



# Sci-fi a komiks – oděvní kolekce

## Bakalářská práce

*Studijní program:*

B3107 Textil

*Studijní obor:*

Textilní a oděvní návrhářství

*Autor práce:*

**Jan Syrovátka**

*Vedoucí práce:*

Mgr.art. Zuzana Veselá

Katedra designu





## Zadání bakalářské práce

# Sci-fi a komiks – oděvní kolekce

*Jméno a příjmení:* **Jan Syrovátka**  
*Osobní číslo:* T18000145  
*Studijní program:* B3107 Textil  
*Studijní obor:* Textilní a oděvní návrhářství  
*Zadávací katedra:* Katedra designu  
*Akademický rok:* **2020/2021**

### Zásady pro vypracování:

1. Rešerše na téma sci-fi a komiksy.
2. Tvorba koncepce oděvní kolekce - výtvarné řešení.
3. Návrhy oděvů a dezénů pro jednotlivé postavy.
4. Realizace oděvní kolekce s použitím technologie.
5. Fotodokumentace

*Rozsah grafických prací:*  
*Rozsah pracovní zprávy:*  
*Forma zpracování práce:*  
*Jazyk práce:*

tištěná/elektronická  
Čeština



### **Seznam odborné literatury:**

KOPL, Petr. Komiksový náčrtník. Zoner press, 2018. ISBN 978-80-7413-371-8.

MAZUR, Dan. Komiks: od roku 1968 do současnosti. Praha: Knižní klub, 2015. ISBN 978-80-242-4856-1.

STEVENSON, N.J. Kronika módy. Praha: Fortuna Libri, 2011. ISBN 978-80-7321-570-57.

MACHÁLOVÁ, Jana. Budiž móda. Brána, 2012. ISBN 978-80-7243-608-8.

*Vedoucí práce:*

Mgr.art. Zuzana Veselá  
Katedra designu

*Datum zadání práce:*

2. října 2020

*Předpokládaný termín odevzdání:*

28. května 2021

doc. Ing. Vladimír Bajzík, Ph.D.  
děkan

L.S.

Ing. Renata Štorová, CSc.  
vedoucí katedry

V Liberci dne 1. dubna 2021

## Prohlášení

Prohlašuji, že svou bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně jako původní dílo s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Jsem si vědom toho, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti Technickou univerzitu v Liberci; v tomto případě má Technická univerzita v Liberci právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Současně čestně prohlašuji, že text elektronické podoby práce vložený do IS/STAG se shoduje s textem tištěné podoby práce.

Beru na vědomí, že má bakalářská práce bude zveřejněna Technickou univerzitou v Liberci v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů.

Jsem si vědom následků, které podle zákona o vysokých školách mohou vyplývat z porušení tohoto prohlášení.

27. května 2021

Jan Syrovátka



## **Poděkování**

Na úvod této bakalářské práce bych chtěl velmi poděkovat, blízkým přátelům, kteří celé ty roky se mnou konzultují o vytvářené práci, spolupracují na projektech a jsou tu pro sdílení těžkých chvil. Dalším, kdo si zaslouží upřímný vděk, jsou rodiče, kteří měli vždy pochopení pro mou práci a snaží se mě podporovat v životním směřování. Nemały dík patří také Mgr.art. Zuzaně Veselé, která se uvolila, že se stane vedoucím pedagogem mé bakalářské práce. Patří jí vděk za dobré rady při konzultacích a seriózní vedení.

## **Anotace**

Tato bakalářská práce se zaměřuje na tvorbu oděvní kolekce inspirovanou problematikou sci-fi a komiksů, ze kterých vychází textová rešerše. Práce obsahuje hlubší prozkoumání tohoto vědecko fantastického žánru a komiksů. Vrcholem této práce je oděvní kolekce zpracovaná z návrhů jednotlivých postav a zkušeností osvojených během studia na Technické univerzitě v Liberci. Realizace oděvů probíhala po odborných konzultacích. Celý tvůrčí proces a oděvní kolekce jsou zaznamenány fotodokumentací.

## **Klíčová slova**

Science fiction, Resident evil, mutace, destrukce materiálů, zničení, oděvní kolekce, sublimační tisk, malba, experiment

## **Annotation**

This Bachelor thesis is focused on theoretical and practical part. Whole work is inspired by sci-fi and comics. The Bachelor thesis includes deeper exploration of science fiction genre and comics. Practical part includes fashion sketches, technical drawings and final fashion collection. Implementation of fashion collection will be done after consultation with special teacher of design department of TUL. Sewing of garments will always be after professional consultation with leader of my bachelor thesis. Every single garment will be an artistic piece because of chosen technologies and author's aesthetic. Practical part contains working photos and final fashion photos.

## **Key words**

Science fiction, Resident evil, mutation, destruction of materials, demolition, fashion collection, sublimation printing, painting

<b>Obsah</b>	<b>Strana</b>
<b>1. Úvod</b>	10
<b>1. Science fiction žánr - základní informace</b>	11
1.1 Historie	11
1.2 Směry	13
1.2.1 Antiutopie	13
1.2.2 Horor	13
1.2.3 Vesmírná opera	15
1.2.4 Sci-fi X Fantasy	16
1.3 Móda kosmického věku	17
1.4. Pátý element	20
<b>2. Zpracování komiksů</b>	20
2.1 Komiks	20
2.2 Historie	21
2.3. Český komiks	21
<b>3. Praktická část</b>	22
3.1 Inspirace	22
3.2 Resident Evil	22
3.3 Underworld	25
3.4. Oděvní kresba	26
3.5 Výtvarné řešení	30
3.6 Použité materiály	34
3.6.1 Barevnost	39
3.7 Textilní zkoušky	40
3.7.1 Sublimační tisk	44
<b>4. Realizování oděvů a technické nákresy</b>	44
4.1 Model 1	44
4.2 Model 2	46
4.3 Model 3	48
4.4 Model 4	51
4.5 Model 5	53
4.6 Údržba	55

<b>5. Fotodokumentace</b>	56
<b>6. Závěr</b>	74
<b>Seznam zdrojů</b>	75

## 1. Úvod

Vzhledem k mému zájmu o fantaskní žánr science fiction a doporučení pedagoga na toto téma bakalářskou práci zpracovávat, jsem k velké vzájemnosti zařadil do tématu i komiks. Cílem této diplomové práce bude vyhledat inspirační a ideové prvky ze science fiction snímků, které budou zahrnovat literaturu či film.

Vedle psaného textu bude zpracováno téma i po výtvarné stránce, kdy půjde o vytvoření jakési postavy inspirované post apokalyptickým světem literatury Resident evil. Na základě výtvarných prvků, které budou sloužit jako základna pro další posun, bude navržena oděvní kolekce vycházející z textové rešerše a výtvarného zpracování. Oděvní kolekce by měla působit dojmem, který bude evokovat zvláštní, poničený, futuristický svět. V práci bych chtěl využít experimentování s textilem a objevovat nové výtvarné prvky vybraných materiálů.

# 1. Science fiction žánr - základní informace

## 1.1 Historie science - fiction

Na úvod této práce bude uvedeno krátké vysvětlení zkratky sci-fi (dále také SF). Jde o spojení science, anglicky věda a fiction - fikce. Spojením těchto dvou disciplín začal vznikat již v 19. století umělecký směr, který si postupem času našel své pevné místo ve světě filmu, literatury nebo samotného umění a získal si miliony fanoušků, kteří mnohdy tomuto stylu propadli. Tento žánr využívá prvky moderních technologií, které jsou na svou dobu nové a lidé jsou k nim mnohdy skeptičtí. V kombinaci s fikcí produkuje toto spojení kombinaci, jež má za následek vytváření prostoru rozcházejícího se s realitou. Z mého pohledu se jedná o umělecký směr, který ani tak nevznikl jako nějaký názorový protiproud či snaha odlišit se, ale s rozmáhající se technologií a průmyslem vznikaly stroje, objekty a příležitosti, které lidem poskytly nové podněty i možnosti práce. Tyto nabyté poznatky lidé mohli využít k realizování do té doby nevšedních příběhů a umění, které užilo nově osvojené výtvarné nezastavitelného technologického postupu, které měly a stále mají na lidskou mysl zásadní vliv.

Každý lidský tvor je obdařen vlastností přemýšlet pomocí své vlastní fantazie. Základem lidského myšlení jsou obecné myšlenky, jako jsou vjemy okolí a hodnocení situace, avšak každý člověk dokáže toto myšlení obohatit o fantazii.

*"Fantazie uvolňuje člověka od přímých vazeb se skutečností. K čemu ale člověk potřebuje odstup od přímých vazeb se skutečností, když veškerá jeho praxe je se skutečností spjata?" [6]*

Zvířata jsou schopna myslet na primitivní úrovni, ale na rozdíl od člověka nejsou schopna zhodnotit příčinu a důsledek. Toto hodnocení jevů nás přivádí na jinou úroveň přemýšlení, kdy nad celým souběhem událostí dokážeme přemýšlet ze spousty jiných směrů, což nás dokáže zavést do situace, kdy události a vjemy nevycházejí z proběhlé reality, ale jsou doplněny o naši fantazii. Tento způsob přemýšlení, a můžeme tvrdit i domýšlení či vymýšlení, má hlavní stavební kámen při tvoření fantaskních příběhů, které ač vycházejí z reality anebo minulosti, jsou především upraveny lidskou fantazií tak, aby reflektovaly autorovi touhy, obavy nebo vize.

*"SF je forma. Je to pouze jeden ze způsobů, jak vyjádřit myšlenky. Způsob, který je některým lidem příjemnější a přístupnější než všechny ostatní. Co na tom, že se jiným nevyhovuje? Nemusí to číst." [7]*

Předpoklady ke tvoření sci-fi projektů, literárních či filmových, mají již z historického hlediska snad všechny národy světa, které vyrůstaly v bájích a různých pohádkách, které si předávaly z generace na generaci a každou generací si příběh upravili dle své vlastní fantazie. Mytologie oplývající různými bohy a přízraky poskytla skvělé podklady k tvoření fantaskních příběhů přesahující realitu.

První zmínky žánru, který dnes nazýváme science fiction, můžeme pozorovat již v první polovině 19. století kolem roku 1818, kdy vychází kniha Frankenstein od autorky Mary Shelleyové. V dnes již známé knižní i filmové adaptaci, můžeme pozorovat, že sci-fi je žánr různorodý a můžeme ho sledovat v propojení dalších literárních směrů, v tomto případě hororu.



Obrázek 1: Else Lancheterová jako Mary Shelley, Frankensteinova nevěsta 1935 [5]

V příběhu je zachyceno, jak je věda využita k pokrokovým a na tu dobu nevídaným věcem. Ústřední postavou je šílený doktor, který využije vědu ke stvoření umělého člověka s nadlidskou silou.



