

UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO PRAHA

MAGISTERSKÉ PREZENČNÍ STUDIUM

2013-2015

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Marie Havlíčková

Filmový kostým

Science fiction

Praha 2015

Vedoucí diplomové práce: PhDr. Soňa Štroblová

JAN AMOS KOMENSKY UNIVERSITY PRAGUE

MASTER FULL-TIME STUDIES

2013-2015

MASTER THESIS

Marie Havlíčková

Movie costume

Science fiction

Prague 2015

The Master Thesis Work Supervisor: PhDr. Soňa Štroblová

Prohlášení

Prohlašuji, že předložená diplomová práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracovala samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpala, v práci řádně cituji a uvádím v seznamu použitých zdrojů.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně.

V Praze dne

Bc. Marie Havlíčková

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala především vedoucí mé diplomové práce PhDr. Soňě Štroblové, za udělené odborné rady při zpracování textu a možnost konzultací na dálku, a Mgr. Karin Havlíčkové za její podporu a věnovaný čas.

V Praze dne.....

Bc. Marie Havlíčková

Anotace

Diplomová práce se ve své teoretické části zabývá historií filmového i divadelního kostýmu a historií odívání. Rozebírá faktory ovlivňující výsledný vzhled kostýmu, vznik kostýmu a porovnává jeho úlohu v divadle a ve filmu. Poté se zaměřuje na kostýmy používané na poli vědeckofantastických filmů a rozebírá tento žánr v průběhu historie kinematografie. Praktická část na základě vlastního průzkumu pozorováním analyzuje kostýmní výtvořky konkrétních kinematografických děl. A odpovídá na otázku: Jaké jsou vývojové trendy kostýmního zpracování ve sci-fi filmech.

Klíčová slova

Historie odívání, móda, kostým, filmový kostým, divadelní kostým, kostýmní výtvarník, maskér, maska, maskování, kostýmní střih, sci-fi, vědeckofantastický film, science fiction, Hvězdné války, Planeta opic, Tron, Requel, kostýmní zpracování, konfekční móda, konfekce, módní návrháři, filmový střih, mizanscéna, montáž, filmové triky, virtuální realita.

Annotation

The Master Thesis deals – within its theoretical part – with the history of costume in movies and in theatre plays and with the history of fashion. It analyses factors that influence appearance of a costume, creation of a costume and compares its role in theatre and in movie. Then it focuses on costumes used in the field of science fiction movies and analyses this genre throughout the history of cinematography. The Practical part of the thesis focuses on a question: What are the trends in the field of science fiction costumes? The practical part works with analysis of the costumes on a base of watching particular movies.

Key words

History of fashion, fashion, costume, movie costume, theatre costume, costume designer, make-up artist, mask, make-up, shape of costume cut, sci-fi, science fiction movie, science fiction, Star Wars, The planet of Apes, TRON, Requel, costume design, confection, fashion, fashion designer, movie cut, misanscene, montage, special efects, virtual reality.

Obsah

ÚVOD	8
1 HISTORIE ODÍVÁNÍ	10
2 KOSTÝM	22
2.1 DRUHY KOSTÝMU	26
2.2 SCIENCE FICTION.....	29
2.3 FAKTORY OVLIVŇUJÍCÍ VZHLED KOSTÝMU	34
2.4 ZNAKOVOST KOSTÝMU	37
3 ÚLOHA KOSTÝMU A JEHO VLIV	39
3.1 DIVADLO A KOSTÝM	44
3.2 FILMOVÁ TVORBA A KOSTÝM	49
4. PRAKTICKÁ ČÁST	54
4.1 ROZBOR FILMOVÝCH KOSTÝMŮ	54
4.1.1 Hvězdné války	54
4.1.2 Planeta opic	60
4.1.3 TRON	62
4.2 KOSTÝMY PRO VLASTNÍ PROJEKT- REQUEL	63
ZÁVĚR	70
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	71
Seznam použitých českých zdrojů	71
Seznam použitých zahraničních zdrojů.....	72
Seznam použitých internetových zdrojů	73
SEZNAM FILMŮ A DIVADELNÍCH PŘEDSTAVENÍ	75
Seznam filmů	75
Seznam inscenací	77
SEZNAM OBRÁZKŮ, GRAFŮ A TABULEK	78
Seznam obrázků	78
Seznam tabulek	78

ÚVOD

Od počátků filmů, kdy bratři Lumiérové zachycovali pouhou skutečnost, se mnohé změnilo. Avšak již jejich současník prohlédl, jaké možnosti skýtá film v oblasti zobrazování představ a snů. Ztvárňoval tak jak pohádkové, tak děsivé představy, které doposud nikdo neviděl naživo. Využíval všemožných kostýmů pro dotvoření neuvěřitelného prostředí. I pozdější tvůrci přikládali důraz kostýmu, který byl vhodným sdělovacím prostředkem pro prezentaci postav děje. Kostým funguje jako vodítko pro možnost zařazení postavy historicky, geograficky, psychologicky či společensky. Pomáhá utvářet dramatickou osobu a napovídat nám její jednání. Zdůrazňuje vlastnosti psychické i fyzické. Skrze kostým tak postava komunikuje, aniž by musela použít verbální projev. Vizuální komunikace, jinak nazývaná neverbální komunikace, probíhá prostřednictvím gest, postojů, pohybem očí, těla, či jednotlivých částí a také skrze naše oblečení, tzv. kostým. Jelikož se kostým často zakládá na civilním oděvu, je v práci stručně popsána také historie odívání průřezem od pravěku, zhruba od roku 1550 před naším letopočtem, až po současnost.

Od té doby, kdy se televizor objevil ve většině domácností, musí filmový průmysl bojovat i s jinými druhy masové zábavy. Dnes film soutěží s internetem, videohrami a dalšími novými médii. Díky tomu se stále vyvíjí a vznikají další dech beroucí technické vymoženosti. A tím je posouvána dál také tvorba kostýmů a působivých filmových masek.

Diplomová práce s názvem *Filmový kostým*, se zaměřením na sci-fi, rozebírá historii odívání, jednotlivé složky tvorby kostýmu jak v divadle, tak ve filmu a analyzuje konkrétní kostýmy použité ve vybraných filmech. V práci je porovnáván běžný oděv a jeho vývoj, s ohledem na dobovou módu, se vznikem kostýmu filmového a zrovna tak kostýmu divadelního a masky, která často kostým dotváří.

Jako praktickou část své diplomové práce jsem zvolila analýzu filmových kostýmů z vybraných kinematografických děl z žánru science fiction. V analýze filmových kostýmů se zabýváme sérií *Hvězdné války*, filmem *Planeta opic* a jako

poslední je rozebrán kostým snímku *TRON*. Jelikož jsem měla možnost účastnit se natáčení snímku *REQUEL* jakožto kostýmní výtvarnice, uvádím zde i rozbor kostýmů použitých v něm jako samostatnou podkapitolu. Jednotlivé kostýmy z filmových děl jsou tak porovnány až v této podkapitole. Jelikož měl snímek *Requel* snahu spojit vedoucí koncepce vědeckofantastických filmů dnešní doby, které zastupují právě vybraná kinematografická díla. Práce se tak zaměřuje na charakteristiku žánrového kostýmu sci-fi a popisuje jeho vliv na výsledný dojem z filmu.

1 HISTORIE ODÍVÁNÍ

Móda a oděv se vyvíjel v průběhu let různými směry. My se budeme zabývat především hlavním proudem odívání, tedy celkově převládajícími "trendy". Po celé věky od zhruba 13.století bylo centrum módy v Paříži. Nebudeme hovořit o oděvu Afriky či Austrálie, jelikož jejich móda neměla nijak významný vliv na vývoj módy světové. V těchto oblastech jde často jen o nutný oděv, který chrání nositele před odřením či jiným zraněním. Zrovna tak vynecháme ošacení původních obyvatel Ameriky, tam se později ujala móda kolonizátorů, která odpovídala trendům oblečení v Evropě. Budeme se soustředit na oděv a módu středomoří a Evropy.

Oblečení vzniklo již v době pravěku, kdy naši předchůdci, homo erectus, začali chodit po dvou nohách. Do té doby si sice také někteří zakrývali určité části těla, avšak ne všichni. Primitivní oblečení pralidí bylo tvořeno z kůže zvířat, která ulovili. Oděv nosili hlavně kvůli teplu, a aby se ochránili před větrem. Dalšími důvody mohlo být větší sebeuvědomění se jako osobnosti a potřeba zkrášlit se, či se zakrýt. Díky oblečení se zvýšil životní komfort pračlověka. Ten byl díky oděvu méně náchylný k nemocem a zároveň se chránil i před mechanickým poškozením. Rozsáhlost oděvu se zvětšovala - používali nátepníky, kabáty, boty, atd. Začaly se objevovat i zdobné prvky jako náhrdelníky, náramky a jiné módní doplňky. Často se také lidé zdobili kresbami přímo na kůži.

Po pominutí doby ledové se lidé začínali oblékat lehčeji, místo kůže používali již tkané látky, díky vynálezu tkalcovského stavu. Způsob odívání ve starověku můžeme sledovat na sochařských dílech z té doby, která se dochovala díky posedlosti po klasickém umění v 18.století. Oblečení starověkého člověka se skládalo z pruhů látek, které bývaly našasené a víceméně naaranžované na těle. Byly sešity jen na pár místech, nejčastěji se nosil oděv přes jedno rameno.¹ V období staré říše se objevila poprvé krátká úzká suknice, která měla většinou bílou či přírodní béžovou barvu, kterou nosili muži. Jednalo

¹ KOEHLER, C. et al. *A history of costume*. Bath: The Pitman Press, 1928. pg.53. Dostupné z: <https://archive.org/stream/historyofcostume00khle#page/n8/mode/1up>

se o jednoduchý kus látky, který se ovinoval kolem beder a podvazoval se páskem. Egyptané tuto suknicí tkali ze lnu. Avšak dříve než začali pěstovat len, vyráběli pravděpodobně suknicce z palmových nebo rákosových vláken. I když znali vlnu, kvůli jejímu živočišnému původu ji neužívali k výrobě oděvů, jejich náboženství jim to zakazovalo. Suknicí nosili i kněží a faraon, avšak byla odlišná od oděvu běžného lidu. Kněží a vysocí úředníci nosili dlouhou naškrobenou suknicí. Faraon měl suknicí plisovanou a také dlouhou jako kněží, kterou doplňoval na krku límec či šperk, tzv. *pektorál*. Faraon nosil na hlavě ještě roušku *nemes*, kterou můžeme vidět například na Tutanchamonově pohřební masce². Jak se říše zvětšovala, začala přebírat oděvy z jiných zemí středomoří. Objevily se tak nabírané sukne, šaty na ramínkách, plisované šaty, atd.³ Ženy nosily šaty se širšími ramínky - *kalasiris*⁴, doplněné kabátkem - *messeset*.⁵ Bohaté ženy pak nosily například ještě šperky, límec z korálek jako faraon či nátepníčky. Na nohách nosili všichni převážně sandály.⁶ V chladnějších oblastech světa nosili kolem roku 1400 př. n. l. také roucha z ovčí vlny či pláště ze zvířecích kůží, tzv. *perizoma*. Všechny starověké národy Středomoří nosily v 7. až 1. století před naším letopočtem variace stejných rouch. Byly to tuniky nazývané *chiton* v dlouhé i krátké verzi a různé druhy pláštíků, které měly v průběhu let rozmanitá jména, ve zlatém věku nazvaný *himaiton*. Objevují se také první zbroje z kůží, bronzové pancíře a helmice. Vojevůdce mohl mít například hrudní plát ze zlata, aby se odlišil od svých vojáků. Římané se při dobývání okolních zemí setkávali s dalšími druhy odívání. Byli vcelku otevření k jejich přebírání a tak převzali také tógu, poté asi nejvíce nošený mužský oděv. Kalhoty však zavrhovali jakožto "barbarský" kus oděvu. Proto ve všech koloniích Římské říše zavedli zákon

² nalezena r.1922 v Údolí králů

³ FERGL, P. *Móda starověkého Egypta*. [online]. © 9.3.2013 [cit. 2014-11-20]. Dostupné z: <http://www.starovekyegypt.net/egyptska-moda/odivani-starovekych-egyptanu.php>

⁴ KOEHLER, C. et al. *A history of costume*. Bath: The Pitman Press, 1928. pg.53. Dostupné z: <https://archive.org/stream/historyofcostume00khle#page/n8/mode/1up>

⁵ LEVENTONOVÁ, M. et al. *Ilustrovaná encyklopedie odívání: od tógy po krinolínu*. 1. vyd. Bratislava: Perfekt, 2009. z angl. orig. přel. Nejedlá, M. s. 14-15. ISBN 978-80-8046-430-1.

⁶ FERGL, P. *Odívání starověkých Egyptanů*. [online]. © 9.3.2013 [cit. 2014-11-20]. Dostupné z: <http://www.starovekyegypt.net/egyptska-moda/moda-starovekeho-egypta.php>

nošení tógy, což na další tisíciletí zastavilo vývoj a nošení kalhot v západních zemích Evropy.⁷

Byzance přinesla okolo roku 300 nový druh látky - hedvábí. Prosazovaly se barevnější a zdobnější oděvy. Tuniky tvaru T s ozdobnými lemy nosily ženy i muži. Po pádu římské říše se začaly jednotlivé kmeny a národy ve stylu oblékání znovu rozcházet. Avšak móda se vyvíjela vcelku pomalu. Oděv stále sestával z několika tunik vrstvených přes sebe, přičemž ze spodní vrstvy se postupně stala dlouhá košile. Dříve podrobení Kelti a Galové opět začaly nosit kalhoty. Postupem času se pánské a dámské oblečení začalo znatelně lišit. V 11. století byl oděv střihově propracovanější a mnohem složitější. Během 12. až 14. století se oblek více přizpůsobil nositeli a postavení či původ přestaly hrát takovou roli. Rozrůstající se královské dvory byly skvělým místem pro vývoj módy. Díky nim se dochovalo mnoho záznamů o dobové módě. Oblečení bylo různorodější jak materiálem, tak barvami. Páni nosili úzké nohavice doplněné delším kabátcem či tunikou s pytlovitými či rozšířenými rukávy. Váženější páni a církevní hodnostáři navrch oblékali dlouhý talár. Dámy byly vždy oděné do dlouhých splývavých šatů či suknice s vrškem s dlouhými rukávy. Svrchní šaty měly po stranách módní rozparky, skrz které mohly být vidět šaty spodní, které ve šlechtických vrstvách měly rozšířené rukávy dlouhé třeba až na zem, tzv. *pachy*. Podle nich se dalo poznat postavení dané dámy ve společnosti. V období 14. a 15. století byly velice módní pokrývky hlavy. Rolníci a měšťané často nosili kápě. Výše postavení si nasazovali zdobené klobouky. Povinností slušné vdané ženy bylo nosit čepce či šátek. Ve středních a vyšších vrstvách se vyskytovaly všemožné klobouky, závoje a vyztužené čepce různých tvarů. Celkově měl gotický oděv svou splývavostí zdůrazňovat prodloužení těla. Změny znamenalo také brnění, které se skládalo z drátěné košile, kovového kyrysu a dalších chráničů. Bylo doplněné zdobenou helmicí, často se sklopným hledím.⁸

Nové trendy přinesla renesanční móda. Kabátce mužů se zkracovaly a byly více vypasované, často zdobené prostřihy a nabranými rukávy. Se zkrácením

⁷ LEVENTONOVÁ, M. et al. *Ilustrovaná encyklopedie odívání: od tógy po krinolínu*. 1. vyd. Bratislava: Perfékt, 2009. z angl. orig. přel. Nejedlá, M. s. 22-39. ISBN 978-80-8046-430-1.

⁸ Tamtéž. s. 40-85.

kabátců do pasu nebylo již příliš estetické nosit oddělené nohavice. Proto bylo třeba je spojit, tím vznikly dnešní punčocháče. Dámské šaty prodělaly také inovace. Oddělené rukávy, které se připevňovaly k předloktí a k horní části paže umožňovaly, aby se široký rukáv košile mohl dmout ven. Sukně se rozšířila a začaly se používat kovové obruče pro plný tvar. Módnější byl však na začátku 16.stol. stále splývavý styl, zvýšený pas a hluboký dekolť. Pokrývky hlavy byly zdobnější než v předešlém období. Koncem 16.stol. se ke slovu dostávají obruče a krinolína, poprvé se objevuje korzetový živůtek. Pánové nosili krátké vycpané kalhoty a vršek přes břicho vyztužený do tvaru lusku. Ve Španělsku se začaly nosit hustě řasené límce a okruží.⁹

Barokní móda, jejíž prvky se nachází právě již v renesanční módě Španělska, velice rychle zasáhla celou Evropu. Tato móda jasně odráží společenské, hospodářské i filozofické rozdíly jednotlivých zemí.¹⁰ Na počátku 17. století se pánská móda zjednodušila a změnila se v elegantnější, štíhlejší linii. Francie v módě vynikala, a tak byl její vliv značný jak ve stylu, tak v chování. Objevily se boty široké kolem lýtek a ohrnuté, dnes nazývané mušketýrky. Kabátce se šily prostřihávané a prošívané, objevil se také romantický zvyk nosit kabátec nezapnutý, takže mohla být vidět bílá košile. Přes něj nosili plášť. Ženy nosily menší dekolty než dříve a případný prostor ve výstřihu zakrývaly bílým šátkem. Šaty se vyvinuly až tak, že límec padal až přes ramena, a proto mohly ženy jen těžko zvedat ruce nad úroveň ramen. Živůtek se vpředu prodlužuje, vzadu a na bocích však zůstává v přirozené linii pasu. Náprsník se stává pevnější a vyztužený. Dekorativní důraz tvoří plná sukně, která se často nosila přes záměrně odhalenou kontrastní spodničku.¹¹

Průmyslová revoluce přinesla mnoho vynálezů, které se uplatnily i při textilní výrobě jako například létající člunek či spřádací stroj. Tyto vymoženosti umožnily rychlejší výrobu látek a tím k pozvednutí celého

⁹ LEVENTONOVÁ, M. et al. *Ilustrovaná encyklopedie odívání: od tógy po krinolínu*. 1.vyd. Bratislava: Perfekt, 2009. z angl. orig. přel. Nejedlá, M. s. 99-139 . ISBN 978-80-8046-430-1.

¹⁰ LANDER, R., HERBENOVÁ, O. *Historický kostým*. 1.vyd. Ostrava - Martin: Osvěta, 1956. s.14.

¹¹ LEVENTONOVÁ, M. et al. *Ilustrovaná encyklopedie odívání: od tógy po krinolínu*. 1.vyd. Bratislava: Perfekt, 2009. z angl. orig. přel. Nejedlá, M. s. 140-148. ISBN 978-80-8046-430-1.

módního průmyslu. Objevily se obchody s nabídkou konfekční módy v podobě plášťů a svrchního oblečení, do té doby se omezovaly pouze na doplňky. Módní cykly se zrychlily alespoň v dámské módě. Francie vytrvala jako módní centrum celé další století. V pánské módě se však poté přesunul hlavní vzor do Británie. Pánové nosili delší sako, kabát a spodky, později kalhoty. Dámská rokoková móda si udržovala prodloužený, vyztužený živůtek a kontrastní spodničku. Objevily se výstřední účesy, které byly často extrémně vysoké. Typově se nejčastěji nosily šaty zvané *mantua*, *robe à la française* a *robe à l'anglaise*. Mantua byly šaty s volnými rukávy, často ozdobené krajkou. Sukně se nosila dozadu sepnutá do tvaru honzíku, tak aby odkrývala zdobenou spodničku.¹² Robe à la française vynikaly střihem zadního dílu, který byl splývavý, díky dvěma velkým záhybům a tvořil vlečku od zadního dekolte k zemi. Francouzský styl již v návrhu počítal s trojúhelníkovou náprsenkou, která vyplňovala vyztužený živůtek do tvaru "V". Náprsenky měly bohaté zdobení z výšivek, krajek, nad sebou naaranžovaných stuh či šperků. Náprsenka se do šatů buď vpínala, nebo všívala, obléknutí se tedy zabralo mnoho času.¹³ Robe à l'anglaise naproti tomu bylo mnohem snazší obléci, jelikož se šaty zapínaly vpředu na háčky a zmizela trojúhelníková náprsenka. Oblíbeným stylem byly také "šaty po polsku" - *robe à la polonaise*. Ty měly vrchní sukni vzadu podkasanou pomocí šňůr a rozdělenou tak na tři bohatě našasené části.¹⁴ Vějíř byl neodmyslitelným doplňkem dámy. Tváře nosila obě pohlaví zdobené muškami - malými kousky vyztuženého sametu nebo hedvábí, aby podtrhli svůj skvělý vzhled či zakryli nedokonalosti.¹⁵

Krátce před Francouzskou revolucí se začal v dámské módě projevovat rozdíl mezi běžným oděvem a stylem splňujícím dvorní etiketu. Pro denní nošení se objevil krátký vypasovaný kabátek vpředu s cípem a vzadu se šůskem,

¹² LEVENTONOVÁ, M. et al. *Ilustrovaná encyklopedie odívání: od tógy po krinolínu*. 1.vyd. Bratislava: Perfekt, 2009. z angl. orig. přel. Nejedlá, M. s. 160. ISBN 978-80-8046-430-1.

