

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

**KOLEKCE REAGUJÍCÍ NA MÓDNÍ TRENDY A PŘINÁŠEJÍCÍ VLASTNÍ
AUTORSKÉ TÉMA**

Kristýna Lovásová

Plzeň 2019

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu
Studijní program Design
Studijní obor Fashion design

Bakalářská práce

**KOLEKCE REAGUJÍCÍ NA MÓDNÍ TRENDY A PŘINÁŠEJÍCÍ VLASTNÍ
AUTORSKÉ TÉMA**

Autorská kolekce. Ucelená kolekce oděvních objektů.

Kristýna Lovásová

Vedoucí práce: Doc.ak.mal. Helena Krbcová
Katedra designu
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeská Univerzita v Plzni

Plzeň 2019

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Kristýna LOVÁSOVÁ**
Osobní číslo: **D16B0066P**
Studijní program: **B8208 Design**
Studijní obor: **Fashion design, specializace Design oděvu**
Název tématu: **KOLEKCE REAGUJÍCÍ NA MÓDNÍ TRENDY A
PŘINÁŠEJÍCÍ AUTORSKÉ TÉMA.**
Zadávací katedra: **Katedra designu**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

- a) Zvolené téma vnímám jako neodmyslitelný faktor k tvorbě oděvního designu. Nejvíce se mi na trendech líbí, že i přes mnoho již vytvořených proudů je vždy mnoho možností, jak je uchopit.
- b) Způsob realizace:
- Rešerše tématu
 - Hledání vlastní inspirace
 - Kresebné skici jednotlivých návrhů
 - Modelované skici z pomocného materiálu
 - Výběr materiálů a vhodné technologie zpracování
 - Konstrukce - střihy - zpracování
 - Vlastní realizace jednotlivých modelů
 - Fotodokumentace rozpracovanosti a experimentálních postupů
 - Módní fotografie podtrhující námět a jeho atmosféru
- c) Hlavním cílem je zhotovení autorské kolekce oděvu a inspirace na proměnu uměleckého stylu autora.
- d) Výstupem bude malá ucelená kolekce o minimálním počtu 3 oděvních celků.
- e) Průvodní zpráva bude obsahovat minimálně 3 normostrany.

Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany textu**

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

Seelingová, Charlotte. Století módy: 1900-1999. Praha: Slovart, 2000. ISBN 80-7209-247-2.

Fairs, Marcus. Design 21. století: Nové ikony designu: od masového trhu k avantgardě. Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-970-2.

Vladimir 518. Kmeny: Současné městské subkultury. Praha: Bigg Boss & Yinachi, 2011. ISBN: 978-80-903973-2-3 (Big Boss), 978-80-904735-3-9 (Yinachi).

Vartanian, Ivan. Tokyo street style: fashion in Harajuku. Londýn: Thames&Hudson, 2008. ISBN 978-0-500-51403-0.

Charllote, Fiell, Peter. Plastic dreams: Synthetic visions in Design. Velká Británie: Gloucestershire, 2010. ISBN: 9781906863081.

Internetové zdroje:

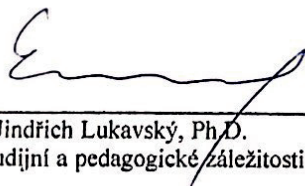
<https://www.greenpeace.org.uk>

<https://www.wave.rozhlas.cz/modeschau>

Vedoucí bakalářské práce: **Doc. akademický malíř Helena Krbcová**
Katedra designu

Datum zadání bakalářské práce: **27. září 2018**

Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2019**

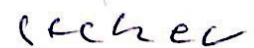


v z. Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D.
proděkan pro studijní a pedagogické záležitosti

Doc. akademický malíř Josef Mištera
děkan



L.S.



Doc. akademický malíř František Steker
vedoucí katedry

V Plzni dne 24. října 2018

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

Plzeň 2019

podpis studenta

PODĚKOVÁNÍ

Ráda bych poděkovala vedoucí mé bakalářské práce doc.ak.mal. Heleně Krbcové za veškeré zkušenosti a rady, které mi poskytla při tvorbě této práce i během celého studia.

