

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

**HLEDÁNÍ NOVÝCH FOREM A PŘÍSTUPŮ,
TECHNOLOGICKÝ EXPERIMENT**

Plzeň 2021

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu
Studijní program Design
Specializace Fashion design

Diplomová práce
**HLEDÁNÍ NOVÝCH FOREM A PŘÍSTUPŮ,
TECHNOLOGICKÝ EXPERIMENT**

BcA. Michaela Šimůnková

Vedoucí práce: doc. akad. mal. Helena Krbcová

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2021

Vyhláška děkana č. 15D/2020

II. DOČASNÁ MIMOŘÁDNÁ OPATŘENÍ NA FAKULTĚ DESIGNU A UMĚNÍ LADISLAVA SUTNARA

S ohledem na skutečnost charakteru vis maior (pandemie Covid-19) a návazném Mimořádném opatření Krajské hygienické stanice PK se sídlem v Plzni č. 5/2020 nařizují pro všechny zaměstnance a studenty Fakulty designu a umění Ladislava Sutnara následující opatření, platná od 23. září 2020 do 23. října včetně:

1. Ve všech prostorách fakulty a na všech akcích pořádaných fakultou nošení ochranných prostředků dýchacích cest (nos, ústa) jako je respirátor, rouška, ústenka, šátek, šál nebo jiné prostředky, které brání šíření kapének.
2. Na níže vyjmenovaných rozvrhových akcích s velmi vysokou hromadností:
 - v přednáškách předmětů DUM1, DUM3, ZPI, ZTYP, APU, FOTO1, ZBSP, ODTD1, ODAT, ODSF a ve cvičeních předmětů DUM1, DUM3, APU, vyučujícím výuku prostřednictvím nástrojů distančního vzdělávání.
3. Ve všech předmětech ateliérového typu zajistit, aby na jednom výukovém místě uměleckou práci, nebo konzultaci, nerealizovalo v jeden okamžik více než 14 studentů.
4. Ve všech předmětech neateliérového typu, kde je vyučující schopen zajistit plnohodnotnou výuku prostřednictvím nástrojů distančního vzdělávání, výuku převést na distanční vzdělávání. Tuto informaci neprodleně sdělit studentům a studijnímu proděkanovi.

5. V případě praktických uměleckých předmětů a seminářů, které nelze plnohodnotně zajistit prostřednictvím nástrojů distančního vzdělávání:
 - v praktické výuce kreseb a maleb, kde je na jedné rozvrhové akci více než 14 studentů, prostorově rozdělit studenty na menší skupiny tak, aby na jednom místě bylo maximálně 14 studentů,
 - ve všech ostatních uměleckých předmětech, kde je na jedné rozvrhové akci více než 14 studentů, rozdělit studenty na 2 skupiny po maximálně 14ti studentech, vést střídavou výuku těchto skupin v sudém a lichém týdnu a stanovit adekvátního navýšení domácích úkolů.
6. Všem pedagogům, aby zamezili kumulaci studentů na jimi pořádaných dalších vzdělávacích akcích (například konzultacích) na fakultě tak, aby v jednom okamžiku na jednom místě nebylo více než 14 studentů.
7. Všem pedagogům, aby si v rámci svého působení v kontaktní výuce vyzvedli u asistentky pedagogů (K. Parisis) fakultou zakoupené ochranné pomůcky.
8. Všem osobám pohybujícím se v prostorách fakulty důsledné dodržování předpisů ochrany zdraví a desinfekci rukou prostřednictvím aplikátorů umístěných v blízkosti toalet.

Respektujte, prosím, na fakultě tato mimořádná opatření. Úcta k sobě i druhému, ohleduplnost a altruismus jsou standardními imperativy naší kultury. Nezapomeňte, že tento morální závazek je vyžadován také právním rámcem (viz. např.

https://www.ksb.cz/covid/cs/articles/36_trestny-cin-sireni-koronaviru).

Tato vyhláška nabývá účinnosti od 23. září 2020 a doplňuje vyhlášku 14D/2020.

Doc. akad. mal. Josef Mištera, v. r.
děkan

Vyhotovila: E. Hellmayerová, tel. 377 636 712

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval(a) samostatně
a nejedná se o plagiát.