Toto je jeden z příkladů, který je již pomalu typickým pro science fiction příběhy, kdy jde o zneužití vědy a techniky ambiciózní a povětšinou i lehce vyšinutou postavou. Ve filmovém zpracování lze vidět prvky fikce, která divákovi předloží fantaskní podívanou a dokáže celý příběh přenést do utopické reality. [7]

## **1.2 Směry science-fiction**

Jakožto ostatní velké umělecké směry a žánry, je i science-fiction obecným názvem proudu spousty podobných stylů, které se svou podobností a námětem příběhu vejdou pod pomyslnou střechu s označením SF. Přesto stojí za zmínku několik pod oborů tohoto žánru, které jsou se svými detaily rozdílné, ale obsahem podobné.

### **1.2.1 Antiutopie**

Též známé jako dystopie je velmi používané a rozšířené téma, nenajdeme ho pouze v příbězích sci-fi, ale často úzce “spolupracuje” s tímto žánrem. Vzhledem k častému zneužití vědy a techniky, které jsou ve SF příbězích často zneužité v neprospěch civilizace je antiutopie oblíbeným námětem. Tyto antiutopické příběhy popisují hypotetický společenský systém, který je horší než ten, ve kterém žijeme. Příběhy, či fikce mají za úkol diváka nebo čtenáře varovat před možným vývojem společnosti. Jako příklad si můžeme uvést literární dílo G. Orwella – 1984.

### **1.2.2 Horor**

Tento pojem je známí snad každému člověku, který se dívá na filmy. Kultovní žánr, který si našel své místo ve světě filmu, tak i literatuře. Na rozdíl od science-fiction není horor definován obsahově, ale esteticky. Hororové příběhy mají vyvolávat pocity strachu, hrůzy, napětí a takzvaného mrazení po zádech. SF horory jsou často spojovány s roboty anebo vraždícími mimozemskými tvory. Zde stojí za zmínku dnes již kultovní filmová sága – Vetřelec. Tyto filmové snímky, které odstartovaly již v roce 1979, dokázaly divákovi předat tak skvělou podívanou, že se dočkaly spousty pokračování a různých adaptací v podobě komiksů nebo videoher. Většina příběhů se odehrává v budoucnosti na vesmírných lodích a stanicích nebo na zcela jiných planetách.

Toto prostředí a námět tvora, který má nezničitelnou tělesnou schránku, kyselinu místo krve a svou krvelačností zabijí všechny své oběti, zavede diváka do perfektního příkladu science-fiction horroru plného napětí a strachu, kdy fantazie a strach ovládne myšlenky. [6]



Obrázek 2: Vetřelec [8]

*"Science fiction je součástí skupiny žánrů, u kterých způsob odvíjení děje závisí na událostech, technologiích, společenských poměrů atd., které jsou nemožné, neskutečné nebo jsou líčeny jako součást jakéhosi času v budoucnosti, v minulosti nebo sekundárně vytvořeného světa." [5]*

### 1.2.3 Vesmírná opera

Tento termín, známý též pod anglickým názvem space opera, vznikl již roku 1941 jako pojmenování pro druh dobrodružných sci-fi příběhů, které se primárně odehrávají ve vesmíru s častým námětem meziplanetárního konfliktu. I v těchto příbězích můžeme pozorovat antiutopické náměty, kdy se meziplanetární konflikty často přetransformovaly na celo galaktickou konfrontaci, která stáhla do boje všechny její obyvatele.

Tyto prvky jsou charakteristické zejména v dnes již kultovní sérii Star Wars, Stargate či Star Trek. Důkazem může být animovaný seriál, který je zpracován i v komiksové podobě, Star Wars klonové války. Válečný konflikt nevídaných rozměrů se za pomoci technologie dostal do všech koutů galaxie a stáhl do války všechny její obyvatele. [6]

Sága Star Wars vznikla ve filmové podobě již v roce 1977 a to překvapivě čtvrtým dílem – epizoda IV – Nová naděje. Filmoví tvůrci dokázali využít a časem i zdokonalit objevené moderní technologie, které využili k vytvoření perfektní fikce a navození prostředí vesmírů a planet, jež jsou většinovým prostředím pro Star Wars příběhy. Stejně tak i laserové zbraně, kosmické lodě, světelné meče – rozvinuté a pomocí technologie zdokonalené konvenční zbraně, které se využívají v alternativním budoucím světě. Různé rasy obyvatel, pokročilé lékařství a kosmopolitní společnosti mají za následek takové množství fanoušků, kteří díky tomu začali milovat žánr science fiction. Mezi tyto, s nadsázkou řečené, blázny patřím i já, kdy mě tento svět pohltil a již od útlého věku mě inspiroval ve fantazijním přemýšlení. Sága měla takový dopad na fanoušky sci-fi, že příběhům vznikla jejich setkávací událost Star Wars Celebration, kde se představují novinky, ale hlavně se tam mohou sejít všichni fanoušci v kostýmech tohoto fantastického světa. První Star Wars Celebration proběhl roku 1999 při představení (paradoxně) prvního dílu filmové série.



Obrázek 3: Star wars - Nová naděje [5]

### 1.2.4 Sci-fi X Fantasy

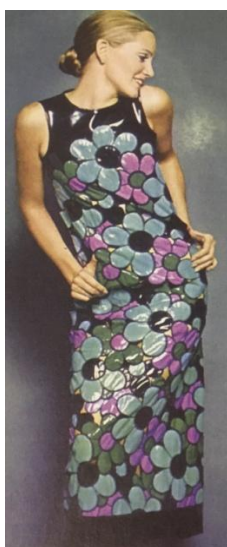
Vzhledem k úzkému provázání těchto dvou směrů stojí za zmínku krátké vysvětlení, v čem se tyto dva obory podobají a jaké jsou právě jejich rozdíly, podle kterých lze odlišit vizuální i příběhovou náplň. Jak je již zmíněno v rešeršní části ohledně problematiky science fiction, je stěžejními prvky tohoto směru technika, věda a často námět jejich zneužití. Příběh má tendenci se odehrávat v daleké budoucnosti, kdy oblíbeným dějištěm je samotný vesmír. Nicméně se může vyskytovat i jakási paralelní realita. Ovšem na druhou stranu fantasy je žánr, který má své specifické vlastnosti, podle kterých lze fantasy a SF odlišit. Fantasy příběhy se odehrávají v imaginárních světech nebo naší minulosti, jelikož historie v těchto příbězích hraje značnou roli. Podstatnou část fantasy jsou nevysvětlitelné, nadpřirozené jevy, které můžeme snadno nazvat kouzlem či magií. V těchto příbězích se také objevují zvířata v hlavní roli a často i s lidskými vlastnostmi jako je řeč či rozvinuté myšlení. Postavy jsou na místo laserových zbraní a kosmických lodí vybavené archaickými zbraněmi jako je luk či kopí a kouzelnými schopnostmi jako je telekineze nebo ovládání přírodních živlů.

### 1.3 Móda kosmického věku

Roku 1967 překvapila obyvatele Berlína vystavěná zeď, která stvrdila zlověstný dopad komunismu na střední a východní Evropu. Světové velmoci se zaměřily na nové vojenské a technologické předhánění a jednou z disciplín bylo dobývání kosmu. Závody vedly k vytváření nových materiálů a vhodného vzhledu oděvu k použití na cestě do vesmíru. Rozmach televizního vysílání v 60. letech propojil tuto fikci s tehdejší realitou, když se astronaut Jurij Gagarin stal prvním člověkem, který vzlétl do vesmíru. U tohoto historického milníku mohli být přítomni i všichni diváci TV vysílání. Sci-fi a nepoznaný svět vesmíru se už nezdál tak vzdálený a tajemný jako dřív a začal pomalu pronikat i do světa módy, kde se spousta návrhářů nechalo inspirovat touto dobou.

*"Módu ovlivnila vyumělkovanost a s použitím nových materiálů jako byl papír, plast a plexisklo, začala být haute couture čím dál méně důležitá" [3]*

Jedním z návrhářů, kteří v této době tvořili, modely ovlivněné slávou kosmického věku byl Pierre Cardin. Tento návrhář jako jeden z prvních experimentoval s novými materiály, které využíval pro své oděvy, důkazem mohou být jeho vinylové šaty s květy z roku 1969. Dalším autorem, který vedle Cardina tvořil, byl Emanuel Ungaro, francouzský designér s italskými předky. Mezi oblíbené prvky patřily především výrazné a extravagantní tisky na tkaniny, které navrhovala Sonia Knappová. Kolekce stavěly na fascinující barevné paletě a pečlivě provedenou stavbou oděvu.



Obrázek 4: Vinylové šaty, Pierre Cardin [4]

Nejvýraznějším a známějším i mezi širší společností je bezesporu návrhář Paco Rabanne. Španělský designér poblázněný pop-artovými plastikami a neoděvními materiály jako jsou například kovové plíšky, sklo či plast. Ikonické jsou jeho minišaty z kovových částí spojené bílým krepem, které dominovaly modelové krejčovně ve druhé polovině 60. let. Rabbaneho modely se pohybovaly na hraně nositelnosti, kdy se mělo jednat o nadčasové futuristické oděvní kompozice, které nositelku znázorňovaly jako ženu novověku a postavu z dalekého vesmíru. Tehdejší tvorba a módní kreace fungovaly jako inspirace pro vytvoření kostýmů pro budoucí sci-fi filmy, jedním takovým je film 2001 Vesmírná prda. Dnes se tento modelový dům, řadí mezi světovou haute couture. Hlavní návrhář pro tuto značku je již dnes Julien Dossena, který převzal umělecké vedení v roce 2013. Pod jeho vedením stále vznikají modely typické pro dům Pacco Rabanne - použití kovových plíšků a futuristický vzhled. [4]



Obrázek 5: Pacco Rabanne šaty z kovových plíšků [4]



Dalším návrhářem, který již v této době působil je slavné francouzské jméno Jean Paul Gaultier. Tento módní návrhář je dalším příkladem toho, že člověk nemusí mít vystudovanou danou školu, aby nemohl v oboru pracovat. Svou praxi získal u takových návrhářů, jako byly Pierre Cardin nebo Jean Patou. Tvorba tohoto návrháře je provokativní, extravagantní a mnohdy stírá rozdíly mezi pohlavím. Ve svých modelech míchá náboženství, kulturu z celého světa, sexualitu či zajímavé lidi, kteří svým vzhledem vybočují ze společenských standardů.