¹³ FUKAI, A. et al. *Móda: z dějin odívání 18., 19 a 20. století, Ze sbírek Ústavu odívání v Kjótu*. 1.vyd. Praha: Slovart: Taschen, 2003. z angl. orig. přel. Brabcová, B. s.36-42. ISBN 3-8228-2624-3.

¹⁴ Tamtéž. s. 78.

¹⁵ LEVENTONOVÁ, M. et al. *Ilustrovaná encyklopedie odívání: od tógy po krinolínu*. 1.vyd. Bratislava: Perfekt, 2009. z angl. orig. přel. Nejedlá, M. s.160. ISBN 978-80-8046-430-1.

tzv. *pierrot*. Móda revoluce kázala využívat pevnější látky než přejemněle hedvábí a využívala především "hrubou" bavlnu. Ujal se nový pánský jezdecký a cestovní kabátek - *redingot*, který si dámy upravily hned několika způsoby. Ženy odložily vyztužené šaty rokoka a vydaly se k ladným klasicistním liniím. Korzet však zůstal nedílnou součástí oblečení, avšak v podobě bez kostic. Na znamení revoluce se přizpůsobili i muži. Oblékli dlouhé kalhoty a košili a kabát bez zdobení. Chaos společnosti však dal volný prostor módním výstřelkům. Díky tomu vznikly kolové splývavé šaty, které neměly kostice ani krinolínu, což znamenalo naprostý odklon od rokoka. Pas byl zvýšený těsně pod poprsí.¹⁶ Mladá buržoasie tak vystupuje jako nový činitel francouzské revoluce a přebrala vedoucí pozici ve společnosti i v módě.¹⁷

V 19. století nahradila kolové šaty užší verze - "košilové" šaty v empírovém stylu. Jelikož byly šity z lehkých látek, doplňovaly je dámy kašmírovými šálami pro zahřátí. Pánská móda se pouze jemně upravovala, ale zůstala vcelku neměnná i v průběhu 20. století. Ve druhé polovině 19. století se začalo o módu zajímat také obyvatelstvo nižších vrstev. Přispěl k tomu francouzský vynález obchodního domu, kde mohli občané nakupovat libovolné zboží za přijatelné ceny. A módní časopisy rozšiřovaly povědomí o módě a stylu do všech koutů světa.¹⁸ Koncem 19. století se především ženský oděv zjednodušuje a zbavuje všech historizujících prvků.¹⁹

Romantický styl 20. století se zbavil zvýšeného pasu u dámských šatů a znovu kázal mít útlý pas za pomoci korzetu. Sukně se o něco zkrátily, tak aby byly vidět kotníky. Největším hitem byly rukávy tvaru "skopové kýty", tzv. *gigot*. Vrchní část byla bohatě nabrána a v předloktí se výrazně zužovaly. Rozšířily se také výstřihy, které se cudně zakrývaly šátkem. Zároveň s dekolty se zvětšily

¹⁶ FUKAI, A. et al. *Móda: z dějin odívání 18.,19 a 20.století, Ze sbírek Ústavu odívání v Kjótu*. 1.vyd. Praha: Slovart: Taschen, 2003. z angl. orig. přel. Brabcová, B. s.120-138. ISBN 3-8228-2624-3.

¹⁷ LANDER, R., HERBENOVÁ, O. *Historický kostým*. 1.vyd. Ostrava - Martin: Osvěta, 1956. s.16.

¹⁸ FUKAI, A. et al. *Móda: z dějin odívání 18.,19 a 20.století, Ze sbírek Ústavu odívání v Kjótu*. 1.vyd. Praha: Slovart: Taschen, 2003. z angl. orig. přel. Brabcová, B. s.150. ISBN 3-8228-2624-3.

¹⁹ LANDER, R., HERBENOVÁ, O. *Historický kostým*. 1.vyd. Ostrava - Martin: Osvěta, 1956. s.16.

i klobouky a účesy. Nejvíce obdivované byly dívky s bledou pletí. Celkově se toto období inspirovalo módou 15. a 16. století. Průběhem času se sukně znovu prodloužily až k zemi a spodničky sloužily jen jako spodní prádlo, neodkrývaly se. Postupně vymizely rukávy typu gigot i velké klobouky. Koncem 50. let vznikla krinolína jakožto klec. Do té doby se pojem krinolína užíval pro označení spodničky šité z tuhé látky. Krinolína z ocelových drátů či kostěných obručí umožňovala dosahovat objemných sukní. Později se však sukně zepředu zploštila a objem se přesunul dozadu v podobě honzíků.²⁰

Doba do vypuknutí 1. světové války se nesla v duchu nového dechu módy. Novinkami byly esovitá silueta a dámský kostým. Siluetu ve tvaru S měly mít ženy při pohledu z boku, kdy tvar písmene doplňovaly nad útlým pasem poprsí a ve spodní části hýždě. Objevily se tak sukně ve tvaru zvonu, které odrážely květinové motivy ztvárňované secesními umělci. Dámské kostýmy si vypůjčily vzor od pánských jezdeckých obleků. Zájem o ně vzrostl ve druhé polovině 19. století, kdy se rozmohlo cestování a sport. Kostým tvořilo sako a sukně, doplňoval se halenkou pánského košilového střihu. Ženy si ho oblíbily natolik, že ho nosily pro všechny příležitosti. Díky vynálezu elektrického šicího stroje a jeho úpravě pro praktické využití, byl možný zrod velkovýroby oděvů. Ve Francii vznikl termín *konfekce* pro oblečení produkované oděvními závody. Bylo sice levné, ale v nepřesných velikostech. Zároveň s konfekcí se zrodila také *haute couture*²¹, jako její protiklad. S vývojem společnosti a vzrůstem volného času se vyvíjela i sportovní móda. Pro pány saka a trojdílné obleky sloužily jako sportovní oblečení. Dámské úbory se příliš nelišily od běžného oblečení, avšak se vzrůstem zájmu o tenis a bruslení se neformální sukně zkracovaly. Později začaly ženy nosit i kalhoty.²²

²⁰ FUKAI, A. et al. *Móda: z dějin odívání 18.,19 a 20.století, Ze sbírek Ústavu odívání v Kjótu*. 1.vyd. Praha: Slovart: Taschen, 2003. z angl. orig. přel. Brabcová, B. s.151-153 . ISBN 3-8228-2624-3.

²¹ anglický krejčí Charles Frederick Worth si v r.1857 v Paříži otevřel krejčovství a zavedl praxi módních přehlídek, v nichž každou sezonu představoval novou kolekci svých modelů.

²² FUKAI, A. et al. *Móda: z dějin odívání 18.,19 a 20.století, Ze sbírek Ústavu odívání v Kjótu*. 1.vyd. Praha: Slovart: Taschen, 2003. z angl. orig. přel. Brabcová, B. s.153-155. ISBN 3-8228-2624-3.

Secesní móda přelomu 19. a 20. století dala prostor projevit veškerou fantazii v ženském oděvu. Módní návrháři hýřili nápady, objevovaly se velice ozdobné prvky až výstřednosti. Znovu lidé začali využívat modistek, které zdobily klobouky i účesy peřím, stuhami a pod.²³

Asijská móda se vyvíjela nezávisle na Evropě. Odívání v Číně, Thajsku, Japonsku a Laosu se skládalo z kusů látek tak, jak vyšly z tkalcovského stavu. Na počátku se užívala rostlinná vlákna z konopí a ramie. Ačkoliv je hedvábí objevem Číny, bylo určeno jen pro ošacení horních tříd a slavnostní oděv obyčejných občanů. Později nahradila lýkové látky bavlna. V Japonsku a Číně tvořilo oděv roucho různých délek, které se vpředu překrývaly. Buď byly zapínací na knoflík a poutko nebo zavazovací. Jednalo se o plášť s širokými dlouhými rukávy. Několik vrstev téměř totožných rouch v různých barvách sloužilo jak pro zahřátí, tak k udržení cudnosti. Čínské ženy nosily i kabátek a kalhoty v závislosti na jejich postavení a společenské události. V Japonsku jak muži, tak i ženy pracujících tříd nosili kalhoty. V teplejším podnebí nosili muži široké kalhoty či bederní roušku a hrudník měli buď holý, nebo zakrytý volnou košilí. Ženy nosily delší roušku a hrud' byla buď holá, nebo ovinutá látkou. Lidé z Laosu a Thajska nosili místně vyráběné tkaniny z bavlny i hedvábí. Šlechta si nechala dovážet přepychové látky z Číny, Indie, Malajsie a Kambodže.²⁴ Indie vynikala ve výrobě batikovaných látek s bohatým zdobením. Móda v této oblasti prosazovala sešíváné oděvy, tuniky a široké kalhoty. Ženy z vyšších vrstev nosily krátkou halenku, tzv. *choli*, s dlouhou sukní, přičemž odhalený kus těla zakrývaly volně ovinutým *sárim*. Jednotlivé kusy oděvu byly vyzdobeny orientální výšivkou s korálky a podobně. Velice si také potrpěly na šperky, které nosily jako čelenku s přívěškem na čele, náušnice a náhrdelník. Módní byly také nasazovací kroužky do nosu a mnoho náramků. Tento styl oděvu si ženy oblékají dodnes při významných událostech. Malá Asie a střední Asie se velmi podobala. Nosila se košile či halena, podobná tunice,

²³KORSCHUNOWA, T. *Das Kostüm in Rußland 18. bis Anfang 20. Jahrhundert*. Leningrad: Aurora-Kunstverlag, 1983. s.240- 261.

²⁴ LEVENTONOVÁ, M. et al. *Ilustrovaná encyklopedie odívání: od tógy po krinolínu*. 1.vyd. Bratislava: Perfekt, 2009. z angl. orig. přel. Nejedlá, M. s.185. ISBN 978-80-8046-430-1.

s pytlovitými kalhoty. Přes tento oděv připadlo několik vrstev dlouhých či krátkých pláštíků a několik metrů ovinuté látky. Ta sloužila buď jako šerpa či pokrývka na hlavu. Později se do šatníku šlechty a středních vrstev přidaly novinky z Evropy - košile s límcem, šosatý kabát, atd.²⁵ Celkově se styl asijských obyvatel příliš nevyvíjel. Až ve 20. století bylo znatelné ovlivnění západní civilizací, když se Asie otevřela zahraničnímu obchodu.

Na přelomu 19. a 20. století se tak v Evropě projevila vlna japonismu. Kimono se v Evropě ujalo jako domácí oblek a japonské látky a vzory se začaly využívat v oděvním průmyslu. Ve 20. století pak rovná silueta japonských střihů ovlivnila západní odívání a celosvětovou módu. Tento obrat k jednoduchosti siluety přijaly všechny vrstvy obyvatelstva.²⁶

Orient také přinesl novou inspiraci, např. v podobě harémových kalhot. První světová válka změnila mnoho věcí. Ženy opouštěly domácnost, aby se zapojily do veřejného dění a zaujaly posty mužů. To vyžadovalo nový typ oblečení. Odložily korzety a hledaly funkční oděv, kterým se do určité míry staly kostým a podprsenka. Pánská móda se opět příliš nezměnila. Změnou byl volnější střih sak a kabátů a užší nohavice kalhot. Po válce ženy ztratily svá zaměstnání, avšak to jim napomohlo k rychlejšímu vývoji. Z velkých účesů se stalo mikádo s uhlazenými vlasy. Ženy se chtěly vyrovnat postavě z románů - vynikat, být jiné. Rozmohl se tak chlapecký styl, tzv. *garçonne*, krátké vlasy, klobouček, volné šaty se sníženým pasem a délkou těsně pod kolena. Rovný střih šatů oživovala výšivka z flitrů, boa či zářivé doplňky. Tento styl měl také určité líčení, které ho doprovázelo. Ženy nosily červenou rtěnku, světlý pudr, červené tváře, obočí vytrhané do tenké linky a oči výrazně obtažené černidlem. Spolu s chlapeckým vzhledem stoupl zájem o sportovní oblečení. Tenisové úbory, lázeňské kalhotové kostýmy, plavky odhalující tělo.²⁷

²⁵ LEVENTONOVÁ, M. et al. *Ilustrovaná encyklopedie odívání: od tógy po krinolínu*. 1.vyd. Bratislava: Perfekt, 2009. z angl. orig. přel. Nejedlá, M. s.199-213. ISBN 978-80-8046-430-1.

²⁶ LANDER, R., HERBENOVÁ, O. *Historický kostým*. 1.vyd. Ostrava - Martin: Osvěta, 1956. s.16.

²⁷ FUKAI, A. et al. *Móda: z dějin odívání 18.,19 a 20.století, Ze sbírek Ústavu odívání v Kjótu*. 1.vyd. Praha: Slovart: Taschen, 2003. z angl. orig. přel. Brabcová, B. s.332-334. ISBN 3-8228-2624-3.

K rozhodujícím změnám v dámském šatníku přispěla Gabrielle "Coco" Chanelová. Ta zkombinovala prvky z pánského šatníku a žerzej, čímž vytvořila jak pohodlný, tak elegantní styl. Je také hlavní tvůrkyní kultu "malých černých". Dále obohatila dámské garderoby nápadem využívat bižuterii místo šperků s drahokamy. V této době vynikali jiní módní návrháři, převládaly však ženy. Například Madeleine Vionnetová přispěla k módě inovací střihů. Vynalezla šikmý střih, kolový střih, cípy, překřížený výstřih a kapucový límec. Umělci i oděvní návrháři spolu úzce spolupracovali jak na liniích oblečení, tak na vzorech látek. Velká hospodářská krize v roce 1929 způsobila chudobu mnoha zbohatlíků, módní salony tak ztratily své zákazníky a střední třída si raději šila sama doma.²⁸

S rozmachem filmu rostl také vliv nového média na odívání. Vzorem byly hvězdy Hollywoodu Marlene Dietrichová a Greta Garbo. Ženy se začaly oblékat mnohem více "módně" a počet čtenářek módních časopisů stoupal. Častěji se v časopisech objevovaly fotografie. 30. léta se vyznačovala Hranatými rameny a úzkým pasem. Tento vzhled se udržel i přes celou druhou světovou válku. Ta znamenala zánik mnoha salonů. Ve 40. letech se zavedl lístkový systém, a tak i látky byly omezené počtem metrů. Lidé si častěji přešívávali doma staré oblečení. Kvůli nedostatku materiálu a úsporným opatřením se do popředí dostala úzká sukně kratší délky. Jelikož se svět zaměřoval na ty, kteří byli v armádě, rozmohl se trend kostýmů na způsob uniformy. Hranatá ramena s vycpávkami, v pase přepásané páskem a kapsy. Jediný materiál, který nebyl omezen, byly kloboučnické potřeby. Proto se vyráběly klobouky s širokými krempami a spoustou ozdob. Boty se vyráběly s podrážkou z korku, poněvadž ani kůže nebylo dostatek. Úpadek francouzské módy dal prostor vyniknout americkému módnímu průmyslu. Hned po válce se však pařížská móda vzchopila a byla dokonce ještě výraznějším vůdcem stylu než před válkou, hlavně díky novému návrháři Christianu Diorovi.²⁹ V tomto období se objevilo více nových módních

²⁸ FUKAI, A. et al. *Móda: z dějin odívání 18., 19 a 20. století, Ze sbírek Ústavu odívání v Kjótu*. 1. vyd. Praha: Slovart: Taschen, 2003. z angl. orig. přel. Brabcová, B. s.334-335 . ISBN 3-8228-2624-3.

²⁹ Tamtéž. s.336-337.

návrhářů, kteří hledali inspiraci jak ve starších obdobích, tak vymýšleli všemožné inovace.

Technický pokrok po válce dal vzniknout novým syntetickým látkám, které skvěle vyhovovaly nově vzniklé konzumní společnosti. Konfekce se vyznačovala dobrou kvalitou a přiměřenými cenami. Díky novým objevům a společenským změnám hledali mladí novou inspiraci stylu, stala se jí americká kultura. Minisukně a minišaty, někdy až extrémně krátké, byly ideálním zviditelněním se. V dámském šatníku se uchytily také kalhoty pro denní nošení. Celkově vynikaly džínové kalhoty, které byly oblíbené u obou pohlaví, jakožto ustrojění pro volný čas. Objevil se tak princip "unisex" oblečení. Vzniklo také několik dalších směrů módy - hippies, móda ulice, atd. S posílením své pozice ve světě businessu, vyhledávaly ženy styl podobný pánskému, avšak se zdůrazněním ženské postavy.³⁰

Tyto novinky způsobily, že se začalo zásadně lišit oblečení vhodné do business společnosti či na všemožné večírky od běžného oblečení pro volný čas. U žen se za společenský oděv považovaly tak zvané "koktejlky", u mužů to byl klasický černý oblek, který přetrvává do dnes.³¹

Závěr 20. století s pádem Sovětského svazu, pádem Berlínské zdi a dalšími společensko-historickými událostmi, přinesl drastické změny ve všem. Díky novým komunikačním technologiím, kterým vládla televize a internet, se vyvinul módní průmysl v gigantické odvětví. S osvětou ohledně životního prostředí se část lidí začala soustředit na použité, recyklované či předělané oděvy. Avšak zároveň se vrátila poptávka po oblečení, které se nevyrobí masově. Objevil se také trend odhalování těla, tetování, piercingy a další, které jsou vlastně opakováním úplných počátků odívání lidstva. Móda se v průběhu let velice často opakovala, avšak vždy nastoupila v novém konceptu. Vývoj módy 21. století

³⁰ FUKAI, A. et al. *Móda: z dějin odívání 18., 19 a 20. století, Ze sbírek Ústavu odívání v Kjótu*. 1. vyd. Praha: Slovart: Taschen, 2003. z angl. orig. přel. Brabcová, B. s.510-514. ISBN 3-8228-2624-3.

³¹ BROWN, S. *Fashion: The Definitive History of Costume and Style*. DK Publishing, 2012. s. 320-326. ISBN 978-0-756698-35-5.

zatím nemůžeme posoudit, avšak je pravděpodobné, že se lidé budou vyjadřovat stále pomocí oděvu. Zatím se móda nese ve stylu průzkumu nových materiálů. Objevuje se tvorba z plastu, kovu, atd.³²

Příkladem výstředností nového století mohou být především hvězdy filmového a hudebního průmyslu. Ať už jsou to šaty ze sušeného masa či nenositelné boty na ultra vysokých podpatcích. Těžko odhadovat, zda nám to za pár dekád nebude připadat normální a běžné. V každé době jsou totiž neotřelé věci a nové zpracování brány jako něco nemožného a nemódního, avšak za pár let nám mohou připadat jako zcela logický vývoj módy. Příkladem může být módní styl hippies, který byl v dané době považován hlavním módním proudem za rebelii a něco nemožného. V dnešní době zkrátka do 80.let tato móda patří.

³² FUKAI, A. et al. *Móda: z dějin odívání 18.,19 a 20.století, Ze sbírek Ústavu odívání v Kjótu*. 1.vyd. Praha: Slovart: Taschen, 2003. z angl. orig. přel. Brabcová, B. s.515 . ISBN 3-8228-2624-3.

2 KOSTÝM

„Přetváření lidského těla a jeho proměnu v podstatě umožňuje pouze jedině: převlek. Kostým a maska podporují nebo mění podobu, vyjadřují podstatu, charakteristiku, nebo o ní dávají záměrně klamnou výpověď, „maskují“ pravý původ.“³³ Maska a kostým tak zároveň skrývají, ale i vypovídají a prozrazují něco o postavě. Vznik divadelního kostýmu má úplně odlišný důvod než klasický mimodivadelní oděv. Jak je psáno již výše, kostým by měl postavu tvořit a vypovídat o ní – je záměrně vybírán, nevypovídá o charakteru živé osoby, ale o dramatické postavě.³⁴

Lidé i v běžném životě kostým používají při obřadních příležitostech jako jsou svatby, pohřby, promoce, předání ocenění, plesy a další významné události. Při nich jednotlivec zastupuje určitou funkci, která mu je přidělena.³⁵ Divadelní „maska“ působí opačným směrem. Herec se za masku neschovává, ale naopak si ji obléká, aby skrze ni vytvořil dramatickou postavu a odhalil svoje lidství.