Plzeň, červenec 2021

.....

podpis autora

Ráda bych poděkovala především paní doc. akad. mal. Heleně Krbcové, která celé studium vede studenty, včetně mě, k nejlepším možným výsledkům.

Dále mé poděkování patří všem přátelům, kteří se svou pomocí na kolekci podíleli.

Obsah

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

3.1 Experiment

2.2 Filozofie a myšlenka celé kolekce

2.3 Rave Culture 90‘

2.4 Generace Z

3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

3.1 Grafická část

3.2 Experiment 3D modelování

3.4 Obuv – vodní paprsek a svršky

4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

4.1 RAVE – for men

4.2 WALL TRANSITION

4.3 BROKEN IDENTITY

4.3 Přínos práce pro daný obor

5 ZÁVĚR

6 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

b) Internetové zdroje

7 RESUMÉ

8 SEZNAM PŘÍLOH

1. DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Během studia jsem se snažila především najít budoucí cestu tvorbou designera. Díky vzdělání na střední grafické škole mě to vždy táhlo k práci s vizuálem, textem a grafikou. Ráda propojuji 2D počítačovou grafiku s oděvem či obuví a pozoruji jak celistvá forma funguje.

Posledních několik let se snažím přiblížit potenciální cílové skupině. Kromě studia historie a vývoje mě vždy zajímaly principy fungování současné kultury. Samostudiem marketingu a e-commerce jsem se dostala až k hloubkovým analýzám mladé generace a jejich chování.

Propojením trendů, nákupního uvažování a zároveň designu se dá do budoucna vytvořit úspěšný mix mladé perspektivní značky, nebo výrazně zvýšit dosah autorské tvorby.

Následující práce proto reflektuje vše, co jsem měla možnost se naučit, pochopit a prozkoumat za dobu celého studia.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Zvoleným tématem je HLEDÁNÍ NOVÝCH FOREM A TECHNOLOGICKÝ EXPERIMENT. Téma jsem si vybrala zejména díky svobodě a prostoru, které mi poskytuje. Ráda tvořím intuitivně a hledám různé cesty v průběhu tvorby. Naopak téměř vždy se snažím nesvazovat konečný výsledek jasnou formou a předem danou technologií.

2.1 EXPERIMENT

V kolekci diplomové práce jsem vystřídala několik menších experimentů s technologiemi, které jsem doposud nevyžívala. Mimo běžnější sublimační tisk, který jsem aplikovala na různé druhy textilií, jsem pracovala s vodním paprskem k tvarování podešve a s 3D programem k návrhu střihů.

2.2 FILOZOFIE A MYŠLENKA CELÉ KOLEKCE

Celý projekt jsem pojala jako studii trendů a uvažování generace Z, jejichž hlavním stylem, mimo různé subkultury, je současně streetwear.

Zároveň se snažím svou tvorbou vždy upozornit na nějaký společensko-sociální problém. Nemám za cíl problém vyřešit, nýbrž poukázat na to, že se tu vyskytuje.

Čím hlouběji jsem se dostávala do uvažování teenagerů, tím více mi současná generace připomínala rave kulturu v devadesátých letech. Ve zkratce se jednalo o kulturu vybudovanou okolo elektronické hudby s velkým zálibením v drogách a otázkách smyslu existence.

V průběhu práce s tématem a řešenými mi v paměti utkvěl vlastní pracovní název, který reflektuje celou problematiku. Názvem je **Celebration of life and philosophy of happiness**¹ (*oslava života a filozofie štěstí*) a skrývá v sobě otázku štěstí z pohledu generace Z a zároveň upozorňuje na absenci snadných cest za štěstím a vlastní identitou.

¹⁾ *Philosophy of Happiness: A Critical Introduction – Martin Janello*

2.3 RAVE CULTURE 90'

Kultura, která vznikla na počátku devadesátých let v Británii a v průběhu celého desetiletí ovládla svět. Název pochází z anglického slova „rave“ (delirium, veselé shromáždění, párty). Poprvé se toto označení objevilo již v padesátých letech, kdy označovalo nekontrolované radovánky elitních vrstev populace. Populární se však stala až mezi lety 1989-1996.

Rave byl z počátku známý hlavně díky výrazným klubům jako Acid House a spousta dalších po celém Londýně, Manchesteru a následně hlavně v Moskvě.²

Podzemní klubová kultura byla specifická nejen hudebními žánry Drum and bass, Jungle a Hardcore, ale i svou módní stránkou. Jednalo se doslova o styl ulice.

