

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

MALÁ KOLEKCE OBUVI, KABELEK NEBO DOPLŇKŮ, VE KTERÉ JE
ZÁKLADNÍM PRVKEM MOTIV, DEZÉN NEBO JINÝ DETAIL (TISK,
VÝŠIVKA...)

Maria Nina Václavková

Plzeň 2015

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra Designu
Studijní obor Fashion design
Specializace Design obuvi a módních doplňků

Bakalářská práce

MALÁ KOLEKCE OBUVI, KABELEK NEBO DOPLŇKŮ, VE KTERÉ JE
ZÁKLADNÍM PRVKEM MOTIV, DEZÉN NEBO JINÝ DETAIL (TISK,
VÝŠIVKA...)

Maria Nina Václavková

Vedoucí práce: MgA. Barbora Augustinová
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2015

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2015

.....

podpis autora

PODĚKOVÁNÍ

Za odborné vedení, konzultace a pomoc při vypracování bakalářské práce děkuji především vedoucí mé práce MgA.Barboře Augustinové a Doc. akad. mal. Heleně Krbcové.

Zvláštní poděkování patří mým rodičům za pomoc s vytvořením kolekce a mým přátelům za podporu během procesu tvorby.

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	6
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	7
2.1	Inspirace	7
3	CÍL PRÁCE	9
4	PROCES PŘÍPRAVY	10
4.1	Tradice úprav a deformování lidského těla.....	10
4.2	„Shoe fetishism“ jako indikátor	11
4.3	Tvorba návrhů.....	12
5	PROCES TVORBY A TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	14
5.1	Volba materiálu kožené části obuvi	14
5.2	Volba materiálu objektů.....	14
5.3	Barevnost.....	15
5.4	Proces realizace.....	15
5.5	Realizace a technologická specifika kožené části obuvi.....	15
5.6	Proces realizace a technologická specifika objektů.....	17
6	POPIS MODELŮ.....	19
6.1	První pár	19
6.2	Druhý pár	20
6.3	Třetí pár	20
7	PŘÍNOS DÍLA PRO DANÝ OBOR	21
8	SILNÉ STRÁNKY.....	22
9	SLABÉ STRÁNKY.....	23
10	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	24
10.1	Knižní a periodická literatura	24
10.2	Internetové zdroje	24
11	RESUMÉ.....	25
12	SEZNAM PŘÍLOH.....	27

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Předtím, než jsem nastoupila na Fakultu Designu a Umění Ladislava Sutnara, jsem studovala na Gymnáziu Jana Nerudy v Praze. Neměla jsem v oboru žádné praktické zkušenosti a vše pro mne bylo nové. O to víc jsem se proto snažila být otevřená a vstřebat co nejvíc informací.

Seznámení s technologiemi a principy výroby obuvi mě naučilo realistickému pohledu. Zároveň jsem si ale uvědomila, jak je důležité neustále hledat nové cesty a posouvat své hranice s každým novým projektem. Experimentovat i za cenu toho, že to někdy nemusí vyjít. Snažím se, aby si má práce vždy ponechala určitou čistotu a jednoduchost. Minimalismus je mi velmi blízký. Velkou důležitost pro mne má myšlenka a příběh, který za celou práci stojí a je i jejím prvotním impulsem.

Obuv Rectangle, kterou jsem vytvořila v prvním ročníku, byla inspirována primitivní výrobní technologií, kterou si pračlověk vyráběl boty. Hledala jsem způsob, jak vytvořit obuv z jediného kusu usně a to mě dovedlo až v výsledné obdélníkové siluetě. Při tvorbě této práce jsem narazila na témata a motivy, ke kterým se pak vracím i v některých svých dalších projektech včetně bakalářské práce. Stylizace siluety boty někdy až do bizarních podob nebo hledání co nejčistší a nejjednodušší formy.

Je pro mne výzvou zkoušet nové materiály a technologie nebo se naopak navracet k těm tradičním, které se snažím reinterpretovat a zasadit do nového kontextu. Experimentovala jsem s vytvářením silikonových struktur na perforované kůži nebo jsem pracovala s technologií vakuování plexiskla, kterou jsem kombinovala s 3D ruční výšivkou a prošíváním.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Z nabízených témat bakalářských prací mi bylo nejbližší téma „Malá kolekce obuvi, kabelek nebo doplňků, ve které je základním prvkem motiv, dezén nebo jiný detail“. Ponechávalo mi největší svobodu. Zároveň pro mne bylo výzvou, jak zachovat jednoduchost a čistotu designu s použitím výrazného prvku.

2.1 Inspirace

Prvotním impulsem mé bakalářské práce byla rešerše týkající se původu a definice pojmů dezénu a ornamentu. Ornament byl původně plastická neboli reliéfní výzdoba, která byla převedena do jasně ohraničeného zobrazení z přírodních (rostlinných nebo zvířecích), geometrických nebo mytologicko-folklorních motivů. Jeho funkce je především zdobná a vyvinula se z potřeby člověka pokrývat prázdný prostor. Tato obava z nevyplněné plochy je nazývána horror vacui. Dezén má blíž k textilní interpretaci. Je to modernější výraz, který nahradil dříve používaný termín textilní vzor.

Rozhodla jsem se pracovat s motivem.

„Motiv (z angl. motive = pohnutka, podnět) představuje ve výtvarném umění prvek obsahující výtvarnou myšlenku. Je pohnutkou, podněcením činnosti, východiskem, tedy základním prvkem tématické výstavby díla, vedoucí myšlenkou činnosti nebo díla a také vnější stránkou jeho námětu

a tématu. Představuje základní skladebnou jednotkou jak ornamentu, tak dezénu.“¹

Zaujal mě fakt, že ornament byl původně primárně plastický, a na základě toho se mým hlavním motivem stala idea narušování přirozené siluety boty prostorovým objektem. Tato myšlenka mě dovedla k podtématu mé bakalářské práce a tím jsou estetické deformace a úpravy lidského těla.

Lidské tělo lze chápat jako nástroj ale zároveň i materiál a objekt pro uskutečňování všemožných lidských pohnutek. Úpravy těla jsou někdy považovány za nejstarší formu umění.

„...bylo první plochou, první sochou, prvním výtvarným prostorem...“²

Dalším důležitým inspiračním zdrojem mi byla díla několika současných výtvarných umělců, jejichž primárním výrazovým prostředkem je právě lidské tělo. (viz obrazová příloha). Například Bart Hess, Lucy McRae, Nicholas Alan Cope & Dustin Edward Arnold nebo William Farges.

