do stínu rozlehlé krempy a vede svou oběť k hrůzným činům.



Obrázek 70 Proces tvorby klobouku model 5.

Dalším prvkem jsou rukavice z černé lycry stejného střihu jako rukavice vrahovi a kozačky vytvořené Dášou Martou Ďurovcovou.



Obrázek 71 Doplnky model 5.

III PROJEKTOVÁ ČÁST

6 VÝSTUPY

6.1 Spot

V návaznosti na kolekci představenou v praktické části vznikl ve spolupráci s dalšími studenty Fakulty Multimediálních komunikací krátký spot. Scénář a koncept vytvořil Eduard Novotný, který také zastoupil pozici režiséra, ve spolupráci s autorkou práce a navazoval úzce na vzniklé charaktery a jejich vztahy. Tak jako kolekce i samotný spot bilancuje mezi fashion videem a filmem a byl významnou novou zkušeností s prací s oděvem před kamerou, sbíráním poznatků od dalších s filmem spojených profesí i s realizováním nezávislého projektu.

Jako další se na spotu podíleli: Adam Faltus – kamera, Aneta Ratajová – střih, Eva Martínková a Maxim Halfar – Scénografie, Rainer – hudba a sound design, Matěj Lůžek – light design, Václav Koudelka – VFX, Lucie Bursová – Produkce, Ondřej Zajpt – asistent režie, Julka Kollárová a Michal Staněk – asistent kamery, Barbora Pleskačová – Makeup, Herci: Adam Hoang, Klára Holubová, Madin, David Laufer a Katarína Blažková a mnoho mnoho dalších.



Obrázek 72 Still ze spotu



Obrázek 73 Still ze spotu



Obrázek 74 Still ze spotu



Obrázek 75 Still ze spotu



Obrázek 76 Still ze spotu

6.2 LookBook

Foto: Elizaveta Marchková

Obuv: Dáša Marta Ďurovcová, Michaela Žáčková

Modelstvo: Zhenya Bisiuk, Zdeňka Stehlíková, Tomáš Marek, Karolína Pospěchová, Dorota Kostelná

Makeup: Kristýna Svobodová























6.3 Fotodokumentace

Foto: Elizaveta Marchková

Obuv: Dáša Marta Ďurovcová, Michaela Žáčková

Modelstvo: Madina Makhmetova, Tomáš Marek, Dorota Kostelná, David Laufer, Katarína Blašková, Zhenya Bisiuk

Makeup: Kristýna Svobodová, Barbora Pleskačová















































ZÁVĚR

Cílem této bakalářské práce bylo prozkoumat roli kostýmu v rámci art-horrorového filmu a poukázat na jeho potenciál jako nositele významu, emocí i atmosféry. V teoretické části byla pozornost zaměřena na dva výrazné proudy žánru, italské *giallo* a tvorbu Alfreda Hitchcocka, jejichž estetika i práce s oděvem se staly hlavní inspirací pro praktickou část projektu. Zvláštní důraz byl věnován také přesahům art-horrorové estetiky do módního průmyslu. I při záměrném zaměření pouze na tvorbu nejvýznamnějších módních domů se ukázalo, že těchto případů je nespočet, což naznačuje, že vliv art-horroru na současnou módu je ještě hlubší a rozšířenější, než v rámci této práce bylo možné postihnout.

Analýza potvrdila, že kostým v art-horroru funguje jako aktivní složka vyprávění, podílí se na tvorbě napětí i identifikaci postav a často nese hlubší symbolické vrstvy. Tato zjištění byla dále rozvinuta v praktické části práce, jejímž výsledkem je autorská oděvní kolekce propojující prvky kostýmního výtvarnictví a módního designu. Během procesu návrhu a realizace byla snaha o vytvoření výrazného vizuálního jazyka, který odráží motivy krásy, děsu a znepokojení, typické pro art-horrorovou estetiku.