*“Tvrdil, že ten, kdo se obléká jako coura, nemusí přece courou být.” [4]*

Asi nejvíce tohoto nevšedního návrháře proslavil korzet s kuželovitými hroty, který navrhl pro pop music divu Madonnu. Jeho nadčasové a provokativní looky mu daly možnost navrhnout kostýmy pro film Pátý element, který natočil v roce 1997 francouzský režisér Luc Besson. Gaultier pro tento film navrhl sporný kostýmek bílé barvy, poskládaný z pruhů látek pro hlavní postavu Leelo. Vedle tohoto modelu vytvořil pro film celou řadu kostýmů čítající úctyhodné číslo 954. [4][9]



*Obrázek 6: Leelo, kostým od J.P.Gaultier [14]*

## 1.4 Pátý element

Na základě doporučení vedoucí bakalářské práce jsem jako jeden z inspiračních prvků využil filmové zpracování komiksového námětu Pátý element. Tento science fiction snímek vznikl na spolupráci francouzských komiksových tvůrců Jeana Girauda a Jeana-Claudea Meziera. Jeden z komiksů J.C. Mezier The circle of power, inspiroval Luca Bessona, režiséra filmu, k přepracování konceptu postav a některých prvků ve filmu. [18]

Ve filmu můžeme pozorovat výstřední až extravagantní oděvy. Samotné postavy svým zjevem či chováním přispívají na atmosféře společnosti, která se od té současné dost liší. Společnost v budoucnosti je obklopena roboty, technologií, létajícími auty a všelijakými vymoženostmi. Samozřejmě již známým námětem pro sci-fi žánr je příběh odehrávající se v budoucnosti a vesmíru. Federativní uspořádání systému v čele s prezidentem občas působí až totalitně, ale i toto téma je součástí příběhů o budoucnosti. Tentokrát jde o záchranu planety pátým elementem, který zastřešuje oheň, vodu, vzduch a zemi.

Avšak nakonec je to láska, která dokáže planetu zachránit. Konflikt se nevyřešil jen za pomoci technologie, ale byl to cit, něco nehmatatelného, něco většího, než technologie jsou.

## 2. Zpracování komiksů

### 2.1 Komiks

Komiks je umělecký sdělovací prostředek, který je tvořen obrázkovými výjevy, které chronologicky navazují a tím vytváří vizuální příběh. Tyto obrázky bývají často doplněny o textové pole, které čtenáři přináší jakési shrnutí obrazového děje. Samotné postavy v komiksu mají mnohdy své vlastní “bublíny“, do kterých je vkládán text a tím vzniká dialog, který obohacuje a dovysvětluje celý příběh. V komiksové terminologii, se prostoru, který zachycuje obrázek, říká panel. Podmínkou pro tvorbu komiksového příběhu je umísťovat panely vedle sebe tak, aby navazovaly obrazové úseky a shodovaly se s příběhovým dějem – (scénářem). Tímto seřazením vzniká důležitý rozdíl mezi komiksem a animovaným filmem, ve kterém se příběh tvoří rychlým snímáním obrázků za účelem vytvořit plynulý pohyb – animaci.



## 2.2 Historie komiksů

I když se může zdát, že téma komiksů je vzhledem k historii mladé téma rozvíjející se teprve během 20. století, lze říci, že takové komiksy se ve své podstatě objevovaly již v dobách starověkých. První poznatky můžeme pozorovat v umění starého Egypta, kdy nástěnné malby mnohdy doplněné o text nebo vyryté hliněné destičky měly za úkol prezentovat a šířit proběhlé události. Toto podobné zpracování můžeme nalézt i v Americe ještě před kolonizací evropskými národy a celkově v celé epoše lidské historie.

Negramotní lidé sdělovali příběhy a události prostřednictvím řeči, která byla ze sdělovacích prostředků nejrozšířenější. Vzhledem ke krátkodobému uchování příběhu začaly vznikat obrazové nosiče, které vyřčené události interpretovaly skrze obrazový děj.

*“Je jedno, jak se mu říká, jestli manga, bande dessinée, fumetti, tebeos nebo historietas, komiks je prostě neodmyslitelnou součástí odvěké lidské touhy vyprávět příběhy prostřednictvím obrázků.”* [2]

## 2.3 Český komiks

V českém prostředí se komiksy začaly objevovat, již během první poloviny 20. Století, které tvořil Ladislav Vdolek, ale jeho práce nebyla veřejností přijata s pozitivním ohlasem. Tehdejší společnost nahlížela na komiksy jako na literaturu vyhrazenou pouze dětem. Mnohem úspěšnější autoři byli, se svým již kultovním komiksem Rychlé šípy, Jaroslav Folgar a dr. Jan Fischer. Výsledky jejich práce bavily čtenáře po celá desetiletí a publikování komiksů postupovalo až do 21. století. Dalším neméně známým komiksem je Čtyřlístek, který jako první napsal Jaroslav Němeček, kterému během jeho tvorby pomáhali další lidé z uměleckého prostředí jako například Ljuba Štíplová. [15]

### 3. Praktická část

Tato část bakalářské práce bude věnována vysvětlení specifické inspirace, výtvarnému zpracování, digitálnímu tisku a jednotlivým oděvům. Praktická část obsahuje oděvní kresby, použité materiály, textilní zkoušky, technologii sublimačního tisku, technické nákresy a jednotlivé modely ve fotodokumentaci.

#### 3.1 Inspirace

Tak jako každá praktická část, se i tato začala utvářet ze samotného tématu bakalářské diplomové práce. Vzhledem k autorovu zájmu o science fiction žánr a doporučení od pedagoga na toto téma pracovat, se začalo přemýšlet nad prvotním konceptem a hledáním inspirace v již nabádaných podnětech. Inspirace byla čerpána z fantaskní literatury knižní série, od Stephani Danelle Perry, Resident evil, filmové ságy Star Wars či Star Trek, ale také seriálové podoby Star Gate. Malou úlohu sehrála i osobní zkušenost s herním zpracováním literatury Resident evil.

#### 3.2 Resident evil

Tato knižní série má celkově sedm knižních dílů, které se vzájemně prolínají. Příběhy jsou plné nestvůr, zombie, smrtících virů a jedné nadnárodní korporace, která svými chemickými sloučeninami experimentuje s biologickými zbraněmi. Příběh je o speciálním policejním útvaru S.T.A.R.S., který vyšetřuje záhadná zmizení ve městě. Umbrella Corporation ve svých bunkrech pod fiktivním městem Racoon City protizákonně vytváří viry působící na živou tkáň, které deformuje buňky, a přebírají vliv nad svým hostitelem. Jednoho dne však virus unikne z laboratoře a začne řídit na obyvatelstvu přilehlého města. Zde začíná policejní vyšetřování, které má záhadné brutální vraždy a podezření na kanibalismus vyšetřit.

*“Zombie. Zmutovaná zvířata. Biologické zbraně a chirurgicky vylepšená monstra. Tajné laboratoře a rozsáhlá spiknutí. Zdálo se to nemožné, jenže Jill Valentineová a členové jejího týmu S. T. A. R. S. viděli na vlastní oči, když korporace Umbrella proměnila Racoon City v jeviště nejzákeřnějších genetických experimentů, jaké kdy byly provedeny. Po všem, čím si Valentineová prošla, je připravena jednou provždy tu izolovanou horskou komunitu opustit. Jenže Umbrella s Racoon City ještě neskončila.”*

[10]

Nejvydařenější exemplář byl pojmenován T-virus. Ten napadá mozkovou tkáň a způsobuje do značné míry nekontrolovatelnou mutaci, která má za následek například zduření svaloviny, prodloužení končetin včetně drápů či zamezuje některým vlastnostem jako je strach nebo bolest. Jediné co zůstává, je neukojitelná touha po čerstvém mase. Tyto experimenty zprvu začaly probíhat na zvířatech, jako jsou psy, ještěři, pavouci nebo ptáci. Každý z těchto exemplářů propadl jiné deformaci způsobené T-virem. Jedním z výtvorů, u kterého není znám původní hostitel, ale z jeho skladby těla se můžeme domnívat, že šlo o nějakého obojživelníka podobného žábě, je tak zvaný "lízač" (v originálním znění "Licker"). Tento tvor nemá žádnou srst, neboť celé tělo pokrývá obnažené svalstvo, zduřelý mozek a nemožně dlouhý jazyk. Tento živočich byl inspirací k vytvoření modelů, které by evokovaly lidské tělo. Vzhledem k zákeřnosti korporace, začaly provádět experimenty i na lidech a jejich výsledky měly působit jako humanoidní zbraně v armádách militantních vlád po celém světě. Jedním z těchto výtvorů byla třída Tyrant (v některé literatuře uváděno jako Tyran). Přes 2 metry vysoké mužské tělo bez genitálií, které kvůli své mutaci mělo překypřené svalstvo, ostře řezanou lebku a velmi světlou kůži. Celkovým dojmem působil jako jakýsi Frankenstein, monstrum bez vyšší inteligence vytvořené pro ničení.

Jelikož byl Tyrant humanoidního typu, mohla korporace Umbrella skrze enzymy T-viru kontrolovat jeho chování a ukládat mu úkoly jako byla likvidace nepohodlných svědků zvrhlých skutků jeho stvořitelů. Vzhledem k této skutečnosti, Umbrella Tyranty vyzbrojila raketometem a ručním rotačním kulometem a monstrum ošatila. Jejich děsivý vzhled doplňovaly povětšinou dlouhé kožené kabáty, které díky velkým průstřihům spojených šněrováním, dovolili velkému tělu úctyhodnou obratnou manipulaci. Některé modely byly ovšem spojené jakými si velkými svorkami přičemž suknice zůstala jako součást oděvu, který by umožňoval pohodlný pohyb.



*Obrázek 7: Lizač, Resident Evil [11]*

V knižní i ve filmové podobě vystupuje Tyrant s operačním názvem Nemesis. Avšak jak již tomu bývá, filmová verze se od té knižní liší v náplni příběhu. V budoucí tvorbě vycházela inspirace z materiálového typu oděvu Nemesis. Nicméně, i když se můžeme domnívat, že Tyrantův kabát byl zhotoven z pravé usně, tento materiál se v oděvní kolekci nenachází, vzhledem k procesu, jakým se tento materiál získává. Vybrána byla koženka s vysokou gramáží, přičemž její rudá barva má symbolizovat krev.



*Obrázek 8: Tyrant, Resident Evil [12]*

Vedle literárního načerpání fantazie, byla při výtvarném zpracování jako jedna z rešeršních technik využita i audiovizuální forma v podobě hraného filmového ztvárnění Resident Evil a také animované verze, které vznikaly ve studiu Marza Animation Planet v Japonsku ve spolupráci s filmařem Takashi Shimizu. Zhlédnutí animovaných filmů přineslo nový pohled na celý příběh světa zombie.

### 3.3 Underworld

Vedle filmové a knižní adaptace science fiction žánru Resident Evil byla inspirací taktéž filmová série Underworld. Jedná se o science fiction fantasy žánr, který pojednává o světě dvou zneprátených druhů. Jedná se o upíry a lycany (vlkodlaky, ve filmové adaptaci jsou však nazýváni lycani). Slovo lycan pochází z evropských pověstí a bájí jehož celý název je lykantrop. Jedná se o člověka, který se pod vlivem kletby nebo vlkodlačího viru přeměňuje na zvířecí stvoření vlčí podoby. [13]

Tento upíří svět je složen z velkých covenů, jakých si komunit, které mají své nejvyšší, nejstarší upíry. Tito starší žijí stovky let a jednou za čas předají vládu dalšímu staršímu a uchýlí se na desetiletí do spánku. Ve filmovém příběhu, můžeme pozorovat, hlavní hrdinku Selene, která již po staletí bojuje v řadách upírů, loví a zabíjí lycany. Upírka povětšinou obléká dlouhý kožený kabát s rozparkem pro lepší pohyb a uplý latexový kostýmek pokrývající celé tělo od krku až ke kotníkům.