„V empirickém životě oděv velmi mnoho vypovídá o svém nositeli: o jeho vkusu, sociálním zařazení, myšlení i o jeho nedostacích. Má odhalovací schopnosti a v podstatě plní, i když bezděky, funkci masky.“³⁶

Tato maska nemusí být pouze škraboška na obličej, nýbrž celý komplex sounáležitostí – oděv, obuv, pokrývka hlavy, líčení, případně maska jako plastický artefakt. Kostým je součástí estetického celku. To, co dříve sloužilo jako funkční či zdobný prvek nebo detail oblečení, může dnes metaforicky charakterizovat vnitřní svět lidí. Setkáváme se tak s mnoha rozdílnými kostýmy v jedné hře. Např. u divadelního představení Národního divadla *Sluha dvou pánů* je hlavní postava v ošuntělých a roztrhaných šatech, kdežto jeho pán má krásný uhlazený pravděpodobně drahý oblek. O každém z nich vypovídá kostým něco jiného.

³³ KOLÍNSKÝ, P. *Kostým a herecká tvorba*. 1.vyd. Praha: Akademie múzických umění, 1993. s.20. ISBN 80-85787-53-9

³⁴ Tamtéž. s.20.

³⁵ GENNEP, A.: *Přechodové rituály*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. z franc. orig. přel. Bequivinová, H. s.20-21. ISBN 80-7106-178-6.

³⁶ KOLÍNSKÝ, P. *Kostým a herecká tvorba*. 1.vyd. Praha: Akademie múzických umění, 1993. s.48. ISBN 80-85787-53-9.

Kdyby bohatý pán měl na sobě roztrhané šaty, přemýšleli bychom proč, když nemá důvod. Proto musí být kostým dramaticky odůvodněný. I způsob oblečení kostýmu může ovlivnit celkový dojem. Například, když má postava košili zapnutou o knoflík špatně. Může to vypovídat o nedbalosti či o tom, že daná postava při oblékání spěchala. Zrovna tak špatně nasazené šaty mohou vypovídat o neznalosti postavy, jak se daný kus oblečení nosí. Změna oblečení v průběhu představení se neděje tak často jako na filmovém plátně. Avšak například neustálé převlékání téměř totožných blůzek ve hře *Racek* zdůrazňuje marnivost či nekonečnost a neměnnost. Podobně mohou působit detaily či doplňky, které se na kostým v průběhu děje přidávají či odebírají. Určitý smysl má i převlékání přímo na scéně.

Kostým bývá spojován s nějakým představením. Za nejstarší představení se dají považovat rituály a magické seance. Slovo rituál se vyvinulo z latinského *ritualis*, v překladu obřadní. Obřady mají určité zákonitosti a zvyklosti a jsou prováděné především pro obecnost, jelikož jeho účast je na mnoha z nich nezbytností, ačkoliv obřadem prochází pouze jedinec.³⁷ Z pohledu antropologie se jedná o činnost neinstrumentální povahy, která má přesně stanovený postup, velmi často se opakuje a může nabývat zcela rutinního charakteru. Takové úkazy se projeví již u člověka pravěkého. Pomocí masek ze zvířecí kůže či lidských ostatků a tance se pokoušeli přivolat různé bytosti, vzdát hold bohům apod. Ke správnému zobrazení a přijetí představení si často pomáhali také drogami, dehydratací, opakujícím se rytmem. Zapojení do této autosugesce byli jak herci, tak diváci a kdykoliv bylo možné dané role prostřídat.³⁸

Lidé během své historie stvořili nepřeberné množství obleků, avšak jen velice málo skutečných kostýmů, které by vznikly z potřeby dramatu a pro dramatické dílo, jelikož často vychází vzhled kostýmu z běžného oděvu. Mezi kostým stvořený za účelem dramatu patří především maska a kostým vrcholné řecké tragédie. Kostým se výrazně lišil od běžně nošeného oblečení

³⁷ GENNEP, A.: *Přechodové rituály*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. z franc. orig. přel. Bequivinová, H. s. 12-17. ISBN 80-7106-178-6.

³⁸ ŠTROBLOVÁ, S. *Film a televize jako audiovizuální zprostředkování světa*. 1.vyd. Praha: UJAK Praha, 2009. s. 39. ISBN 978-80-86723-73-0.

té doby. A to hlavně díky zdánlivě technickým doplňkům jako jsou – *koturny* a maska. Tato specifická obuv má původně pouze několikanásobnou podešev, později se užívá dřevěných špalíčků. Koturny vyvažují nerovnoměrné proporce herce s celohlavovou maskou a zároveň zabraňují „realistické“ chůzi. Herci tak museli kráčet dlouhými a pomalými kroky. Vláčná chůze jim tak dodávala nereálnost až umělost čímž vzniklo až odcizení a zobecnění postavy. Zrovna tak masky byly tvořeny na základě určitého vzoru se strnulými výrazy pro odlidštění charakterů. Za pomoci střídání masek tak mohli divadlo odehrát pouze tři herci. Ženské role hráli zrovna tak muži. Masky měly i techničtější upotřebení a to trychtýřovité upravení ústního otvoru, které umožňovalo rezonanci řečeného a částečně způsobovalo zkreslení hlasu herce. Díky rezonančnímu systému, tedy rezonančním vázám rozmístěným na vrcholcích půlkruhového hlediště, se tak herec stává součástí celého prostoru.

„Klene se tak nad prostorem v přesně vypočítané, neviditelné klenbě a významově tak uzavírá architekturu nikoli už hmotnou, ale zvukovou kopulí, jež se stává poslední sférou vnímatelnou smysly.“³⁹

Díky tomu se umělá dramatická postava stává součástí inscenačního prostoru. Zároveň s kostýmem klasické tragédie se vyvíjel také kostým komedie, který byl svým vzhledem na vrcholu až v italské komedii dell'arte. Typologizovanými kostýmy se tak staly např. postavy – Harlekýn, Pierot, Colombina. Byla či je to stále skutečně fungující forma umělých dramatických osob, které dosáhly maximální abstrakce a obecnosti.

Orientální divadlo Číny, Indie a Japonska se zakládalo na tanci a gestikulaci. Jelikož nepoužívali slova, hrál důležitou roli make-up a masky. V Japonsku patří k nejstarším divadelním formám chrámové tance v maskách za doprovodu hudby. Pro zvýraznění mimiky využívali velmi silné líčení. Jednotlivé postavy tak na první pohled prozrazovaly svůj charakter.⁴⁰ Například

³⁹ KOLÍNSKÝ, P. *Kostým a herecká tvorba*. 1.vyd. Praha: Akademie múzických umění, 1993. s. 21. ISBN 80-85787-53-9.

⁴⁰ ŠTROBLOVÁ, S. *Film a televize jako audiovizuální zprostředkování světa*. 1.vyd. Praha: UJAK Praha, 2009. s. 40. ISBN 978-80-86723-73-0.

velmi silně namalované obočí zdůrazňovalo zlého vládce, rudé rty koketní dámu a podobně.

Středověké divadlo v Evropě se soustředilo především na hry velikonoční, vánoční a mirakuly. Kostým se odvíjel od toho, pro kterou společenskou vrstvu se hrálo. Společenské skupině odpovídala také mluva herců a zde právě od poloviny 16. století vynikala právě komedie dell'arte, která používala dialekty. Výrazný kostým, který byl charakteristický a zajišťoval zábavnou podívanou, měl jistou podobnost s alžbětinským divadlem, které krom kostýmů mělo prostou výpravu. Kostýmy měly rozmanité barvy, avšak vždy byly celkově sladěné. Převažovaly barevné kombinace černé s červenou, černá s bílou či bílá se zelenou. Postava Harlekýna měla mozaiku tvořenou z použitých barev, kostým byl často doplněn polomaskou či maskou. Pantalone naproti tomu mívával kostým červený, který byl doplněn pláštěm. Dottore nosil černý doktorský talár. Poslední výraznou postavou byla Kolombína, jejíž převlek byl doplněn výrazným líčením očí, masku nenosila. Šaty byly vyzdobeny záplatami, aby odpovídaly jejímu postavení.⁴¹ V dalších obdobích se kladl důraz spíše na myšlenku hry a její obsah než na výpravnost kostýmu. Jeho důležitost se obnovila až s novým médiem - kinematografií.

Kostým hrál důležitou roli i v dobách němého filmu a filmu černobílého. Podle dochovaných kostýmů lze soudit, že kostýmní výtvarníci té doby dbali na detaily a barevný vzhled kostýmu, i když nebylo možné propracovanost kostýmu zachytit na barevný film. Jedním z příkladů může být snímek *Elisabeth von Österreich* z roku 1931, kde se císařovna Sissi předvedla v mnoha krásných šatech. Výrazným příkladem, kdy kostým vypovídá o postavě, je Charlie Chaplin z dob němého filmu. V té době byl kostým hlavním nositelem charakteru osoby, z důvodu absence dialogu ve snímcích.⁴²

Barevný film přinesl rozmach kinematografie. Vznikl fenomén filmových hvězd a s tím i potřeba se jim podobat. Vynález televize vše ještě usnadnil.

⁴¹ ŠTROBLOVÁ, S. *Film a televize jako audiovizuální zprostředkování světa*. 1.vyd. Praha: UJAK Praha, 2009. s. 41-42. ISBN 978-80-86723-73-0.

⁴² WEAVER, J. Hollywood film costumes: preserve fond memories. *Antiques & Collecting Magazine*. Jan 2011; 115;11; pg.31. ProQuest Central, ISSN 0884-6294

Každý mohl sledovat filmy. Vznikla masová společnost, která byla závislá na novém médiu.

„Masová média hluboce pronikla do významných institucí, které dnes regulují náš život. Tím, jak televize, rozhlas, nebo film prosazují populární kulturu, která je většinou chápána jako druh domácí nebo rodinné zábavy, ovlivňují významně rodinný život dnešního člověka.“⁴³

Velký dosah sdělovaných informací je ovlivněn řadou faktorů, jako je gramotnost, vzdělanost, volný čas či životní styl příjemců. Masová společnost dala vznik masové kultuře. Ta se během dvacátého století dostala na svůj vrchol díky rozvoji filmu a televize. Masová média tak lidem podávají informace o tom, jak žít, co si oblékat, co kupovat atd. Filmové hvězdy se často stávají autoritou, která je následována. Masovou kulturu kritizovala a zkoumala Frankfurtská škola, jejíž zástupci chápali masovou kulturu jako produkt kulturního průmyslu. Kritizovali fakt, že se kultura mění ve zboží, které má svým tvůrcům zajistit co nejvyšší příjem. Negativně hodnotili hlavně komercializaci a standardizaci.⁴⁴ Členové Frankfurtské školy se však zabývali pouze hlavním proudem. Vznikaly také přínosné snímky a pořady od menších tvůrců a nezávislých produkcí. Díky tomu stále film přináší nové a objevné věci.

2.1 DRUHY KOSTÝMU

Celkově můžeme kostým rozdělit do tří skupin - historický, současný a typový, či žánrový. Historický kostým je vždy v podstatě civilním oděvem té které doby. Proto ho nebudeme zvláště rozebírat, stačí se vrátit k předešlé kapitole. Kostýmy více či méně odpovídají vzhledu oblečení z dané doby, kde se odehrává děj díla. Historický kostým má napomoci k zjednodušení problematiky a pomoci divákovi zařadit děj časově. Pokud jde o historickou hru, snaží se většinou tvůrci dodržet vzhled, avšak objevují se i adaptace,

⁴³ ŠTROBLOVÁ, S. *Film a televize jako audiovizuální zprostředkování světa*. 1.vyd. Praha: UJAK Praha, 2009. s.47. ISBN 978-80-86723-73-0.

⁴⁴ Tamtéž. s.46-50.

kteře se naprosto odtrhly od původního konceptu. Často se tak děj přesouvá do současnosti či do nějaké abstraktní doby, tím pádem se již nejedná o historickou hru. Kostým byl vždy do určité míry modifikací civilního oděvu, ale zároveň vždy přizpůsobenou myšlenkám dramatického díla a také estetickým a etickým konvencím dané doby. Dnes když se tvoří kostým historický, je více či méně nepřesný, jelikož ku příkladu antický kostým přebíráme ze sochařství či maleb, avšak v reálu mohli obyčejní lidé nosit něco úplně jiného. Samozřejmě s pokročilejším věkem a technickým vývojem doby máme více dokladů o vzhledu dobového oblečení.

Současný kostým odpovídá soudobým trendům. Pro tvorbu dramatické osoby je tak potřeba pozorovat, vnímat a hodnotit okolní realitu. Odvíjí se od toho také poznání, co je právě směšné, zábavné, nudné či nápadné až vyhraněné. Proto je třeba sledovat současné vývojové trendy, vztahy k módě a pracovat s nimi.

Jako příklad typového kostýmu můžeme uvést právě oblečení *comédie dell'arte*, které bylo dotaženo do extrémů. Typový kostým se vyznačuje určitými stále se opakujícími znaky. Jde o určitou kýčovitost, snadnou rozpoznatelnost kostýmu. Na jednu stranu je výhodou, že divák tak může postavu přímo zařadit do určité skupiny, ale to je zároveň hrozbou a předzvěstí ztráty dramatičnosti. Daná postava se pak může divákům zdát "plochá", bez jakýchkoliv zvláštních vlastností či charakterových rysů. Její jednání je poté velice snadno odhadnutelné, a pokud daná osoba jedná jinak, než divák předpokládá, dostává se do konfliktu. Zde se uplatňují také filmová klišé. Například sexy žena musí mít minisukni a velký dekolt, ačkoliv by bylo zcela nereálné, aby v takovém obleku bojovala s padouchy, bez toho, aby se jí odhalilo tělo byť o kousek víc. Další z klišé může být vlající plášť superhrdiny ve větru či vlající lokny krásky, když se na ní podívá hlavní hrdina romantického filmu.

Jedním z druhů žánrových kostýmů je také sci-fi kostým. Jelikož jsme jako společnost pokročili a vytváříme díla také o budoucnosti a různých smyšlených dějích. Rozebereme si proto kostým smyšlený, a to fantastický.

„Fantastický - 1. založený na fantazii (obrazotvornost, imaginace, smyšlenka, výmysl), ne na skutečnosti, nejsoucí v souladu se skutečností.“⁴⁵

Kostým fantastického filmu tak neodráží realitu, může vycházet z představ tvůrce či se inspirovat moderními trendy architektury a podobně. Fantastický film v sobě spojuje žánry science fiction, fantasy a horor. Kostýmy hororových filmů se odvíjí většinou od doby, ve které se děj odehrává. Fantasy, kam patří nadpřirozené postavy, představuje všemožné víly, skřítky, zlobry a jiné zloduchy. Dali by se sem zařadit veškeré pohádky. V tomto žánru se mohou kostýmní výtvarníci realizovat, jelikož nemusí splňovat žádné konvence. Rozmanitost kostýmů je díky tomu velká. Oblečení v duchu science fiction si rozebereme v následující podkapitole.

Filmové žánry se liší použitím různě uzpůsobené filmové řeči. Každý z nich má svá specifika. Během vývoje filmu vznikaly a zanikaly rozmanité žánry. Krátké gegy se přeměnily v grotesky, nejstarší honičkové filmy rozvinuly veselohry, dobrodružné filmy a westerny. Film přestal být používán pouze pro zábavu, ale přispěl i k šíření informací a vzdělávání.⁴⁶ Několik druhů žánrů přetrvalo až dodnes. Patří mezi ně animovaný film, komedie, fantastický film, dětský film, akční či dobrodružný film, romantický film a drama. U animovaného filmu nemusíme kostýmy rozebírat z materiálního hlediska, jelikož se prakticky netvoří, jsou pouze nakreslené či zanimované v počítačových programech. Přesto ale postavičky či animovaní hrdinové kostýmy mají. Odvíjí se od stejných principů tvorby návrhu jako pro živé herce. U ostatních žánrů záleží na prostředí, kde se děj odehrává, do jaké doby spadá a také na sociálním postavení dramatické osoby ve společnosti. O tom více v podkapitole 2.3. Do žánru - dětský film - můžeme zařadit také pohádky, avšak daly by se zrovna tak zařadit do fantastického žánru. Pohádky mají velice rozličné kostýmní zpracování. Z velké části však můžeme říci, že využívají kostým historický v různých úpravách.

⁴⁵ KLIMEŠ, L. *Slovník cizích slov*. 5.dopl.přepřac.vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1994. s.179. ISBN 80-04-26059-4.

⁴⁶ ŠTROBLOVÁ, S. *Film a televize jako audiovizuální zprostředkování světa*. 1.vyd. Praha: UJAK Praha, 2009. s.67-68. ISBN 978-80-86723-73-0.

2.2 SCIENCE FICTION

Vědeckofantastický film, anglicky se nazývá science fiction, zkráceně sci-fi. Filmy se sci-fi tématikou celkově vychází z vědeckofantastické literatury. To vyplývá i z definice slovníku:

„Science fiction, [...] liter. próza s vědeckofantastickou tematikou, obvykle kriticky reagující na současný stav a vyhlídky vyspělé technické civilizace, sci-fi.“⁴⁷

Science fiction je literaturou změny. Jde zde o zásah do každodenní reality, o změnu celé společnosti. Tématem sci-fi jsou tak důsledky této změny, ať už globální, kam spadají příběhy posazené do budoucnosti, nebo lokální či individuální, s rozebráním možného dopadu, jakožto třeba vliv vynálezů, experimentů či neobyčejných schopností člověka. Různými způsoby se tak dá popsat tento stav, kdy je "něco jinak" s přidáním úmyslu dopadu na čtenáře. Spisovatel toto pak zpracovává za různým účelem - prognostickým, kdy se pokouší odhadnout další vývoj civilizace; satirickým, jakožto reflexi současné společnosti; psychologickým, když je člověk vystaven neobvyklé situaci; a podobně. Události popisované ve sci-fi literatuře jsou teoreticky uskutečnitelné a racionálně vyložitelné na rozdíl od fantastické literatury v užším pojetí. Fantastická literatura v užším slova smyslu je spíše příběhem, kde se objevuje prvek nadpřirozena, tzn. spiritismu, magie apod. Dají se sem zařadit horory, kde má hrůza nadpřirozený původ. V širším slova smyslu zahrnuje fantastická literatura jak horory všeho druhu, tak i science fiction literaturu a veškerá díla, kde děj vybočuje z rámce známé reality. Avšak tento žánr se vymezuje velice těžko, jelikož neexistuje přesná definice fantastiky. Proto není možné s úplnou platností rozhodnout, která díla do tohoto žánru patří a která už ne, a zrovna tak u vědeckofantastických filmů. Z toho důvodu si vymezíme hranice sami. Pokud se o daném science fiction prvku, např. vynálezu, pouze hovoří a v ději samotném se neobjeví, nebo se jedná jen o malou modifikaci

⁴⁷ KLIMEŠ, L. *Slovník cizích slov*. 5.dopl.přepřac.vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1994. s.684. ISBN 80-04-26059-4.

již existujícího předmětu v době vytvoření díla nebo se jedná jen o sny či přeludy hrdiny, pak je toto dílo vyřazeno z našeho okruhu zkoumání.⁴⁸

„Nejstarší vývojové období fantastiky bývá předmětem sporů ve všech národních literaturách. Badatelé se přou o to, co do žánru patří, hledají historické mezníky. Záleží tak na osobním náhledu.“⁴⁹

Počátky science fiction se pojí s režisérem Georgem Mélièsem. Méliès objevil schopnost filmu změnit realitu. Vytvářel úchvatné fantazie. Mélièsovým nejznámějším filmem, který je skvělým příkladem tvorby iluze a je také jedním z nejpropracovanějších filmů z rané doby kinematografie je jeho *Cesta na Měsíc* z roku 1902. V názvech Mélièsových filmů se často objevují výrazy "noční můra" nebo "sen".⁵⁰ Do třicátých let dvacátého století bylo obtížné rozlišit, která díla patří do sci-fi a která k hororu, jelikož mnohé z nich spadaly stejným dílem do obou kategorií. Počátkem 20. let začíná rozkvět českého filmu a vznikají i snímky obsahující prvky science fiction jako například snímek *Marwille detektivem*. Ve třicátých letech se u nás zpracovává film *Bílá nemoc* na námět Karla Čapka. Na plátně se objevují šílení vědci a začíná také éra kosmických dobrodružství, označovaných jako *space opera*. Science fiction je ve 40. letech v úplném útlumu, krom literárních děl. V padesátých letech stoupá v USA produkce vědeckofantastických filmů. Objevují se díla s námětem invaze či jaderného útoku, což je zapříčiněno pravděpodobnou reálnou hrozbou té doby. Ke klasickým filmům z tohoto období patří *The Thing* či *Them!*. V polovině 50. let klesá kvalita sci-fi filmů, která je dohnána jejich množstvím. Filmy o monstrech z cizích planet či vzniklých radiací u nás. Například japonská *Godžira*. Nejvýznamnější režisér vědeckofantastických filmů 50. let je Jack Arnold. 60. léta přinesla řadu myšlenkově závažných děl pro dospělé publikum.⁵¹ Zatímco snímky z předešlé dekády reflektovaly problémy světa a rozdělení společnosti kvůli válce jak je tomu ve filmu *Invaze lupičů těl*, přichází otevřená kritika společnosti. Možnosti

⁴⁸ ADAMOVIČ, I. et al. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. 1.vyd. Praha: R3, 1995. s. 6-7. ISBN 80-85364-57-3.