Subkultura vytvořená okolo elektronické hudby byla vzdorem proti všemu. Stejně tak jako streetart a grafity, vyjadřoval rave jasný názor proti; proti autoritám, existenci, nuceným ambicím, životním cílům i vlastnímu já. Narozdíl od streetartu byl však názor zhmotněn hlukem, psychickými stavy z drog a výrazným oblečením.

V mé práci lze inspiraci rave kulturou najít ve střizích a potiscích pánského outfitu.

²⁾ Rave Culture: An Insider's Overview – Jimi Fritz

2.4 GENERACE Z

Generací Z označujeme narozené od poloviny devadesátých let do roku přibližně 2012. Generace vyrůstá ruku v ruce s technologiemi a sociálními sítěmi.

U této generace se díky velkému množství možností prohlubují existenční dilemata a vznikají nutkání pro život „na povrchu“. I přes to, že do generace spadám, bylo pro mě až udivující, s jakými problémy se jednotlivci potýkají. Řeší nejen nenaplněné ambice rodičů, ale trápí je i jejich materiální stav, společenské postavení a vlastní hmotné požadavky na život.

Mimo jiné se stávají také daleko více aktivisty v otázkách životního prostředí, klimatických změn a rasismu. To vše na hlavu jednoho teenagera může být až příliš. Dalo by se také uvažovat nad tím, že celé situaci nepřispívá ani vzrůstající popularita rap³ kultury, kde je okázalost a materialismus postaven vysoko nad morální a lidské hodnoty. Mladí lidé dnes nejsou zvyklí čekat. Chtějí vše hned a takové, jaké si to představují.⁴

Zdálo by se, že si celá generace protřečí, ale jedná se spíš o různé tábory, řešící odlišná témata a problémy v jejich životech. Co mají však všichni společné je, že se snaží příliš mladí řešit problémy dospělých.

Generaci Z považuji i z hlediska analýz kupních sil v módním průmyslu za průlomovou. Deník The Guardian uvedl, že díky generaci Z může odzvonit i Fast Fashion⁵. Rázem se mladá generace stává cílovou skupinou pro malé a lokální značky s limitovanými kolekcemi.

³⁾ Rap je hudební žánr ulice, který se postupně dostal do populární hudby i kultury

⁴⁾ Meet Generation Z: Understanding and Reaching the New Post-Christian World – James Emery White

⁵⁾ The Guardian - Shopping habits of generation Z could spell end of fast fashion

3. PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

Mým cílem bylo vytvořit tři oděvní celky a tři páry obuvi. Dohromady tedy 6 modelů. Hlavním vizuálním prvkem byla mnou zpracovaná grafika, následně tištěna sublimací na textilní materiál.

3.1 GRAFICKÁ ČÁST

V grafice jsem se inspirovala různými podněty. Každý outfit má specificky pojatou vizuální stránku, která tématicky souvisí s celkem. Grafiku jsem tvořila 1:1 v délce 5 metrů a následně jí potiskla látku technologií sublimace. Narozdíl od ostatních technologií má sublimace výhodu lepšího prolnutí materiálu s barvou a nehrozí tak opotřebení používáním.

Inspirací mi byli zdi streetartu, klubové momentky i typografie z devadesátých let. Jako propojovací prvek jsem zvolila dezén mramoru, který mi simuloval zeď případně promítací plátno. Mramor mi svým významem luxusního materiálu tvořil zároveň i část myšlenky „oslavy života“.

V přípravě grafiky bylo jedno z hlavních úskalí velikost dat a komplikovaná manipulace s grafikou přes software. Bohužel náročnější a větší plátna, jako v tomto případě, si vyžadají i vyšší nároky na hardware. Příprava tiskových dat, tak díky tomu zabrala o něco málo více času.

Mramorový dezén byl ručně kreslený podle předlohy, takže zabíral velkou kapacitu. Fotky na pánském outfitu byly komponované z více fotografií a montované dohromady se speciálními efekty. V třetím outfitu jsem pracovala s mizejícím textem z chybové hlášky Windows. Grafiku jsem použila jako referenci na moji dřívější práci a zároveň jako připomínku „nefunkční / porouchané identity“.

Grafická vizuální stránka se postupem času stala částečně mým vizuálním podpisem i díky mému background studiu grafického designu na střední škole.