Na dolních končetinách má připnuté pásy pro zbraně a obuv je zhotovena z lesklého materiálu, který vypadá jako lakovaná kůže nebo pevný latex. Obuv je opatřena podpatkem a platformou pro pohodlnější chůzi či běh.

Jakýsi pomyslný otec této dívky je nejvyšší z covenu, Viktor, velmi starý upír, který kdysi Selene proměnil na upírku. Viktor má zjev starého muže okolo 60 let, prořídlejší vlasy a světlou pokožku. Aby podtrhl svůj majestát, a vysoké postavení nosí dlouhý kožený kabát s velkým límcem nebo stojáčkem. Celý kabát bývá klasického střihu a občas se na něm vyskytne i výšivka s ornamenty.



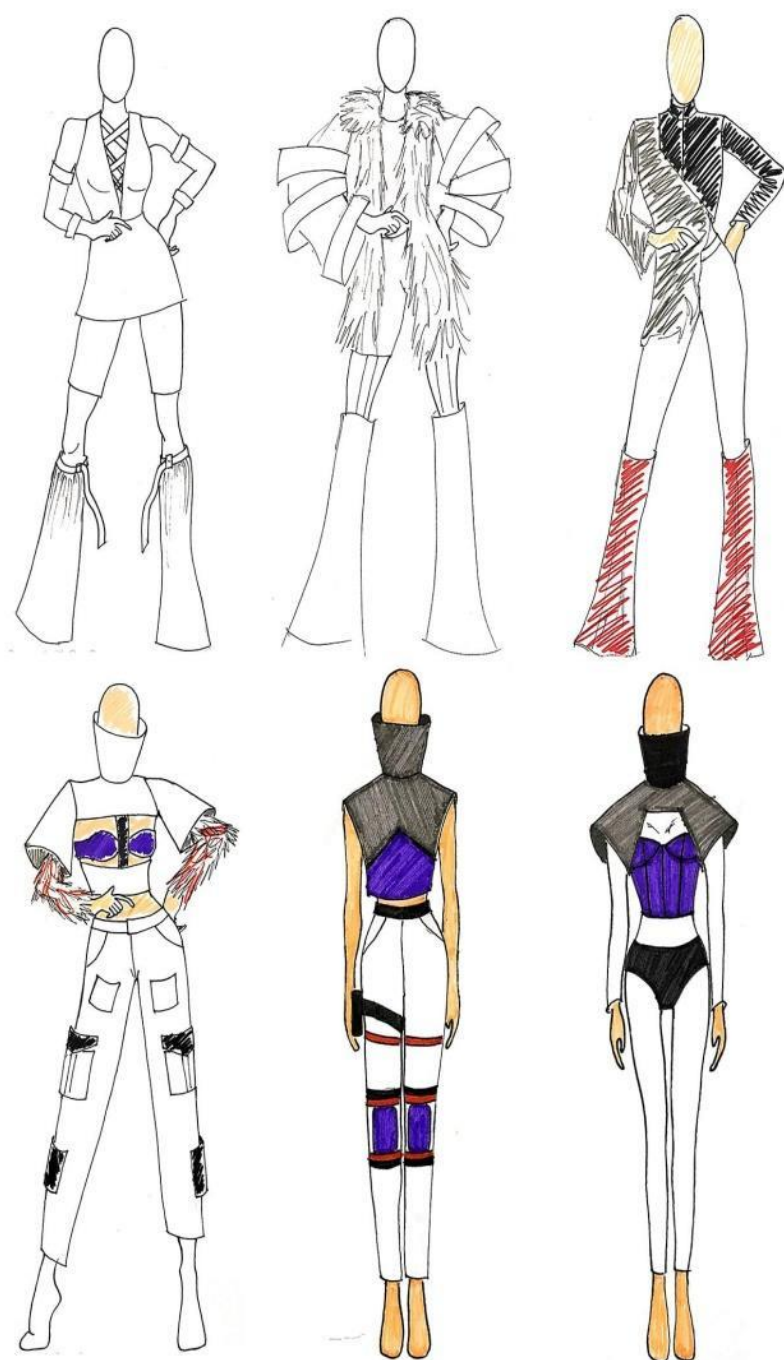
Obrázek 9,10: Viktor [16],[17]

Poznatky z oděvů a materiálového složení jednotlivých postav z filmů, se autor snažil zkombinovat s ideou nabytou z Resident evilu, střih a vzhled převzal z upířího světa avšak barevností a materiálovým složení se nechal inspirovat ve světě monster a zombie pod nadvládou korporace Umbrelly.

### 3.4. Oděvní kresba

V této části diplomové práce jsou umístěny oděvní a figurální kresby. Během kresebné přípravy byly využité znalosti a zkušenosti získané v předchozím předmětu grafika pro návrháře pod vedením Mgr.art. Zuzany Veselé a MgA. Miroslavy Focke. Vzhledem ke skutečnosti, že zobrazovací techniky nejsou po grafické stránce nejprofesionálnější, slouží nakreslení materiálů spíše pro osobní orientaci a pro divákovo lehké navedení o jaký textilní materiál se jedná.

Kresby byly vedené od počátečních návrhů s oděvy jednoduchého typu, tak aby vznikl jakýsi základ pro to návrhy někam posunout. Základní skici tvořily v lince navržené linie a siluety budoucích oděvů načež se pak začaly formovat první barevné tóny, které se v dalších návrzích začali opakovat a doplňovat o další.



Obrázek 11: Prvotní oděvní kresba (vlastní foto)

Počáteční použitelné skici obsahovaly militantní prvky, které vycházeli z hlavních postav knižní série Resident evil a filmu Underworld. Nechyběly vojenské barety, “pouzdra” na zbraně a kapsáčové rovné kalhoty. Takto navržené looky byly vybarvené podle barev, které odpovídaly ideovému tématu a dostupným materiálům.





Obrázek 12: Rozpracovaná oděvní kresba (vlastní foto)

Návrhy oděvů určených k realizaci, se skládají z prvků poskládaných z předešlých návrhů. Taktéž barevné ladění jednotlivých oděvních částí, včetně kontrastní podšívky oděvů, která má symbolizovat barvu radioaktivního odpadu. Modelová řada se řadí od nejvýstřednějšího modelu a končí klidným návrhem, který má svou jednoduchou siluetou dohrát tón impulsu předcházejících modelů.





Obrázek 13: Návrhy finálních oděvů (vlastní foto)

Vedle kresby vedené v ruce, byly oděvní návrhy také zdigitalizovány skrze počítačový program Adobe Illustrator. Náhled těchto počítačových návrhů je k dispozici u technických nákresů.

Po konzultaci finálních návrhů došlo na sjednocení jednotlivých modelů s již připravenými materiály, které v další fázi výtvarného výzkumu prošli tepelnými a destruktivními zkouškami. Materiály byly vybrány tak, aby svým vzhledem odpovídaly inspiračním zdrojům uvedených v diplomové práci. Většina textilních materiálů má sama o sobě povrchovou úpravu jako je syntetický vlas, latexový zátěr či koženkový potah.



Obrázek 14: Pracovní rozdělení materiál (vlastní foto)

### 3.5 Výtvarné řešení

Vedle kresebného vyjádření byla využita i malebná složka výtvarného projevu. Vzhledem k načerpané inspiraci vznikl jeden z nápadů zakrýt lidské tělo malovanou svalovinou. V touze přiblížit celou ideu světu Resident evil a atmosféře mutace pod genetickou úpravou T-viru byla snaha namalovat co nejpřesnější kopii lidského těla složeného pouze z kostí a odhaleného svalstva. Zákonitost rozpoložení kostí a jednotlivých svalů včetně šlach byla nastudována v encyklopedii lidského těla.

Postup byl následovný. Změřit délku dolní končetiny 1:1 a dle nákresu v odborné literatuře rozvrhnout jednotlivé kosti, orientačním bodem byla česka. Následně na rozvrženou kostru bylo rozkreslováno svalstvo taktéž s přirozeným umístěním. Na přední straně dolní končetiny byla namalována svalovina temperovými barvami. Barevné složení se skládá z červené, vínové a oranžové barvy, aby výsledek barvy masa odpovídal exempláři Lízač. Zadní strana vznikala stejným způsobem. Končetina taktéž obsahuje otevřené části, kdy je odhalená kost a svaly nepokrývají celou nohu.

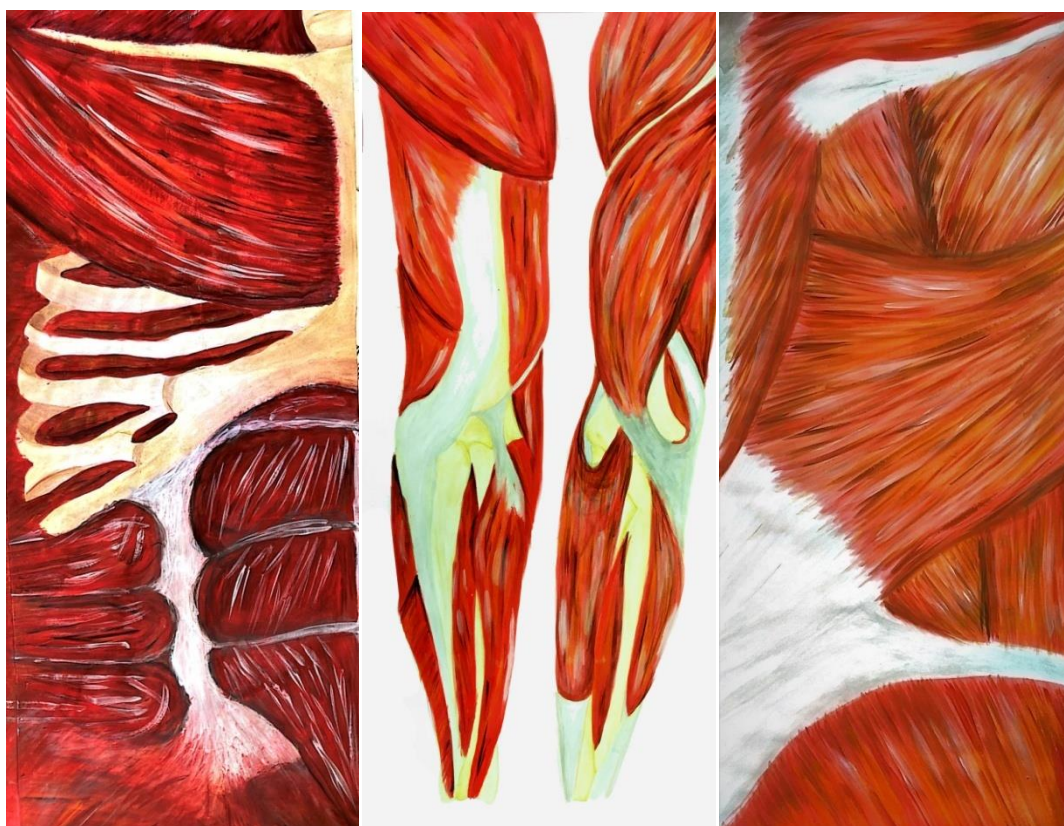


*Obrázek 15: Přední a zadní pohled dolní končetiny, malba (vlastní foto)*

Trupová část i horní končetiny byly vypracované stejnou cestou. Základní síť tvořily předkreslené kosti. V přední trupové části se výchozím bodem stal hrudní koš, který určoval rozvržení celé vrchní poloviny lidského těla. Svalstvo tvořilo doplňkovou část, která měla vyplnit „prázdná“ místa na boku vzhledem k absenci orgánů uložených v trupu. Barevné kombinace byly míchané tak, aby co nejvíce odpovídaly barevnému schématu dolních končetin. Vzhledem k rozestupu dnů, mezi kterými bylo tělo malováno, mohly vzniknout barevné odchylky.