⁴⁹ Tamtéž. s. 11.

⁵⁰ MONACO, J. *Jak číst film*. 1.vyd. Praha: Albatros, 2004. s.286. ISBN 80-00-01410-6.

⁵¹ ADAMOVIČ, I. *Encyklopedie fantastického filmu: 1000 nejlepších filmů sci-fi, fantasy, horor*. 1.vyd. Praha: Cinema, 1994. s.10-11. ISBN 80-901675-3-5.

sci-fi a fantastiky celkově zkoumá celá řada slavných režisérů, kteří jinak působí mimo fantastickou oblast. I když Amerika stále tvoří největší procento divácky úspěšných snímků, prosazují se i díla z Evropy a Asie. Dochází k internacionalizaci tohoto žánru. Vznikají snímky v koprodukcí. V roce 1963 má premiéru jeden z klasických českých sci-fi snímků - *Ikarie XBI*. Významným mezníkem jsou v roce 1968 dvě slavná díla - *Planeta opic* a *2001: Vesmírná Odysea*. Vznikají všemožné bláznivé komedie v nichž u nás vyniká režisér Václav Vorlíček. V 70. letech nastává také komercializace žánru a vznikají významné antiutopie. Celkově převládá skepse a pesimismus. Zvratem jsou až dva významné filmy z roku 1977. Prvním jsou *Hvězdné války* od režiséra George Lucase, druhý s názvem *Blízká setkání třetího druhu* režiséra Stevena Spielberga. Tyto filmy ukázaly nový pohled na sci-fi. Spielberg se zaměřil na emocionální a romantický potenciál science fiction kinematografie a prokázal, že tento žánr může být kasovně úspěšný a pro celou rodinu. Lucas vsadil na pocit údivu a vzrušení, který se pojí se superhrdiny a komixy o mezigalaktických válkách. Předvedl, jak dokonalý může být dojem jiného světa. Díky němu vzniklo mnoho nových trikových technik.⁵²

V 80. letech je pesimismus vytlačen úsměvnými snímky po vzoru Stevena Spielberga. Jsou žádány happy endy. Zrovna tak se tvoří pokračování ke každému trochu úspěšnému filmu. Speciální efekty jsou pro tvorbu science fiction snímků stále důležitější, vyčleňují se na ně ohromné sumy peněz. S nástupem vyspělejší počítačové techniky se objevují nové možnosti. Příkladem využití může být film *Tron*. Objevuje se také pravděpodobně v tomto období nejvíce obsazovaný herec a bývalý kulturista Arnold Schwarzenegger.⁵³ Avšak se stupňující se hrozbou jaderného útoku, vzrostl počet temných sci-fi, jako je například Cameronův *Terminátor*, která se v jemnějším podání vyskytují až do současnosti. Později přibyla témata virtuální reality či klonování lidí. V současnosti se častěji vytváří

⁵² ADAMOVIČ, I. *Encyklopedie fantastického filmu: 1000 nejlepších filmů sci-fi, fantasy, horor*. 1. vyd. Praha: Cinema, 1994. s.9-11. ISBN 80-901675-3-5.

⁵³ Tamtéž. s.11.

knižní adaptace, díky čemuž zastává sci-fi také funkci politického thrilleru jako je film *Minority Report* či *Equilibrium*.⁵⁴

Sci-fi jakožto jeden z filmových žánrů můžeme rozdělit do několika skupin podle povahy zápletky:

- „1) akční sci-fi /*Terminátor II.: Den zúčtování*, J.Cameron, 1991/
- 2) filosofickou sci-fi /*Vesmírná odysea*, S.Kubric, 1968/
- 3) hororovou sci-fi /*Vetřelec*, R. Scott, 1979/
- 4) dobrodružnou sci-fi /*Hvězdná brána*, R.Emmerich, 1994/
- 5) sci-fi komedii /*Návrat do budoucnosti*, R. Zemeckis, 1985/
- 6) katastrofickou sci-fi /*Den nezávislosti*, R. Emmerich, 1996/“⁵⁵

Konkrétně akční sci-fi bylo dotaženo až na novou úroveň, díky snímkům jako je *Matrix*. Tento snímek z roku 1999 vynikal nespočetnými fantaskními přeměnami osob. Podobné filmy využívají mnohem více filmových triků než kdy předtím.⁵⁶

Mohli bychom ale také využít k rozdělení sci-fi filmů to, jakým tématem se zabývají. Science fiction zobrazuje obvykle svět změněný předpokládaným rozvojem soudobé vědy a techniky. Často se tak setkáváme s vyobrazením budoucího světa plného studených technických vymožeností spojených s cestováním ve vesmíru. Ukázkou může být série filmů *Hvězdné války* či *2001: Vesmírná odysea*. Avšak na rozdíl od utopie je kladen důraz jak na fantastickou, tak i vědeckou složku vyváženě. Dále se zde vyskytují návštěvníci z jiných planet, jako jsou *Vetřelci* nebo *E.T.* . Cesty časem se objevují ve filmu *Návrat do budoucnosti* a budoucí katastrofy či mutace způsobené radiací nebo biologickou nákazou ve filmech *Úsvit mrtvých* či *Zlí mrtví*. Mohou se zde také vyskytovat všemožné vynálezy a experimenty jako ve filmu *Moucha*. Či odstrašující vize budoucnosti s roboty a kyborgy. Příkladem může být série

⁵⁴ ŠTROBLOVÁ, S. *Film a televize jako audiovizuální zprostředkování světa*. 1.vyd. Praha: UJAK Praha, 2009. s.74. ISBN 978-80-86723-73-0.

⁵⁵ Tamtéž. s.74.

⁵⁶ CHAMBERS, C. *Behind Media. Film*. London: Heinemann library, 2001. s.6-7. ISBN 0-431-11452-8.

filmů *Terminátor* či *Robocop*.⁵⁷ Vznikají nám tak oddíly - cestování v čase, cestování ve vesmíru, zobrazení jiných světů a jejich obyvatel, experimenty a vynálezy, možné katastrofy hrozící lidstvu v budoucnosti. To jsou pouze ty základní, nejčastěji se vyskytující náměty. Sci-fi kostým můžeme rozdělit podle tohoto rozdělení žánru. Avšak i v rámci jednotlivých souborů je možné sledovat vývojové změny. Kostýmy v každém filmu jsou odlišné, i když existují určité specifikace. Především dobrodružné sci-fi s tematikou cestování do vesmíru se vyznačují četnými technickými zařízeními a vymoženostmi. Používá se velice vědecká mluva, která je pravděpodobně založena na skutečných odborných termínech, avšak je obohacena o mnoho dalších smyšlených slov. Ukázkou nám může být film *Star Trek* či *Hvězdná brána*. Oblečení se zde omezuje na jednotné uniformy, aby bylo snadno rozpoznatelné, kdo ke komu náleží. Zrovna tak při návštěvě cizích planet jsou všichni oblečeni jednotně.

Kostýmy, které jsou užívány pro ztvárnění netvorů a příšer se velice často podobají zvětšeným broukům a dalšímu hmyzu, který můžeme snadno nalézt u nás na planetě Zemi. Obyvatelé jiných planet, kteří jsou na vyšší vědomostní úrovni oproti lidstvu, jsou zobrazováni jako malí tvorové, podobní lidskému druhu, s šedivým zbarvením kůže a velkou hlavou.

V mnoha filmech, kde je vyobrazena "budoucnost" lidstva, se nosí vědecky upravené oblečení, které má speciální schopnosti - například, že se uzpůsobí velikosti člověka či dokáže měnit barvu a tvar. Jako ve filmu *Návrat do budoucnosti 2* či *Ultraviolet*. Či se nosí oblečení velice zvláštních tvarů, často s metalickým odleskem jako ve filmu *Barbarella*. Více konkrétních příkladů si uvedeme a zanalyzujeme v praktické části této diplomové práce.

⁵⁷ ADAMOVIČ, I. *Encyklopedie fantastického filmu: 1000 nejlepších filmů sci-fi, fantasy, horor*. 1.vyd. Praha: Cinema, 1994. s.9-10. ISBN 80-901675-3-5.

2.3 FAKTORY OVLIVŇUJÍCÍ VZHLED KOSTÝMU

Existuje mnoho faktorů, které mohou ovlivnit vzhled kostýmu. Mezi základní patří čas děje, sociální prostředí a zařazení hrdiny, jeho charakter, národnost a zaměstnání. Částečně jsme dané faktory zmínili již výše, avšak teď je podrobněji zanalyzujeme.

Jak jsme uvedli již výše, doba, ve které se děj odehrává je zcela zásadní pro vzhled kostýmů. Mluvíme zde o historickém kostýmu, současném a typovém. Jedná se především o historický a současný kostým, kde podle oblečení je možné děj časově zařadit. U typového kostýmu to není zcela jasné, proto bývá děj doprovázen titulky či vypravěčem, který objasní, kdy se děj odehrává. Při výběru kostýmů je kladen velký důraz na jejich jednotnost. Zde se dá zdůraznit, že daná postava je velice módní či naopak. Například ve filmu Vévodkyně, byla postava vévodkyně vždy vzorem nových trendů oblékání. Celkový střih a výzdoba oděvů nám tak může prozradit dobu děje s přesností několika měsíců.

To, do jaké sociální skupiny hrdina patří se také významně odráží na jeho oděvu. Rozdíly mezi oděvem šlechtice, statkáře či dělníka jsou znatelné. Čím starší je období děje, tím jsou rozdíly znatelnější, směrem do budoucnosti se rozdíly smazávají. V soudobých filmech se proto příliš rozdílné kostýmy nenosí. Avšak i tak nám zůstalo alespoň nějaké dělení - rozhodně můžeme rozpoznat oblečení věčného tuláka od běžného člověka se střešou nad hlavou. Přesto je však rozdílnost mírnější.

Charakter hrdiny nám ukazuje upravenost oděvu, jeho špinavost, čistota, nažehlenost, neupravenost, atd. Tyto vzhledově rozpoznatelné informace nás zpravují o tom, zda je osoba lajdák, puntičkář, přísný člověk, apod. Drobné detaily, které jsou ke kostýmu přidány, určují duševní pochody a smýšlení postavy. Jsou to například punčochy u Pipi dlouhé punčochy. Mohou to být nějaké sentimentální připomínky i v okolí hrdiny. Charakterizovat postavu může také kostým, který si nikdy neoblékne. V mnoha romantických filmech jsou to například svatební šaty, které si hrdinka stále prohlíží. Vyjadřují její touhu a přání, aniž by je musela nosit.

Národnost hrdiny je důležitá spíše v historických filmech, kde se vývojové trendy oblečení v jednotlivých zemích lišily. Může se také jednat o národnostní kroje či tradiční oblečení domorodců. I v dnešní době přetrvávají jakési národnostní rozdíly, které se staly až filmovými klišé. Jsou to například zrzaví Irové, Skoti s kilty, ačkoliv je stále nosí při určitých společenských událostech, mnoho komedií si z nich utahuje. Německé dívky se zapletenými copy a světlými vlasy, Japonci v kimonech a další. To, že jsme zmínili dané stereotypy, neznamena, že by v reálu podobný příklad neexistoval, avšak komediální žánr a především parodie dané stereotypy dotahují do extrémů. Kvůli tomu se z nich stala filmová klišé. Snadného rozpoznání lze dnes dosáhnout pomocí vojenských uniforem. To je také příklad zaměstnání osoby. Snadno rozpoznatelný úbor je oblečení církevních hodnostářů či dalších náboženských vůdců. Zrovna tak businessman v obleku vypovídá o svém postavení ve společnosti. Či řadová uniforma prodavačky v supermarketu či nějakém fastfoodu. Podle kostýmu osoby může divák zhodnotit jaké má pravděpodobně zásady či jaké by měla mít. Může zhodnotit jaké má finanční prostředky a vyhlídky do budoucna.

Vzhled kostýmu může bezesporu ovlivnit také fyzický zjev herce. To jak je kdo velký či malý, tlustý či hubený a podobně působí ve spojení s malým, padnoucím či velkým oblečením různě. Roli tak hraje také původ herce - lidé z Asie jsou většinou menšího vzrůstu, obyvatelé skandinávského poloostrova jsou naopak vysokí. Samozřejmě ne vždy je tomu tak, ale všeobecně lze předpokládat, na základě původu herce či herečky, jaké budou mít fyzické proporce. Se vznikem konfekční módy se tak ujalo v každé zemi určité číslování velikostí. Porovnání můžeme vidět v tabulce níže. Zatímco pro velikosti dámského oblečení nám může stačit jedna tabulka - shodují se velikosti triček, kalhot i kostýmků. Pro pánské oblečení je rozměrů několik. V tabulkách jsou velikosti triček, kalhot, košil a obleků.

Tabulka 1: Dámské velikosti oblečení

ČR, Německo	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52
Francie	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54
Itálie	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56
UK anglické číslování	2	4	6	8	10	12	14	16	18	18	20	22
US americké číslování	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22
US americké číslování	XS			S		M		L		XL	XXL	

Zdroj:⁵⁸**Tabulka 2: Pánské velikosti triček**

obvod hrudi (cm)	88	92	96	100	108	112	116	120	126	132	138
EU evropské číslování	S	M		L	XL		XXL		XXXL		
US americké číslování	S		M		L		XL		XXL		XXXL

Zdroj:⁵⁹**Tabulka 3: Pánské velikosti kalhot**

ČR, Německo	42	44	46	48	50	52	54	56
Francie, Itálie	36	37	38	39	40	41	42	44
Velká Británie	26	28	30	32	34	36	38	40
USA	28	30	31	33	34	36	38	39

Zdroj:⁶⁰**Tabulka 4: Pánské velikosti košil**

EU evropské číslování	36	37	38	39	40	42	43	44	45	46,5	48	49,5	51
UK anglické/US americké číslování	14	14,5	15	15,5	16	16,5	17	17,5	18	18	19	19,5	20
US americké číslování	S		M		L		XL		XXL		XXXL		

Zdroj:⁶¹**Tabulka 5: Pánské velikosti obleků**

ČR, Německo	42	44	46	48	50	52	54	56	58	60
UK anglické/US americké číslování		34	36	38	40	42	44	46	48	50
US americké číslování	XS	XS,S	S,M	M,L	L,XL	XL,XLL	XXL	XXXL	XXXL	XXXXL

Zdroj:⁶²

⁵⁸ Převodní tabulka dámských velikostí. [online]. © 2007 Výpočet.cz. [cit. 2015-02-14]. Dostupné z: <http://www.tabulkavelikosti.cz/damske>

⁵⁹ Převodní tabulka pánských velikostí. [online]. © 2007 Výpočet.cz. [cit. 2015-02-14]. Dostupné z: <http://www.tabulkavelikosti.cz/panske>

⁶⁰ Tamtéž.

⁶¹ Tamtéž.

⁶² Tamtéž.

Kvůli rozdílnému číslování velikostí oblečení se proto při vytváření kostýmů častěji využívají čisté míry naměřené přímo na hercích. Toto je však snazší pro kostýmy ve filmu, kde je zvolen herec na přímo pro něj se pak kostým šije. Komplikací může být alternace herců v divadle. Pokud nemají stejnou, či alespoň podobnou postavu, bývá často kostým buď ušit dvakrát, nebo se využije větší střih, který je možno stáhnout poutky či jinak upravit. Druhá možnost se dá uplatnit například u kostýmů se šněrováním.

Předlohou pro rozměry kostýmu v některých případech nemusí být ani herec. Jde především o masky, respektive celotělové obleky, které mají změnit celkovou vizáž herce. Příkladem může být obtloustlá hlavní postava ve filmu *Klik*. Nebo například osoba otce ve filmu *Táta v sukni*, kde můžeme vidět i jaký je proces oblékání se do "umělého" těla. V tomto případě se míry na kostým berou až na oblečeném herci.

2.4 ZNAKOVOST KOSTÝMU

Znakovost je klíčová pro tvorbu kostýmů. V minulé podkapitole jsme si představili hlavní oblasti, podle kterých divák danou postavu hodnotí. Skrze kostým nám tvůrce prozrazuje mnoho informací, na základě kterých si vytváříme vlastní obraz. A i když by se mohlo zdát, že by tvůrce chtěl, aby si každý představil to samé, co on, nebývá tomu tak. Jde právě o znakovost a možnost vlastního dotvoření obrazu. Pokud by byl kostým přesným representaminem toho, co chce tvůrce, pak by se ztratila znakovost.

„Peirce nám především ukazuje, že nikoliv transparentnost, ale právě netransparentnost je základem znakovosti. Ani jednoznačně přiřaditelný význam nepřirážujeme znaku, bez toho aniž by působení znaku v naší mysli prošlo fází interpretantu, následným vyjádřením toho interpretantu v podobě nového representamina a současnou zpětnou identifikací tohoto vyjádření s tím, co máme na mysli.“⁶³

⁶³ SCHUSTER, R. et al. *Kreativita: hledání alternativ*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2004. s.63. ISBN 80-86898-05-9.

Zpětný identifikační pohled je pro lidstvo typický. V mysli přecházíme neustále k novým vyjádřením. Přitom jsme neustále ovlivňováni mnoha faktory, o kterých jsme se již zmiňovali. Avšak i již vytvořené asociace na základě znaku se neustále přetvářejí a tzv. "přepřádají". Pohled na tvorbu v pierceovském konceptu, jak nám ho předkládá D. Slouková, je založen právě na interpretaci, které je postupně "zurčit'ováno" a současně zpětně identifikováno s tvůrčovým záměrem. Peircovský znak může být nositelem odkazu či představitelem objektu v určitém aspektu či úloze. Člověk si tak vybírá pouze určité aspekty, úlohy či ohledy, které pro něj v danou chvíli objekt představuje. Znak tak může mít nekonečné množství interpretací. Znovu vše vychází ze znalostí konkrétní osoby, z jejích zkušeností, z jejích asociací.⁶⁴

Vzhledem ke stále rychlejší změnám ve vývoji filmu se však může stát, že ačkoliv bude zachována myšlenka a znakovost díla, mohou nás použité kostýmy šokovat svým vzhledem, jelikož již vyšly z módy. Tento jev popsal Jean Mitry, který poznamenal, že směšná nám přijde vždy pouze móda nedávno uplynulých let. „*Ve dvacátých letech jsme se smáli módě z roku 1910, která nám dnes připadá ctihodná, jako móda z roku 1830.*“⁶⁵

Z uvedené citace vyplývá, že pohled na použité styly a tvary kostýmů je pouze dočasný a v průběhu let se mění. Proto je možné, že filmy vytvořené dnes mohou být za několik let či století chápány naprosto odlišně.

⁶⁴ SCHUSTER, R. et al. *Kreativita: hledání alternativ*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2004. s.60-61, 64-66. ISBN 80-86898-05-9.

⁶⁵ PLAZEWSKI, J. *Filmová řeč*. 1.vyd. Praha: Orbis, 1967. s.326.

3 ÚLOHA KOSTÝMU A JEHO VLIV

Bez základních složek by nebyl možný vznik jakéhokoliv díla - tak jako sochař potřebuje inspiraci a také materiál, aby stvořil úžasnou sochu, tak při vzniku filmu či divadelní inscenace je zapotřebí také několika složek:

„Těmito složkami jsou: dramatický text, režie, herectví, scénografie a hudba. Navenek jsou podobny artefaktům jiných druhů umění, ale tím, že tvoří organický celek, nemohou existovat samostatně, ba ani převažovat, i když hierarchie nebo posloupnost jiných složek je závislá na žánru dramatické předlohy. Dominance některé složky znamená paradoxně v důsledku pro dramatické dílo ztrátu dramatičnosti.“⁶⁶

Na tvorbě a procesu vzniku se podílí mnoho osob. Herci a režiséři tvoří pouze viditelný základ. Dílo však tvoří nespočetné množství lidí. Ať už jsou to scénografové, kameramani, osvětlovači a podobně.⁶⁷ Za základní tým můžeme považovat herce, režiséra a scénografa. Bez nich by pravděpodobně dílo nevzniklo. Podmínky vzniku jednotlivých důležitých složek inscenace zveřejnil O. Zich v jednoduchém systému implikací:

„herec - herecká postava -> dramatická osoba

režisér - souhra -> dramatický děj

scénograf - jeviště -> dramatická scéna

tvůrčí tým (všichni dohromady) + podmínky -> inscenace“⁶⁸

Zároveň také autor Otakar Zich ve své knize popisuje syntetickou teorii. Dramatické dílo je podle něj spojením mnoha složek, které jsou v syntéze. Jedná se tak o spojení různých umělců, jejichž tvorba se odvíjí od "mateřského" umění v daném oboru. „*Umělecká stylizace díla spočívá v tendenci přiblížit každou jeho*

⁶⁶KOLÍNSKÝ, P. *Kostým a herecká tvorba*. 1.vyd. Praha: Akademie múzických umění, 1993. s.18. ISBN 80-85787-53-9.