Kolekce vznikla ve spolupráci s tvůrčím týmem napříč obory, což přineslo cennou zkušenost mezioborové spolupráce a rozšířilo samotný výstup o audiovizuální rovinu. Původní cíl práce se podařilo naplnit jak na teoretické, tak praktické úrovni. Prostor pro další rozvoj se nabízí například v hlubším zkoumání současných art-horrorových režisérů a jejich práce s kostýmem, nebo v dalším rozvíjení kolekce směrem k výstavní či performativní formě. Kombinace módy a hororového filmu se ukazuje jako vizuálně i konceptuálně silné pole, které má co nabídnout nejen v rámci akademického zkoumání, ale i v širším kulturním a tvůrčím kontextu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ALLWOOD, Emma Hope. *Four times the runways referenced Suspiria*. Online. In: Dazed. 2017. Dostupné z: <https://www.dazeddigital.com/fashion/article/38116/1/four-times-the-runways-referenced-suspiria-louis-vuitton-rodarte>. [cit. 2024-12-06].

ANDERSON, Kevin J. *Worldbuilding: From Small Towns to Entire Universes*. Online. WordFire Press, 2015. ISBN 978-1-61475-376-6. [cit. 2024-11-17].

BAUDELAIRE, Charles. *Květy Zla*. Praha: Mladá Fronta, 1997. ISBN 80-204-0619-0.

BECKETT, Warren. Feature: Deep Red is the New Black – MSGM's love letter to Dario Argento. Online. *The New Order*. 2020. Dostupné z: <http://thenewordermag.com/tno/deepred>. [cit. 2024-12-06].

BERRY, Jess. *Cinematic Style: Fashion, Architecture and Interior Design in Film*. Bloomsbury Publishing, 2022. ISBN 978-1-3501-3761-5.

CAPACCIO, Nancy. *Costume Design in TV and Film*. Cavendish Square Publishing, 2019. ISBN 9781502640383.

CARROLL, Noël E. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990. ISBN 0-415-90216-9.

COCHRANE, Lauren. How Hitchcock's women cast a spell on fashion season after season. Online. *The Guardian*. 2013. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/fashion/2013/jan/15/hitchcock-women-fashion-designers>. [cit. 2024-12-14].

DI SUMMA, Laura T. a *Philosophy of Fashion Through Film*. Velká Británie: Bloomsbury Publishing, 2022. ISBN 978-1-3501-5700-2.

EBIRI, Bilge. Under the Skin, Only Lovers Left Alive, and a Brief History of the Art-Horror Film. Online. *Vulture*. 2014. Dostupné z: <https://www.vulture.com/2014/04/under-the-skin-and-a-history-of-art-horror-film.html>. [cit. 2025-01-02].

ELIZABETH, Joanna. Bottega Veneta Spring 2011 Campaign | Karolina Kurkova by Alex Prager. Online. 2011. Dostupné z: <https://www.fashiongonerogue.com/bottega-veneta-spring-2011-campaign-karolina-kurkova-alex-prager/>. [cit. 2024-12-14].

FALSAFI, Parinaz; KHORASHAD, Somayeh Khosravi a KHORASHAD, Larousse Khosravi. *Psychological Analysis of Alfred Hitchcock's Movies*. Online, Analíza. Tehran,

Iran: Procedia – Social and Behavioral Sciences. Dostupné z: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042811023172>. [cit. 2024-11-20].

GUCCI. Welcome to Disturbia. Online. *Gucci*. 2018. Dostupné z: https://www.gucci.com/us/en/stories/article/pre-fall-2018-disturbia-shoppable?srsId=AfmBOoo_ySvAhyqT5dNIF6fBNbl1IGb2aFGY4YhVSskBlubZ9SGGw7kX. [cit. 2024-12-06].

HAWKINS, Joan. *Cutting edge: art-horror and the horrific avant-garde*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000. ISBN 0-8166-3414-9.

HELLER-NICHOLAS, Alexandra. *The Giallo Canvas: Art Excess and Horror Cinema*. McFarland and Company, Inc., Publishers, 2021. ISBN 978-1-4766-7539-8

Horor. Online. Akademický slovník současné češtiny. Ústav pro jazyk český, 2017–2024. Dostupné z: <https://slovníkcestiny.cz/heslo/horor/0/34451>. [cit. 2024-10-19]

HUTCHINGS, Peter. *Historical dictionary of horror cinema*. Second edition. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield, 2017. ISBN 978-1-5381-0244-2. Dostupné také z: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/natl-ebooks/detail.action?docID=5115413>.