3.2 3D MODELACE ODĚVU

Prvním experimentem v konceptu bylo 3D modelování oděvu v softwaru CLO od Marvelous designer. Software je určen pro průmyslovou výrobu oděvu, případně pro oděvní návrhářství. Vidím v 3D navrhování velký potenciál do budoucna, proto jsem se pustila i do jeho vyzkoušení. Nutno dodat, že jako designer obuvi jsem měla před diplomovou prací pouze menší zkušenost s oděvními konstrukcemi. Bez předešlé větší zkušenosti se stříhovými konstrukcemi pro mě bylo náročné představit si oděv ve virtuálním prostoru. Vymodelovala jsem několik částí oděvu v programu a následně jsem zkoušela stříhy z 3D programu i v reálném materiálu.

Bohužel díky mé nezkušenosti, jsem později spoustu detailů předělávala přes zkušební model. Jedním příkladem za vše byla pánská bunda, která byla navržena s velkými průramky. V 3D programu bylo jednoduché bundu vymodelovat, nicméně po ušití vzorku jsem zjistila, že stříh musí vypadat úplně jinak. (viz. příloha č.1) Stříh z 3D modelu logicky nepracoval se zdvihem ruky, protože tyto technické detaily musí stejně vždy vycházet ze zkušeností modelujícího.

Na stejný problém jsem narazila i u pánských kalhot. Kalhoty jsou šité na konkrétní model a bylo tedy nutné pracovat s jeho mírami. Modelace v 3D programu však nepracovala s tuhostí materiálu. Po ušití vzorových kalhot bylo nutné snížit sed i rozšířit nohavice.

Postupně jsem takto upravila všechny části oděvu. Poslední model (kimono, kraťasy, body) jsem již dělala pouze fyzicky. Bylo to pro mě rychlejší a snáze představitelné.

Domnívám se, že program je skvělý pro zkušené stříhové konstruktéry. Je potřeba velká znalost stříhových konstrukcí i samotného programu. Na programech jako je tento dnes již běží celý oděvní průmysl. Do budoucna by však program mohl ulehčit spoustu práce s prototypy i menším designerům. Simulace grafiky i materiálu je totiž v programu dostačující. Kdybych měla celou grafickou část navrženou ještě před formou a tvarem oděvu, ulehčilo by mi to spoustu práce s pozdějším polohováním dílů na látce. Zároveň bych také

nemusela několikrát látky tisknout znovu, protože bych hned věděla, zda daná kombinace funguje, či nikoli.

3.3 OBUV – VODNÍ PAPERSEK, SVRŠKY

Inspirací pro obuv mi byli „chunky sneakers“, které byly populární i v devadesátých letech. Podstatné pro tento styl obuvi je mohutná podešev, která dominuje celé botě.

Podešev jsem vyráběla z obuvnické plotny tzv. „mechovky“. I přes omezení materiálem, jsem chtěla vytvořit vlastní tvar podešve.

Zkoušela jsem hned několik technologií řezu materiálu. Laser však materiál tavil a kroutil. (viz. Příloha č. 2) Proto nebylo možné zaručit přesnost jednotlivých křivek. Nejvíce se mi osvědčil vodní paprsek, kdy zhruba čtvrt milimetrový proud vody s abrazivem pod tlakem působí na materiál jako struna. (viz. příloha č. 3)

Na zvolený materiál nakonec nejlépe fungoval vodní paprsek bez přidaného abraziva. Řez byl pak čistý a přesný.

Navrhla jsem finální tvar, který jsem po řezu slepovala a následně brousila na obuvnické brusce do dynamičtější podoby. Každý pár má lehce jinou úpravu základního tvaru, která graduje od méně upraveného základního tvaru až po organický tvar u dámských Tabi shoes.