⁶⁷ CHAMBERS, C. *Behind Media. Film*. London: Heinemann library, 2001. s.4-5. ISBN 0-431-11452-8.

⁶⁸KOLÍNSKÝ, P. *Kostým a herecká tvorba*. 1.vyd. Praha: Akademie múzických umění, 1993. s.8. ISBN 80-85787-53-9.

složku jejímu "mateřskému umění".⁶⁹ Příkladem mohou být architektonické prvky ve scénografii. Avšak když bude syntéza porušena a některá ze složek by převládala, pravděpodobně tím bude dramatičnost díla zeslabena. Čím je tedy scéna "výtvarnější", tím ztrácí prostředí na dramatičnosti.⁷⁰ Logicky z této teorie vyplývá, že výtvarnější zpracování optických hodnot snižuje uvěřitelnost prostředí, ve kterém se postavy pohybují. To samé lze usuzovat i o kostýmu. Pokud bude kostým příliš vyumělkovaný, je pravděpodobné, že se divákovi nebude postava zdát uvěřitelná. Tím pádem s ní nebude příliš soucítit a nemůže tak ani pocítit emocionální prožitky postavy.

Vraťme se k mateřskému umění. Pro kostýmní výtvarníky je výchozím bodem krejčovské umění a práce švadlen. Tvůrčí proces tvorby kostýmů vychází z běžné práce švadlen a je obohacen o trochu větší kreativitu. Vznik kostýmu jako jakéhokoliv jiného obleku začíná návrhem. Kostýmní výtvarník vychází především z představy režiséra, který má u vzhledu postavy často poslední slovo. Po konzultaci s režisérem může výtvarník spolupracovat s dalšími uměleckými složkami, které se na projektu podílejí. Švadlena by zrovna tak spolupracovala na návrhu s klientem a tvořila by podle jeho představ. Také módní návrháři, čas od času tvoří oblečení na míru pro své zákazníky. Pokud však klient či režisér nemají konkrétní představu, má tvůrce kostýmu větší prostor ke své působnosti. Hledá pak inspiraci ve všemožných oblastech života. Předlohou mohou být architektonické prvky, tradiční oděvy a vzory různých kultur, jakékoliv maličkosti od tvaru listů rostlin až po tvar umělohmotné láhve. Převzetí architektonických prvků bývá hojně využíváno ve futuristických filmech, kde mají zdůraznit odosobnění a strohost charakteru postavy.⁷¹ Návrhy mohou být zpracovány mnoha způsoby. Někteří výtvarníci využívají například koláž vytvořenou z kousků módních časopisů či pouhého barevného papíru. Jiní využívají kresbu či malbu bez dalších prostředků. Po vytvoření konkrétního návrhu i s barevným

⁶⁹ ZICH, O. *Estetika dramatického umění: Teoretická dramaturgie*. 2.vyd. Praha: Panorama, 1986. s.34.

⁷⁰ Tamtéž. s. 28-31.

⁷¹ TATHAM, C., SEAMAN, J. *Škola kreslení módních návrhů*. Praha: Slovart, 2007. z angl. orig. přel. Frečerová, P. s. 9-23. ISBN 80-7209-870-5.

řešením oděvu, předá kostýmní výtvarník svou práci dalším složkám - krejčím, švadlenám případně ševcům.⁷²

V díle dramatickém se objevují tři složky - textová, hudební a scénická, ty jsou do určité míry ovlivněny mateřskými uměními. Jediné v čem se dílo omezovat nemusí je umění herecké, jelikož to se jinde nevyskytuje. Ne že by se tak herectví stalo nejvýznamnější složkou, nýbrž jen tato je dramatická v pravém slova smyslu. Všechny ostatní jsou omezeny a přizpůsobeny tak, aby pouze pomáhaly k účinnosti hereckého výkonu.⁷³

„Dramatické dílo jakožto dílo umělecké (jak jeho definice praví) má být tedy stylizováno, a to zase ve všech svých složkách a jednotně.“⁷⁴

Autor knihy hovoří také o idealitě osob. Často se stává, že v literární předloze není uvedený celkový podrobný popis osoby, avšak herec, který nám danou osobu zprostředkovává, musí nějak vypadat. Není zde prostor k zamlčení, jakékoliv části oděvu postavy, jako tomu bývá v literárním díle. Vzniká nám tak otázka vzhledu hereckého kostýmu a masky, i když je maska tvořena jen hercovým obličejem. To jak je herec oblečen je zcela zásadní pro to, jak bude postava přijata divákem. Moment, kdy se herec objeví na pódiu, předtím než promluví, pozorovatel vstřebá tucty vizuálních informací o herci. Co nás nejdříve upoutá je jeho oblek a tělesný zjev. *„Vidíme šat určité barvy a určitého tvaru, jednou moderní oblek, jindy historický кроj, jindy šat fantastický.[...] obličej bílý, nebo snědý, plný, nebo vrásčitý...“⁷⁵* Estetický účinek, s nímž na nás dramatická osoba působí se odvíjí od dvou pohledů. Prvním je přímo vzhled postavy, přímý vjem neboli direktivní činitel dojmu. Druhý pramení z představ, které v nás vjem vyvolal, tedy nepřímý činitel jinak nazýván asociativní. Při estetickém prožitku nám tyto dvě složky splývají v jeden dojem. Avšak pro nás je důležité vědecky rozdělovat tyto dva vjemy, ačkoliv se to může zdát zbytečné. Příkladem, proč je důležité tyto vjemy rozlišovat, by mohl být imaginární "nevědomý" divák,

⁷² TATHAM, C., SEAMAN, J. *Škola kreslení módních návrhů*. Praha: Slovart, 2007. z angl. orig. přel. Frecerová, P. s. 63-71. ISBN 80-7209-870-5.

⁷³ ZICH, O. *Estetika dramatického umění: Teoretická dramaturgie*. 2.vyd. Praha: Panorama, 1986. s.33.

⁷⁴ Tamtéž. s.56.

⁷⁵ Tamtéž. s.63-64, 89.

avšak ne primitivní, plně vnímající všechny smyslové vjemy. Vnímá by tedy barvy, tvary, pohyby a zvuky, ale neznal by jejich význam. I přes to, že by nechápal význam, mohl by si představení užít. Pokud jsou tyto soubory zákonitě uspořádané, mají svůj vlastní smysl. Jsou bohaté a citově hluboké tak, že vystačí na celé umění. To se projevuje u nás všech například při vnímání architektury, kde pouhé tvary a barvy, umělecky uspořádané, nás naplňují. Podobně je tomu u tance, pohyby, barvy a zvuky uspokojují požitek z čistého tance. A pouhé zvuky a tóny požitek hudební. V umění dramatickém tak na nás působí barva šatu sama o sobě, je-li zelená či bílá, pronikavá či zasmušilá. Pokud ale vyslovíme, že daný černý šat je pánským oblekem do společnosti, asociativně v nás vytvoří dojem elegance. Tedy pro dramatickost je rozhodující činitel asociativní, tedy představy, které v nás vzbudí vjem. Tyto představy jsou založené na našich dosavadních zkušenostech, které jsme získali vnější či vnitřní cestou. Zkušenost vnější můžeme získat ze svého okolí, z života, četbou knih, z vyprávění jiných osob, atd. Jedná se o znalosti věcné, o jejich znalost z obsahové stránky. Zkušenost vnitřní pramení z prožívání rozmanitých duševních stavů a dějů. Získáváme tím znalost snah a citů, duševního života jak vlastního, tak cizího tím, že se do nich vcítíme. Zde však vnika rozpor, jelikož se do daných osob vcítujeme na základě usuzovaných podobností s jejich vnějším vzhledem. Ale tento nemusí být v souladu s vnitřními pochody osoby.⁷⁶

„Mezi vnějškem a vnitřkem člověka může být rozpor, ať bezděčný, či úmyslný, poučuje nás zkušenost takřka denně.“⁷⁷

Pro dramatické dílo je však důležité, aby bylo utvářeno tak, aby vyloučilo pokud možno i náš subjektivní omyl a bylo pochopeno. Proto nás dramatické dílo nesmí klamat, jakožto obecenstvo. Tento princip dramatické pravdivosti však neplatí pro jeviště, ale pouze mezi jevištěm a hledištěm. Tento princip se uplatňuje ve všech obrazových umění, tedy i ve filmu. Divák je ten, kdo má všechny dostupné informace, které o sobě navzájem dramatické osoby nevědí.

⁷⁶ ZICH, O. *Estetika dramatického umění: Teoretická dramaturgie*. 2.vyd. Praha: Panorama, 1986. s.92-94.

⁷⁷ Tamtéž. s.94.

Filmoví tvůrci si již dávno uvědomili důležitost a schopnost kostýmu vypovídat o postavě a používají ho s velkými zkušenostmi. Již od počátku dějin filmu, producenti a režiséři přikládali velký význam oděni jejich herců, aby jim propůjčili autenticitu v jejich rolích. Často jsou kostýmní výprava a produkce filmu těmi nejdražšími položkami v rozpočtu. Příkladem působení kostýmu může být Terminátor – černá kožená bunda a kalhoty navržené Marlene Stewart, které si ve filmu *Terminátor 2: Den zúčtování* oblékl Arnold Schwarzeneger, dodaly dramatičnost tomuto filmu z roku 1991.⁷⁸

Kostým je součástí komunikace mezi jevištěm a hledištěm, mezi herci a diváky, mezi lidmi a jejich pozorovateli. Jakékoliv oblečení, tedy i žádné oblečení, je prostředkem pro neverbální komunikaci.

*„Naše ruce, paže, ramena a nohy nemluví o nic méně než náš jazyk. Podobně jako slova mohou mít i gesta více významů. Jednoznačný význam dostávají až ve spojení s jednovýznamovými.“*⁷⁹

*„Komunikace beze slov se stala velmi populární v éře němého filmu[...]Dobro a zlo bylo možno rozeznat jen podle gest.“*⁸⁰

Tuto komunikaci beze slov doprovází také pohyby, výrazy tváře, způsob držení těla, atd. Tyto vesměs zrakové vjemy se vyznačují tím, že jsou stálé. To znamená, že se během dramatu nemění, nebo alespoň v jeho uzavřené části. Změna obleku se vyskytuje často, avšak může se měnit i fyziologický stav postavy. Příkladem může být zestárnutí postavy, nemoc, utrpení, zešlání, apod. Herec si s rozmyslem připravuje prostředky, jejichž sugescí zdůrazní či dotáhne danou vlastnost dramatické osoby. Tyto prostředky je možno rozdělit na speciální a obecné. Speciální slouží k určitému zaměření - patří tam již text role, ale i kostým a maska, které bude mít oblečeny. Po čas hry herci tyto rekvizity napomáhají získat určité vlastnosti. Obecnými prostředky sugesce je vše, co herce obklopuje - scéna, kulisy i další herci. Vzájemné chování herců v nás

⁷⁸ WEAVER, J. Hollywood film costumes: preserve fond memories. *Antiques & Collecting Magazine*. Jan 2011; 115; pg. 30 ProQuest Central, ISSN 0884-6294

⁷⁹ THIEL, E. *Řeč lidského těla prozradí víc než tisíc slov*. 1. vyd. Bratislava: Plasma Service, 1993. s. 9. ISBN 80-901412-1-8.

⁸⁰ Tamtéž. s.10.

pak vzbuzuje další asociace na základě názorného dění. Může se však stát, že podstata dramatické osoby bude v rozporu s jejím názorným vzhledem a jednáním. Ve hře se může objevit motiv přetvářky a skrytí, motiv záměny přestrojení a osob. Tyto motivy nám ukazují, že je mnoho možností, kdy se dramatické osoby navzájem klamou ať bezděčně, nebo většinou, úmyslně. Princip dramatické pravdivosti žádá, aby však obecnost nepodlehlo omylu, ale aby znalo pravý stav věcí. Dramatický děj je před námi odhalen a zveřejněn se vším všudy.⁸¹

Jak jsme uvedli již výše, i běžný člověk, neherec, příležitostně obléká kostým. Důvodem může být významný okamžik v životě, jako předávání maturitního vysvědčení, svatby či pracovní pohovor. Právě při pracovním pohovoru je dobré využít tak zvaný "halo efekt". Podle psychologického slovníku je halo efekt prvním dojmem. Označuje globální chybu v posuzování lidí, když jsou posuzováni podle celkového dojmu, kterým na nás jistý jedinec zapůsobil. Ať už kladně či záporně. Pokud je dojem z dané osoby příznivý, jeho další chování je také hodnoceno kladně. V případě chybného chování dané osoby tak hledáme důvody a omluvy, proč to nebyla jeho chyba. Pokud jsme hodnotili podle prvního dojmu osobu záporně, pokud se jí něco nepovede, automaticky to hodnotíme jako její selhání.⁸² Jedná se o pocity a názory vyvolané při prvním kontaktu s jinou osobou, kdy si ji jednoduše zařazujeme podle vzhledu a chování do určité sociální skupiny. Právě kvůli přijetí do určité skupiny může člověk změnit svůj celkový vzhled.

3.1 DIVADLO A KOSTÝM

Dramatické dílo můžeme chápat jako vjem, který máme při divadelním představení. Vytváří tak v našem vědomí psychický obraz, proto se zaměříme i na psychologickou analýzu. Dramatická osoba je naše představa, je naším

⁸¹ ZICH, O. *Estetika dramatického umění: Teoretická dramaturgie*. 2.vyd. Praha: Panorama, 1986. s.89-113, 140-155.

⁸² HARTL, P., HARTLOVÁ, H. *Psychologický slovník*. 1.vyd.Praha: Portál, 2000. s.119, 183. ISBN 80-7178-303-X.

vlastním obrazem, který jsme si vytvořili na základě dramatického vjemu. Vjemy jsou založené na našich zkušenostech, a tak představu o postavě určujeme na základě podobnosti s již zažitým. Podle zkušenosti tak může být naše představa neurčitá, chudá či zvláštní, bohatá, atd. Díky významu, který dané postavě pak přikládáme, dostává charakter názornosti. Konkrétně pak vnímáme například postavu Hamleta - prince - mladého muže. Avšak můžeme si také jako diváci vytvořit významovou představu, že se jedná o herce. Tato představa není vyvolána podobností s vjemem, ale na základě zkušenosti s divadelním představením. Při vnímání dramatického díla máme dvě odlišné významové představy zároveň, technickou a obrazovou. Dramatické umění je obrazové umění, a zrovna tak i herectví. Na základě dvou představ je možné také definovat správné označení pojmy - "herecká postava" a "dramatická osobnost".

„Herecká postava není ani "postava" ze hry, ani fyzická persona hercova, nýbrž vlastní "dílo hercovo" Rozdíl mezi hereckou postavou a dramatickou osobou spočívá v principu percepce (vnímání); populárně řečeno: postava je to, co dělá herec, osoba to, co vidí divák. Je to vlastně týž fakt pouze pozorovaný jednou ze zákulisí, jednou z hlediště.“⁸³

Zatím co termín herecká postava slouží k popisu technické představy - herec něco ztvárňuje, avšak stále ho poznáme a vnímáme ho jako herce; dramatická osobnost předkládá představu obrazovou - je to osoba, kterou herec ztvárňuje.⁸⁴ Příkladem může být představení australských Aboridžinců. Každý z herců, který se účastní jejich společného tance je členem kmenu, avšak zároveň v danou chvíli představuje například posvátné zvíře či slavného lovce z legend.⁸⁵ Obecenstvo během představení vnímá jeho uměle vytvořenou osobu.

⁸³ ZICH, O. *Estetika dramatického umění: Teoretická dramaturgie*. 2. vyd. Praha: Panorama, 1986. s.56.

⁸⁴ Tamtéž. s. 35-45.

⁸⁵ CHAMBERS, C. *Behind Media. Theatre*. London: Heinemann Library, 2001. s. 8-9. ISBN 0-431-11453-6.

„Rozdíl mezi hereckou postavou a dramatickou osobou dá se říci populárně tak: postava je to, co dělá herec, osoba to, co vidí a slyší obecenstvo.“⁸⁶

Hereckou postavu můžeme tedy vyjádřit jako útvar fyziologického rázu, dramatickou osobu jako útvar psychologického rázu.

Základem divadelní tvorby je dramatický text.⁸⁷ Ale již Otakar Zich tvrdí, že dramatický text je sice ideově směrnicí pro hercovu hru, avšak pouze pro hru viditelnou. Text však neurčuje umělecké kvality hercovy hry, jež jsou opticko-pohybové. Dramatické dílo je podle něj to, co vidíme a slyšíme po dobu představení v divadle.⁸⁸

„Cílem divadla je tedy postavit člověka tváří v tvář sobě samému. Tento obraz není možné zprostředkovat nikým jiným než umělou dramatickou osobou, neboť jeho poselství je mnohoúběžníkové, mnohotematické, mnohovýznamové, zaměřené až do mimodivadelního času.“⁸⁹

Paradoxně však umělou dramatickou osobu tvoří reálný člověk - herec. Je to individuum s vlastními zákonitostmi, nedokonalostmi a specifiky. Pokud má divák uvěřit v předváděné divadelní dění, musí toto vyznít uvěřitelně a pravdivě.⁹⁰

„Herec je jedním ze základních předpokladů uskutečnění dramatického díla. Dokonce stojí v centru onoho procesu, v němž se dramatické dílo uskutečňuje. Z toho důvodu bude herec se svým nejbližším věcným, tedy viditelným mikrokosmem, který si s sebou na jeviště přináší - totiž s maskou a kostýmem, jenž určuje jeho tvar, barvu, ale i pohyb v jeho stylizaci a v důsledku

⁸⁶ ZICH, O. *Estetika dramatického umění: Teoretická dramaturgie*. 2.vyd. Praha: Panorama, 1986. s.45.

⁸⁷ KOLÍNSKÝ, P. *Kostým a herecká tvorba*. 1.vyd. Praha: Akademie múzických umění, 1993. s.6. ISBN 80-85787-53-9.

⁸⁸ ZICH, O. *Estetika dramatického umění: Teoretická dramaturgie*. 2.vyd. Praha: Panorama, 1986. s.16-21.

⁸⁹ KOLÍNSKÝ, P. *Kostým a herecká tvorba*. 1.vyd. Praha: Akademie múzických umění, 1993. s.16. ISBN 80-85787-53-9.

⁹⁰ Tamtéž. s.8-20.

*toho i jednání a charakteristiku, vnitřní procesy a postoje - bude středem našeho zájmu.*⁹¹

Ačkoliv kniha pojednává o divadelní scéně, dá se toto uplatnit také na filmové umění. Aby osoba vyzněla pravdivě či více uvěřitelně, využívá toto umění "masky" a kostýmy. Kostýmy mohou být tvořené přímo na míru, avšak v divadelnictví se často využívá starších kostýmů s menšími či většími úpravami. Jako kostýmy se dá využít také dobové oblečení. Autor knihy *A History of Costume* popisuje své zkušenosti s využitím originálního historického oblečení jako kostýmů. Neustále se potýkal s tím, že současní muži i ženy vyrostli do větších rozměrů. Především oděvy z 16. století jsou velice malé a musí tak být přešity než si je mohou obléci herci.⁹²

Výpravné hry, které jsou oblíbené především u obecnstva, které touží po podívané, obsahují bohatou scénickou výplň. Jsou jako například činohra součástí divadelního umění, avšak mohou být i zpěvohrami či dramatickou hrou. Mohou tak přecházet přes cirkus a arénu až do života v podobě různých společenských akcí, karnevalů a průvodů. V tom případě však osoby podílející se na akci již přestávají být herci, jelikož nikdo nikoho nepředstavuje. Mizí i rozdíl mezi obecnstvem a účinkujícími. Jde o to předvést se a ukázat, děj není nutný. Existují samozřejmě také výpravné filmy, které jsme popsali v podkapitole 3.2. Estetická působnost je tak na vysoké úrovni, co se týká scény a kostýmů. Dramatičnost upadává.⁹³

U divadelní hry lze však dramatického efektu dosáhnout i s minimálním kostýmem a výzdobou scény. Mnohá divadla se tak omezují na minimální výzdobu scény, například jen pomocí barevných závěsů. Tím zdůrazňují svou zvláštní realitu, kde je prostor podřízený hereckému egocentrizmu. Díky tomu můžeme plně věnovat svou pozornost kostýmu. Zrovna tak by ale kostým nemusel být použit vůbec a diváci by se zaměřovali pouze na činnosti a projev

⁹¹ KOLÍNSKÝ, P. *Kostým a herecká tvorba*. 1.vyd. Praha: Akademie múzických umění, 1993. s. 8. ISBN 80-85787-53-9.