CHERNIKOFF, Leah. *MIU MIU'S Twisted Femmes Fatales Rule the Runway for Spring*. Online. *Fashionista*. 2012. Dostupné z: <https://fashionista.com/2012/10/miu-mius-twisted-femmes-fatales-rule-for-spring-2013>. [cit. 2024-12-14].

JEFFERS MCDONALD, Tamar. *Hollywood Catwalk: Exploring Costume and Transformation in American Film*. I.B.Tauris & Co., 2010. ISBN 978 1 84885 039 2.

JORGENSEN, Jay. *Edith Head: The Fifty-Year Career of Hollywood's Greatest Costume Designer*. Running Press Adult, 2010. ISBN 0762438053.

La dama rossa uccide sette volte [česky Dáma v rudém] [film]. Režie Emilio MIRAGLIA. IT, 1972

LANGFORD, Barry. *Film Genre: Hollywood and Beyond*. Edinburgh University Press, 2005. ISBN 0 7486 1902.

LINDBERGH, Peter. *Vogue editoriál, Okno do dvora*. Online, obrázek. In: *Vogue*. 2013. Dostupné

z: https://assets.vogue.com/photos/587729e44188c65056658bd5/master/w_1600,c_limit/principessa-2_135944334063.jpg. [cit. 2024-12-14].

NADOOLMAN LANDIS, Deborah. *FilmCraft: Costume Design*. Ilex, 2012. ISBN 1907579559.

NADOOLMAN LANDIS, Deborah. *Character and costume in cinema: The Hollywood Costume exhibition* [online]. 2018, , s.91-96 [cit. 2024-11-11]. Dostupné z: doi:10.1386/scp.3.1.91_1

NISBET, Rachael. *Trussardi Action X Dario Argento*. Online. In: Hypnotic Crescendos. 2016. Dostupné z: <http://hypnoticcrescendos.blogspot.com/2016/12/trussardi-action-x-dario-argento.html>. [cit. 2024-12-04].

O'SHEA, Marcus. Not-So American Horror Story: How Italian Horror Is Responsible For Your Favourite Dark Fashion Looks. Online. *Sleek*. 2017. Dostupné z: <https://www.sleek-mag.com/article/italian-horror-argento-bava-fashion/>. [cit. 2024-12-06].

RAMZI, Lilah. Monte Carlo Muse: Baz Luhrmann on Blake Lively's Hitchcock-Inspired September Issue Cover. Online. *Vogue*. 2024. Dostupné z: <https://www.vogue.com/article/baz-luhrmann-interview-blake-lively-vogue-september-cover>. [cit. 2024-12-15].

SALVATORE FERRAGAMO GROUP. SS 21 ADW Campaign. Online. *Salvatore Ferragamo Group*. 2021. Dostupné z: <https://group.ferragamo.com/en/news/2021/adv-ss-21>. [cit. 2024-12-14].

SILVER, Jocelyn. Wear Tilda Swinton's Body on Your Body. Online. *Paper Magazine*. 2019. Dostupné z: <https://www.papermag.com/undercover-takahashi-suspiria#rebelltitem1>. [cit. 2024-12-06].

ŠVÁBENICKÝ, Jan. Giallo/ Italský filmový hybrid. Online. *CINEPUR*. 2005, č. 43. Dostupné z: <https://www.cinepur.cz/rubriky/987-giallo-italsky-filmovy-hybrid>. [cit. 2024-11-18]

THOMAS, Dana. *Gods and Kings: The Rise and Fall of Alexander McQueen and John Galliano*. Penguin Books, 2016. ISBN 0143128396.

ÚSTAV PRO JAZYK ČESKÝ. Akademický slovník současné češtiny. *Slovníkcestiny.cz* [online]. 2017–2024. Dostupné z: <https://slovníkcestiny.cz/heslo/horor/0/34451> [cit. 2024-10-19].

VOGUE. Window Dressing: Tobey Maguire and Carolyn Murphy Reprise Rear Window. Online. *Vogue*. 2013. Dostupné z: <https://www.vogue.com/article/window-dressing-tobey-maguire-and-carolyn-murphy-reprise-hitchcocks-rear-window>. [cit. 2024-12-14].