1 HOFER, Alfons. *Textil- und Modelexikon*. 6. [erweiterte] Auflage. Frankfurt am Main :Ä s c h e r Fachverlag, 1988, 583 s., il. ISBN 3-87150-28

2 ČAPEK, Josef, *Umění přírodních národů*, Praha:Československý spisovatel, 1949

3 CÍL PRÁCE

Rozhodla jsem se vytvořit malou kolekci obuvi, která vychází z inspirace tradicí upravování a deformování lidského těla a z bizarní estetiky současných výtvarných umělců pracujících s lidským tělem. Protože jsem si zvolila obuv, zaměřila jsem se na nohy a chodidla a na to, jak je vlastně naše kultura vnímá, které části lidské nohy jsou pro nás nejdůležitější a nepřítažlivější. Na základě rešerše, kterou jsem provedla, se moje pozornost tedy soustředila na nárt a patu. Deformovala jsem přirozenou siluetu obuvi 3D objekty, vycházejícími ze stylizovaných zvířecích motivů. Tím jsem se vlastně obloukem zase vrátila inspiračně na začátek, k původu ornamentu. Hledala jsem nové tvarové možnosti siluety, pohrávala jsem si s nadsázkou a bizarností. Důležité pro mne bylo zachovat čistotu a jednoduchost obuvi i přes výrazný prvek prostorového motivu. Vlastní bota je proto minimalistická, téměř bezešvá a díky vlastnostem použité tříslučiněné kůži se obejde i bez většiny jinak nezbytných konstrukčních prvků. Chtěla jsem, aby bota a prostorové objekty působily jako celek jednotně, ale aby přesto byla náznakem patrná přirozená silueta chodidla. Jinak by obuv mohla působit neohrabaně a těžkopádně.

4 PROCES PŘÍPRAVY

S přípravou bakalářské práce jsem začala už v zimním semestru. Když jsem si po definování klíčových slov ze zadání tématu dospěla k podtématu stylizace a narušování přirozené siluety pomocí prostorových objektů, začala jsem s rešerší o deformacích a úpravách lidského těla.

4.1 Tradice úprav a deformování lidského těla

Deformacemi a úpravami svého těla se člověk zabývá od pravěku až do současnosti. Tato tradice se nezávisle objevuje téměř ve všech kulturách po celém světě. Pouze nabývá různých podob dle konkrétních estetických, společenských nebo náboženských norem dané kultury. Celá řada lidských společenství považovala, i z hlediska tělesného, člověka za něco nehotového, nedokonalého, co k dosažení plného lidství potřebuje ještě různé zásahy do své integrity. Prvním z důvodů, proč naši předkové upravovali a měnili svá těla, a u mnoha národů se to zachovalo i dodnes, je snaha vymanit se z přírody, odlišit své tělo od těla zvířete a dosáhnout tak statutu lidské bytosti. Druhým důvodem, proč člověk upravoval své tělo a dodnes tak činí, je snaha odlišit se od někoho jiného, stát se někým výjimečným a jedinečným či paradoxně - stát se někomu podobným. Rovněž u této varianty se nebrání ničemu a využívá všech dostupných možností, jak transformaci těla provést. Dalším příkladem, který lze vyzorovat i v dnešní „racionální“ době, může být vytrhávání chlupů, stříhání vlasů a formování účesů, zastřihávání či pilování nehtů, kdy se člověk, ač nevědomky, staví do stejné pozice – co nejvíce se odlišit od zvířete.

Některé kultury svůj zevnějšek zase upravovaly za účelem připodobnění se ke zvířatům, která často plnila i roli božstev. Chtěli naopak s přírodou splynout. Tito lidé věřili, že připodobněním svého zevnějšku k uctívanému zvířeti získají jeho sílu a výjimečné schopnosti.

Deformace se mohou týkat přímo fyzicky lidského těla nebo může být docilováno požadovaného dojmu například pomocí oblečení, které mění naši siluetu nebo účesu a líčení, které mění výraz naší tváře. Pod pojmem zušlechťování a úprav lidského těla můžeme chápat módu prodloužených lebek, deformované nožky čínských žen, korzety a krinolíny, plastickou chirurgii, tetování nebo i make up. Cokoliv, co mění lidský zevnějšek od přirozeného stavu.

Transformace těla byly prováděny z různých pohnutek, například náboženských nebo rituálních, mohly být znakem sociálního postavení a symbolem důstojnosti, privilegia nebo jiné výjimečnosti jedince.

K některým úpravám zase mohly vést zdravotní důvody. Důležitou roli ale téměř vždy hrál důvod estetický, konkrétní úprava zevnějšku byla a je vnímána jako krásná, většinou ale pouze pro danou kulturu. Tuto tradici proto nelze jednoznačně považovat za zdobící, neboť jednotlivé kultury nahlížejí na tělesné úpravy odlišně.

4.2 „Shoe fetishism“³ jako indikátor

Protože jsem chtěla vytvořit kolekci bot, zaměřila jsem se na deformace chodidel. Začala jsem proto pátrat, které části lidské nohy naše kultura

3 Shoe fetishism nebo také retifismus, pojmenován podle šlechtice Nicolase-Anne Edmé Rétifa, autora knihy *Božské nožky*

vnímá jako nejdůležitější, potažmo nejpřitažlivější. To mě logicky dovedlo k „shoe fetishism“ . Tedy erotickému zaměření na určité druhy předmětů (v tomto případě boty) nebo na jisté části těla (zde chodidlo). Slovo fetiš je definováno jako kultovní objekt se symbolickým a erotickým významem, který je uctíván a zbožňován. Bota je ve fetišistické terminologii nazývána jako „*neživé prodloužení těla*“⁴. Nechtěla jsem ale vytvářet fetišistickou obuv. Pouze jsem využila extrémního pohledu fetišismu jako indikátoru, které partie chodidla jsou vnímány jako ty nejdůležitější a nejestetičtější. Přehnaná výška podpatku u fetišistické obuvi nepřírozeně vyklene nárt a zároveň dochází k zvýraznění paty, která je taktéž v nepřírozeném úhlu a má budít dojem levitace nad jehlovým podpatkem.

4.3 Tvorba návrhů

Na základě rešerše jsem si určila partie chodidla-boty, na které se mám zaměřit. Začala jsem modelovat 3D objekty, jejichž prostřednictvím jsem si hrála s deformováním přirozené siluety boty v oblasti paty a nártu. Podobu výsledných objektů jsem hledala modelováním hliněných maket v reálném měřítku přímo na kopyto. Tvarově jsem vycházela ze stylizace zvířecích motivů. Tím odkazuji na počátky ornamentu a zároveň některé primitivní kmeny, které se, na rozdíl od většinových tendencí, úpravami svých těl snažili zvířatům připodobnit.

Obuv má pevně daná konstrukční pravidla, která vycházejí z anatomie chodidla a já jako designér je musím plně respektovat. Proto, pokud

4 WEISS, Petr, a kolektiv, *Sexuologie*, Praha, Grada Publishing, a.s., 2010, ISBN 978-80-247-2492-8

jsem chtěla pracovat se siluetou boty, musela jsem se zabývat vnějším prostorem okolo přirozeného tvaru chodidla. Lidská noha je díky svému specifickému tvaru vizuálně velmi citlivá na jakékoliv zásahy proti přirozené siluetě. Proto jsem při navrhování deformujících objektů musela dbát na to, aby obuv působila jako celek, ale také aby zároveň zůstala náznakem patrná i přirozená silueta vlastní boty. Jinak by hrozilo, že obuv bude působit těžkopádně a neohrabaně.