⁹² KOEHLER, C. et al. *A history of costume*. Bath: The Pitman Press, 1928. pg.50. Dostupné z: <https://archive.org/stream/historyofcostume00khle#page/n8/mode/1up>

⁹³ ZICH, O. *Estetika dramatického umění: Teoretická dramaturgie*. 2.vyd. Praha: Panorama, 1986. s.53.

herce. Maska tím pádem není neodlučitelnou součástí divadelní scény. Avšak, kdybychom se o toto pokusili v kinematografickém snímku - pokud by se mělo jednat o historický film a všichni by tam nosili soudobé oblečení, divák by se pravděpodobně domníval, že se jedná pouze o záznam nějakého divadelního představení ačkoliv by bylo využito reálné prostředí. Druhou možností by bylo, že se jedná o současný dokumentární film, kde by bylo přijatelné soudobé oblečení, avšak ve své podstatě by to již kostým byl. Z tohoto příkladu vyplývá, že pro filmovou tvorbu je kostým nezbytný.

Jak jsme již uvedli výše, jelikož je herectví jedinou skutečně dramatickou složkou, je třeba rozebrat podrobněji rozdíly hraní v divadle a ve filmu. Výkon herců nemusí být vždy pouze dramatický a vše, co se na jevišti předvádí, tak nemusí být dramatickým dějem. Nevýhodou divadla je v tomto ohledu, že se děj musí odehrávat postupně tak, jak je uvedeno ve hře, tedy ve scénáři. Je to zcela zásadní pro snadnější pochopení děje diváky. Herec musí umět celou svou řeč najednou, není možné, aby po deseti minutách scénu zastavil s tím, že se vrátí za půl hodiny až se naučí další akt. Pokud tedy udělá herec chybu, přeškl se, či se zasekl nezbyvá mu než improvizovat a doufat, že si toho nikdo moc nevšimnul. Při hraní je důležitá gestikulace, která dotvoří hercův projev. Jelikož se jedná o divadelní scénu, jsou často gesta přeháněna, aby je mohli zaznamenat i diváci z posledních řad. Co se týká mimiky, divák nemá možnost z blízka pozorovat jak se kdo tváří, základní emoce tak bývají vyjádřeny slovy či modulací hlasu, jeho silou, dikcí slov a rytmikou projevu. Vše je tedy řečeno, příliš často se neobjevuje tichá scéna, kde by tvůrci doufali, že všem dojde, co se děje jen z pohledů herců. Z důvodů omezenosti možností scény, bývá prostředí také často popsáno slovy. Ačkoliv jsou dnes již různé moderní techniky, které umožňují například projekci, atd. Tedy, co není řečeno na scéně, jako by nebylo.

3.2 FILMOVÁ TVORBA A KOSTÝM

Kinematografie se snaží přiblížit co nejvíce realitě a zprostředkovávat i uměle vytvořené světy jako reálné. Proto klade velký důraz na detaily a celkové provedení jednotlivých vizuálních složek. Avšak čím je umělcova práce naturalističtější, tím méně je tvůrčí. Dokonalý naturalismus by nebyl vůbec tvůrčí, jelikož se dá provést strojově, mechanicky.⁹⁴ Šlo by tedy pouze o zachycení reality, čehož se využívá v dokumentárních filmech. I dokumentární film však může být umělecký, záleží pak na jeho zpracování. Kinematografický kousek napodobuje realitu, často se tak setkáváme s *realistickými* snímky. Snaží se podat co nejvíce názorný obraz, avšak ne zcela naturalistický. „*Tuto účelnou změnu nazveme uměleckou stylizací předmětů, jež umělec zobrazuje.*“⁹⁵ Film je podáním určitého náhledu na příběh autorem. Záleží pouze na tvůrci, jak diváka strhne do děje. To se odvíjí od jeho tvůrčích schopností. Díky tomu vznikla obrazová řeč, tedy řeč filmová skrze kterou oslovuje autor diváka. Filmová řeč zahrnuje mnoho faktorů - rytmus, kompozice záběrů, jejich skladba, projev herců před kamerou, řazení jednotlivých scén, zpracování barev obrazu, střihem, atd.⁹⁶

Autor J. Monaco přikládá velkou důležitost také montáži a mizanscéně. Výsledný dojem z filmu umocňuje cílené poskládání jednotlivých záběrů. Montáže jako první více využil Sergej M. Ejzenštejn ve svém filmu *Křižník Potěmkin* z roku 1925. Díky promyšlené montáži vytvořil například dojem nekonečných schodů, po kterých kráčí vojáci, před nimiž utíkají běžní lidé. Tento snímek byl první ukázkou silného dopadu správně provedené montáže na diváky.⁹⁷

⁹⁴ ZICH, O. *Estetika dramatického umění: Teoretická dramaturgie*. 2.vyd. Praha: Panorama, 1986. s.277.

⁹⁵ Tamtéž. s.278.

⁹⁶ ŠTROBLOVÁ, S. *Film a televize jako audiovizuální zprostředkování světa*. 1.vyd. Praha: UJAK Praha, 2009. s.52-53. ISBN 978-80-86723-73-0.

⁹⁷ MONACO, J. *Jak číst film*. 1.vyd. Praha: Albatros, 2004. s.295-296 ISBN 80-00-01410-6.

„Důležitou roli proto hraje ve filmovém jazyce nejen prostý sled záběrů, ale i jejich obsah a hodnota, složka obrazová, zvuková, skladební, úprava filmového obrazu technickou cestou a konečně i samotný herec.“⁹⁸

Obrazovou složku filmové řeči tak tvoří především záběry. Hodnota záběru a jejich sled mohou být určovány mnoha faktory. Vše závisí na celkové skladbě daného filmu, na jeho obsahu i na obsahu jednotlivých záběrů a jejich řazení za sebou. Výslednou hodnotu záběru je možné přisoudit až po jeho zařazení mezi ostatní záběry. Sám o sobě nemá hodnotu. Jakožto základní jednotka obrazové řeči zobrazuje akusticky i vizuálně určitou skutečnost. Výtvarná skladba je tvořena kompozicí záběru, úhlem osvětlení, barvou a také velikostí a délkou samotného záběru. Délka záběru je závislá na tvůrčích i technologických okolnostech. Každý záběr tak má jinou hodnotu a jejich sled může vyjádřit emoci, situaci, avšak nevypovídá o složitějších myšlenkách, pokud nevyplývají přímo z děje. Proto se v němém filmu objevoval komentář, či titulky. Velikost záběru záleží na vzdálenosti kamery od snímaného objektu, délka je závislá na autorském záměru a konečném střihu. Skrze střídání různě vzdálených záběrů filmaři zpracovávají literární jazyk do filmové řeči. Úhel snímání scény může také pozměnit emocionální vnímání záběru. Zvuková složka filmové řeči má schopnost děj dokreslit, zdramatizovat, odlehčit. Zvukový film přinesl mnohé možnosti. Důležitější pro nás však bude složka skladební. Do ní můžeme zařadit filmové triky, filmovou interpunkci a filmový střih. Montáž jakožto první z trikových technik využíval Georges Méliès. Bratři Lumièreové využívali například zadní projekci. Ta se poprvé objevila v celovečerním filmu *King Kong* v roce 1933. V dnešních filmech se téměř ve všech využívá filmových triků. Díky počítačovým technikám je možné vytvořit cokoliv.⁹⁹

Dnes se pomocí počítačových efektů dotváří také většina masek. I přesto jsou však stále udělovány ceny kosmetickým umělcům za make-up. První Oskar

⁹⁸ ŠTROBLOVÁ, S. *Film a televize jako audiovizuální zprostředkování světa*. 1.vyd. Praha: UJAK Praha, 2009. s.53. ISBN 978-80-86723-73-0.

⁹⁹ Tamtéž. s.55-59.

v této kategorii byl udělen v roce 1981 za masku, dnes již spíše vtipnou, hrozivého vlkodlaka z filmu *Americký vlkodlak v Londýně*.¹⁰⁰

Herec je velice důležitou složkou filmu - je jediný z tvůrčího týmu, koho divák vidí. Avšak jeho podíl na vzniku filmu bývá přeceňován. Film je totiž tvořen především režisérem, je jeho pohledem, představením jeho představ. Filmové herectví vychází z toho divadelního, avšak během let se změnilo. Dřívější přehnaná gestikulace téměř zmizela, dotvoření emocionality poskytuje různost záběrů. Vše co je možné ukázat je ukázáno, vyřčená slova se omezují. Scény ve filmu bývají často točeny na přeskáčku, což může být ztížením práce pro herce. Avšak má to tu výhodu, že se neodehrává vše v jeden čas a herec tak může, pokud udělá chybu scénu natočit znovu. Ale na rozdíl od divadla nemá možnost se postupně zlepšovat opakováním představení, jak je tomu v divadle. To co je jednou natočeno si pravděpodobně filmový herec už znovu nezahraje. Díky dabingu nejsou pro film příliš důležité ani hlasové dispozice herce. Postprodukčně přidaný dabing tak může herci hlas i nahradit. Nýbrž fyzický vzhled je daleko důležitější než v divadle. Vysoká kvalita obrazu divákovi odhalí jakékoliv známky nedokonalosti, i když se bude maskér snažit sebevíc. V roce 1910 začali tvůrci filmů profitovat z oblíbenosti hereckých hvězd. Do té doby byli herci bráni jako jakýkoliv jiný člen, který se na díle podílel. Avšak obdivné dopisy diváků přinesly producentům nápad využít herce pro svou reklamu. Postupem času začali diváci sledovat herce i v soukromém životě, díky zájmu médií. Filmové hvězdy se tak stávají nositeli společenských, kulturních i politických hodnot a postojů. Staly se z nich ikony, ideály krásy, nástroje reklamního průmyslu. Avšak jen herectví k úspěchu snímku nestačí. Celkový dojem dotváří až ostatní výrazové prostředky jako je již zmíněný vzhled herce, kostým, dekorace a osvětlení. Především historické filmy staví na kostýmu.¹⁰¹

¹⁰⁰ CHAMBERS, C. *Behind Media. Film*. London: Heinemann library, 2001. s.25. ISBN 0-431-11452-8.

¹⁰¹ ŠTROBLOVÁ, S. *Film a televize jako audiovizuální zprostředkování světa*. 1.vyd. Praha: UJAK Praha, 2009. s.64-67. ISBN 978-80-86723-73-0.

„*Samotný kostým má několik základních funkcí. Určuje historickou epochu, hrdinovu národnost, jeho společenské postavení a především hrdinův charakter.*“¹⁰²

Avšak vše staví na divákových znalostech, což může být nevýhoda. Tak jako kostým charakterizuje hrdinu, tak filmová dekorace určuje prostředí. Je symbolem dané situace, vytváří atmosféru a sděluje informace o životní úrovni. Kostým může odhalovat či ukrývat. Režisér může chtít udělat z hrdiny záhadnou postavu anebo naopak nechává na divákovi, aby podstatu postavy objevil sám.

Kromě herců se na plátně objevují také neherci. Někdy nazývaní jako komparz či statisté. Osoba zaniká jako jedinec v davu dalších, tvoří tak filmové kulisy.¹⁰³ Statisté vystupují povětšinou sborově jako kolektivní osoba. Jejich úkolem bývá charakterizovat sociální prostředí, v němž se nacházejí sólové dramatické osoby. Tento dav však může také jednat jako kolektivní osoba proti individuální osobě. Vyjadřují například souhlas či nesouhlas a další hlasové projevy, kde tolik nezáleží na zřetelnosti slov, případně mluví pouze vůdce davu. Dav se zrovna tak může rozdělit do dvou různě smýšlejících skupin. Buď z toho důvodu, že jsou proti sobě či za své vůdce, tedy se staví za osoby, s nimiž sympatizují.¹⁰⁴

V podstatě jakýkoliv oblek se stává na plátně kostýmem. Zakrývá tak hercovu osobnost a zdůrazňuje osobnost dramatické osoby. Z toho plyne, že by se kostýmní výtvarníci nemuseli nijak zvlášť zabývat výběrem či tvorbou kostýmu. Avšak i když se jedná jen o oblečení dané dobou děje a sociálním zařazením hrdiny, je nutné mu přidat specifické vlastnosti, které budou o postavě vypovídat více. Divák tam může o osobě, která pouze vstoupila na plátno usuzovat její záměry a vlastnosti bez toho, aby daná postava promluvila. Jelikož detaily kostýmů mohou být pro zápletku zásadní, mnoho z režisérů navrhuje kostýmy

¹⁰² ŠTROBLOVÁ, S. *Film a televize jako audiovizuální zprostředkování světa*. 1.vyd. Praha: UJAK Praha, 2009. s. 67. ISBN 978-80-86723-73-0.

¹⁰³ Tamtéž. s.66-67.

¹⁰⁴ ZICH, O. *Estetika dramatického umění: Teoretická dramaturgie*. 2.vyd. Praha: Panorama, 1986. s.148.

samo, nebo alespoň předávají výtvarníkovi svou představu, jak by mělo oblečení vypadat.

Filmy, které jsou často založeny na nápodobě kostýmů z jiných filmů či napodobování určitých filmových scén se nazývají parodie. V mnoha parodiích tvůrci předpokládají u diváka znalost filmů, které parodují. Příkladem může být – dívka s dlouhými vlasy do obličejové v promáčené noční košili – Samara; často je odkazováno na film *Snídaně u Tiffanyho* – perly a pouzdrové černé šaty. Tvůrci parodií reprodukují konkrétní postavu s celkovým vzhledem či pouze nějakým detailem. Pokud divák parodovaný film nezná, nemá možnost pochopit souvislosti.

S odkazováním na filmy pracují také tak zvaní "cosplayers" česká mutace "kosplejeři". Oblékají si na sebe kostýmy podobné ošacení některé z filmových postav či jiných smyšlených postav. U Cosplay, tedy costume play, se velice často vyskytují napodobeniny sci-fi kostýmů. Mnoho fanoušků tím dává najevo, že obdivují například *Star Trek* či *Hvězdné války*. Vědeckofantastické filmy mají podstatný vliv na diváky.

Na základě žebříčku oblíbenosti sci-fi filmů uvedeného na portálu csfd.cz vyplývá, že diváci dávají přednost filmům z budoucnosti, které jsou akční. Ať už se jedná o *Terminátora* či *Vetřelce*,¹⁰⁵ objevují se v nich tvorové z jiných planet a nebo alespoň již živočichové vyhynulí – *Cesta do pravěku*. Oblíbené jsou dále snímky, které si pohrávají s přítomnou realitou, jedná se povětšinou o nové kinematografické snímky – *Osudový dotek*, *Počátek*, *12 opic* či nejnovější *Interstellar* z minulého roku. Od 20. místa dál se začínají objevovat už i české a československé tituly – *Adéla ještě nevečeřela*, *Baron Prášil* a také tituly animované – *Naušika z Větrného údolí*, *VALL-I* a nakonec i Marvelovští hrdinové – *Avangers*.¹⁰⁶

¹⁰⁵ Překvapivě jejich novější pokračování se dostaly ještě výš.

¹⁰⁶ *Žebříčky: Sci-fi*. [online]. © 2001-2014 POMO Media Group s.r.o. [cit. 2014-12-23]. Dostupné z: http://www.csfd.cz/zebricky/specificky-vyber/?type=0&origin=&genre=7&year_from=&year_to=&actor=&director=&ok=Zobrazit&form_charts&show=complete

4. PRAKTICKÁ ČÁST

Význam fantastického žánru ve filmu i literatuře v posledních desetiletích stoupl. Celkově tvoří zhruba padesát procent veškeré filmové produkce.¹⁰⁷ Zhruba třetinu z těchto děl tvoří science fiction. Jak jsme uvedli výše, divácká oblíbenost vědeckofantastického filmu stále roste.

Filmy, které zde budeme analyzovat, jsme vybrali na základě podobnosti tématu děje, respektive na základě toho, že se v nich objevuje cestování časem, či se děj odehrává v budoucnosti. Toto kritérium bylo zvoleno kvůli odlišnosti kostýmů od běžného "současného" oblečení a možnosti srovnání kostýmů mezi jednotlivými filmy. Všechny z níže rozebraných filmů byly oceněny za kostým či masky použité ve filmu. Tyto budou porovnány s filmem *Requel*, jakožto zástupcem nezávislé produkce a zároveň zástupcem studentského filmu. Z velkofilmů, které získaly ocenění za filmový kostým, či masku jsme vybrali tři zástupce - průřezem sérii *Hvězdných válek*, původní *Planetu opic* a původní film *Tron*.

4.1 ROZBOR FILMOVÝCH KOSTÝMŮ

4.1.1 Hvězdné války

Tento mnohonásobně oceněný film, jehož děj se odehrává v blíže neurčené budoucnosti, měl také několik ještě úspěšnějších pokračování. Kostýmy tedy probereme průřezem všemi filmy, jelikož se mnoho postav objevuje ve více z nich.

První díl, který byl zpracován, s názvem "*Star Wars: Epizoda IV – Nová naděje*". Kvůli nedostatečně vyspělé technice filmových triků se režisér Georg Lucas rozhodl nejdříve natočit závěrečné díly této šestidílné série. Zde měl již vymyšleny některé z triků, které byly na provedení jednodušší. Výtvarnými

¹⁰⁷ ADAMOVIČ, I. *Encyklopedie fantastického filmu: 1000 nejlepších filmů sci-fi, fantasy, horor*. 1.vyd. Praha: Cinema, 1994. s. 9. ISBN 80-901675-3-5.

umělci zde byli Leslie Dilley a Norman Reynolds, přičemž kostýmy měl na starosti John Mollo. Kostýmy nám prozrazují, že se nejedná o současné oblečení, ačkoliv není o tolik odlišné. Jedná se o blíže neurčenou dobu v nám neznámé galaxii. Celá trilogie posledních tří filmů měla být údajně jedním filmem, jelikož by pak ale byl film příliš dlouhý rozhodl se ho Lucas rozdělit na tři. Michael Kaminsky ve své knize uvádí, že nedošlo ani k přílišným úpravám ve scénáři. Přesunulo se pouze několik scén, avšak scénář se dodatečně neprodlužoval. Pro další epizody se staly kostýmními výtvarníky Aggie Guerard Rodgers a Nilo Rodis-Jamero.

Princezna Leia Organa je téměř vždy oděna do bílého oblečení. Poprvé, kdy se objeví na obrazovce, má oblečeny dlouhé bílé šaty, přepásané kovovým páskem. Šaty mají zvonové volné rukávy kimonového střihu, rolák a volnou kapuci. oblečení je doplněno bílými vysokými botami na černé ploché podrážce. Bílý oděv má symbolizovat čistotu jeho nositelky, která patří k vyšší třídě. Šaty má vždy upraveny a naprosto čisté. Princezna Leia je na straně "dobra", představuje světlou naději na změnu k lepšímu. Typický účes princezny je symetricky rozdělen na dvě části. Uši zakrývají stočené vlasy do tvaru ulity přiléhající stranou k hlavě. Krom několika případů má princezna vlasy neustále stočené či zapletené a přichycené těsně k hlavě i v pozdějších scénách a epizodách.

Obrázek 1: Princezna Leia



Obrázek 2: Leia Organa



Zdroj¹⁰⁸

Zdroj¹⁰⁹

Dalším kostýmem, který můžeme vidět na Obrázku 2 je bílá kombinéza s dlouhým rukávem a prošívaná vesta. Outfit princezny je vždy doplněn nějakou zbraní, která naznačuje její odhodlanost k boji, pokud není jiného zbytky. Jednoduchý make-up postavy odpovídá jejímu charakteru. Důležité je pro ni poslání, ne sebeúdržba. Ačkoliv postava Leii vystřídal několik obleků, nejčastěji reprodukováným kostýmem na všemožných fanouškovských conech a cosplay setkáních je kostým otrokyně. Zde je postava téměř celá odhalená. Jedná se o jakési bikiny s dlouhou bederní rouškou vepředu i vzadu. Kostým má působit

¹⁰⁸ *Star Wars: Epizoda IV - Nová naděje*. [online]. © 1995-2015 IMDb.com, Inc.; © Lucasfilm Ltd. & TM. All Rights Reserved. [cit. 2015-02-15].

Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0076759/?ref_=ttmd_md_nm

¹⁰⁹ Tamtéž.

jakožto kovaný či odlévaný z nějakého zlatavého kovu. Prsní část je tvořena zelenou tkaninou, rouška je vínové barvy. Obleček je doplněn zelenými botami ve stejném odstínu jako vrchní díl. Tento oděv odpovídá požadavkům jejího otrokáře Jabby the Hutt, který ji měl pro okrasu.

Obrázek 3: Obi Wan, L. Skywalker, Žvejkal, H.Solo



Zdroj¹¹⁰

Ačkoliv jsme začali rozbor kostýmů Princeznou Leiou, hlavní postavou série je Luke Skywalker. Jeho oděv je vcelku jednoduchý, může nám připomínat oblečení starověku či středověku. Má oblečenou jednoduchou bílou tuniku kimonového střihu, světlé kalhoty a vysoké boty, které jsou jakoby ovázány okolo nohy. V pase má upnutý pásek se zbraněmi a dalšími rekvizitami. Světlostí svého oděvu se Luke už od začátku podobá princezně Leie. Je zrovna tak nadějí na změnu, je odhodlaný a mírně naivní. Chce se stát bojovníkem Jedi a věří, že může změnit svět. Jeho oblečení napovídá, že není z příliš bohatých poměrů, látky nejsou nijak vzácné, chodí tak oblečení všichni běžní občané. Lukovi nezáleží tolik na vzhledu, jeho oblečení je pomačkané, působí trochu špinavým dojmem, zrovna tak jako Obi-wan. Později se styl oblečení Luka uzpůsobuje oblečení Han Sola, který je pro něj vzorem a přítelem.