WHITEHEAD, Gudrun D. a PETROV, Julia (ed.). *Fashioning Horror: Dressing to Kill on Screen and in Literature*. Bloomsbury Academic, 2018. ISBN 978- 1- 3500- 3619- 2.

WILSON, Andrew. *Alexander McQueen: Blood Beneath the Skin*. Simon and Schuster, 2015. ISBN 978-1-47113-178-3.

YOTKA, Steff. MSGM fall 2020 review. Online. *Vogue*. 2020. Dostupné z: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2020-ready-to-wear/msgm>. [cit. 2024-12-06].

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 Film Upír Nosferatu	15
Obrázek 2 Obálky vycházející v nakladatelství Mondadori	23
Obrázek 3 Šest žen pro vraha – postava vraha	24
Obrázek 4 Brýle z filmu Pátý akord	25
Obrázek 5 kožený kabát z filmu Tmavě červená.....	25
Obrázek 6 Návrh a realizace kostýmu – Okno do dvora	26
Obrázek 7 Vzorované šaty – Okno do dvora.....	27
Obrázek 8 Návrh šedého kostýmu – Vertigo.....	28
Obrázek 9 Realizovaný kostýmek – Vertigo	28
Obrázek 10 Plakát pro přehlídku „Trussardi Action“	31
Obrázek 11 Tažení těla „mrtvé“ modelky –přehlídka „Trussardi Action“.....	31
Obrázek 12 Louis Vuitton Spring/Summer 2015	32
Obrázek 13 Odkaz na inspiraci Argenteem na oficiálním Instagramu značky Rodarte.....	33
Obrázek 14 Vlevo scéna z filmu Inferno, vpravo Gucci – Disturbia na stejném místě.....	34
Obrázek 15 Undercover Fall/Winter 2019.....	34
Obrázek 16 MSGM Fall/Winter 2020 dámská kolekce.....	35
Obrázek 17 MSGM Fall/Winter 2020 pánská kolekce a šátek z produktové řady.....	35
Obrázek 18 Návrh a realizace kostýmu z filmu Ptáci.....	37
Obrázek 19 Kolekce The Birds, silueta a vzory	37
Obrázek 20 Kolekce The Birds, otisky pneumatik	37
Obrázek 21 Kolekce „Voss“– inspirace filmem Ptáci	38
Obrázek 22 Sprchová scéna z filmu „Psycho“	39
Obrázek 23 Přehlídka No 13.....	39
Obrázek 24 Kolekce The Man Who Knew Too Much.....	40
Obrázek 25 Kabelka Novak.....	41
Obrázek 26 MIU MIU Spring/Summer 2013	42
Obrázek 27 Salvatore Ferragamo Spring/Summer 2021, Marnie look	43
Obrázek 28 Scéna z filmu Marnie	43
Obrázek 29 Salvatore Ferragamo Spring/Summer 2021	43
Obrázek 30 Kampaň Bottega Veneta Spring/Summer 2011	44
Obrázek 31 Scéna z filmu Ptáci.....	44
Obrázek 32 Vogue editoriál, Okno do dvora.....	45
Obrázek 33 Scéna z filmu Okno do dvora.....	45
Obrázek 34 Fotosérie Heist of the heart	47