5 PROCES TVORBY A TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

5.1 Volba materiálu kožené části obuvi

Přes výraznost prostorových motivů jsem chtěla zachovat čistotu a jednoduchost výsledné obuvi. Vlastní tvar boty bez deformujících objektů měl být co nejvíc minimalistický, kopírující přirozený tvar chodidla, aby vizuálně nenarušoval samotné objekty. Stříhově jsem chtěla dosáhnout eliminace švů. Zároveň jsem potřebovala, aby bota spolehlivě držela svůj tvar i po vyjmutí kopyta. Nakonec jsem proto zvolila třísločiněnou kůži. Ta je velmi pevná a hezky drží tvar. Když se ale namočí, je příjemně tvárná. Není sice tak pružná, jako jiné typy usní, ale když je za vlhka do nějakého tvaru zformována a následně vysušena, už si daný tvar udrží. Umožňuje také konstrukční experimenty. Napínání je ovšem komplikovanější, hlavně v oblasti špičky, paty a nártového oblouku. Díky své pevnosti po vysušení také nevyžaduje další konstrukční prvky jako tužínky a opatky, nemusí být tedy opatřena ani podšívkou. Vzhledem k tloušťce usně (2mm) mohly být i její hrany ponechány bez začištění.

Jak napovídá název, třísločiněná kůže je činěná tříslovinami, které se získávají z kůry stromů. Dříve to byl velmi rozšířený a oblíbený způsob činění. Dnes je nejběžnější chromočinění.

5.2 Volba materiálu objektů

U deformujících objektů jsem nejprve zvažovala 3D tisk nebo odlévání z gumy. 3D tisk by ale byl zbytečně nákladný, mnohem efektnější

variantou bylo v tomto případě frézování. Od odlévání z gumy jsem nakonec také upustila, protože objekty by pak byly příliš těžké. Rozhodla jsem se tedy nechat výsledné objekty vyfrézovat z polyuretanu a následně je pogumovat. Díky tomu zůstaly lehké. Na pogumování jsem použila gumový sprej PlastiDip ®, který se běžně využívá v autokosmetice, například na disky kol, je proto odolný.

5.3 Barevnost

Rozhodla jsem pro sjednocující černou barvu u všech tří párů. Třísločinná kůže nenabízí širokou barevnou paletu a navíc černá barva zaručila sjednocenost kožených a pogumovaných částí obuvi.

5.4 Proces realizace

Deformující 3D objekty zčásti obepínají vlastní botu, proto bylo nutné, aby tato styčná plocha byla velmi přesná a striktně kopírovala tvar boty v daném místě. Musela jsem proto při výrobě začít realizací vlastních kožených bot a až na ně poté modelovat prostorové objekty.

5.5 Realizace a technologická specifika kožené části obuvi

Poměrně zdlouhavým procesem jsem se snažila dospět k co nejminimalističtější obuvi. Eliminovala jsem švy na naprosté minimum, takže každá z bot je z jednoho kusu kůže. Jediné švy jsou u dvou párů na vnitřní straně boty, kam jsem také umístila pruženku pro snadnější nazouvání. Třetí pár je pantoflového typu a tudíž nevyžaduje pruženku.

Díky tříslučiněné kůži jsem nemusela používat žádné podpůrné konstrukční prvky jako tužinky a opatky. Tříslučiněná useň drží díky své pevnosti tvar obuvi i po vyjmutí kopyta sama.

Hrany kůže jsem chtěla ponechat nezačištěné, proto jsem se rozhodla nechat si vyříznout jednotlivé díly z kůže laserem. To jsem si ale mohla dovolit jen díky tomu, že jsem použila černou kůži, na světlejší kůži by byly patrné opálené okraje. Všechny stříhové díly jsem musela precizně překreslit v programu Adobe Illustrator a následně převést křivky do programu Rhinoceros, ze kterého probíhalo vlastní laserování. Laserovala jsem na Fakultě Architektury na ČVUT a některé díly také ve firmě Tagen s.r.o.. Byla jsem přítomna u celého procesu. Vlastní laserování bylo rychlé, ale komplikovaná byla příprava. Nejdřív se provedlo několik zkoušek, aby se vyladila teplota a intenzita řezu. Potom se pro každý díl musel laser vždy znovu nastavit a do jeho ovládacího programu se musely přesně uvést kóty umístění daného dílu na kůži. Také se kůže musela zatížit závažími, aby se pod laserem nekroutila. Kůže je přírodní materiál, který má na svém povrchu různé drobné nedokonalosti, kterým jsem se při pokládání stříhů snažila vyhnout, tím jsem celý proces ještě zkomplikovala. Odměnou mi ale byly krásné hrany, které jsem před šitím zbavila jemným smirkem tenké vrstvy spáleniny v místě řezu.

Před napínáním jsem vytenčila okraj stříhu, aby bylo možné kůži napnout ve špičce a v patě. Samotné napínání bylo velmi náročné a zdlouhavé. Pomocí různých pokusů, jsem hledala ideální technologický postup, jak tříslučiněnou kůži ideálně zpracovávat. Před napínáním se useň musí důkladně namočit v teplé vodě, díky tomu povolí a stane se tvárnou. Samotné napínání je ale velmi zdlouhavé. Kůže je sice za vlhka měkčí, ale ani tak není srovnatelně tažná jako běžně používané obuvnické

usně. Mnoho hodin jsem ji tak musela u každé boty kousíček po kousíčku formovat na kopyto. Nejsnadněji to šlo u páru s nejnižším podpatkem, protože oblouk nártu je u nízkých bot nejpozdvolnější a useň se tedy nemusí tolik vypínat. Nejtěžší naopak byl nejvyšší pár, který navíc má kůží přetažený i klín, což napínání ještě výrazně stěžuje. Během napínání jsem si někdy musela pomoci fénem, kterým jsem vysušila a tedy i zafixovala určitou již vytvarovanou část boty. Čím rychleji je useň vysušená, tím tužší potom je.

5.6 Proces realizace a technologická specifika objektů

Proces realizace deformujících objektů jsem konzultovala s technologem ateliéru designu MgA.Mgr. Petrem Pelikánem a se studenty produktového designu. Jako nejvhodnější výrobní a technologickou variantu jsme vybrali frézování.

Nejprve jsem si vytvořila modely z hmoty Clay, které jsem modelovala na už hotové napnuté boty, abych měla jistotu, že styčná plocha objektů a boty bude přesně sedět. Clay je hmota podobná modelíně, je běžně používána designéry pro modelaci prototypů. Hmota rozehřátím v troubě změkne a je velmi tvárná, na vzduchu opět vychladne a ztuhne. Její hlavní výhodou je, že se při tvrdnutí nesmršťuje.

Po vymodelování jsem objekty oddělila od bot a potřebovala jsem je dostat do digitální podoby. Využila jsem proto technologii 3D skenu. Skenování mi bylo umožněno na Fakultě aplikovaných věd ZČU. Student produktového designu mi poté pomohl upravit data z 3D skenu do podoby vhodné pro frézování v programech Rhinoceros a Maya.

Připravila jsem si bloky polyuretanu v přesných rozměrech. Samotnému procesu frézování jsem pak musela být téměř celou dobu přítomna, abych odsávala přebytečný materiál.

Vyfrézované objekty jsem potom musela ještě dobrušovat a zbavovat nerovností a nepřesností vůči styčné ploše vlastní boty. Nedokonalosti vznikly při skenování a při následném upravování v počítači. Objekty jsem potom ošetřila několika vrstvami stříkacího tmelu a dohladka jsem je vybrousila a vyleštila. Nakonec jsem je v několika vrstvách pogumovala.