Horní končetiny byly malované odlišným umístěním na kreslicí papír. Jelikož ostatní části lidského těla byly samostatně umístěné na papíře, horní končetiny byly zrcadlově rozvržené proti sobě. Toto uspořádání sloužilo pro budoucí jednodušší umístění na stříhovou šablonu jednodílného rukávu.



*Obrázek 16: Výtvarná příprava – hrud', paže, záda (vlastní foto)*

Takto namalované lidské části musely být následně upravené pro použití na konstrukční síť overalů. Na stříhových šablonách overalů, musely být průramkové a průkrčníkové části přemalované, aby odpovídaly velikosti původního stříhu. Na dolních končetinách musely být domalované části jako je sedová či rozkroková linie a vyplnit prostor mezi zaoblením stehna a lýtka. Na pažích byl domalován prostor mezi přední a zadní částí ruky, nejdůležitější část rukávu – rukávová hlavice a takéž proběhlo zaoblení mezi horní a dolní poloviny paže.

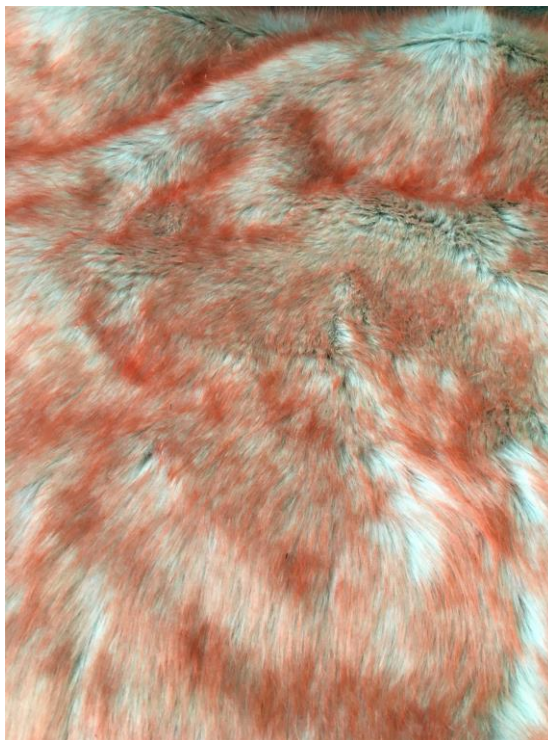


Obrázek 17: Malebné studie upravené na oděvní konstrukci. (vlastní foto)

Připravené a domalované části byly složeny k sobě a na spojnicích byly namíchanou barvou přemalované části tak, aby po sešití navazovala plynule barva a vzhled svalstva. Tato technika byla provedena na náramenicích, v místě vrcholu rukávové hlavice, bočním kraji a v části mezi hýžděmi a bedry. Domalované tělesné části byly umístěné do sítě stříhových šablon v počítačovém programu Adobe Photoshop, kde malba byla co nejpřesněji dodělaná tak aby co nejvíce kopírovala linie stříhů. Stříhová šablona na overall byla vypůjčena z modelářské dílny Katedry designu a odpovídá konfekční dámské velikosti 38.

### 3.6 Použité materiály

Již před samotným navržením finálních oděvů a malebnými zkouškami, byly zakoupené již některé textilní materiály, které svým vzhledem zapadaly do ideje celé bakalářské práce. Jednalo se o kožich s delším chlupem cca 5 centimetrů šedé barvy, které měl špičky vlasů zabarvené do rezava. Dále byl koupen krátkosrstý kožich vínové barvy, který se postupem práce stal stěžejním prvkem modelové řady. Vedle umělých kožešin byla zakoupena látka imitující latex, která zaujala svým nevšedním vzhledem, který evokoval materiály použité v příbězích Underworld. V práci je obsažen také podšívkový materiál, vatelín a jednolícnní pletenina, na kterou bylo natištěné svalstvo.



*Obrázek 18: Umělá kožešina dlouhý vlas, (vlastní foto)*

Kožešina byla zakoupena v kamenném obchodě Flex-tex ve slevové akci a bohužel pro spotřebitele nebylo uvedené složení. Když budeme, ale vycházet z konfekčně dostupných kožichů na českých e-shopech, můžeme pracovat s informací, že se jedná pravděpodobně o polyesterové složení. Vlas kožešiny je z rubní strany umístěn na pletenině. Jelikož se jedná o polyester, jde o umělohmotné vlákno vyrobené člověkem.



*„Polymer vzniká chemickou reakcí (polykondenzací) ze dvou vstupních komponent, ze kterých je vyroben polykondenzát, který se zvlákňuje z taveniny do šachty, následně dluží, popřípadě sdružuje do kabelu, který se dále řeže na stříž, nebo trhá na trhanec. Vznikají různě jemná, profilovaná, popřípadě bikomponentní vlákna. Polyester je ve srovnání s polyamidem relativně tuhé vlákno. Používá se ve směsích s bavlnou, vlnou, viskózovou stříží do mykaných a česaných přízí. Zvyšuje tuhost výrobku, a snižuje jeho mačkavost. Má velmi nízkou sorpci, proto po fyziologické stránce je nevhodný. Ve směsích s bavlnou a viskózou napomáhá jejich trvanlivosti.“* [19]



*Obrázek 19: Vínová kožešina krátký vlas, (vlastní foto)*

Stejně jako předchozí kožešina, i tato pochází ze stejného prostředí. Tudiž budou využitě informace o složení a výrobě stejné jako u kožichu s dlouhým chlupem. Vlas je cca 2 centimetry dlouhý a na rubní straně je umístěný na pletenině.

Dalším materiálem, který byl zakoupen v obchodě Flex tex je lakovaná látka fialové barvy imitující latex. Na kupní cedulce výrobce uváděl pouze cenu a rozměry, takže informace o složení musí být načerpány z dostupných informací, které uvádějí jednotlivé e-shopy. Složení se ve většině případů vyskytovalo jako 100 % polyester, můžeme se tedy domnívat, že pravděpodobně i zakoupená látka v této práci je ze 100 % polyesteru.



*Obrázek 20: Lakovaná látka – imitace latexu, (vlastní foto)*

Dalšími zakoupenými materiály je červená koženka vysoké gramáže 400g/m<sup>2</sup>, vatelín na použití jako mezivrstva do bundy, šedý bavlněný kepr, smetanově bílá pletenina a zelený lehký satén, který byl využitý jako podšívka oděvů a zároveň jako spojovací prvek celé modelové řady. Vedle zakoupených textilních materiálů je v kolekci zakomponován materiál, který byl darován rodinnými příslušníky.



Jedná se o šedou žebrovanou pleteninu a šedou koženku. Koženka byla zvolena jakožto materiál imitující pravou kůži. Tento materiál byl inspirován z oděvů, které oblékají jednotlivé postavy v inspiračních zdrojích. Šedá barva byla zvolena jakožto neutrální odstín, který však není černý, protože sáhnout po černé jako po doplňkové barvě je velice snadné. Šedá udělá službu stejnou. Stáhne barvy, zklidní kontrasty a dodá celkové barevné tónině umírněnost. Koženkový materiál evokuje svým způsobem také živočišnou surovost, která je v případě ideje práce žádoucí.

Výroba takové koženky probíhá smícháním, několika ingrediencí jako jsou syntetické polymery a další pomocné látky. Celá směs se smíchá do kašovité podoby, kdy je během procesu přidáván vinyl. Obarvená směs je nanášena na papír, který má strukturovaný povrch, kdy dojde k obtištění papíru do nezaschnuté tekutiny a po vytvrzení tekuté směsi se vytvoří ona struktura na povrchu materiálu. Po zaschnutí je na materiál navinuta rubová textilie, která může být tvořena pleteninou či tkaninou. Z výsledného materiálu je odtržen papír se strukturou a koženka dále prochází různými úpravami jako je například lokální barvení či zkoušení oděru. Koženka, na rozdíl od přírodní usně, disponuje termoplastickými vlastnostmi. [20]



Obrázek 21: Červená a šedá koženka (vlastní foto)



### 3.6.1. Barevnost

Barevnost jednotlivých textilních materiálů se odvíjí od načerpané inspirace z filmových, ale i herních zdrojů. Červená barva, která se objevuje na kabátu, ale i v malebné části oděvů je inspirovaná krví a výzkumnými exempláři korporace Umbrelly. Dále tak vínová barva kožešiny, která má nádech zkažené krve, je nezdravá, napadená virem. Tyto odstíny červené a její odstínové varianty působí výrazně a mají v sobě náboj síly. Fialová barva lakované látky má svůj inspirační zdroj ve vesmíru. Temná lesklá barva má znázorňovat nekonečný, hluboký rozměr vesmíru a má evokovat jakousi budoucnost s tajemnou vizí. Šedá jak již bylo zmíněno, je barva doplňovací, která má v barevné škále oděvů působit jako zklidnění, aby nedošlo k nevkusné kombinaci barev. Je to klidná pozitivně působící barva, která v této kolekci nahrazuje tradiční černou.

Nejvýraznějším barevným tónem kolekce je neonově zelená. Inspirace pochází z fosforující zelené barvy jaderného odpadu, který můžeme pozorovat v různých animovaných filmech a komiksech. Tento odpad bývá často zdrojem některých buněčných mutací. Jedovatě zelená v kombinaci s dalšími barvami může působit násilně, má však nejdůležitější barevnou úlohu v modelové řadě. Skrze ni jsou všechny oděvy propojené a je to prvek, který se objevuje v každém modelu čteně galanterie.