Han Solo je "frajerský typ", který se má zalíbit všem ženám. Jeho kostým tvoří nažloutlá košile s rozhalenkou, džínové kalhoty, černá vesta a vysoké

¹¹⁰ *Star Wars: Epizoda IV - Nová naděje*. [online]. © 1995-2015 IMDb.com, Inc.; © Lucasfilm Ltd. & TM. All Rights Reserved. [cit. 2015-02-15].
Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0076759/?ref_=ttmd_md_nm

holínky. Přes tělo má upnutých několik pásků se zbraněmi. Celé oblečení je poněkud upnutější k tělu. Oblečení vystihuje jeho charakter, je to dobrodruh, který se nebojí jít kůži na trh. Má ale zároveň rád svou pohodlnost, nerad mění věci. Proto ho také nevidíme v podstatě v jiném kostýmu.

Hlavní zápornou postavou je Darth Vader, který zběhl od bojovníků Jedi na temnou stranu. O tom vypovídá již černá barva jeho oděvu. Vrchní díl oblečení je tvořen chráničkami hrudi a ramen, břišní část zakrývá ovládací panel speciálního zařízení na dýchání, které má ještě další pomocné zařízení na pásku. Lesklé kalhoty jsou z části překryté cípy, které pokračují z vrchní části oděvu. Celý kostým je doplněn širokým pláštěm a celo-hlavovou maskou. Ta připomíná helmu nasazenou přes dýchací přístroj. Svým vzhledem působí osoba Darth Vadera nebezpečně, zle a autoritativně. Tyto přívlastky přesně definují jeho podstatu. Osoba Vadera se projeví také v později natočených dílech, kde zjišťujeme, kdo se skrývá pod maskou. Anakin Skywalker a Darth Vader byli původně zamýšleni jako naprosto samostatné postavy. Avšak nakonec G. Lucas scénář upravil, aby tak celé dílo více propojil. Anakin Skywalker, který je hrdinou prvních tří epizod, nosí z počátku podobně jednoduché oblečení jako Luke Skywalker či Obi-wan Kenobi. Jakožto Jedi padavan své oblečení uzpůsobuje podle ostatních bojovníků. Přes světlou halenu má oblečeno tmavě hnědé kimono a přes něj ještě kožené pruhy na způsob vesty. Vše je páskem staženo k tělu. Tmavě hnědé kalhoty a boty kostým doplňují. Již tato barevná změna nám prozrazuje, že se Anakin dá na scesti. Účes tvoří krátce střižené vlasy s dlouhým zapleteným copánkem za uchem. Ten symbolizuje právě to, že je teprve učněm.

Kostýmní výtvarnicí pro první tři epizody byla Trisha Biggar. Ta navrhovala většinu kostýmů pro hlavní postavu královnu Amidalu, jinak nazývanou Padmé. Královna za celou trilogii předvedla celou řadu kostýmů. Většinou se jednalo o šaty, které měly zvláštní geometrické střihy s volnými či puflovanými rukávy. Účesy byly honosné a tvořily téměř nemožné tvary. Kostým, ve kterém ale postava vynikla, se skládal z trika s dlouhým rukávem

Obrázek 4: Roboti, D.Vader, A.Skywalker, Amidala



Zdroj¹¹¹

a dlouhých kalhot, vše bylo upnuté na tělo a zářivě bílé. Zde můžeme pozorovat podobnost s oblečením princezny Lei. Padmé si tento oblek bere, když se vydává do boje. Později je tento kostým poněkud upraven při souboji. Odhaluje tak břicho a jednu ruku královny. Pravděpodobně je to pro to, aby byla postava zajímavější, jelikož není tolik charismatická jako princezna Lea, nemá možnost se tolik projevit. Účes je o něco jednodušší, vlasy jsou staženy dozadu a tam upevněny v několika smyčkách.

V celé sérii se vyskytovalo také mnoho mimozemšťanů, tedy všemožných masek. Díky tomu také filmy *Hvězdné války* několikrát získaly Oscara v kategorii nejlepší maska, make-up. Ze speciálních masek si rozebereme Chewbaccu, česky překládaného jako Žvejkal, a poté roboty, kteří se objevují ve všech dílech C-3PO a R2-D2.

Postava Žvejkala má oblečenu celo-tělovou masku, která je pokrytá dlouhými tmavě i světle hnědými chlupy. Obličej připomíná zvíře. Charakter byl pravděpodobně založen na podobnosti s Lucasovým psem, Indiana. Přes tělo má tažen pás s náboji.

¹¹¹ *Star Wars: Epizoda IV - Nová naděje*. [online]. © 1995-2015 IMDb.com, Inc.; © Lucasfilm Ltd. & TM. All Rights Reserved. [cit. 2015-02-15].
Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0076759/?ref_=ttmd_md_nm

Oblíbený robot R2-D2 byl opravdu pouze strojem, tedy nejedná se přímo o kostým. Zajímavé je jakým způsobem vzniklo jeho jméno. R2-D2 znamená totiž "záběr 2, dialog 2". Avšak C-3PO byl hrán opravdovým člověkem. Tento kostým se skládá z několika kusů kovových plátů, které se oblečou na herce a upevní. Stejně tak kovová maska na hlavu. Robot během série vystřídá naleštěné i špinavé brnění. Jeho strohé tvary podtrhují suchost jeho projevu a jakousi přísnost.

Důležitým nečlověkem je Mistr Yoda. Ačkoliv se nejedná o masku, kterou by si oblékal člověk, jako maska vznikal. Jedná se o loutku, která byla ovládána Frankem Ozem, který postavu také ve čtvrté epizodě mluvil. Vzhled Yody je založen na vzhledu Brita Stuarta Freeborna, který byl makeupovým umělcem. Částečně Yodův obličej vytvořil jako masku podle svého a částečně podle obličeje Alberta Einsteina. V novějších dílech pak byl použit pouze počítačový model mistra Yody. V každém díle tak Yoda vypadá o trochu jinak. Znat je to především na počtu prstů na nohách, někdy jich měl pět, jindy čtyři či tři.

Série Hvězdných válek bývá často porovnávána s filmy Star Treku. Tyto filmy byly také mnohokrát navrženy na ocenění za kostým a make-up, avšak pouze *Star Trek VIII: První kontakt*, z roku 1997, opravdu ocenění za maskování dostal. Hlavním předmětem posuzování při nominacích byly masky mimozemských členů týmu loď Star Trek. V mnoha případech se jednalo o celkové latexové masky, jindy pouze o menší úpravy a dotvoření obličeje, například špičatýma ušima.

4.1.2 Planeta opic

Planeta opic natočená roku 1968 je dalším významným snímkem na poli science fiction. Ačkoliv částečně už hraničí s fantasy, můžeme ho stále zařadit mezi sci-fi filmy. Jako jeden z prvních využil celkové masky a tak transformace člověka v opici. Proto také v roce 1968 získal speciální cenu za masky. Výtvarným umělcem, který masky navrhoval, byl John Chambers. Jako zkušený maskér pracoval několik let na tom, aby byly masky pohodlnější na nošení

a umožňovaly hercům mrkat i hýbat svaly obličeje. Jedním z jeho dřívějších počinů byly například špičaté uši Spoka ve filmu *Star Trek*. Masky byly pro tento film zásadní, jelikož bylo nutné, aby opice byly uvěřitelné. I přesto, že film neměl příliš velký rozpočet, tak položil základy pro kvalitní filmové masky, které byly přesvědčivé. Toho v pozdějších letech využily i Hvězdné války. Toto tvoření masek můžeme porovnat s tvorbou masek a aplikování make-upu ve filmu *Requel*. Jelikož bylo potřeba vytvořit realisticky vyhlížející zombies, tedy živé mrtvé. Po inspiraci mnoha různými tutoriály a zhlédnutí mnoha filmů jsme se rozhodli pouze pro make-up, ale byly zvažovány i masky, které by měli herci nasazeny přes obličej. Avšak kvůli konzistentnosti celkového vzhledu jsme aplikovali umělé rány a podobně přímo na pokožku. Masky, které jsme měli možnost zakoupit, totiž nebyly až tak dokonalé, kdyby byl k dispozici větší rozpočet, pravděpodobně bychom zvolili jinou cestu.

Obrázek 5: Planeta opic



Zdroj¹¹²

Kostýmní výtvarník, Morton Haack, měl o něco jednodušší práci. Když se podíváme na kostýmy, není jich zde příliš. Opice mají víceméně podobné hábity. Samice běžných občanů mají dlouhou hnědou tuniku k zemi a přes ni kratší

¹¹² *Planet of the Apes*. [online]. © 1995-2015 IMDb.com, Inc.; © Lucasfilm Ltd. & TM. All Rights Reserved. [cit. 2015-02-15].
Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0063442/?ref_=fn_al_tt_1

v zelené barvě. Samci nosí kalhoty a halenu ve stejné zelené. Oba rody mají oblečení zdobené koženými detaily u krku. Jednotnost oblečení opic naznačuje, že vůdcové chtějí mít vše pod kontrolou. Nikdo nesmí vybočovat, tedy až na výše postavené opice. Společnost je jasně strukturovaná, podle oděvu se hned pozná, s kým máte tu čest. Orangutani jsou nejvýše postavení, mají světle béžové oděvy, gorily zastávají úlohu vojska a řadové opice jsou šimpanzi.

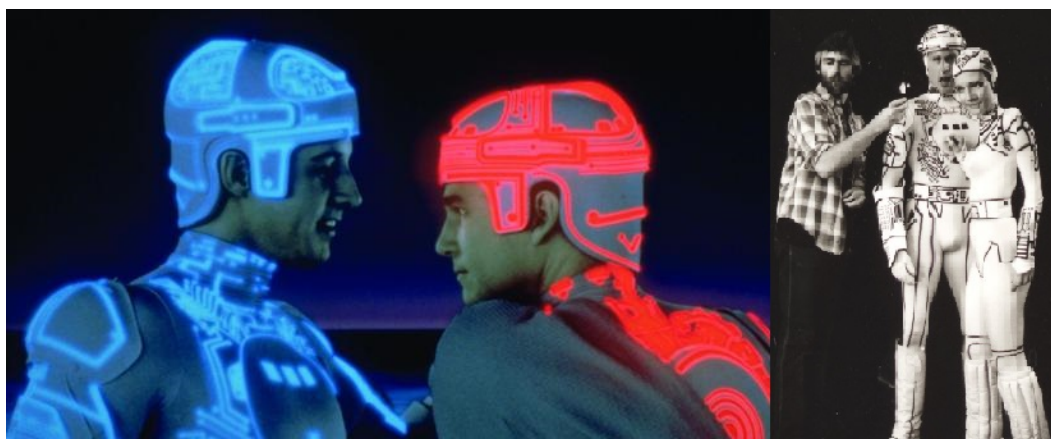
Lidé, kteří pochází ze stejné doby jako opice, vypadají jako lidé pravěcí. Jsou oděni pouze do bederních roušek z kůže, ženy však mají zakrytá i ňadra. Tyto kostýmy zobrazují jejich primitivnost a tím i způsob jak s nimi zacházejí opice. Lidé jsou nevzdělaní, v podstatě jako zvířata, nedbají svého vzhledu, jsou špinaví. Oproti tomu lidé, kteří pochází z minulosti, mají na sobě nejprve letecké uniformy. Ačkoliv prodělali havárii, jsou vcelku čisti a upravení. Působí vzdělaným dojmem. Po odchycení opicemi stále působí vzdělaněji než ostatní místní lidé. Je to dáno především jejich vzpřímeným postojem a schopností se vyjadřovat. Zde je tak kostým v rozporu s charakteristikou postavy.

4.1.3 TRON

Tento snímek z roku 1982 od režiséra Stevena Lisbergera spadá k významným snímkům své doby také právě kvůli použitým kostýmům. Jelikož se jedná o film, který je dějově zasazen do prostředí počítačové hry, měli kostýmní výtvarníci prostor projevit svou imaginaci. Základní oblečení v počítačovém prostředí je zde tvořeno bílou kombinézou s černými elektrickými "obvody". Tyto overaly jsou doplněny helmou, která vypadá velice podobně. Je bílá s černými čarami naznačujícími obvody. Zakrývá uši, jinak kopíruje linii vlasů. Ve filmu jsou však kostýmy upraveny počítačovým efektem tak, aby černé zdobení svítilo. Tvůrci tak dali oblečení efekt, že žije díky energii, která obklopuje postavy příběhu. Barva světelné energie se může měnit, zhasíná a rozsvěcí se, pulzuje. Jelikož se děj odehrává v počítačové hře, jsou na plátně různé herní týmy. Jednotlivé herní týmy mají rozdílné barvy energie. Objevuje se tak modrá a červená až oranžová. Barvy tak trochu naznačují dobro a zlo. Pozitivněji je vnímána modrá barva. Divák díky tomu fandí modrému týmu a děsí

se červeně zářícího týmu, který působí zlověstně. Jelikož je oděv unifikovaný, je možné rozpoznání stran dobra a zla pouze na základě barevné energie. Kostým tak jednoznačně určuje také charakter hrdiny, ačkoliv se v ději objeví také překvapivé zvraty. Jeden z týmu například nepomůže druhému, aby se sám zachránil a druhého člena nechá napospas jisté likvidaci. Když mezi sebou týmy bojují, tak "zemřelým" členům zhasne zcela oblek. To je také velice efektivní sdělení pro obecenstvo. Jelikož se jedná o film z produkce W. Disneyho, je vcelku jasné, že daná znakovost byla použita především kvůli dětskému obecenstvu. Tedy pro snazší dekódování sdělení mladším publikem.

Obrázek 6: Tron



Zdroj¹¹³

Barva kostýmů vyniká díky prostředí, které je velice minimalistické. Scény, které se odehrávají ve virtuálním světě, byly natáčeny pouze na černém pozadí. Vše ostatní bylo dotvořeno počítačově v Disneyho studiích. Jednalo se tak o jeden z prvních filmů, který byl z velké části vytvořen pouze za pomoci počítačové techniky. Zbytek děje se odehrává v současném světě osmdesátých let. Neobjevují se tak žádné další speciální kostýmy.

4.2 KOSTÝMY PRO VLASTNÍ PROJEKT- REQUEL

Jak jsem již uvedla výše, v této podkapitole si rozebereme kostýmy ze snímku *Requel* ze začátku roku 2014 od Petra Havlíčka. Celý film se odehrává

¹¹³ *The Electronic Gladiator*. [online] © 2013 Cinemeccanica. [cit. 2015-02-15]. Dostupné z: <https://cinemeccanica.wordpress.com/2013/12/02/tron/>

v postapokalyptické době na planetě Zemi. Třetí světovou válku přežilo jen pár jedinců. Ti se sloučili do několika skupin, které proti sobě válčí. Kultura každé skupiny se odvíjí od něčeho jiného, avšak všechny staví na vědomostech z videoher. Je tu Řád spravedlivých, který se inspiruje hrou *Assassins Creed*, která je zasazena do středověku. Jednotka CODu podle *Call of Duty*, což je novodobá válečná videohra. A jako poslední výrazná skupina Nájezdníci, kteří žijí podle hry *Far Cry 3*. Z jednotlivých her se odvozuje i jejich oděv, znalosti a vybavení.

Díky inspiraci ve videohrách nebylo nutné vymýšlet celý koncept kostýmů od píky. Řadoví vojáci a bojovníci měli kostýmy odpovídající těm daným hrám. Vzhledem k malému rozpočtu filmu, který se spíše skládal z věcných darů, jsme museli kostýmy vymyslet co nejjednodušeji a z co nejméně látek, aby se zbytečně neprostříhalo.

Kostýmy řádu spravedlivých byly barevně laděné především do přírodních světlejších barev v doplnění červené. Bojovníci měli vrchní plášť s kapucí bez rukávů. Kapuce měla specifický tvar orlího zobáku, celý plášť byl ve spodní části rozstřížen na čtyři šosy - dva delší vzadu, kratší vepředu. Plášť nosili přes košili s dlouhým rukávem a kalhoty. Přes rukávy byly navlečené kožené nátepníky a celý oděv byl převázán páskem s pochvou na meč. Kožené boty byly do půlky lýtek. Celkově tak vzhledem připomínali postavu Ecia z prvního dílu *Assassins Creed*. Jednotliví členové se lišili zdobením plášťů. V této skupině bylo také několik vyčnívajících členů a hlavně postava hlavního hrdiny, Zir. Postava Zira měla působit "cucákovsky", proto bylo zvoleno přiléhavé oblečení, které vytvořilo dojem toho, že už z něj trochu vyrostl a podtrhovalo tak názor jeho otce, že ještě není dost starý na to stát se bojovníkem. Šedivá košile, úzká tmavá vestička a přiléhavé nohavice připomínaly vzhledem Robina Hooda či Petra Pana a zelený klobouček s ohnutou krepou po stranách to ještě umocňoval. Obě tyto postavy se v Zirovi spojovaly - touha Robina Hooda pomáhat ostatním a zároveň dětskost Petra Pana, která způsobovala mnoho gagů.

Obrázek 7: Zir, Tali, Mistr, Kail



Zdroj¹¹⁴

Mistr, vůdce bojovníků řádu, měl oblečen podobný assassinský oblek jako řadoví bojovníci. Avšak lišil se od nich koženými náramenicemi, zdobením celého šatu a vzhledem zvolených látek. Pod vrchní plášť nosil ještě spodní tuniku s dlouhým rukávem a dalšími šosy. Přes assassinský oblek měl připnutý zářivě červený plášť a kolem pasu ovázaný červený pruh látky, přes něj ještě sešívaný široký břišní pás. Celkový vzhled působil upraveně a autoritativně, což bylo v kontrastu s povahou postavy, která nebrala nic vážně. Avšak postava Mistra měla být trochu parodií na Mistra Yodu z *Hvězdných válek*. Často řečené nesmyslné věty, které absolutně nenavazují na předtím řečené a jeho všeobecný přehled, co kdy dělat.

Důležitým členem řádu byl němý bojovník Kail, který bojoval svou hudbou. Kvůli tomu byla nedílnou součástí kostýmu také rekvizita - elektrická kytara. Tu bylo třeba upravit, aby vypadala více mysticky, proto byla zvolena kresba Čínského Draka na vnější stranu kytary. Kailův oblek se skládal ze stejných částí jako obyčejný assassinský oblek, avšak byl doplněn červeným pláštěm jako měl Mistr. Oblek o Kailovi příliš nevyprávěl, to co ho charakterizovalo, byla kytara.

¹¹⁴ HAVLÍČEK, P. Soukromé album. *Kostýmy Requel*. 2013.

Mentorka řádu, Tali, byla výrazně vyčnívající osobou. Hlavně svým oblečením. Košile s dlouhým rukávem měla průstřih na zádech, takže lopatky byly celé odhalené. Vpředu velký, hluboký výstřih do "V", dal vyniknout ženským vlnám. Pásek, který byl zároveň kazajkou, zužoval pas. Obepnuté kalhoty s koženým vzhledem byly přepásány pleteným páskem z úzkých pruhů kůže, na něm připnuté kovové pouzdro s mečem. Nejzvláštnější součástí kostýmu byl plastový náhubek, který postava nikdy nesundávala. Kostým postavě Tali poskytl nádech tajemnosti, ale zároveň přísnost. Také podtrhával ženské tvary těla, čímž měl zmást diváka, který netušil pravou totožnost postavy až do úplného závěru. Celkově se postava inspirovala v dramatické osobě Dartha Vadera. V několika scénách můžeme slyšet i napodobené hlasité dýchání, které ho charakterizuje. A maska, kterou Tali nosí, ho má také připomínat. Svými moudrými proslavy, které mají motivovat bojovníky, připomíná jak Mistra Yodu, tak Obi-Wana. Požadavek na postavu byl, aby hovořila rozvážně právě jako Obi-Wan Kenobi ze *Star Wars*. Původní koncept filmu však zahrnoval ještě další úpravu a to modré zbarvení kůže postavy. Modrá barva měla připomínat *Avatara*. a na konci filmu mělo dojít k odhalení masky, abychom viděli celé zdobené obličej. Rozmýšlelo se také ještě o variantě podobnosti zdobení s make-upem Darth Maula, jedním ze Sithů z *Hvězdných válek*. Ten se vyznačoval černo černým líčením doplněným malými růžky do vzhledu ďábla. V případě Tali bylo líčení černo modré a bez růžků. Kvůli změněnému konceptu filmu se však ani tato varianta neuplatnila.