6 POPIS MODELŮ

Kolekce se skládá ze tří párů bot z černé třísloninové kůže, které gradují výškou podpatku. Jejich silueta je zdeformována bizarními pogumovanými objekty organických tvarů. Střihově jsem se snažila o co největší jednoduchost a eliminaci švů na minimum. Chtěla jsem, aby vlastní kožená část boty vizuálně nesoupeřila s deformujícími objekty. Jednotlivé boty jsou proto vyrobeny vždy z jednoho kusu usně. U dvou párů jsem na vnitřní straně boty použila pruženku, abych umožnila pohodlné nazutí. U třetího páru nebylo její použití nutné, protože se jedná o nazouvací botu pantoflového typu.

Ve své současné podobě je kolekce prototypem, který je primárně určen na přehlídky nebo výstavy. Pokud by ale boty byly průmyslově zpracovány a prostorové objekty by byly profesionálně odlity z lehčené gumy, stala by se kolekce plně funkční a nositelnou.

6.1 První pár

První pár obuvi je z celé kolekce nejvyšší, jeho klín měří 11 cm. Jsou to boty pantoflového typu, dekolt obuvi se svažuje k patě. Střih je z jednoho kusu usně, která je přetažena přes klínek. Tento pár je zcela beze švů, pouze je na linii paty zalepen na klínku. Obrys kopyta je zřetelně vyrýsován, díky tomu, že je klínek o něco užší. Bota potom nepůsobí tak mohutně. Silueta nártu je zvýrazněna dvěma podlouhlými symetrickými pogumovanými objekty, které organicky vyrůstají z vlastní obuvi. Bota tak zepředu připomíná sudokopytníka.

6.2 Druhý pár

Druhý pár obuvi je o něco nižší, výška klínu je 8 cm. Střih je opět z jednoho kusu usně, na vnitřní straně boty je všitá pruženka umožňující pohodlné obutí. Vrchní hrana obuvi je lehce snižená, takže obepíná chodidlo lehce pod kotníkem. Linie všité pruženky je rovnoběžná se sklonem nártu. Pogumovaný klínek je pod patou probraný a vybíhá do štíhlé ostruhy či ocásku, který kopíruje tvar paty, ale samotnou patu nechává levitovat.

6.3 Třetí pár

Je nejnositelnějším párem z kolekce. Je také nejnižším, má podpatek 3 cm. Jeho střih vychází z druhého páru, je opět z jednoho kusu usně, doplněn o všitou pruženku na vnitřní straně boty. Její linie je kolmá k horní hraně boty, která je rovnoběžná se zemí. Podpatek tvoří dva podlouhlé symetrické pogumované objekty, zvýrazňující patu a obtékající do prostoru její siluetu.

7 PŘÍNOS DÍLA PRO DANÝ OBOR

Jako hlavní přínos mé bakalářské práce vnímám hru se siluetou a hledání nových bizarních tvarů. Přínosná také byla práce s třísločiněnou kůží, která se na obuv běžně nepoužívá. Díky svým vlastnostem, velké tvárnosti za vlhka a pevnosti po vysušení, ale umožňuje konstrukční a tvarové experimenty. Pomocí různých pokusů se mi podařilo přijít na ideální postup jejího zpracování, abych z ní byla schopná napnout botu z jednoho kusu usně, navíc s plnou patou a špičkou a ve dvou případech i na vysokém podpatku.

V současném stavu je kolekce prototypem, který je určen spíš na přehlídky nebo výstavy. Pokud by ale byla vyrobena v profesionální firmě a pogumované objekty by byly odlity z lehčené gumy, stala by se nositelnou.

8 SILNÉ STRÁNKY

Za silné stránky své práce považuji hledání nových tvarových možností v siluetě obuvi. Přesto, že organické prostorové objekty botu deformují, se mi podařilo zachovat patrný přirozený tvar kopyta a tím se vyhnout přílišné mohutnosti boty. Díky téměř bezešvým střihům vlastní obuvi se mi i přes výrazné motivy podařila zachovat určitá čistota i jednoduchost. Práce s tříslučiněnou kůží, která se na obuv běžně nepoužívá, mi přinesla mnoho nových poznatků a zkušeností, které v budoucnu určitě ještě využiji. Jako pozitivum také vnímám využití různorodých technologií jako je laser, 3D sken nebo fréza. Spolupráce s externími odborníky pro mne byla určitě velmi přínosnou zkušeností.

9 SLABÉ STRÁNKY

Hlavním úskalím mé práce byla samotná realizace. Minimalistické provedení, kterého jsem se snažila dosáhnout, se ukázalo jako velmi náročné. Dosáhnout jednoduchých a téměř bezešvých stříhů bylo zdlouhavou a náročnou prací. Pro dosažení kýženého dojmu jsem potřebovala použít tříslučiněnou kůži, která mi onen minimalismus umožnila. Vedle mnoha pozitivních vlastností, které se týkají její tažnosti a výsledné pevnosti má tato kůže bohužel i řadu negativ. Její zpracování při napínání i přes precizní stříhy vyžaduje velkou trpělivost a fyzickou sílu. Obzvláště problematické je to u párů s vyšším podpatkem, které mají prohnutý sklon nártu. Za vlhka tažná kůže se po vysušení stane velmi pevnou a tuhou. Díky tomu se ale sundávání bot z kopyt stalo velmi dramatickým a náročným.

Ve své současné podobě je kolekce prototypem, který je primárně určen na přehlídky nebo výstavy. Pokud by ale kolekce byla vyrobena průmyslově, jsou plně nositelné.

10 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

10.1 Knižní a periodická literatura

A) HOFER, Alfons. *Textil- und Modelexikon*. 6. [erweiterte] Auflage. Frankfurt am Main :Ä s c h e r Fachverlag, cl988, 583 s., il. ISBN 3-87150-28

B) ČAPEK, Josef, *Umění přírodních národů*, Praha:Československý spisovatel, 1949

C) WEISS, Petr, a kolektiv, *Sexuologie*, Praha, Grada Publishing, a.s., 2010, ISBN 978-80-247-2492-8

D) Sbíрка Kyoto Costume Institut: Z dějin odívání 18., 19. a 20. století svazek II, Kolín nad Rýnem : Taschen 2011, ISBN 978-3-8365-2553-4

E) VÁŇOVÁ, Jaroslava, *Design jako sociokulturní jev v procesech všeobecného vzdělávání*, [disertační práce] Praha, Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, Katedra výtvarné výchovy, 2008

F) JONES,T., RUSHTON,S: Současní módní návrháři, Kolín nad Rýnem, Tashen, 2006, 46, ISBN 80-7209-841-1

10.2 Internetové zdroje

A) PETEJOVÁ, Zuzana, *Zdobení lidského těla z hlediska funkcí*, [bakalářská práce] České Budějovice, Filosofická fakulta Jihočeské Univerzity, Katedra estetiky, 2011, Dostupné z : <http://www.theses.cz> [on-line 25-2-2015]

B) <http://www.kozeluzstvi.cz/cineni-trislovinami.html> [on-line 18-3-2015]

11 RESUMÉ

The theme of my bachelor thesis is „A small collection of shoes, bags or accesories inspired by a motive, dezen or some other detail“.