Pro Tabi stříh bylo zapotřebí upravit i kopyta. (viz. příloha č. 4)

Svršky jsou kombinací textilního materiálu softshell s hovězí usní v úpravě velur. K mohutné podešvi jsem zvolila ostřejší tvary na svršku a grafiku jsem ladila vždy s oděvním celkem. (viz. příloha č. 5)

4. POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

4.1 RAVE outfit – for men (viz. příloha č. 6)

Pánský outfit je postaven na běžnějších střizích, tak aby na muže nebyl příliš extravagantní. U pánského modelu je oděv složen z oversized jacket s potiskem a kapsou v přední části. Bunda má výrazně kulaté průramky na přední i zadní části oděvu. Rukáv je inspirovaný „netopýřím rukávem“ s vybráním v podpaží pro snazší zdvih rukou. Rukávy jsou zakončeny manžetami na suchý zip a spodní lem bundy je možné stáhnout na gumičku. K pánské bundě jsem zvolila dlouhé širší kalhoty inspirované trendem „custom savování švů“. Místo sava v oblastech bočního švu, jsem zvolila přechod z plné barvy do mramorového dezénu. Grafická část na bundě je tvořena z grafické montáže efektů a obrazových materiálů. Grafika vychází přímo z motivů rave culture.

Obuv pracuje se stejným potiskem jako bunda a je doplněna o modrou useň v odstínu královská modř.

4.2 WALL TRANSITION outfit (viz. příloha č. 7)

Dámský outfit WALL TRANSITION je inspirován streetartem. Skládá se ze tří částí. Oversized bunda, oversized košile a spodní šaty.

Dominantní je croptop oversized bunda. Její střih je kvůli objemu bez rukávů. Přední i zadní díl jsou vcelku. Stažení rukávů je na manžety se suchým zipem. Pod bundu může přijít košile s dlouhými rukávy a šaty s velkými průramky nebo pouze bílé šaty. Košile má oversized límeček a dlouhé rukávy zakončené rozparkem. Přední a zadní díl se od sebe výrazně délkově liší. Spodní lehké šaty jsou bez rukávů, s velkými průramky a nízkým stojáčkem.

Na bundě i košili je výrazný barevný přechod z plné barvy do dezénu mramoru. Přechod je inspirován streetartem a simuluje nástřík sprejem. Zároveň však neubírá na ženské eleganci.

Obuv je k tomuto outfitu řešena ve střihu Tabi. Podešev je broušena v organických křivkách a svršek je opět kombinací materiálů.

4.3 BROKEN IDENTITY (viz příloha č. 8)

Poslední outfit vychází z myšlenky nestabilní nebo nejisté identity. Graficky navazuje na jednu z mých předešlých prací a vytváří tak individuální rukopis napříč tvorbou. Graficky se jedná o filozofickou otázku identity znázorněnou chybovou hláškou systému Microsoft Windows. Potisk mi skvěle zapadl do celého konceptu zejména díky cílové skupině generace Z, která vyrůstala ruku v ruce s technologiemi a zároveň je hláška převzata z počítačových systémů devadesátých let.

Součástí oděvu je košilové kimono, které je záměrně kombinací obojího. Košilovým límcem navazuje na košili z druhého dámského outfitu a kimonovým střihem jsem se snažila odlehčit celou kolekci. Grafika na kimonu se dá lehce stáhnout páskami v zadní části. Díky stažení vznikne kratší, našasený kardigan. Pod kimonem je lehké body z lycry, které se dá využít i jako plavky a kraťasy ze stejného materiálu jako kimono.

K outfitu jsou navrženy sandále s uzavřenou špičkou a utahováním na pásek. Podešev je téměř nevybroušena a díky ostrým tvarům sedí k technickému potisku.

4.4 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Domnívám se, že přínosem práce pro obor je zejména zkušenost s 3D softwarem a její popis. Mimo jiné může dalším studentům oboru pomoci i nástin trochu jiné cesty, jak vytvořit unikátní tvar podešve bez nutnosti investic do vstříkolisových forem.

5. ZÁVĚR (výstup viz. příloha č. 9)

Kolekci jsem tvořila se záměrem upozornění na možné problémy ve společnosti, které nejsou na povrchu vidět. Současně jsem ji navrhovala pro mladou generaci lidí proto, aby se snadno vcítili do motivů a designu.

K myšlence mě přivedla komunita a kultura ve které se občas pohybuji. Obrazy, které produkují jsou dost podobné těm, které si lze představit pod tímto konceptem. Život na vysoké noze, stavy z omamných látek a nekončící párty. Život, který vede pouze jedním směrem. Směrem k depresi ze sebe samých. U některých to nekončí ani po letech v bludném kruhu. Mimo jiné jsem našla inspiraci i v knižní literatuře zahrnující období elektronické hudby v devadesátých letech.