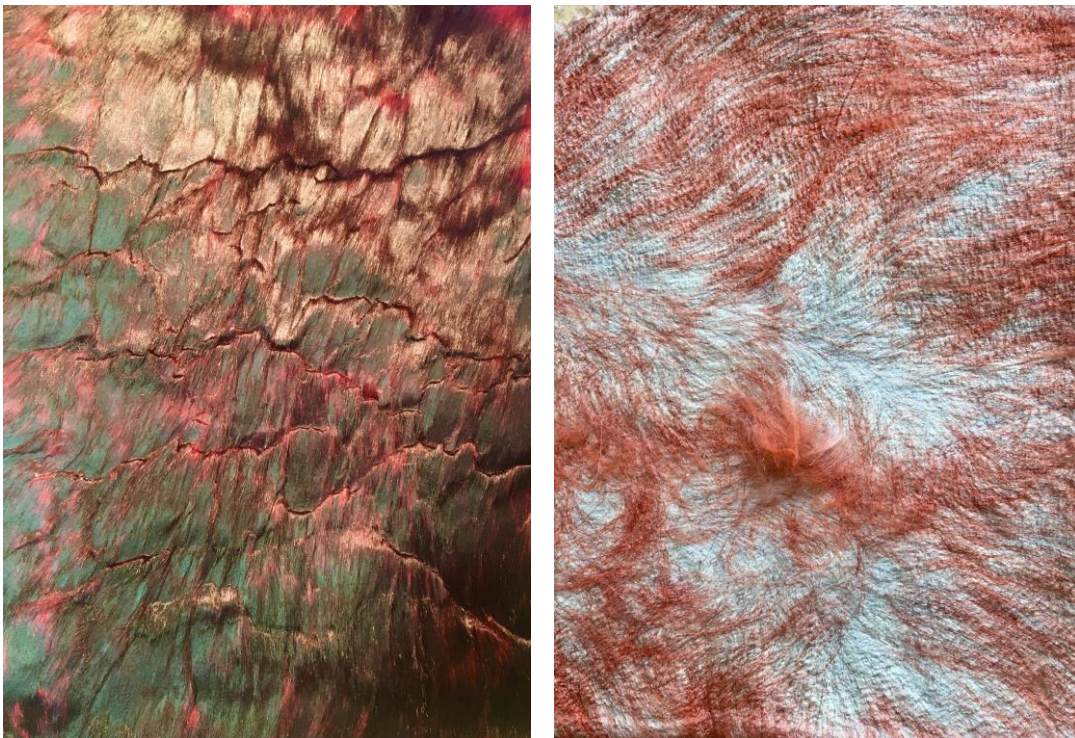
Obrázek 22: Stylizovaný radioaktivní odpad [21]. Obrázek 23: podšívka (vlastní foto)



### 3.7 Textilní zkoušky

Tato kapitola se bude věnovat textilním zkouškám a bádáním co vše zkoušený textil vydrží.

Vedle práce s malbou a studií lidského těla probíhal současně i textilní výzkum, který probíhal v dílnách Katedry designu. Šlo o to sesbírat vhodné vzorky, které se skládaly z kožešin a vyzkoušet jejich tepelnou deformaci. Tyto zkoušky probíhaly na ručním termotransferovém lisu, který je k dispozici v pracovních dílnách. Vzorek kožešiny byl umístěn mezi vrstvy pečícího papíru a následně pod tlakem přitlačen. Výsledkem byla splácnutá kožešina, která se pod vysokou teplotou a tlakem „rozpustila“ a v některých částech i slepila. Kožešina s dlouhým chlupem po vychladnutí působila více tvrdě a držela tvar, zatímco krátkovlasá kožešina působila leskle a strukturovaně.



Obrázek 24: Textilní zkoušky kožešina – krátký vlas (vlevo), dlouhý vlas (vlastní foto)

Kožešina byla zapékána v různých směrech, aby výsledná kompozice tvořila zajímavější strukturu. Vedle zapékání pouze samotné kožešiny, byly do lisu vkládané také různé doplňkové předměty, jako byl igelitový sáček, obal od sušenky nebo papír. V rámci experimentu byly zapékané různé kožešiny spolu do jednoho vzorku.





Obrázek 25: Textilní zkoušky – kombinace kožešin (vlastní foto)



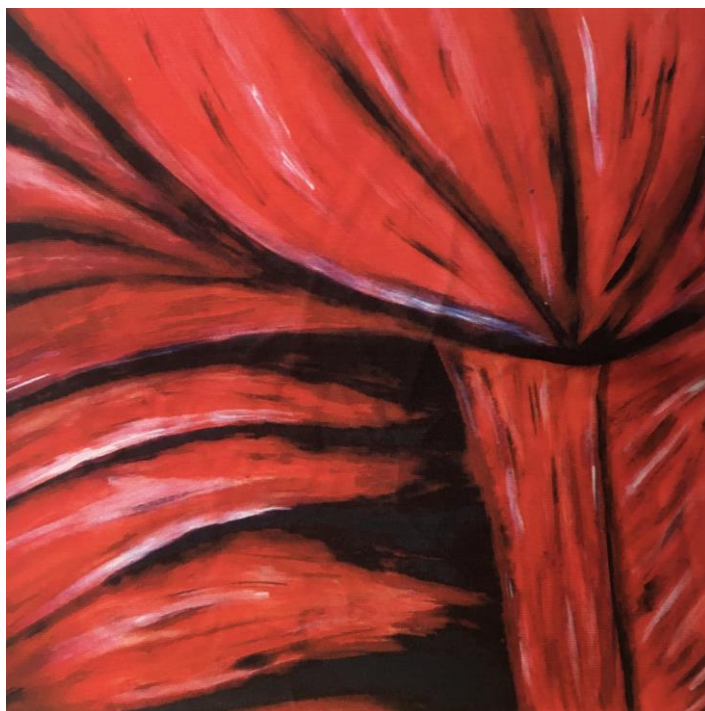
Obrázek 26: Textilní zkoušky – igelit, obal od sušenky (vlastní foto)

Vedle tepelných zkoušek kožešin vznikaly již první zkušební návrhy sublimačního tisku. Původní svalovina byla v měřítku a ve zjednodušeném malebném provedení. Zkoušky tisku sloužily za účelem ověření barevného rozložení vytisknuté papírové předlohy a stabilita barev na zkušebních textilních materiálech. Dolní končetina, která byla namalovaná jako první, byla natištěna v měřítku 1:1. Na základě této zkoušky bylo možné rozvrhnout domalování zbytku lidského těla a zároveň fungovala jako podklad pro budoucí grafickou úpravu zbylých částí těla. Ke zkouškám byly využité různé materiály, které se lišily svou gramáží, stavbou své plochy (pletenina/tkanina), či svým složením, u kterého vzhledem ke zvolené technologii, byly upřednostněny textilie z nepřirodních vláken, jako je polyester či polyamid.



*Obrázek 27: Zkouška sublimačního tisku polyamid*





*Obrázek 28: Zkoušky sublimačního tisku – sval, polyester*



*Obrázek 29: Zkouška sublimačního tisku - noha*

### **3.7.1 Sublimační tisk**

Sublimační tisk je jedna z technik jak přenést obraz na textilii pomocí tepelného zafixování barev z papíru přímo do vláken textilu. Požadovaný vzor nebo obrázek je potřeba nejprve graficky upravit a vyčistit od chyb, které při pořizování subjektu určeného pro tisk vznikly. V této práci je oskenovaným obrazem malba lidského těla, se kterou se pracovalo v grafickém programu Adobe Photoshop při minimální tiskové kvalitě 150 dpi (150 zobrazovacích bodů na jednotku palce). Takto zpracovaný obraz se vytiskne na tiskárně se sublimačními pigmenty ve skutečné velikosti. Následně je papír přiložen k vybranému textilu a upevněn proti případnému rozhození tisku. V této práci se konkrétně jedná o jednolící pleteninu smetanové barvy z 90 % polyamidu a 10 % elastanu. Připravený textilní materiál s tiskem se pošle do kalandru, kde se při působení válců s vysokou teplotou přenesou barvy do textilních vláken.

V celém procesu sublimačního tisku hraje velkou roli samotné složení plošné textilie. Tato tiskařská technologie vyžaduje minimální zastoupení 60 % syntetických polymerů, aby se barvy kvalitně dostaly do jednotlivých vlákenných struktur. Čím vyšší podíl chemického složení materiálu, tím jsou barvy při sublimaci výraznější a stabilnější při další manipulaci a údržbě textilu. Použití této technologie, může být považováno jako méně ekologické vzhledem k nutnosti použití nerozložitelných umělých textilií a velkého množství papíru, který je spotřebován na vytištění vzorů velkých rozměrů.

## **4. Realizování oděvů a technické nákresy**

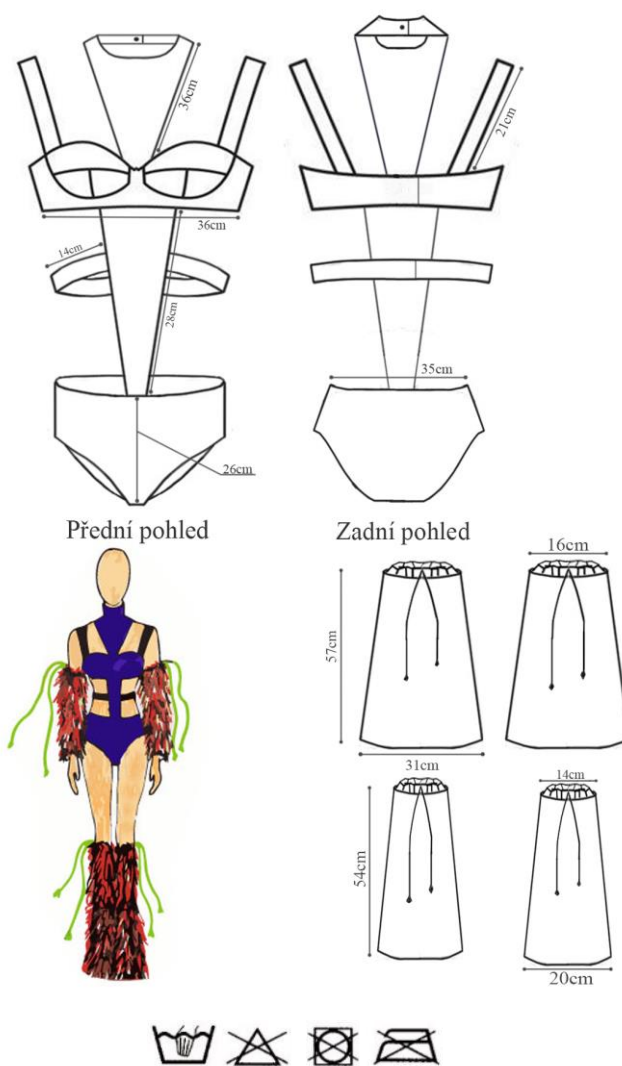
### **4.1. Model 1**

Model 1 je složen z podprsenky, spodního prádla a spojovacích částí na dekoltu a přes pas. Celý kostým je doplněný o kožešínové návleky na ruce a nohy. Pro stažení těchto návleků byly použité propletené šňůry s dutinkou, v zelené barvě jako podšívka oděvů. Inspirace tohoto oděvu vychází s filmu Pátý element, kdy hlavní postava Leelo měla kostým z pruhů od J.P.Gaultier a dále byl inspirován videoklipem skupiny TLC „No Scrubs“. Konstrukce oděvu je odmodelována podle krejčovské figuríny, která odpovídá velikosti 34/36. Šití probíhalo tak, aby celý kostým byl vypořádán podobnou látkou, jako je vrchový materiál z efektního lakovaného textilu. Zapínání je zhotoveno na stuhový uzávěr a je umístěno na zadních dílech. Kožešínové návleky jsou taktéž vypořádány kontrastní podšívkou zelené barvy.