An ornament comes from the need of people to cover vacant space, this fear is called „horror vacui“. Originally the ornament was a flat relief, that upgraded a simple thing. An idea of disrupting the natural silhouette of a shoe by an three-dimensional object became my main theme. I came up with the idea of creating a small collection of shoes, that would be inspired by the tradition of adjusting and deforming the human body and the bizarre aesthetics of current visual artists, who work with the human body. They understand the body as the first sculpture, the first space for visual arts. Some experts consider adjusting the body as the eldest form of art. People have applied deformation and adjustments to their bodies since prehistoric times till now. It only changes due to specific aesthetic, social and religious standards of a specific culture.

I chose footwear and that is why I focused on feet and soles and how they are perceived by our culture, which parts of the feet are the most important and most attractive ones for us. Based on my research I concentrated on the instep and the heel. I deformed the natural silhouette of the shoes by 3D objects based on stylized animal motives. I searched for new possibilities of the shape and silhouettes. I played with exaggeration and the bizarre. I tried to maintain purity and simplicity of the shoes despite the distinct element of a 3D motive. The shoe itself is therefore minimalist, made from one piece of leather and almost seamless. Thanks to the qualities of the vegetable tanning leather the shoe doesn't need many otherwise indespensable structural elements. I

wanted the shoe and the 3D objects to look as one whole and for the natural silhouette of the sole to be still visible.

12 SEZNAM PŘÍLOH

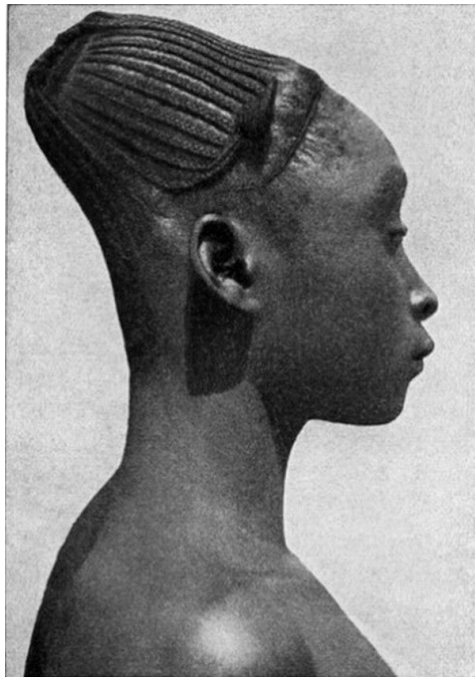
- Příloha 1 – Inspirační zdroje
- Příloha 2 – Inspirační zdroje
- Příloha 3 – Inspirační zdroje
- Příloha 4 – Inspirační zdroje
- Příloha 5 – První skicy
- Příloha 6 – První skicy
- Příloha 7 – Návrhy I.
- Příloha 8 – Návrhy II.
- Příloha 9 – Finální návrhy
- Příloha 10 – První pár
- Příloha 11 – Druhý pár
- Příloha 12 – Třetí pár
- Příloha 13 – Prostorové skici
- Příloha 14 – Tvorba stříhu a výroba
- Příloha 16 – Modelace objektů a 3D skenování
- Příloha 17 – Frézování
- Příloha 18 – Finální objekty
- Příloha 19 – Fotodokumentace
- Příloha 20 – Fotodokumentace
- Příloha 21 – Fotodokumentace
- Příloha 22 – Fotodokumentace
- Příloha 23 – Fotodokumentace
- Příloha 24 – Fotodokumentace
- Příloha 25 – Fotodokumentace
- Příloha 26 – Fotodokumentace
- Příloha 27 – Fotodokumentace
- Příloha 28 – Fotodokumentace
- Příloha 29 – Fotodokumentace

Příloha 30 – Fotodokumentace

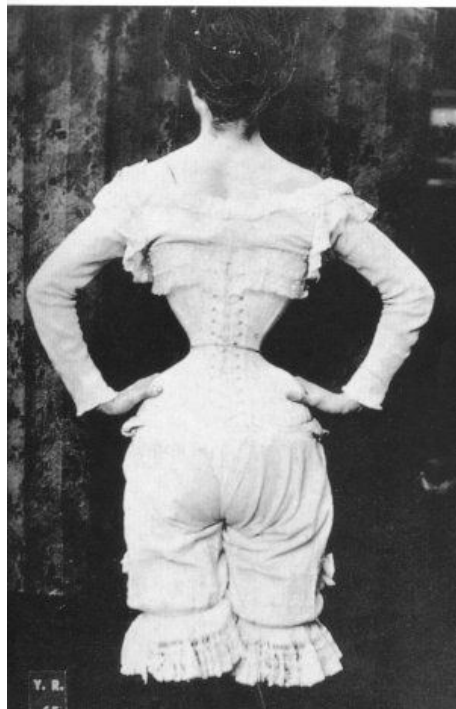
Příloha 31 – Fotodokumentace

Příloha 32 – Fotodokumentace

Příloha 1 – Inspirační zdroje



5



6

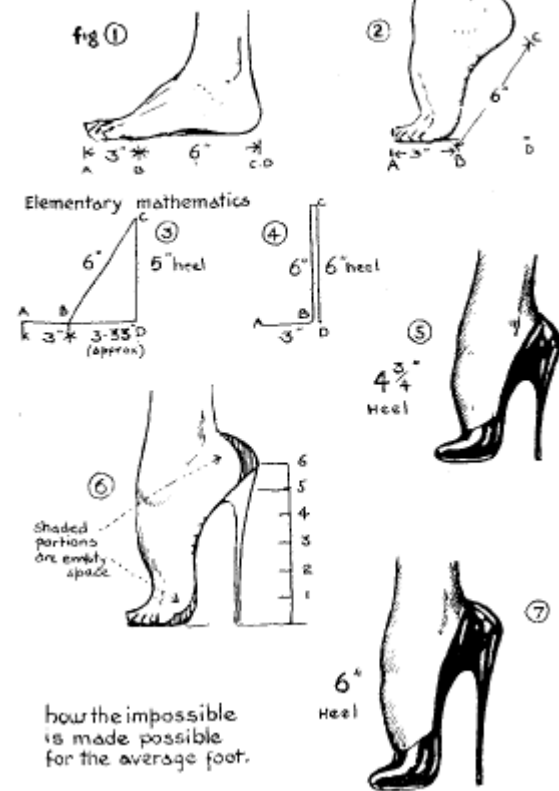
⁵ <http://www.theancientaliens.com/#!rulers-with-cone-heads/cpeo>

⁶ <https://www.pinterest.com/pin/17592254769587409/>

Příloha 2 – Inspirační zdroje

The 6" Heel

7



8



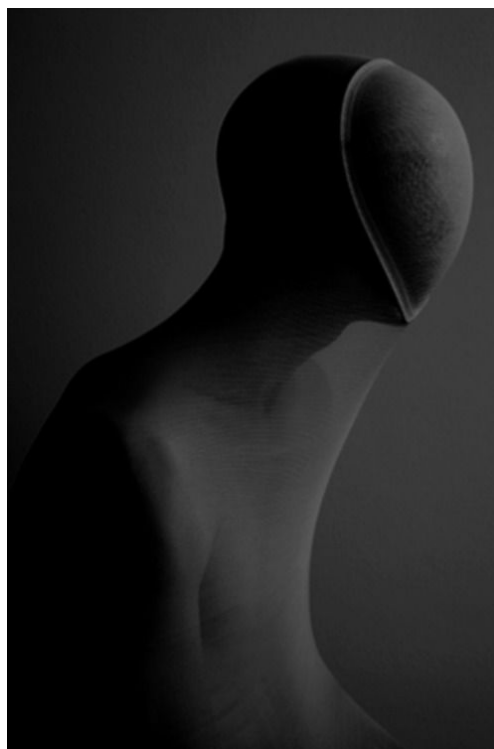
⁷ <http://fringefashion.tumblr.com/post/2775025893/domiane-john-willie-6-or-15cm-is-the>