Obrázek 35 Fotosérie Heist of the Heart.....	47
Obrázek 36 Moodboard kolekce	50
Obrázek 37 Finální Line up kolekce	50
Obrázek 38 Barevnice.....	51
Obrázek 39 Moodboard a návrh 1. modelu.....	52
Obrázek 40 Návrh a realizace šatů z filmu Okno do dvora.	52
Obrázek 41 Technický nákres korzetu model 1.....	53
Obrázek 42 Proces tvorby korzetu model 1.	54
Obrázek 43 Potisk podšívky korzetu model 1.	54
Obrázek 44 Proces tvorby sukně model 1.....	55
Obrázek 45 Technický nákres sukně model 1.	56
Obrázek 46 Proces tvorby kloboučku	56
Obrázek 47 Obuv autorky Michaely Žáčkové pro model 1.....	57
Obrázek 48 Moodboard a návrh 2. modelu.....	58
Obrázek 49 Technický nákres kabátu model 2.	59
Obrázek 50 Potisk podšívky model 2.	60
Obrázek 51 Technický nákres kalhoty model 2.....	61
Obrázek 52 Proces tvorby klobouku.....	61
Obrázek 53 Obuv autorky Dáši Marty Ďurovcové pro 2. model.....	62
Obrázek 54 Moodboard a návrh 3. modelu.....	63
Obrázek 55 Technický nákres korzetu model 3.....	64
Obrázek 56 Proces tvorby korzetu model 3.	64
Obrázek 57 Podšívka model 3.	65
Obrázek 58 Technický nákres kalhot model 3.....	66
Obrázek 59 Proces tvorby kalhot model 3.	66
Obrázek 60 Doplnky model 3.	67
Obrázek 61 Moodboard a návrh model 4.....	67
Obrázek 62 Technický nákres kabátu model 4.	68
Obrázek 63 Proces plstění.....	69
Obrázek 64 Technický nákres kraťas model 4.....	70
Obrázek 65 Proces tvorby a technický nákres trička model 4.	70
Obrázek 66 Doplnky model 4.	71
Obrázek 67 Moodboard a návrh 5. modelu.....	72
Obrázek 68 Technický nákres kabátu model 5.	73
Obrázek 69 Proces tvorby kabátu model 5.	73

Obrázek 70 Proces tvorby klobouku model 5.....	74
Obrázek 71 Doplnky model 5.....	75
Obrázek 72 Still ze spotu	77
Obrázek 73 Still ze spotu	78
Obrázek 74 Still ze spotu	78
Obrázek 75 Still ze spotu	79
Obrázek 76 Still ze spotu	79

ZDROJE OBRÁZKŮ

ACADEMY OF MOTION PICTURE ARTS AND SCIENCES, Návrh šedého kostýmku – Vertigo, Online, obrázek. In: The Classic Costumes of Vertigo. 29-10-2014. Dostupné z: https://31.media.tumblr.com/c6b5be66f52f3f51f86971adccb18ee3/tumblr_inline_ne49u9quCJ1rown8a.jpg. [cit. 2024-11-21].

AMALFI STYLE. *Salvatore Ferragamo Spring/Summer 2021*. Online, Obrázek. In: Amalfi Style. 2020. Dostupné z: <https://image.jimcdn.com/app/cms/image/transf/none/path/s552b8759839fb1e8/image/id/8143c899613fd73/version/1601794783/image.jpg>. [cit. 2024-12-14].

AMERICAN GENRE FILM ARCHIVE. Brýle z filmu pátý akord, Online, obrázek. In: American Genre Film Archive. 2019. Dostupné z: <https://www.americangenefilm.com/wp-content/uploads/2019/01/fifthcord04.jpg>. [cit. 2024-11-19].

ARTS MEME, Návrh a realizace kostýmu z filmu Ptáci, Online, obrázek. In: Brilliant at ,transforming people’says Tippi Hedren of Edith Head. 24-02-2024. Dostupné z: https://artsmeme.com/wp-content/uploads/2014/10/Tippi_Hedren.jpg. [cit. 2024-02-12].

BLOOD BROTHER FILMS. Stříbrná paruka z filmu smrt chodí o půlnoci, Online, obrázek. In: Death Walks at Midnight (1972). 31-05-2016. Dostupné z: https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEgNaA0-rP0c2SZ9Eek4sPDcCTfIratHRyIIoyEy6ke08Ke2Pfr_jiLlpo_plQRgfdLRV_0nS31kw8i5Y940WyrwpH8k8jjDt9SgOyCqSBX2jnL7g8vJ711mV4Mx36v0KiEBmPjdLOZzCoAx/s320/death+walks+at+midnight+transformer.jpg. [cit. 2024-11-20].

BOBB, Brooke. *Massimo Giorgetti a Dario Argento v zákulisí společné přehlídky*. Online, obrázek. In: Vogue. 2020. Dostupné z: https://assets.vogue.com/photos/5e519d84ab77060008313765/master/w_1600,c_limit/image0.jpeg. [cit. 2024-12-06].

BOBB, Brooke. *MSGM Fall/Winter 2020*. Online, obrázek. In: Vogue. 2020. Dostupné z: https://assets.vogue.com/photos/5e519d84aa1f010009fc6872/master/pass/_ALE0129.jpg. [cit. 2024-12-06].