Obrázek 30: Zkouška střihového řešení (vlastní pracovní foto)



Obrázek 31: Technický nákres + symboly údržby

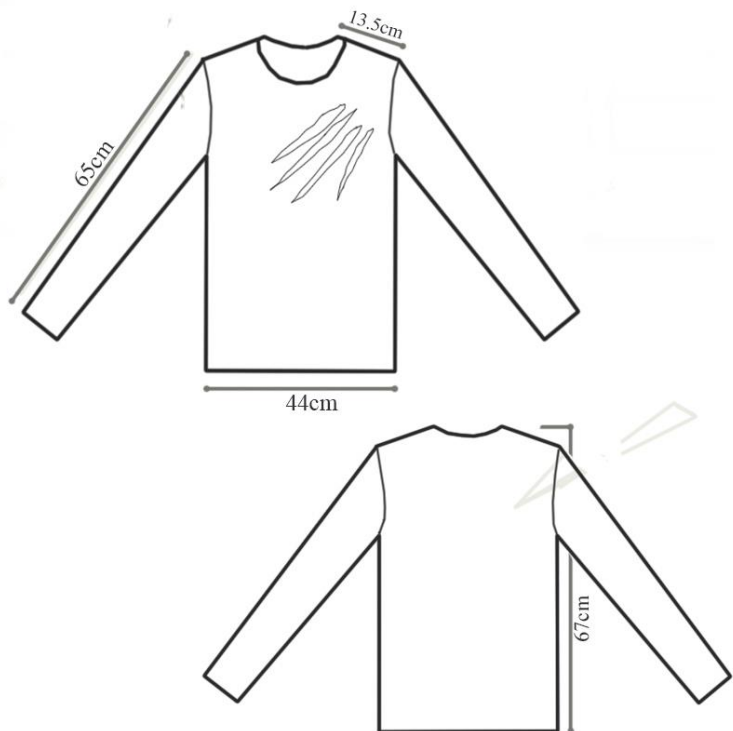
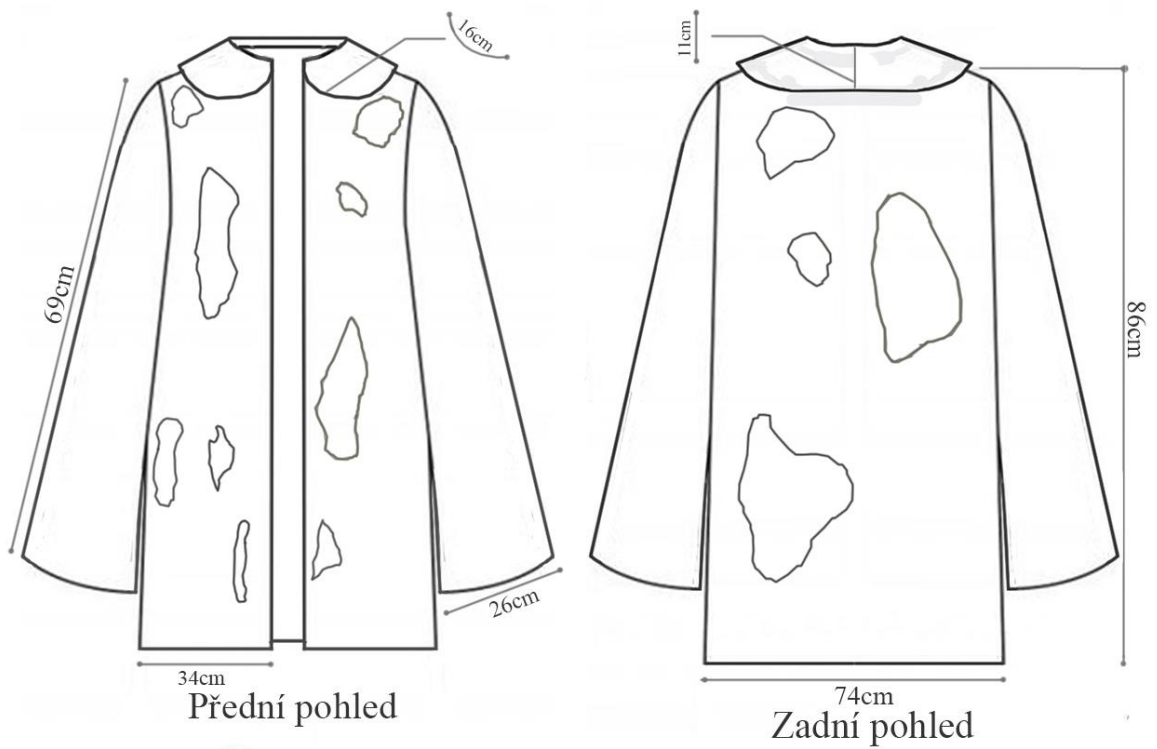
## 4.2 Model 2

Model 2 se skládá z rovných šedých kalhot u kotníků lehce zúžených, s barevnými kapsami. Šedého žebrovaného trika z pleteniny s průstřihy na hrudi. Kožešinového kabátu s tematickými dírami pro vyniknutí kontrastu podšívky. Kalhoty byly zhotovené podle stříhu kalika, které bylo konzultováno s vedoucí diplomové práce Mgr.art Zuzanou Veselou. Po úpravách bylo kaliko rozstříháno na šablony, podle kterých byly kalhoty zhotovené. Použitý materiál je koženka a bavlněný kepr, obě látky jsou šedé barvy. Kapsy jsou stylu „cargo“. Nakládáné s patkou, kdy dvě kapsy jsou z šedé koženky a dvě z červené, pro barevné propojení s kožešinovým kabátem. Kalhoty mají tvarované sedlo na předním i zadním díle, čímž byly vyřešeny záševky.

Kožešinový kabát je složen ze dvou odstínů i druhů kožešin a to s krátkým i dlouhým vlasem. Tento prvkem má působit jako propojení těchto materiálů, kterou jsou odděleně využité v ostatních modelech. Na kabátu jsou prostřižené díry, které mají působit jako vyžrané od kyseliny, která zničila vrchový materiál a svou vizuální roli v těchto místech začala hrát kontrastní zelená podšívka. Vínové části kožichu, jsou tepelně zdeformované, kdy technologie a idea tohoto zpracování bude popsána podrobněji u modelu 4.



Obrázek 32: Kaliko - kalhoty, triko (vlastní pracovní foto)



Obrázek 33: Technický nákres + symboly údržby pro kožešinu (vlevo) a trika

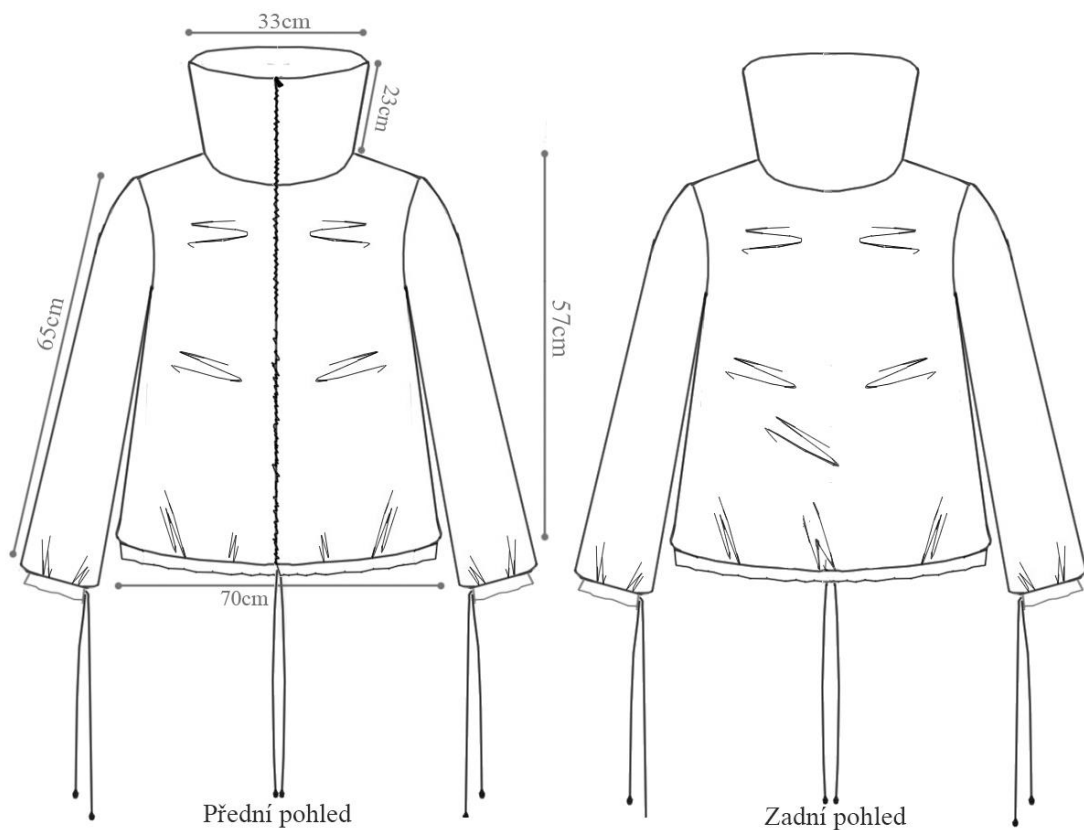
### 4.3 Model 3

Model 3 tvoří šedé koženkové kalhoty se čtyřmi kapsami, bunda z lakované látky s vysokým stojáčkem, švovými kapsami a stahovacími šňůrami na rukávech a v dolním kraji bundy. Celý outfit je doplněn o triko z žebrované pleteniny šedé barvy s průstřihy na hrudy evokující roztržení drápy. Inspirace průstřihů pochází z filmového Resident evil, kdy mutant Lízač svými drápy roztrhá plech. Koženkové kalhoty šedé barvy jsou rovného střihu pro pohodlný pohyb a jsou na nich našité čtyři nakládání „cargo“ kapsy. Dvě jsou ze stejného koženkového materiálu a zbylé dvě jsou z lakované látky, jako je bunda či model 1. Zapínání kalhot je zhotoveno na předním kraji na zdrhovadlo s podkrytem, stejně jako u modelu 2.