⁸ <http://www.williamfarges.com/works/white-line#13>

Příloha 3 – Inspirační zdroje



9



10

⁹ <http://barthess.nl/portfolio/vogue/>

¹⁰ <https://www.pinterest.com/pin/395190936026123742/>

Příloha 4 – Inspirační zdroje



11



12

¹¹ <http://www.anothermag.com/art-photography/3944/guido-palau-hair>

¹² <http://www.maikotakeda.com/>

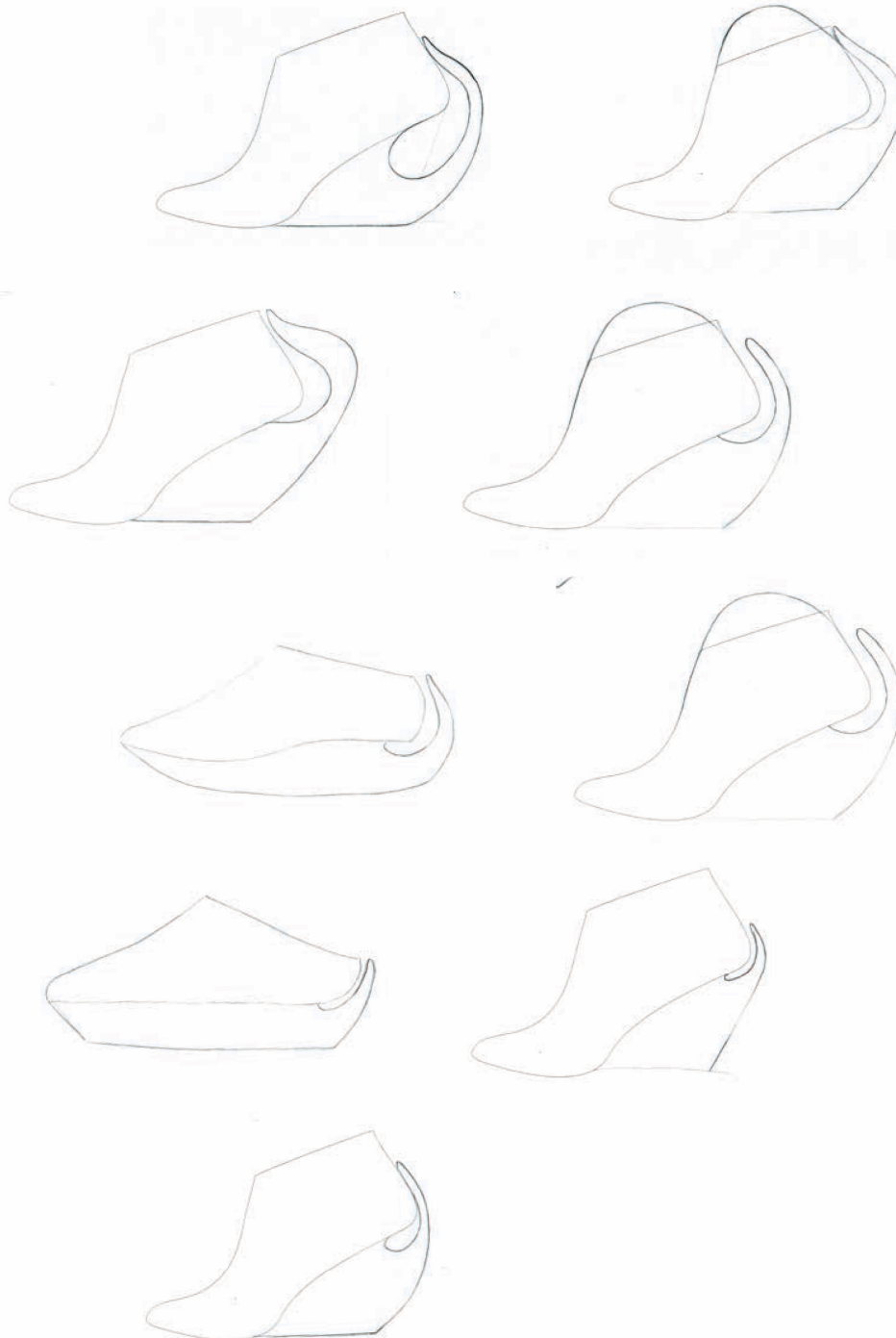
Příloha 5 – První skici

13



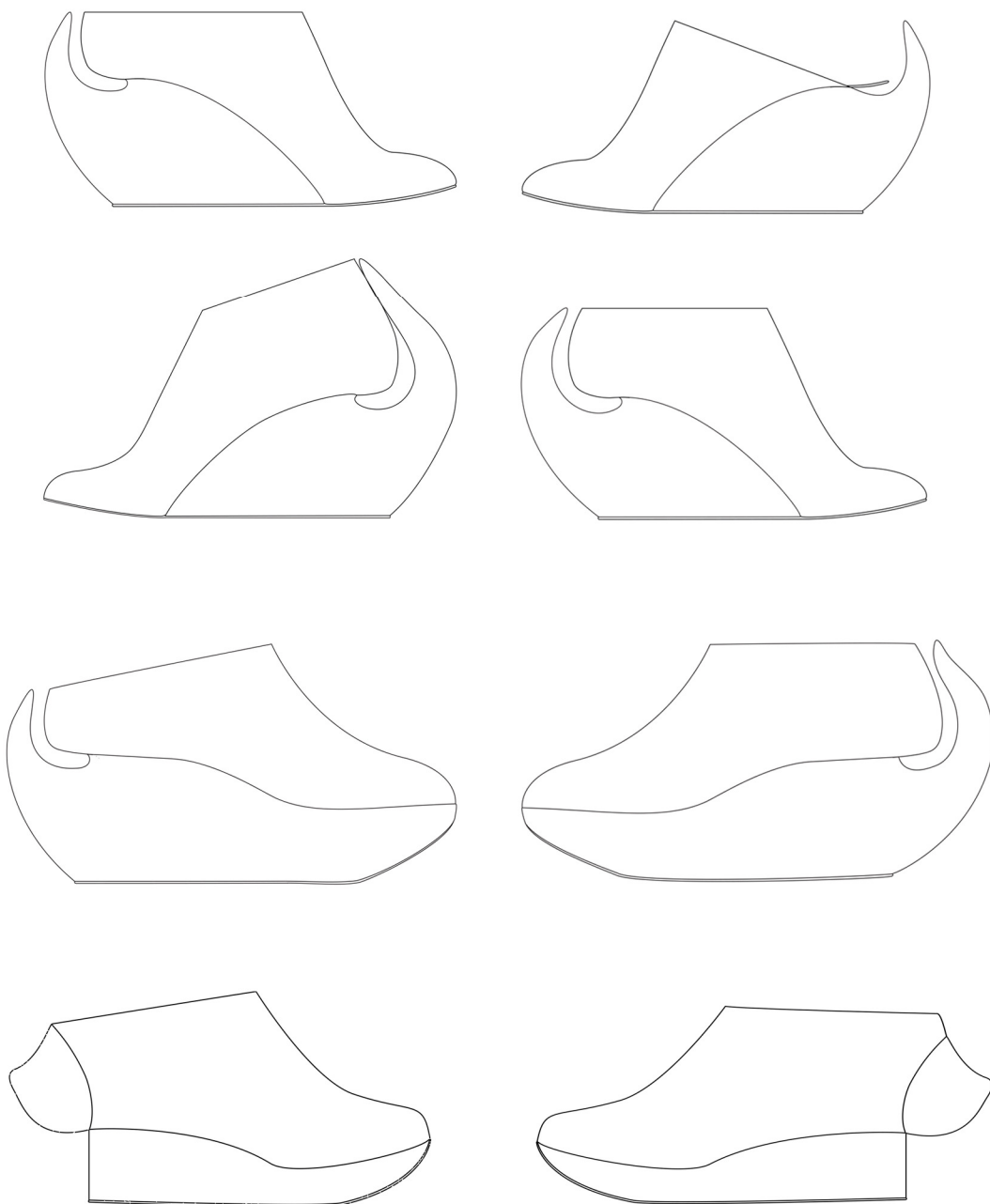
Příloha 6 – První skici

14



Příloha 7 – Návrhy I.

15



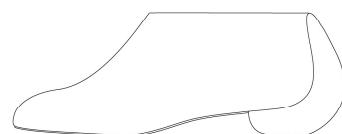
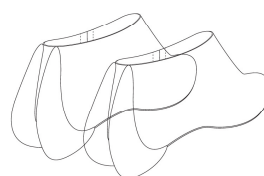
Příloha 8 – Návrhy II.