Dále chci poděkovat mojí rodině a přátelům, kteří mě zahrnuli podporou a pomocí, když jsem to nejvíce potřebovala.

Obsah

1.TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL TÉMATU	8
1.1 Důvod volby tématu	8
1.2 Módní trendy	8
1.3.Vlastní téma	9
1.4 Cíl práce	9
2.REŠERŠE TÉMATU	10
3. MATERIÁLY	11
4.PROCES TVORBY	11
5. POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA	12
6.VIDEO	12
7. REZUMÉ	13
8. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ1	14
9. SEZNAM ORAZOVÝCH PŘÍLOH	15

1. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

1.1 DŮVOD VOLBY TÉMATU

Inspiraci módními trendy jsem si zvolila z jediného prostého důvodu - módní trendy jsou to hlavní, co jako oděvní návrháři musíme sledovat, aniž bychom se jim podřizovali a zároveň byli ti, kteří je transformují nebo v ideálním případě určují.

V průběhu celého studia se je učíme sledovat a vybírat si z nich inspiraci pro naši tvorbu. Na trendech mi přijde zajímavé, že oděvní prvky jsou většinou přehnané, ať už svou velikostí nebo tvarem tak, aby zaujaly. Tyto trendy určují velké oděvní značky a známí módní návrháři z celého světa. Následně jsou přejímány menšími oděvními řetězci, které je přetváří do více nositelné formy oděvu. V mé bakalářské práci jsem se rozhodla jít cestou uvažování velkých značek a vytvořit nenositelnou kolekci s trendovými prvky bez ohledu na jejich každodenní nošení.

1.2 MÓDNÍ TRENDY

Trendy jsem čerpala ze sezóny jaro/léto 2019. Hlavní inspirací mi byla barevná škála pro tuto sezónu, která se vyznačuje pestřími odstíny, vzájemnými kontrasty modré, fialové, žluté, oranžové a zelené s výraznými potisky a to především jednoduchého okenního kára a výrazných pruhů. Stříhové tvary vychází z 80.let 20.století., které do dnes bereme jako určitý kult barevného nevkusu. V trendech pro jaro/léto 2019 mne nejvíce oslovily módní značky jako je Balenciga - pro svou barevnost a foto prezentací kolekce na tuto sezónu, nebo naše československá značka La Formela, která má stále smysl pro detail, např : výrazné přiléhavé lycrové topy a rafinovaně zakomponované řasení, které můžeme sledovat již několikátou sezónu i jiných celosvětově známých oděvních značek.

1.3 VLASTNÍ TÉMA

Sny pro nás vždy byly něčím záhadným a nevysvětlitelným. Již od počátku lidské existence se v nich snažíme hledat skryté významy a souvislosti, ale nikdo jim však doposud nedokázal plně porozumět.

Jsem někde, jsem nikde. Geometrické obrazce ke mně přicházejí a odcházejí. Prochází mnou, stávají se mou součástí a záhy odchází v dáli. Vyvolávají ve mně rozličné pocity a to utlačování a uvolnění zároveň, pocit vzdálení, přestože stojím na místě. Kontinuálně slyším nekonečné ticho.

Tento často opakující se sen z dětství, vždy se stejnou dějovou linií, mi neodmyslitelně utkvěl v paměti až dodnes. Proto jsem se rozhodla z tohoto snu vycházet.

Často před spaním sleduji sociální sítě, zejména Instagram. Zde jsem nesčetněkrát narazila na 3D vizuální animace nedávající smysl a s nelogickou, avšak zábavnou formou. Většinou se jedná o krátké vizualizace, které se stále opakují ve smyčce, takže nelze rozeznat začátek ani konec. Jedná se o nekonkrétní tvary různých materiálů, ale taktéž o tvary konkrétních těles, avšak s popřením veškeré fyziky. Vizuály jsou většinou podpořeny zvukovými efekty. Přestože se jedná o neexistující předměty, našla jsem v nich propojení s módními trendy.