Do budoucna bych ráda dále rozvíjela rukopis a především pak charakteristické siluety bot, které vyšli z této kolekce.

6. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

Jimi Fritz- **Rave Culture: An Insider's Overview**, Small Fry Pub (January 1, 2000). ISBN 978-0968572108

Rainald Goetz - **Rave**, Suhrkamp (May 1, 2001). ISBN 978-3518397374

Wayne Anthony - **Class of 88: The True Acid House Experience** Virgin Books (February 19, 1998) ISBN 978-0753502402

Simon Burstall - **'93: Punching the Light**, Damiani (September 17, 2019) ISBN 978-8862086769

James Emery White - **Meet Generation Z: Understanding And Reaching The New Post-Christian World**, Baker Books; Illustrated edition (January 17, 2017) ISBN 978-0801017018

Robbins, Alexara a Wilner, Abby - **Quarterlife Crisis**, Bloomsbury Publishing PLC 2001

b) Internetové zdroje

Generace Z - <https://www.theguardian.com/fashion/2020/may/25/shopping-habits-of-generation-z-could-spell-end-of-fast-fashion>

Philosophy of happiness Martin Janello-
<https://philarchive.org/archive/JANPOH-3>

Rave culture - <https://artsandculture.google.com/exhibit/after-the-rave-90s-dance-culture-in-britain/lwKytQCNHonELQ>

7. RESUMÉ

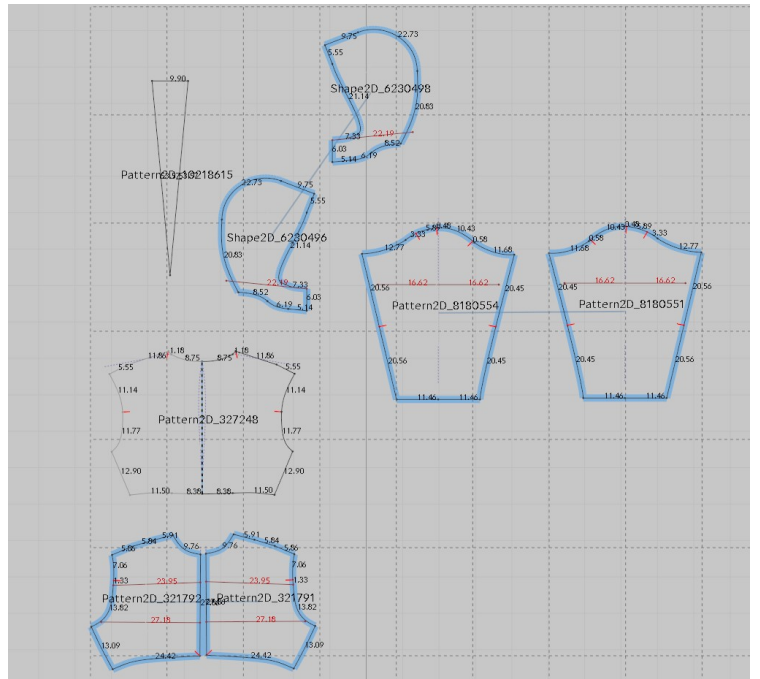
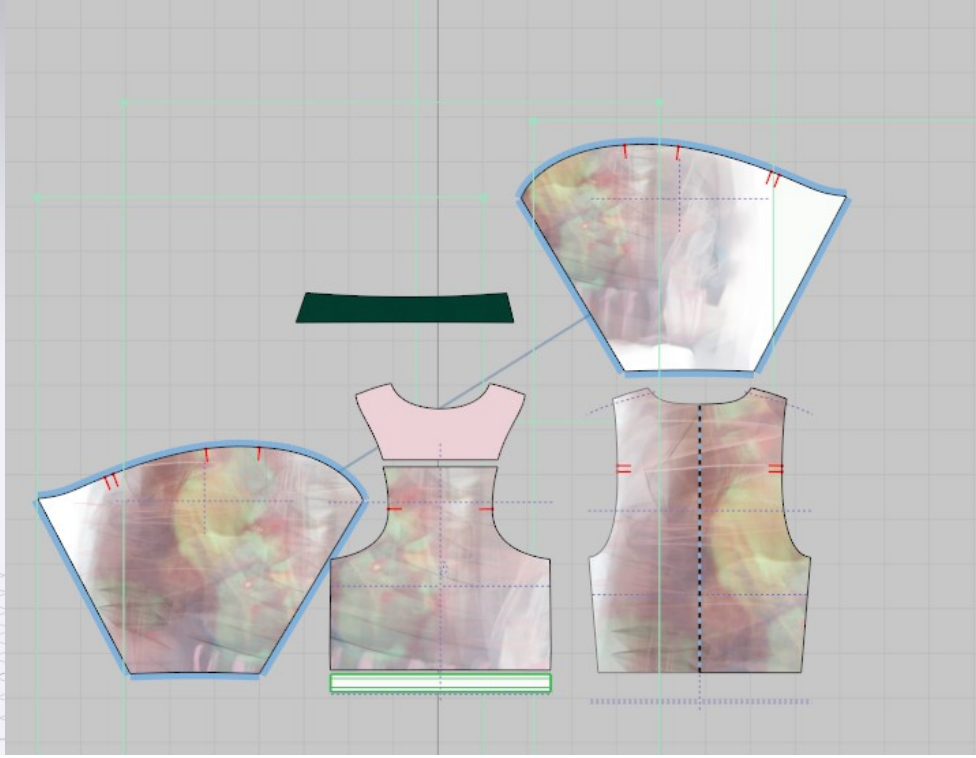
The whole project was envisioned to be a study of trends and the reasoning of the Z generation. Their main focus point in viewing different styles, besides different types of subcultures, is simultaneously streetwear.