BUSINESS INSIDER, Sprchová scéna z filmu „Psycho“, Online, obrázek. In: Everything you need to know about the legendary horrifying „Psycho“ shower scene. 24-01-2017. Dostupné z:

<https://i.insider.com/5882201cee14b6aa5c8b88eb?width=600&format=jpeg&auto=webp>.

[cit. 2024-03-12]

CLASSIC CRITICS CORNER, Vzorované šaty – Okno do dvora, Online, obrázek. In: *Rear Window Grace Kelly – The Wardrobe Fit For a Princess*. 23-01-2021. Dostupné z: <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5ef557cae5c82f266039f480/1611438046687-GZ1DF29WHBUD9WYM7P1J/grace+kelly+rear+window.png?format=1500w>. [cit. 2024-11-20].

DAVIDSON, Emma. *Undercover Fall/Winter 2019*. Online. In: Dazed. 2019. Dostupné z: <https://images-prod.dazeddigital.com/467/azure/dazed-prod/1260/3/1263703.jpeg>. [cit. 2024-12-06].

DAZED, Kolekce „Voss“ – inspirace filmem Ptáci, Online, obrázek. In: Dased. Dostupné z: <https://images-prod.dazeddigital.com/840/azure/dazed-prod/1320/8/1328880.jpeg>. [cit. 2024-12-03].

ELLE. *Louis Vuitton Spring/Summer 2015*. Online, obrázek. In: Elle. 2014. Dostupné z: https://api.photon.aredmedia.net.au/wp-content/uploads/sites/6/2014/10/Vuitton_RS15_0331.jpg?fit=650%2C979&resize=650%2C979. [cit. 2024-12-06].

GASSER, Gabrielle. Obálky vycházející pod nakladatelstvím Mondadori, Online, obrázek. In: Film Matters Magazine. 2021-03-02. Dostupné z: <https://www.filmattersmagazine.com/2021/02/03/gabrielle-gasser-author-of-fm-11-1-2020-article-between-horror-and-art-cinema-using-the-giallo-film-to-bridge-the-gap/>. [cit. 2024-11-19].

GUCCI. *Vlevo Gucci – Disturbia, vpravo scéna z filmu Tenebrae*. Online. In: Gucci. 2018. Dostupné z: https://media.gucci.com/content/DiaryArticleDouble_Small_640x408/1525341605/DiaryArticleDouble_Disturbia-03_001_Default.jpg. [cit. 2024-12-06].

GUCCI. *Vlevo scéna z filmu Inferno, vpravo Gucci – Disturbia na stejném místě*. Online. In: Gucci. 2018. Dostupné z: https://media.gucci.com/content/DiaryArticleDouble_Small_640x408/1525341606/DiaryArticleDouble_Disturbia-06_001_Default.jpg. [cit. 2024-12-06].

CHRISTIE'S. *Kabelka Novak*. Online. In: Christie's. 2013. Dostupné z: [https://www.christies.com/img/LotImages/2013/CSK/2013_CSK_09890_0100_000\(a_russet_brown_leather_novak_bag_alexander_mcqueen_circa_2005031631\).jpg?mode=max](https://www.christies.com/img/LotImages/2013/CSK/2013_CSK_09890_0100_000(a_russet_brown_leather_novak_bag_alexander_mcqueen_circa_2005031631).jpg?mode=max). [cit. 2024-12-03].

IDA, Donna. *MIU MIU Spring/Summer 2013*. Online, obrázek. In: Donna Ida. 2012. Dostupné z: https://cdn.shopify.com/s/files/1/1787/4957/files/blog_miu-miu1.jpg. [cit. 2024-12-14].

JORGENSEN, Jay. Návrh a realizace kostýmu – Okno do dvora, obrázek. In: *Edith Head: The Fifty-Year Career of Hollywood's Greatest Costume Designer*. Running Press Adult, 2010. ISBN 0762438053.

KUNZE, Felix. *Fotosérie Heist of the Heart*. Online. In: Vogue. 2024. Dostupné z: https://assets.vogue.com/photos/66b36d369c3e46cc3afd4d91/master/w_1600,c_limit/V00924_CoverStory_02.jpg. [cit. 2024-12-15].