16



Příloha 9 – Finální návrhy

17



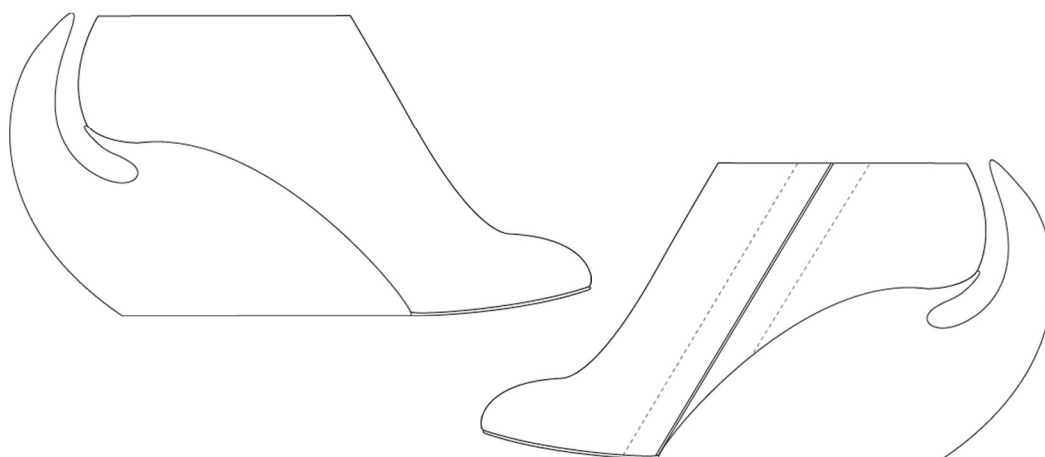
Příloha 10 – První pár

18



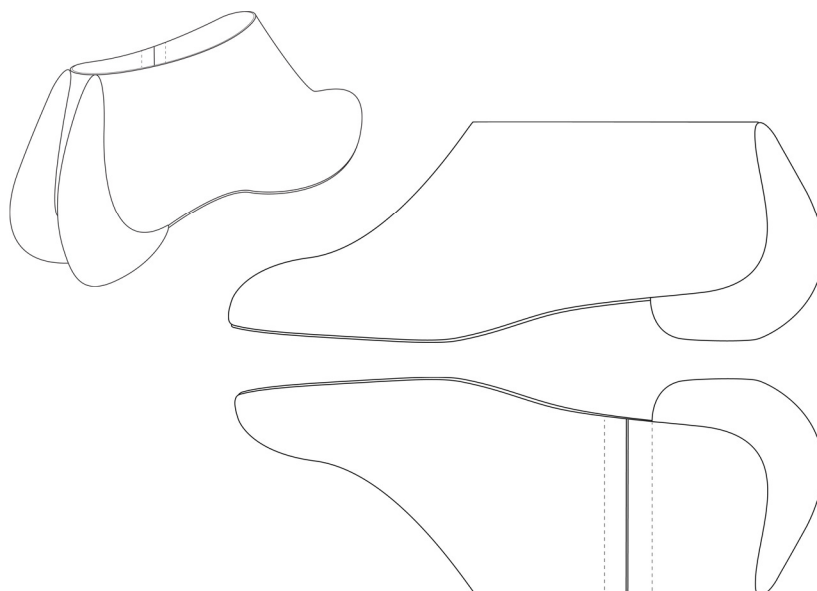
Příloha 11 – Druhý pár

19



Příloha 12 – Třetí pár

20



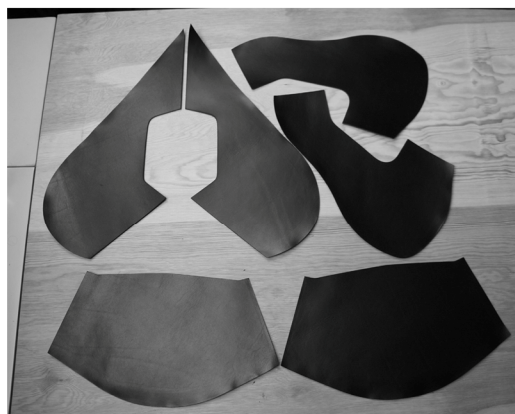
Příloha 13 – Prostorové skici

21



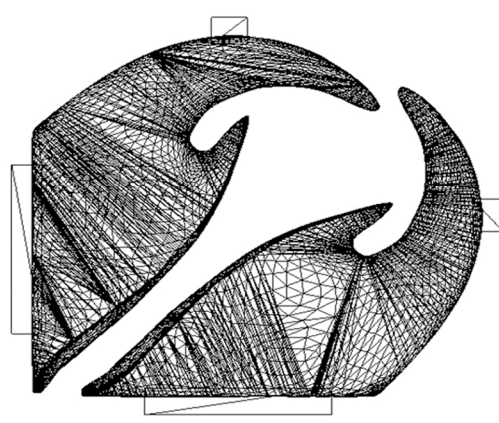
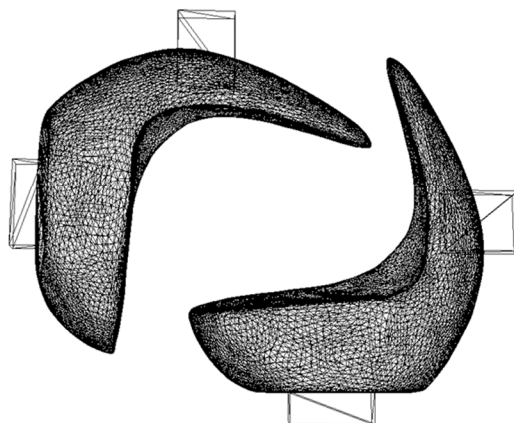
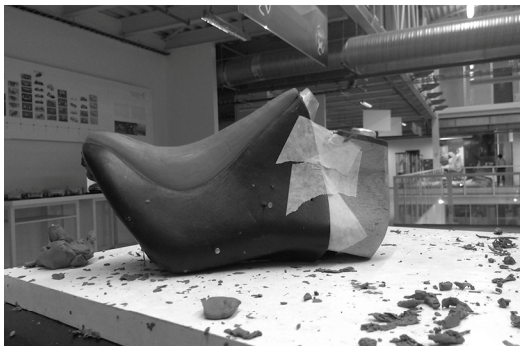
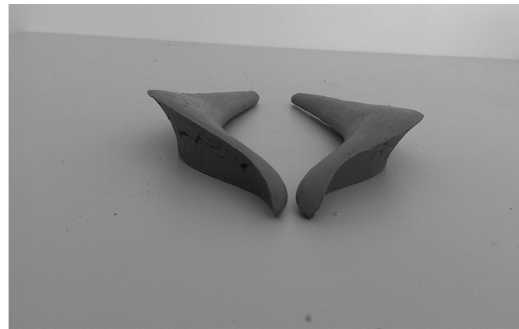
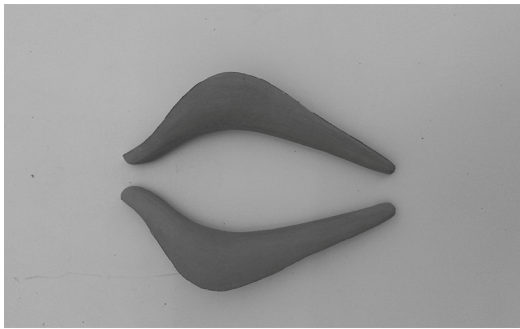
Příloha 14 – Tvorba stříhu a výroba

22



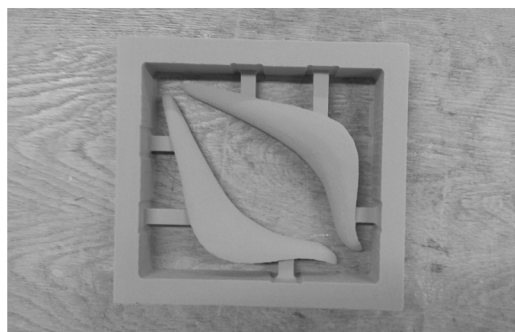
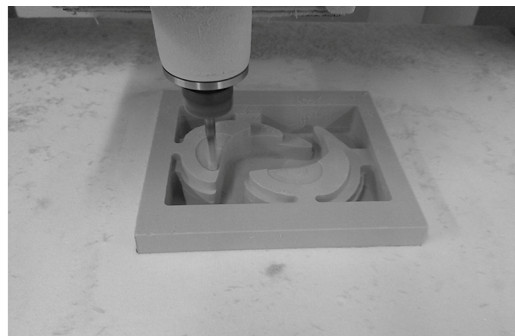
Příloha 16 – Modelace objektů a 3D skenování