In the same roblé I want to alert the public of a social-cultural dillema. My goal is to show upon the roblém, not to resolve it. The more I searched deeper into the thinking of modern day teens, the more I realised that these modern times remind me of the rave culture of the 90s. To say the least, it was a culture built upon electronic music and psychadelic drugs with a big question mark of existentialism.

During my endouer with the subject and theme I have come to remember my own title which reflects the whole problematics of the topic. The title is the Celebration of Life and the Philosophy of Happiness. In this concept is also hidden the question of happiness from the point of you of the Z generation, showing to us the absence of easily paved pathways towards happiness and a persons own identity.

8. SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č.1



Příloha č. 2



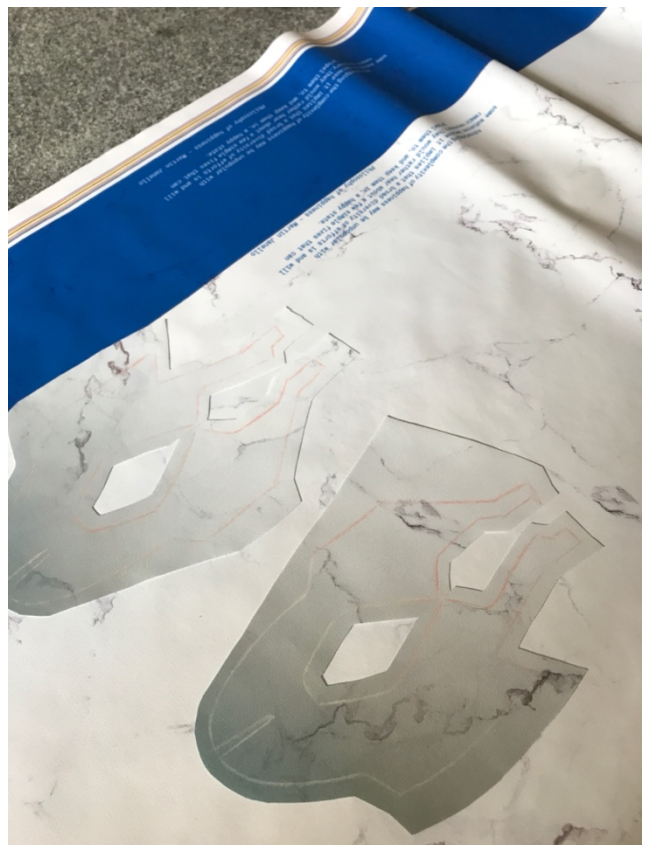
Příloha č. 3



Příloha č. 4



Příloha č. 5



Příloha 6



Příloha č.7







Příloha č. 8







Příloha č. 9 – Další výstupní foto dokumentace









Fotil: Daniel Brosh, model: Nikol Stýblová, Zuzana Blažejová a Tomáš Potůček