1.4 CÍL PRÁCE

Cílem mé bakalářské práce je oprostit se od funkčních oděvů vyráběných za účelem komerčního prodeje, a na místo toho vytvořit takové modely, které budou v okolí evokovat smíšené pocity, které ve mně vyvolával můj sen a taktéž vizuální 3D animace. Pohled na mou kolekci má podnítit otázku: Proč? Důvod však nikdy nezjistí, stejně tak, jako já se nikdy nedozvím význam mého snu.

2. REŠERŠE TÉMATU

Začala jsem se zabývat otázkou, zda-li lidé v mém okolí vnímají 3D animace na sociálních sítích stejným způsobem jako já.

Jejich postoje k tomuto novému a stále častěji se objevujícímu trendu v oblasti vytváření počítačových realit, byly dost rozličné. Na jedné straně zde můžeme vnímat pozitivní ohlasy, které se ztotožňují s pokrokem technologií a souvisejících alternativních realit, a na straně druhé skepsi a nedůvěru v tento směr. S tímto rozdílným postojem jsme se mohli již setkat například s přicházejícím kubismem. Podle některých lidí byl kubismus odezva na zjištění relativity, která otevřela dveře všem následujícím oborům, co se prostoru a jeho chápání týče stejně tak, jako tomu je u vytváření 3D vizualizací.

3D vizualizace je počítačové programování založené na zadávání určitých algoritmů. Jedno z nejvíce uznávaných studií v tomto směru je Zeitguised. Toto Berlínské studio se věnuje 3D vizualizacím již od roku 2000 a jejich tvorba je v této oblasti celosvětově nejlepší. Zeitguised vytváří simulace různých tkanin a materiálů. Naskýtá se zde otázka, do jaké míry má tento směr potenciál ve světě módního průmyslu. Jedno ze studií, které se touto tematikou zabývá, je studio Atacac, které v roce 2016 navázalo spolupráci s módní návrhářkou Vivienne Westwood. Zaměřili se na nový radikální přístup se spuštěním módního studia, které mělo jen málo společného s módní produkcí, jak jí známe. Použitím 3D softwaru, který tradičně používá herní průmysl, vytvořili realistické 3D modely oděvů a prodávají je zákazníkům on-line. Teprve po objednání zrealizují požadovaný kus oděvu v reálných materiálech.

3. MATERIÁLY

Ve vizuálních animacích můžeme vidět propojení zdánlivě nespojitelných materiálů, které jsou až na hraně kýče a nevkusů. Proto jsem pro vytvoření mé kolekce zvolila protichůdné materiály s různými povrchovými úpravami a vlastnostmi, které jsem následně kombinovala dohromady. Ráda bych zde některé z nich zmínila. Na zakázku u firmy Soleta Signum jsem si nechala vytvořit vlastní dezén okenního kára na umělý satén a likru. K docílení taktilního vjemu, v případě doteku oděvu, jsem zadala firmě Astralex poflockování technické a protiskluzové síťoviny. Flockování je také použito jako celoplošný dezén dalšího materiálu a to bavlny. V mé práci jsou obsaženy další materiály, které podporují rozmanitost a nesmyslnost vjemu.

4. PROCES TVORBY

Mým původním záměrem byla práce s Lenticularní fólií, která vytváří vizuální pocit prostoru při pohybu materiálu. Pro vyjádření mého tématu byl však tento materiál přespříliš neforemný. Proto jsem zvolila více textilní formu pro zachování oděvního rázu.

Na základě mých inspiračních zdrojů jsem se snažila vytvořit formu oděvu na krejčovské panně tak, aby výsledná silueta evokovala 3D vizualizace, včetně možnosti protažení ruky různými otvory v oděvu a dosažení tak určitých defektů. Důležitým materiálem pro mou tvorbu se stala Lycra (plavkovina), díky které je možné oděvy deformovat, prodlužovat a vytvářet tak nesmyslné tvary, které jsou pro tuto práci klíčové. Pro vytvoření určitého prostoru jsem zvolila jako jeden z nosných prvků kostkovaný dezén, jelikož kostka slouží jako základní konstrukce 3D vizualizací a prostoru, který v mé práci deformuji. Pro dosažení velké formy jsem řasila různé druhy materiálů, ze kterých jsem následně modelovala střihy.

5. POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA

Výsledná podoba spočívá v kolekci tří oděvních modelů, u nichž dochází ke gradaci hmoty, deformace a spojení materiálů a tvarů. První model je založen především na aranžování textilie založené na základní konstrukční čtvercové mřížce 3D programů. U druhého modelu se posouvám do abstraktnější roviny, která je však stále zaměřena na určitý řád a symetrii v podobě rukávů. U třetího modelu vzrůstá nejen forma, ale také chaos a nesrozumitelnost.

6. VIDEO

S počínajícím 21.stoletím začínáme brát určité technologie kolem nás jako samozřejmost. Jedna z nich je 3D tiskárna, která se stává součástí běžného života lidí tak, jak tomu bylo u běžné tiskárny ve 20. století. V současné době jsme zvyklí vymodelovat předměty ve 3D programech a následně je vytisknout, čímž se stanou hmotnými. V tomto videu je natočena má výsledná kolekce, inspirována virtuálními prvky, a následně je převedena z 3D nazpět do 2D.

7.RESUMÉ

The Bachelor thesis is based on the fashion trends for the year 2019. I was mainly inspired by the colours for this season. They are full of bright shades, major contrasts, significant stripes. The cut shapes follow up to the 80s of the 20th century. I am equally inspired by dreams which have remained an unexplicable mystery to us and since the beginnings of the human existence we have been trying to find hidden meanings and connections in them. Nobody has entirely understood them for the moment though. The goal of my Bachelor thesis is to get out of the functional clothing made for commercial sale and instead create clothing objects and 3D animations causing mixed feelings in the audience just like my dreams have. Looking at my collection should cause asking the question “why” ? The reason not to be ever revealed though. Just like the meaning of my dreams is to be hidden to me forever. 3D visualization is a computer programming based on certain algorithms. In the visual animations, you can see the combination of materials at the edge of kitsch and tastelessness which may a priori seem impossible to combine. In this connection, I have chosen for my collection to combine conflicting materials having various surface finishes and characteristics. Based on my inspiration resources, I wanted to create a form of clothing on the mannequin so that the resulting silhouette evokes the 3D visualization including the possibility of stretching the hand through various holes in the clothing and so achieve various defects. An important resource for me is the swim suit material which enables deformations and prolongations of the clothing and so creating absurd deformations which are key for this work. The result consists of three clothing models gradating the mass, the deformation and the combination of materials and shapes. One of the outputs is a video-recording of my collection inspired by virtual elements which is then transformed back from 3D to 2D.

8. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) literální zdroje

- 1 Vladimir 518. Kmeny: Současné městské subkultury. Praha: Bigg Boss & Yinachi, 2011. ISBN: 978-80-903973-2-3 (Big Boss), 978-80-904735-3-9 (Yinachi).
- 2 Fairs, Marcus. Design 21. století: Nové ikony designu: od masového trhu k avantgardě. Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-970-2.

b) Internetové zdroje

- 1 <https://magicfabricblog.com/>(online 2018-17-4)
- 2 <https://www.instagram.com/magicfabricblog/>(online 2018-17-4)
- 3 <https://sever.rozhlas.cz/planetarium-6826205>(online 2018-17-4)
- 4 <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2019-ready-to-wear>(online 2018-17-4)
- 5 <https://cz.pinterest.com/>(online 2018-17-4)
- 6 <http://www.papermag.com/sensen-ii-interview-2611721102.html>(online 2018-17-4)
- 7 <https://www.instagram.com/sensenlii/>(online 2018-17-4)
- 8 <http://stefankartchev.com/miscible-displacement>(online 2018-17-4)
- 9 <http://www.laformela.com/ss-19/>(online 2018-17-4)
- 10 <https://www.soletasignum.cz/>(online 2018-17-4)
- 11 <http://www.flockovani.cz/>(online 2018-17-4)

9. SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH

1. Inspirace 3D.vizuály

2-3. Inspirace oděvní trendy

4 - 5 . První návrhy a První cvičný model

6.Vzorky materiálů

7.- 9 .Finální návrhy

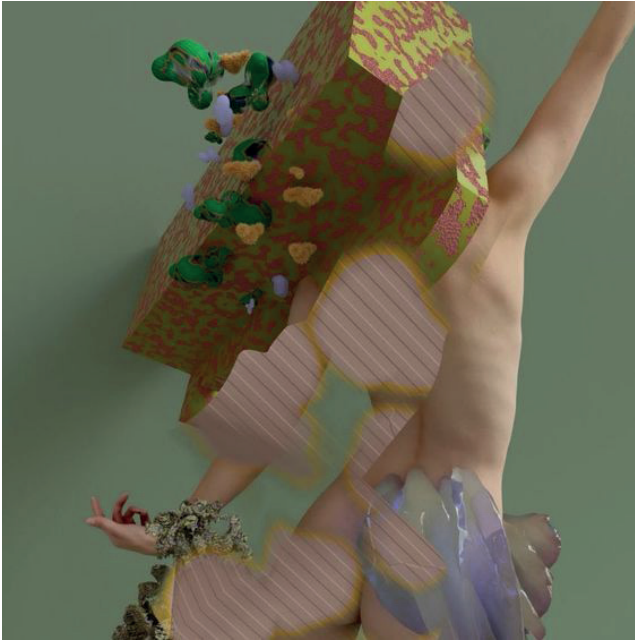
10.-15.Pracovní postup

16.21. Fotodokumentace

..

+

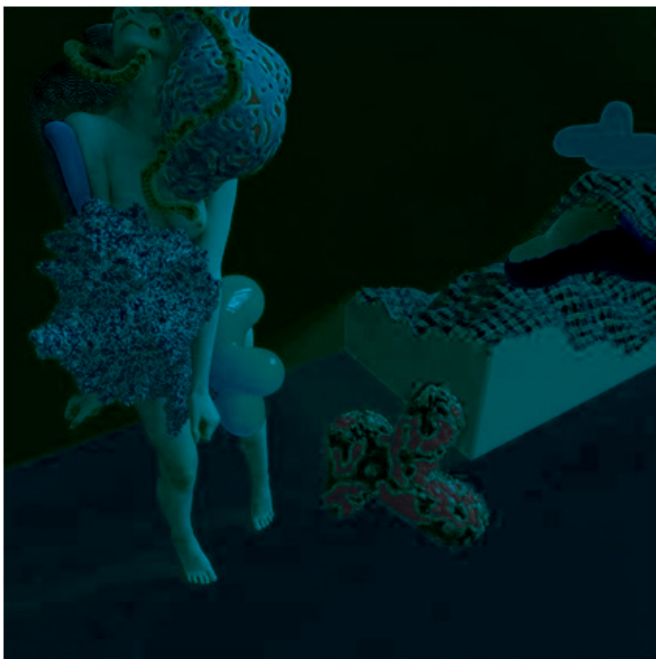
1. Inspirace 3D.vizuály



1



2



3



4

2,4 <https://magicfabricblog.com/>

1,3 <https://www.instagram.com/magicfabricblog/>

Příloha 2. Inspirace - oděvní trendy



4 ,<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2019-ready-to-wear/balenciaga>

5, 6 <https://www.vogue.com/fashion-shows/resort-2019/balenciaga>

7, 8 <http://www.laformela.com/ss-19/>

Příloha 3. Inspirace - oděvní trendy



9



10



11

9 ,<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2019-ready-to-wear/balenciaga>