23



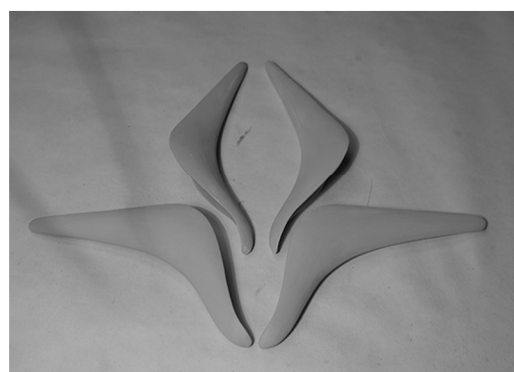
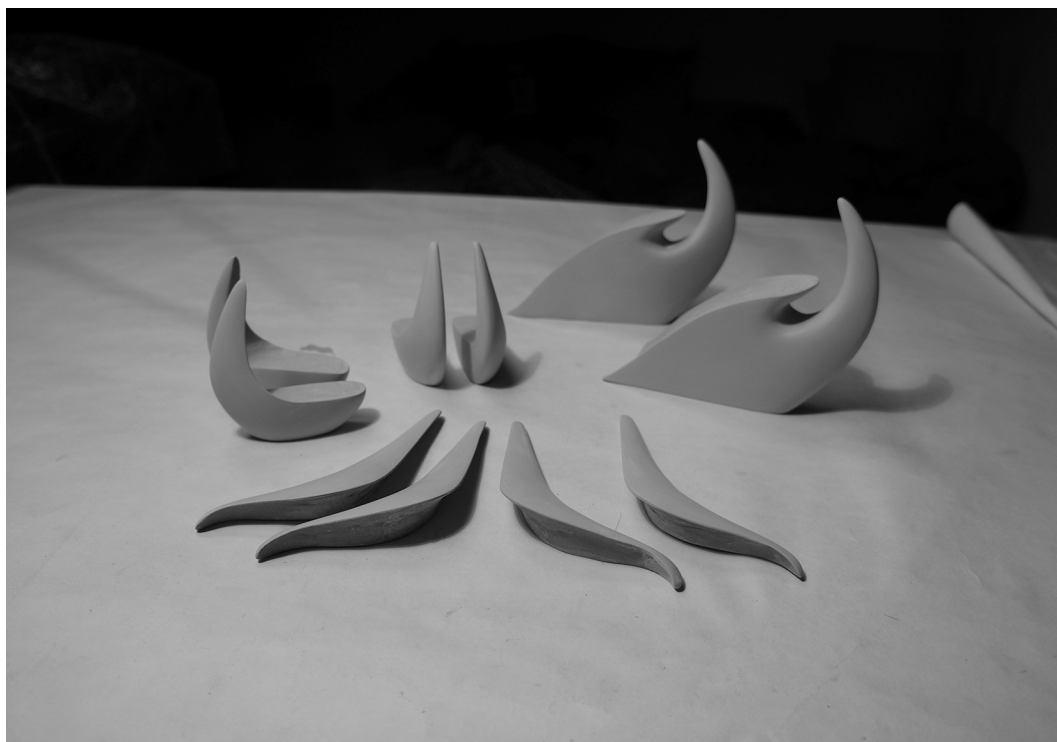
Příloha 17 – Frézování

24



Příloha 18 – Finální objekty

25



Příloha 19 – Fotodokumentace

26



Příloha 20 – Fotodokumentace

27



Příloha 21 – Fotodokumentace

28



Příloha 22 – Fotodokumentace

29



Příloha 23 – Fotodokumentace

30



Příloha 24 – Fotodokumentace

31





Příloha 26 – Fotodokumentace

33



Příloha 27 – Fotodokumentace

34



Příloha 28 – Fotodokumentace

35



Příloha 29 – Fotodokumentace

36



Příloha 30 – Fotodokumentace

37



Příloha 31 – Fotodokumentace

38



Příloha 32 – Fotodokumentace

39