MOWER, Sarah. *Kolekce „The Man Who Knew Too Much”*. Online, obrázek. In: VOGUE. 2005. Dostupné z: https://assets.vogue.com/photos/66a2148f678f17fa4bfae81a/master/w_2560%2Cc_limit/00050h-alexander-mcqueen-fall-2005-ready-to-wear-doutzen-kroes.jpg. [cit. 2024-12-03].

MSGM. *MSGM Fall/Winter 2020 pánská kolekce*. Online, obrázek. In: MSGM archive. 2020. Dostupné z: <https://storage.googleapis.com/gcs-cemento/msgm/msgm-men-fw20-41-jpg.jpeg>. [cit. 2024-12-06].

MUBI, Scéna z filmu *Ptáci*, Online, obrázek. In: MUBI, 2019. Dostupné z: https://images.mubicdn.net/images/notebook/post_spotlight_images/8827/cache-8827-1647270857/images-w1280.jpg. [cit. 2024-12-03].

NISBET, Rachael. *Plakát pro přehlídku „Trussardi Action”*. Online, obrázek. In: Hypnotic Crescendos. 2016. Dostupné z: https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEi1PCmAuIVgK5CPTLiqPuoLDPK1gXvHslMIPzyH1Ri3ABBuQZMmDrIXr_D_bcPpkWx1j8zmJxlmT9EOZmDQzWYASdvFnKaQ01IWEV-AoBgYxKL4Nb1Jm65zKbSCicHkK6RabTH0A9DfZds/s400/IMG_2272.JPG. [cit. 2024-12-04].

O'GRADY FILM. Krev a černá krajka – postava vraha, Online, obrázek. In: O'Grady Film. 2023-07-10. Dostupné z:

https://static.wixstatic.com/media/0c75dc_80a47ce859be4a2eabca5165af5215a1~mv2.jpg/v1/fill/w_1005,h_569,al_c,q_85,enc_auto/0c75dc_80a47ce859be4a2eabca5165af5215a1~mv2.jpg. [cit. 2024-11-19].

RODARTE [@rodarte]. *Odkaz na inspiraci Argentem na oficiálním instagramu značky Rodarte*. Online, obrázek. 2018. Dostupné z: Instagram, <https://www.instagram.com/rodarte/p/Bp55nMOnfSS/>. [cit. 2024-12-06].

SUDDEN CHIC, Přehlídka No 13, Online, obrázek. In: <https://i0.wp.com/www.suddenchic.com/wp-content/uploads/2016/06/alexander-mcqueen-spring-summer-1999.jpg?w=728&ssl=1>. [cit. 03-12-2024].

TAVERNISE, Niko. *Realizace a návrh kostýmu pro film Černá labuť*. Online. In: The New York Times. 2010. Dostupné z: <https://static01.nyt.com/images/2010/12/30/fashion/20101231-RUNWAY-slide-RS7B/20101231-RUNWAY-slide-RS7B-jumbo.jpg?quality=75&auto=webp&disable=upscale>. [cit. 2024-12-06].

THE WONDERFULK WORLD OF CINEMA. Realizovaný kostýmek – Vertigo, Online, obrázek. In: Kim-Novak-in-grey-suit-in-Vertigo. 19-11-2017. Dostupné z: <https://thewonderfulworldofcinema.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/11/kim-novak-in-grey-suit-in-vertigo-1024x559.jpg?w=600>. [cit. 2024-12-03].

TIER MAKER. *Hnědý kožený kabát z filmu Tmavě červená*. Online, obrázek.. In: Tiermaker. 2024. Dostupné z: https://tiermaker.com/images/media/template_images/2024/473578/largest-horror-movie-killer-tier-list-276-473578/deepred.png. [cit. 2025-01-02].

TWIN FACTORY, Kolekce „The Birds“ – silueta a vzory, Online, obrázek. In: McQueen Creators: Print edition, 17-04-2020. Dostupné z: <https://www.twinfactory.co.uk/wp-content/uploads/2020/04/thebirds.jpg>. [cit. 2024-12-02].

TÝM VOGUE. *Salvatore Ferragamo Spring/Summer 2021 Marnie look*. Online, obrázek. In: Vogue CS. 2020. Dostupné z: https://assets-us-01.kc-usercontent.com/8b84d7dd-3c8d-00e0-d5cc-dd9a8fc5ffc9/d0ee056b-e3d4-41ba-9604-efe7e2176b7b/_ALE0430.jpg. [cit. 2024-12-14].