10 <https://www.vogue.com/fashion-shows/resort-2019/balenciaga>

11 <http://www.laformela.com/ss-19/>

4. První Návrhy



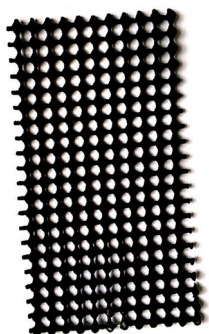
12

5. První modelace

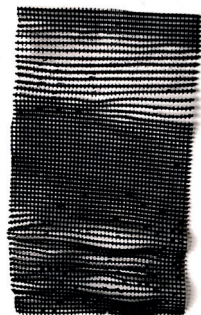


13

6. Vzorky materiálů



15



16



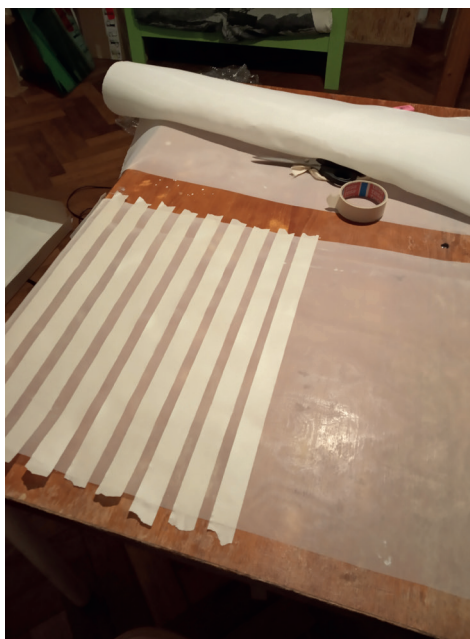
17



18



19



20



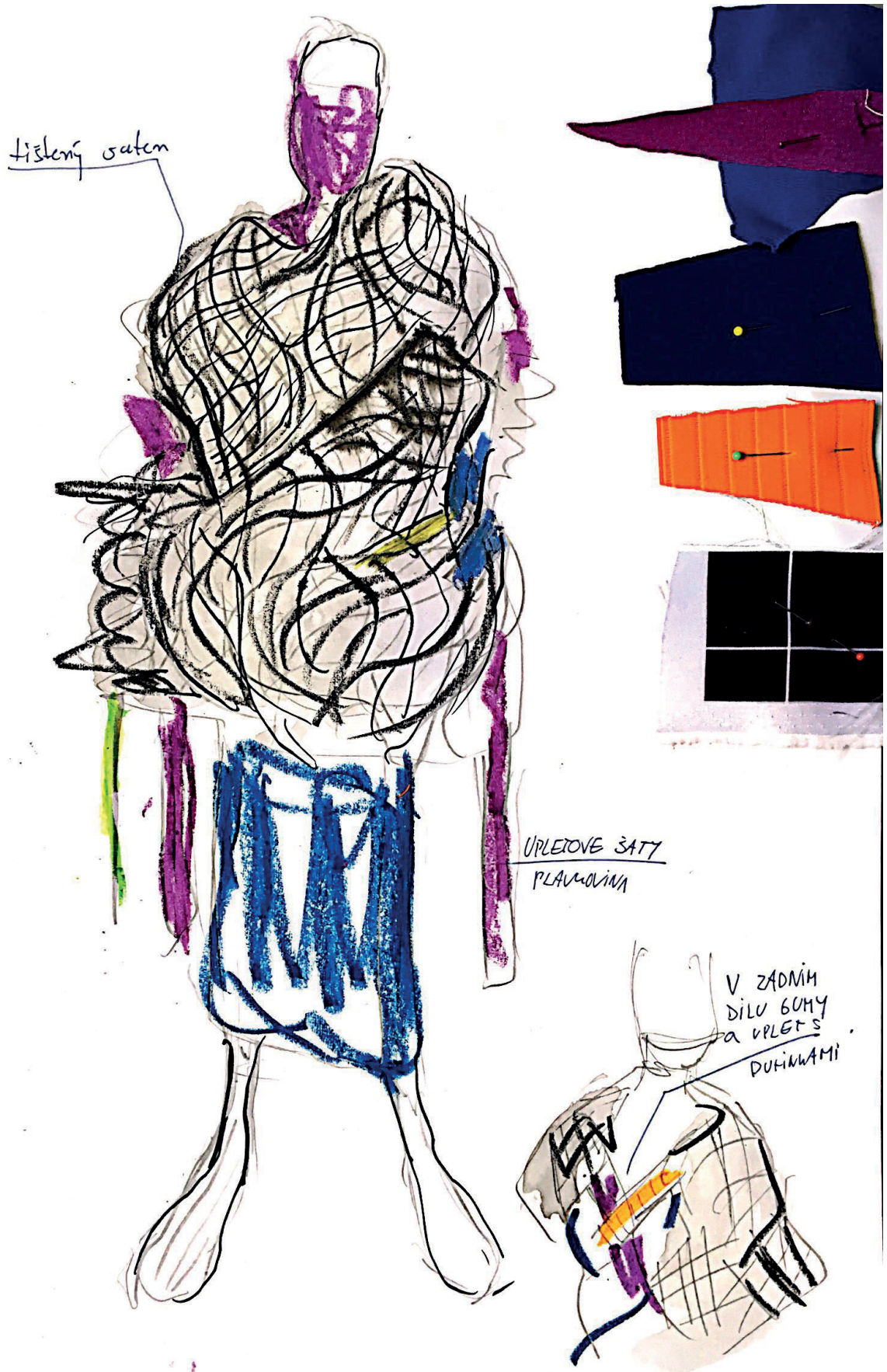
21

15 Sken materiálu, 16 Sken materiálu,

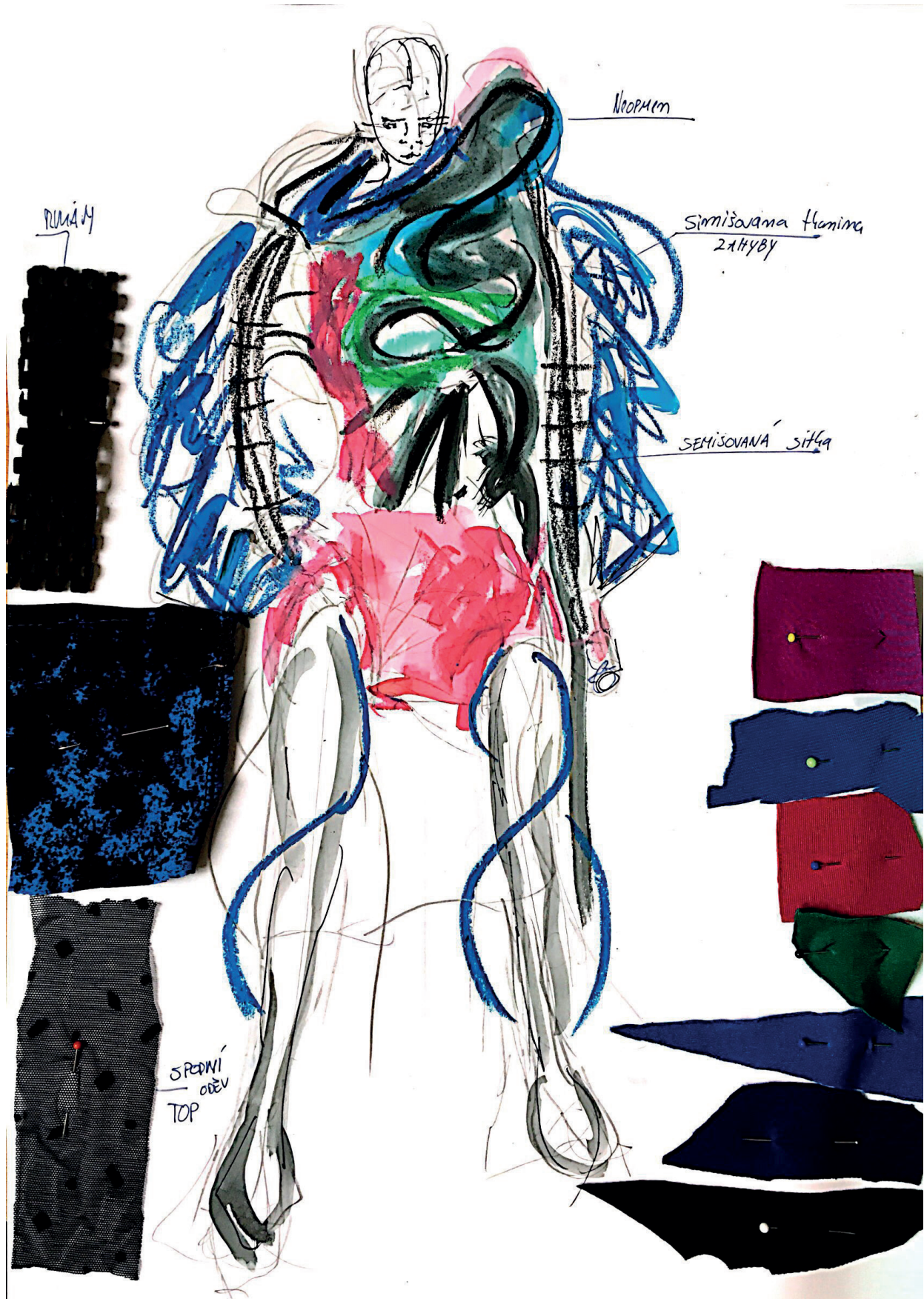
17 Sken materiálu, 18 Sken materiálu, 19 Sken materiálu, 20 Foto přípravy pro flokování