Zir, Kail a Tali v průběhu filmu vystřídali více kostýmů. Zde si však rozebereme si pouze druhý kostým Zira. Jedná se o oblek, který se skládá ze dvou částí. Vrchní díl je tvořen v podstatě černým lycrovým rolákem, avšak jsou na něm našity ochranné pláty v maskovaném vzoru. Ty jsou jak v přední části, kde mají za úkol zvýraznit svalstvo a siluetu, tak na zádech. Původně měla být spodní část vytvořena obdobně, avšak kvůli nepraktičnosti materiálu, byla tato varianta nakonec zavrhnuta. Zrovna tak byl materiál vcelku nákladný a výroba by zabrala mnoho času. Naproti tomu vrchní část oděvu byla již nějakou dobu vytvořena. Spodní část tak nahradily pouze černé kalhoty s kapsami. Tento kostým byl

založen na počítačové postavě ze hry *Splinter Cell* podle hlavní postavy Sama Fishera, který je tajným agentem. To bylo právě příhodné i pro film *Requel*, kde si Zir daný oblek nasadí právě na tajnou akci. Kombinézový styl však může připomínat také kostýmy z filmu *Tron*.

Ve filmu *Requel* se objevilo ještě pár speciálních kostýmů, které byly původně vytvořeny pro jiný film. Charaktery postav byly založeny na karetní hře *Magic: The Gathering*. Jedná se o postavy Koth, Sorin, Garruk, Ajani a Jace. Postava Sorina se nakonec neobjevila ani ve filmu *Requel*, jelikož jsme nesehnali osobu vzhledově odpovídající charakteru. Koth je podle dané hry v podstatě vládce ohně o čemž vypovídá i jeho vzhled. Kostým byl oproti předloze vcelku zjednodušen, kvůli nedostatečným prostředkům. Omezuje se tak pouze na žhnoucí předloktí, které vypadá jako z hořící lávy a červenou suknicí. Herec byl dolíčen, aby vypadal hrozivěji a učesán na "ježka". Zjednodušen byl také kostým Ajaniho, což je ve hře postava lva. Ve snímku *Requel* byl ztvárněný dívkou, která měla make-upem dotvořen obličej, aby připomínala kočkovitou šelmu. Upraven byl i již vytvořený kostým, jelikož byl zamýšlen na muže. Dívka byla oděná do modré suknice s cípem látky vedoucím přes ňadra za krk. Jelikož i tak byla ještě příliš odhalená, museli jsme přidat pruh látky přes záda, který kostýmu držel tvar. Postava Garruka odpovídala vcelku původní předloze. Suknice z kožešiny vpředu se skládanou bederní rouškou z červené látky. Pásek zdobila velká spona, která byla vytvořena z modelovací hmoty. To však nebyla dobrá volba, jelikož pak byla příliš těžká a měla tendenci stahovat vše dolů. Na hlavě měl Garruk kovovou helmu a v ruce sekyru. Jelikož byl zvolen dostatečně vyrýsovaný herec, nebylo nutné jeho hrudník nijak upravovat. Pouze byly dokresleny ornamenty, podle předlohy. Poslední ze speciálních postav byl Jace Beleren. Jedná se o postavu kouzelníka, který je záhadný a není mu zcela vidět do tváře. Jelikož je ve hře, která byla předlohou zobrazován pouze zepředu, bylo nutno vymyslet také zadní pohled na postavu, aby byla zajímavá. Vycházeli jsme tak i z "fanouškovských" kreseb, které jsou k najít na internetu, jelikož jsou vcelku jednotné. Celý kostým se skládá ze tří částí. První je dlouhý plášť, který je převlékácí přes hlavu, kterou těsně obepíná krom obličejové části, okolo níž je

volnější. Vytváří tak iluzi dlouhého obličej. Pod plášť patří halena s dlouhým cípem vpředu, díky kterému sahá až ke kolenům. Poslední částí jsou kalhoty. Vše bylo zdobené bílým tkalounem do ornamentů podle vzoru postavy.

U většiny kostýmů jsme nerozebírali, jaká obuv byla použita. Je to z toho důvodu, že nebyl dostatečný rozpočet na nákup jednotné obuvi. Každý tak měl svou vlastní. To bylo občas nevýhodné. Téměř pokaždé se stalo, že někdo přišel ve sportovní obuvi, která se zaprvé do filmu nehodila a zadruhé mívala výrazné barvy a logo výrobce. Tyto nepříjemnosti byly řešeny zalepením celé boty. Měli jsme k dispozici černé látkové lepicí pásky, které jsou běžně užívány k izolaci.

Jelikož se ve snímku *Requel* objevili také živí mrtví, bylo nutno vymyslet, jak bude utvořen jejich vzhled. Vzhledem k téměř nulovému rozpočtu se produkce sháněla po materiálu, který byl ochotný někdo darovat. Místo masek bylo použito speciální líčení, které však nevyužívalo moderní technologie filmového make-upu. Po rozhodnutí, že se bude jednat jen o líčení, bylo zvažováno použití tekutého latexu pro vytvoření reálně vypadajících ran. Avšak po důkladném rozebrání scén, kde se zombies vyskytovaly, jsme dospěli k názoru, že není nutný až tak propracovaný vzhled. Blízký záběr, detail, živých mrtvých se objevil pouze ve třech scénách. Ve zbytku záběrů jsou mírně rozostřené mimo hloubku záběru. Důkladné líčení herců pro detail, tak bylo propracovanější. Maskérka se zaměřila jak na barvu pleti, tak i na efekt prosvítajících žilek na tváři. U zbytku tuctových zombies se líčení omezovalo jen na bledou barvu pleti a krvavé šrámy s odpadající kůží. Barvu pleti jsme pozměnili použitím dětského zasyrového pudru. Po smíchání s vodou se dal aplikovat jako krém. Na vytvoření umělé pokožky byla použita peel-off pleťová maska, která po zaschnutí vytváří efekt druhé kůže. Krom líčení jsme se u komparzistů zombies soustředili na vyváženost doplňků. Mělo se jednat o vojáky nakažené zvláštním druhem nemoci. Byly tak použity staré plynové masky, vojenské oblečení, potrhaná výstroj i oděvy, atd.

Co se týká prostředí filmu, bylo využito reálných lokací, v porovnání s filmem *Tron*, kde se většina scén vytvářela počítačově. I když se jednalo o děj založený na počítačových hrách a videohrách, což by navádělo k využití

počítačové grafiky, všechny scény byly natočeny v reálném prostředí. Tato varianta byla zvolena nejen z důvodu finančních prostředků, avšak také kvůli časové náročnosti vytvoření prostředí virtuální reality. I tak se však ve snímku objevily počítačové efekty. Zaznamenat můžete například herní HUD, který zobrazuje herní informace jako je zdraví, zbývající munice, a podobně. Další efekty byly tvořené pro scény se střelnými zbraněmi. Zde se jednalo o plamen při střelbě a také byla efektové dodělána krev zasažených. Reálně jsme tedy nemuseli kostýmy ničit a nijak upravovat, ani umělou kreví.

ZÁVĚR

Móda se vyvíjela v různých obdobích rozdílně a vliv na to měla i národnost, ale především sociálně-ekonomické podmínky. Svoji roli sehrála dostupnost materiálů, a tak se na jihu objevovaly pestřejší a bohatší oděvy, jelikož tam měli dostatek vlny a hedvábí. V oblasti střední Evropy se využíval spíše len. Oděv prostého lidu se však ve všech obdobích odlišoval od honosných rób šlechty a vládnoucí vrstvy. Historický kostým bývá často navrhován na základě oděvu z dané doby, ve které se má děj odehrávat. Ačkoliv se objevují také snímky, které boří veškeré konvence dobového kostýmu. Současný kostým se odvíjí od současné módy a módních výstřelků. V budoucnu bude však také spadat do kostýmu historického. Na proti tomu typový kostým se módě naprosto vymyká. Zobrazuje často nereálné řešení oděvů, které mohou být pouhým holografickým snímkem či například extrémně originálním dílem. Ve vědeckofantastických filmech jsou hojně užívány kostýmy na způsob vesmírných obleků, či oděvů mimozemských civilizací, které dávají velký prostor pro projevení fantazie jejich tvůrců. Filmy, které jsme analyzovali v praktické části, jsou ukázkou hlavních směrů filmového kostýmu užívaného ve sci-fi filmech. *Hvězdné války* zobrazují možné oblečení, které se podobá historickým kostýmům a je celkově založeno na asijské módě vrstvení oděvů. *Planeta opic* se zaměřuje na filmové maskování, díky kterému je možné dosáhnout celkové proměny člověka v jiného tvora. *Tron* zobrazuje sci-fi kostým budoucnosti. V mnoha filmech se později objevují unifikované kombinézy, jelikož jedinec ztrácí individualitu a smazávají se tak rozdíly mezi bohatými a chudými. Poslední analyzovaný snímek využíval všechny tyto prostředky. *Requel* zobrazuje kostým založený na historickém oděvu, využívá maskování herců pro dotvoření dojmu především u nakažených osob a zrovna tak se v něm projevuje unifikovanost oblečení v jednotkách CODu. Snímek je tak spojením všech hlavních proudů tvorby filmového kostýmu ve sci-fi filmech. Čímž kopíruje soudobé vývojové trendy vědeckofantastických filmů.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Seznam použitých českých zdrojů

ADAMOVIČ, I. et al. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. 1.vyd. Praha: R3, 1995. ISBN 80-85364-57-3.

ADAMOVIČ, I. *Encyklopedie fantastického filmu: 1000 nejlepších filmů sci-fi, fantasy, horor*. 1.vyd. Praha: Cinema, 1994. ISBN 80-901675-3-5.

FUKAI, A. et al. *Móda: z dějin odívání 18.,19 a 20.století, Ze sbírek Ústavu odívání v Kjótu*. 1.vyd. Praha: Slovart: Taschen, 2003. z angl. orig. přel. Brabcová, B. ISBN 3-8228-2624-3.

GENNEP, A.: *Přechodové rituály*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. z franc. orig. přel. Bequivinová, H. ISBN 80-7106-178-6.

HARTL, P. , HARTLOVÁ, H. *Psychologický slovník*. 1.vyd.Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-303-X.

HAVLÍČEK, P. Soukromé album. *Kostýmy Requel*. 2013.

KLIMEŠ, L. *Slovník cizích slov*. 5.dopl.přepřac.vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1994. ISBN 80-04-26059-4

KOLÍNSKÝ, P. *Kostým a herecká tvorba*. 1.vyd. Praha: Akademie múzických umění, 1993. ISBN 80-85787-53-9.

KUPSC, J. *Malé dějiny filmu: Ilustrovaný průvodce světovou kinematografií od počátků po současnost*. 1.vyd. Praha: Cinemax, 1999. z angl. orig. přel. Mlíkovský, M. ISBN 80-85933-33-0.

MONACO, J. *Jak číst film*. 1.vyd. Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01410-6.

LANDER, R., HERBENOVÁ, O. *Historický kostým*. 1.vyd. Ostrava - Martin: Osvěta, 1956.

LEVENTONOVÁ, M. et al. *Ilustrovaná encyklopedie odívání: od tógy po krinolínu*. 1.vyd. Bratislava: Perfekt, 2009. z angl. orig. přel. Nejedlá, M. ISBN 978-80-8046-430-1.

PLAZEWSKI, J. *Filmová řeč*. 1.vyd. Praha: Orbis, 1967. 461 s.

ROBERTSON, P. *Guinnessova kniha filmových rekordů*. 1.vyd. Praha: Cinema, 1995. z angl. orig. přel. Fuka, F. ISBN 80-85933-05-5.

SCHUSTER, R. et al. *Kreativita: hledání alternativ*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2004. ISBN 80-86898-05-9.

ŠTROBLOVÁ, S. *Film a televize jako audiovizuální zprostředkování světa*. 1.vyd. Praha: UJAK Praha, 2009. ISBN 978-80-86723-73-0.

TATHAM, C., SEAMAN, J. *Škola kreslení módních návrhů*. Praha: Slovart, 2007. z angl. orig. přel. Frečerová, P. ISBN 80-7209-870-5.

ZICH, O. *Estetika dramatického umění: Teoretická dramaturgie*. 2.vyd. Praha: Panorama, 1986. 412 s.

Seznam použitých zahraničních zdrojů

BROWN, S. *Fashion: The Definitive History of Costume and Style*. DK Publishing, 2012. ISBN 978-0-756698-35-5.

CHAMBERS, C. *Behind Media. Film*. London: Heinemann library, 2001. ISBN 0-431-11452-8.

CHAMBERS, C. *Behind Media. Theatre*. London: Heinemann Library, 2001. ISBN 0-431-11453-6.

KAMINSKI, M. *The Secret History of Star Wars*. Legacy Books Press: Ontario, 2008. ISBN-13 978-0-9784652-3-0. Available from:
<http://www.legacybookspress.com/Books/The%20Secret%20History%20of%20Star%20Wars%20-%20Free%20Sample.pdf>

KOEHLER, C. et al. *A history of costume*. Bath: The Pitman Press, 1928.

Available from:

<https://archive.org/stream/historyofcostume00khle#page/n8/mode/1up>

KORSCHUNOWA, T. *Das Kostüm in Rußland 18. bis Anfang 20. Jahrhundert*. Leningrad: Aurora-Kunstverlag, 1983.

THIEL, E. *Řeč lidského těla prozradí víc než tisíc slov*. 1.vyd. Bratislava: Plasma Service, 1993. ISBN 80-901412-1-8.

WEAVER, J. Hollywood film costumes: preserve fond memories. *Antiques & Collecting Magazine*. Jan 2011; 115;11; ProQuest Central, ISSN 0884-6294

Seznam použitých internetových zdrojů

FERGL, P. *Móda starověkého Egypta*. [online]. © 9.3.2013 [cit. 2014-11-20].

Dostupné z: <http://www.starovekyegypt.net/egyptska-moda/odivani-starovekych-egyptanu.php>

FERGL, P. *Odivání starověkých Egyptanů*. [online]. © 9.3.2013 [cit. 2014-11-

20]. Dostupné z: <http://www.starovekyegypt.net/egyptska-moda/moda-starovekeho-egypta.php>

Žebříčky: Sci-fi. [online]. © 2001-2014 POMO Media Group s.r.o. [cit. 2014-12-

23]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/zebricky/specificky->

[vyber/?type=0&origin=&genre=7&year_from=&year_to=&actor=&director=&ok=Zobrazit&_form_=charts&show=complete](http://www.csfd.cz/zebricky/specificky-vyber/?type=0&origin=&genre=7&year_from=&year_to=&actor=&director=&ok=Zobrazit&_form_=charts&show=complete)

Full Cast & Crew. *Star Wars: Epizoda IV -Nová naděje*. [online]. © 1990-2015

IMDb.com, Inc. [cit. 2015-01-17]. Dostupné z:

http://www.imdb.com/title/tt0076759/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast

KONING, E. *19 Things You Might Not Know About Star Wars*. [online]. ©

27.12.2013. [cit.2015-01-17]. Dostupné z:

<http://geekxgirls.com/article.php?ID=1495>

Planet of the Apes. [online]. © 1995-2015 IMDb.com, Inc.; © Lucasfilm Ltd. & TM. All Rights Reserved. [cit. 2015-02-15].

Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0063442/?ref_=fn_al_tt_1

Převodní tabulka dámských velikostí. [online]. © 2007 Výpočet.cz. [cit. 2015-02-14]. Dostupné z: <http://www.tabulkavelikosti.cz/damske>

Převodní tabulka pánských velikostí. [online]. © 2007 Výpočet.cz. [cit. 2015-02-14]. Dostupné z: <http://www.tabulkavelikosti.cz/panske>

Star Wars: Epizoda IV - Nová naděje. [online]. © 1995-2015 IMDb.com, Inc.; © Lucasfilm Ltd. & TM. All Rights Reserved. [cit. 2015-02-15].

Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0076759/?ref_=ttmd_md_nm

ŠTEFAN, M. *Jak vznikaly masky Planety opic?* [online]. © 2015 FTV Prima, spol. s r.o. [cit.2015-01-17]. Dostupné z: <http://cool.iprima.cz/clanky/jak-vznikaly-masky-planety-opic>

The Electronic Gladiator. [online] © 2013 Cinemeccanica. [cit. 2015-02-15].

Dostupné z: <https://cinemeccanica.wordpress.com/2013/12/02/tron/>

SEZNAM FILMŮ A DIVADELNÍCH PŘEDSTAVENÍ

Seznam filmů

Hvězdné války, George Lucas

- *Star Wars: Epizoda IV – Nová naděje*, George Lucas, 1977
- *Star Wars: Epizoda V - Impérium vrací úder*, Irvin Kershner, 1980
- *Star Wars: Epizoda VI - Návrat Jediho*, Richard Marquand, 1983
- *Star Wars: Epizoda I - Skrytá hrozba*, George Lucas, 1999
- *Star Wars: Epizoda II - Klony útočí*, George Lucas, 2002
- *Star Wars: Epizoda III - Pomsta Sithů*, George Lucas, 2005

Planeta opic, Franklin J. Schaffner, 1968

TRON, Steven Lisberger, 1982

REQUEL, Petr Havlíček, 2013

Elisabeth von Österreich, Adolf Trotz, 1931

Cesta na Měsíc, George Méliès, 1902

Marwille detektivem, Václav Binovec, 1922

Bílá nemoc, Hugo Haas, 1937

The Thing From Another World, Christian Nyby, Howard Hawks , 1951

Them!, Gordon Douglas, 1954

Godžira, Iširó Honda, 1954

Invaze lupičů těl, Don Siegel, 1956

Ikarie XB1, Jindřich Polák, 1963

2001: Vesmírná Odyssea, Stanley Kubric, 1968

Blízká setkání třetího druhu, Steven Spielberg, 1977

Terminátor, James Cameron, 1984

Minority Report, Steven Spielberg, 2002

Equilibrium, Kurt Wimmer, 2002

Vetřelec, Ridley Scott, 1979

Terminátor II.: Den zúčtování, James Cameron, 1991

Hvězdná brána, Roland Emmerich, 1994

Den nezávislosti, Roland Emmerich, 1996

Matrix, Andy Wachowski, Lana Wachowski , 1999
Vetřelci, James Cameron, 1986
E.T., Steven Spielberg, 1982
Úsvit mrtvých, George A. Romero, 1978
Zlí mrtví (Lesní duch), Sam Raimi, 1981
Moucha, David Cronenberg, 1986
Robocop, Paul Verhoeven, 1987
Star Trek: Film, Robert Wise, 1979
Návrat do budoucnosti 2, Robert Zemeckis, 1989
Návrat do budoucnosti, Robert Zemeckis, 1985
Ultraviolet, Kurt Wimmer, 2006
Barbarella, Roger Vadim, 1968
Klik, Frank Coraci, 2006
Mrs. Doubtfire - Táta v sukni, Chris Columbus, 1993
Křižník Potěmkin, Sergej M. Ejzenštejn, 1925
King Kong, Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1933
Americký vlkodlak v Londýně, John Landis, 1981
Snídaně u Tiffanyho, Blake Edwards, Aschab Abakarov, 1961
Cesta do pravěku, Karel Zeman , 1955
Osudový dotek, Jonathan Mackye Gruber, Eric Bress, 2004
Počátek, Christopher Nolan, 2010
12 opic, Terry Gilliam, 1995
Interstellar, Christopher Nolan, 2014
Adéla ještě nevečeřela, Oldřich Lipský, 1977
Baron Prášil, Karel Zeman, 1961
Naušika z Větrného údolí, Hajao Mijazaki, 1984
VALL-I, Andrew Stanton, 2008
Avangers, Joss Whedon , 2012

Seznam inscenací

Sluha dvou pánů, Carlo Goldoni, 1745; ND režie Ivan Rajmont

Racek, Anton Pavlovič Čechov, 1896; ND režie Michal Dočekal

SEZNAM OBRÁZKŮ, GRAFŮ A TABULEK

Seznam obrázků

Obrázek 1: Princezna Leia	56
Obrázek 2: Leia Organa	56
Obrázek 3: Obi Wan, L. Skywalker, Žvejkal, H.Solo	57
Obrázek 4: Roboti, D.Vader, A.Skywalker, Amidala	59
Obrázek 5: Planeta opic	61
Obrázek 6: Tron	63
Obrázek 7: Zir, Tali, Mistr, Kail	65

Seznam tabulek

Tabulka 1: Dámské velikosti oblečení.....	36
Tabulka 2: Pánské velikosti triček.....	36
Tabulka 3: Pánské velikosti kalhot.....	36
Tabulka 4: Pánské velikosti košil.....	36
Tabulka 5: Pánské velikosti obleků.....	36

BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE

Jméno autora: Marie Havlíčková

Obor: Sociální a mediální komunikace

Forma studia: prezenční studium

Název práce: Filmový kostým – Science fiction

Rok: 2015

Počet stran textu: 62

Celkový počet stran příloh: 0

Počet titulů českých použitých zdrojů: 18

Počet titulů zahraničních použitých zdrojů: 8

Počet internetových zdrojů: 11

Vedoucí práce: PhDr. Soňa Štroblová