VOGUE, Kolekce „The Birds“ – otisky pneumatik, Online, obrázek. In: Vogue. 03-10-2015. Dostupné z:

https://assets.vogue.com/photos/560f1380a48b2f374961b889/master/w_2560%2Cc_limit/ALEXANDER-MCQUEEN-SPRING-1995-RTW-06.jpg. [cit. 2024-12-02].

WORD PRESS. *Scéna z filmu Marnie*. Online, obrázek. In: Word Press. 2022. Dostupné z: <https://hitchcockmaster.wordpress.com/wp-content/uploads/2022/06/marnie-ss01-4k-uhd-reduced.jpg>. [cit. 2024-12-14].

WORD PRESS. *Scéna z filmu Okno do dvora*. Online, obrázek. In: Word Press. 2014. Dostupné z: https://thepacktoronto.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/05/resized-rear_window.jpg. [cit. 2024-12-14].

VLASTNÍ ARCHIV

<u>Obrázek 36 Moodboard kolekce</u>	50
<u>Obrázek 37 Finální Line up kolekce</u>	50
<u>Obrázek 38 Barevnice</u>	51
<u>Obrázek 39 Moodboard a návrh 1. modelu</u>	52
<u>Obrázek 40 Návrh a realizace šatů z filmu Okno do dvora.</u>	52
<u>Obrázek 41 Technický nákres korzetu model 1.</u>	53
<u>Obrázek 42 Proces tvorby korzetu model 1.</u>	54
<u>Obrázek 43 Potisk podšívky korzetu model 1.</u>	54
<u>Obrázek 44 Proces tvorby sukně model 1.</u>	55
<u>Obrázek 45 Technický nákres sukně model 1.</u>	56
<u>Obrázek 46 Proces tvorby kloboučku</u>	56
<u>Obrázek 47 Obuv autorky Michaely Žáčkové pro model 1.</u>	57
<u>Obrázek 48 Moodboard a návrh 2. modelu</u>	58
<u>Obrázek 49 Technický nákres kabátu model 2.</u>	59
<u>Obrázek 50 Potisk podšívky model 2.</u>	60
<u>Obrázek 51 Technický nákres kalhoty model 2.</u>	61
<u>Obrázek 52 Proces tvorby klobouku</u>	61
<u>Obrázek 53 Obuv autorky Dáši Marty Ďurovcové pro 2. model.</u>	62
<u>Obrázek 54 Moodboard a návrh 3. modelu</u>	63
<u>Obrázek 55 Technický nákres korzetu model 3.</u>	64
<u>Obrázek 56 Proces tvorby korzetu model 3.</u>	64
<u>Obrázek 57 Podšívka model 3.</u>	65
<u>Obrázek 58 Technický nákres kalhot model 3.</u>	66
<u>Obrázek 59 Proces tvorby kalhot model 3.</u>	66
<u>Obrázek 60 Doplnky model 3.</u>	67
<u>Obrázek 61 Moodboard a návrh model 4.</u>	67
<u>Obrázek 62 Technický nákres kabátu model 4.</u>	68
<u>Obrázek 63 Proces plstění</u>	69
<u>Obrázek 64 Technický nákres kraťas model 4.</u>	70
<u>Obrázek 65 Proces tvorby a technický nákres trička model 4.</u>	70
<u>Obrázek 66 Doplnky model 4.</u>	71
<u>Obrázek 67 Moodboard a návrh 5. modelu</u>	72
<u>Obrázek 68 Technický nákres kabátu model 5.</u>	73
<u>Obrázek 69 Proces tvorby kabátu model 5.</u>	73

<u>Obrázek 70 Proces tvorby klobouku model 5.</u>	74
<u>Obrázek 71 Doplnky model 5.</u>	75
<u>Obrázek 72 Still ze spotu</u>	77
<u>Obrázek 73 Still ze spotu</u>	78
<u>Obrázek 74 Still ze spotu</u>	78
<u>Obrázek 75 Still ze spotu</u>	79
<u>Obrázek 76 Still ze spotu</u>	79

SEZNAM PŘÍLOH

Flash disk