21 Foto hotového flokování

7. Finální návrhy



8. Finální návrhy



9. Finální návrhy



22

10. Kalika



24



23

23 Vlastní modelace kaliko

24 Vlastní modelace kaliko

11. Kalika



25



26



27

25 Vlastní model kaliko

26 Vlastní model kaliko

27 Vlastní model kaliko

12. První Návrhy



28



29

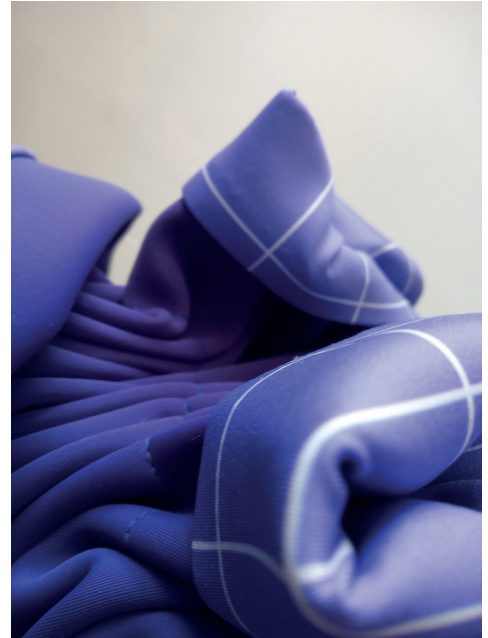
28 Vlastní model kaliko

29 Vlastní model kaliko

13. Pracovní postup



30



31



32



33

30, 31, 32, 33 Vlastní foto

14. Pracovní postup



34



35



36



37

34, 35, 36, 37 Vlastní foto

15. Pracovní postup



38



39



40



41

16. Fotodokumentace



42

42 Foto výsledných modelů

Fotografka- Nstálie Kuznetsová

Modelka - Natálie Mrzlíková

17. Fotodokumentace



43 Foto výsledných modelů

Fotografka - Nstálie Kuznetsová

Modelka - Natálie Mrzlíková

43

18. Fotodokumentace



44 Foto výsledných modelů

Fotografka - Natálie Kuznetsová

Modelka - Natálie Mrzlíková

44

19. Fotodokumentace



45 Foto výsledných modelů

Fotografka- Natálie Kuznetsová

Modelka - Anna Sanetřníková

45

20. Fotodokumentace



46 Foto výsledných modelů

Fotografka - Natálie Kuznetsová

Modelka - Anna Sanetřníková

46

21. Fotodokumentace



47 Foto výsledných modelů

Fotografka- Nstálie Kuznetsová

Modelka - Anna Sanetřníková, Natálie Mrzlíková

47