Trupový oděv vychází ze střihu dámské sportovní bundy, kdy byl při modelové úpravě uzavřen prsní záševek a vůle přesunuta do spodního kraje. Při stažení pletenou šňůrou s dutinkou vznikne jakási podkasaná nafouklá silueta. Stojáček je konstruován tak, aby svým rozměrem zakrýval oči a působil tak tajemným futuristickým dojmem. Vzhledem k absenci obličeje při zapnutí zdrhovadla se jeví celkově postava jako tvor, který nemá tvář. Může se tedy jednat i o mimozemského živočicha. Bunda je vypořádávkovaná kontrastní zelenou podšívkou a zdrhovadlo vede po cele přední délce, až k vrcholu stojáčku. Bundu doplňují provázkové šlahouny, které mají efektní účel při chůzi, kdy mohou působit jako chapadla

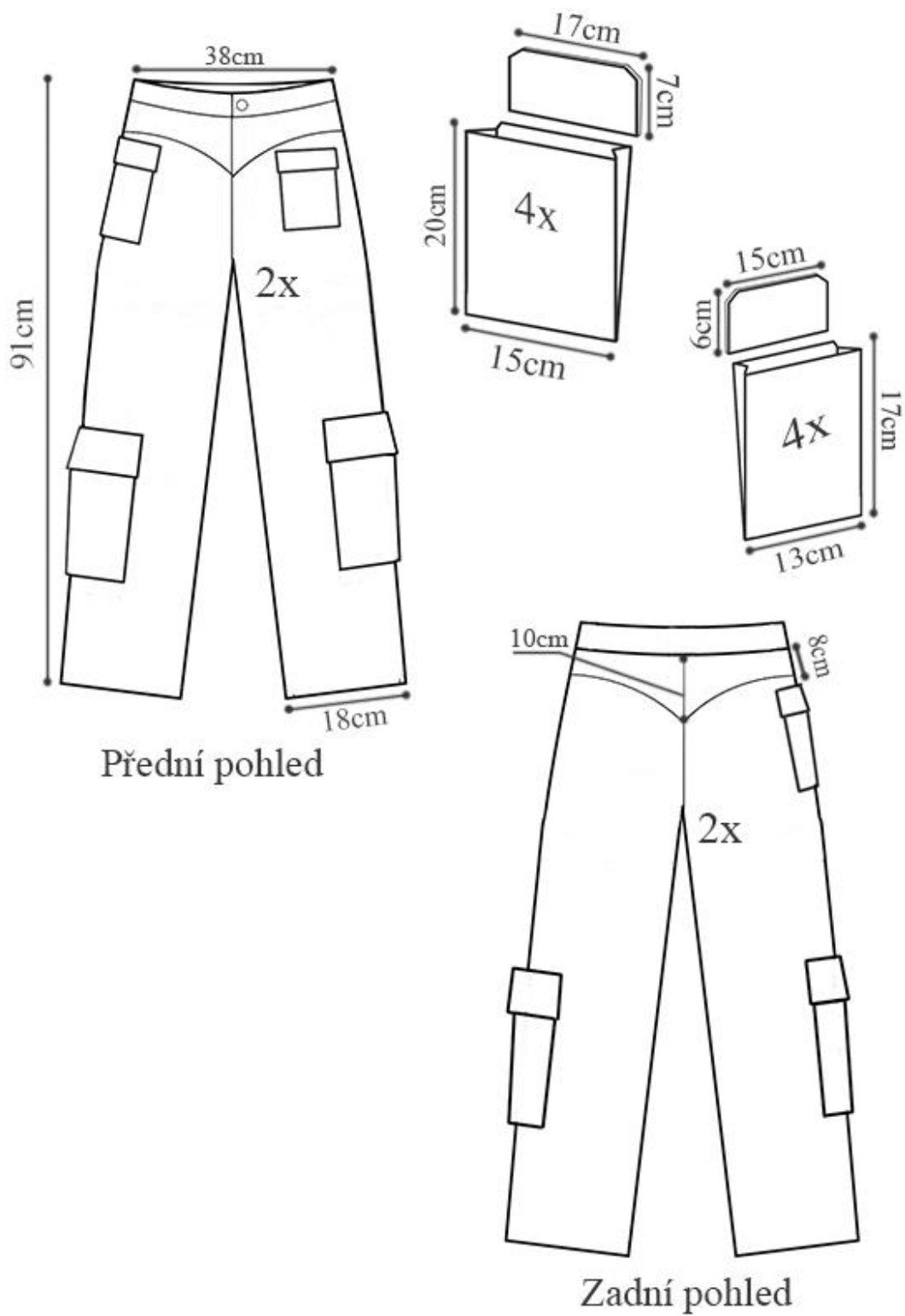


Obrázek 34: Záběr z filmu, průstřihy na triku (vlastní foto)



Obrázek 35: Technický nákres + symboly údržby pro bundu (vlevo) a trika

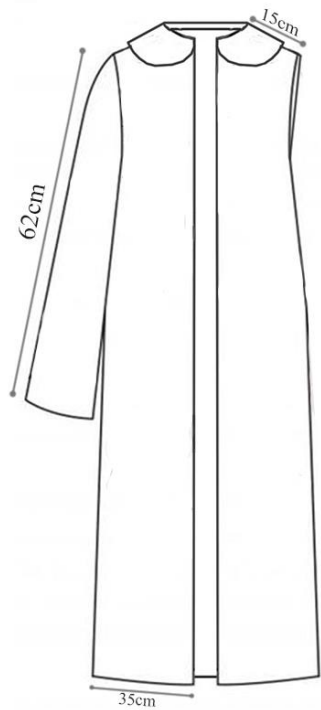




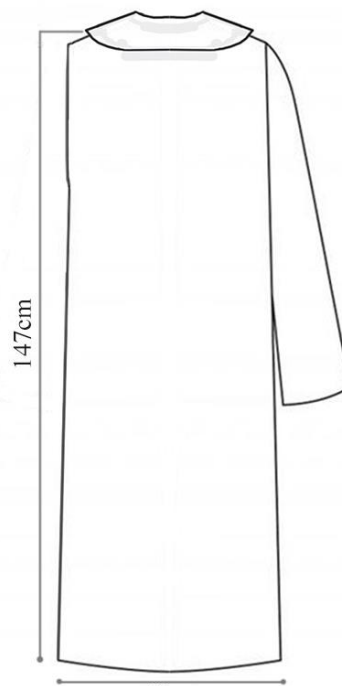
Obrázek 36: Technický nákres - kalhoty k modelu 2 a 3 + symboly údržby

#### 4.4 Model 4

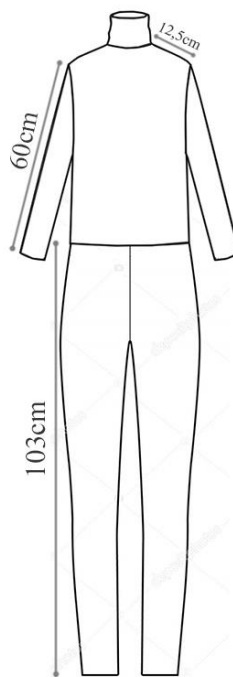
Model 4 se skládá z overalu a kožešinového kabátu. Vizualní zpracování overalu bylo popsáno v části „výtvarné řešení“. Střihové šablony byly zapůjčené ze střihů overalu modelářské dílny Katedry designu. Z natištěného textilu byl zpracován overal, který byl sešitý tří nitným obnitkovacím stehem. V průkrčníkové části je všitý nižší stojáček pro protažení malované svaloviny na oblast krku. Na zadním středu je všité skryté zdrhovadlo, které je vedené od vrcholu stojáčku do půlky zad pro pohodlné oblékání oděvu. Součástí modelového vzhledu je i kožešinový kabát. Tento kus oděvu je doplněn o jeden rukáv, kulatý ležatý límec a jedovatě zelenou podšívku, která kontrastuje s lícovým materiálem kožichu. Vzhledem k tepelným zkouškám, které probíhaly v dílnách, byly tyto zkušenosti aplikovány v domácích podmínkách pomocí žehličky. Bohužel žehlička nedokázala vyvinout tak vysokou teplotu aby syntetický vlas zatavila a spálila. Musela se tedy najít jiná alternativa zpracování, kterou nabízela domácnost. Během bádání jak problém vyřešit vznikl nápad naplno rozžhavit elektrickou plotýnku a nechat na ní rozehřát kovový kastrolek. Na kožich byl umístěn pečicí papír a následně rozžhavený kov. Tím jak byla teplota vyšší než u tepelného lisu ve školních dílnách, se kožich spekl tak, až změnil barvu i strukturu a vínově zbarvený vlas se změnil na oranžovou krustu, která působí jako jakási láva na oděvu. Tento jev má znázorňovat destrukci a genetickou mutaci, která je inspirací pro tvorbu modelů. Toto tepelné zpracování později dostalo pracovní název „rendlíčková metoda“ vzhledem k použitým nástrojům, které byly využité při své výtvarné tvorbě. Zpracovaný textilní materiál byl následně sešit a vypošívkován.



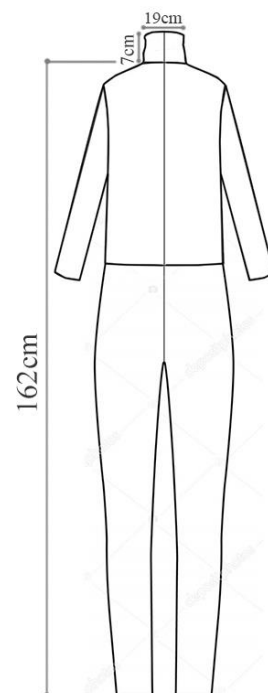
Přední pohled



Zadní pohled



Přední pohled



Zadní pohled



Obrázek 37: Technický nákres kabát a overal + symboly údržby pro kabát (vlevo) a overal

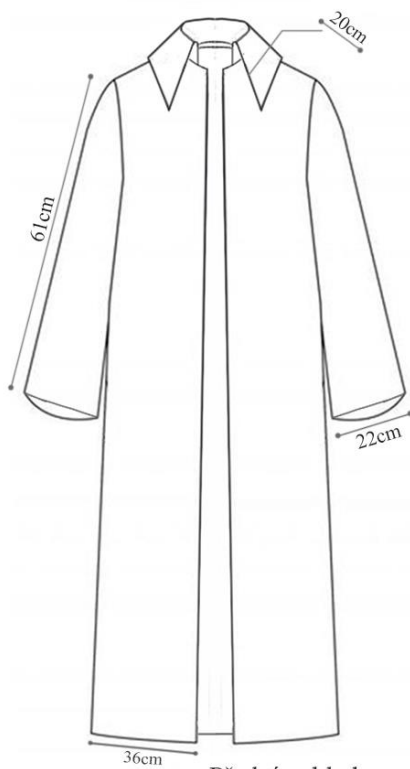


## 4.5 Model 5

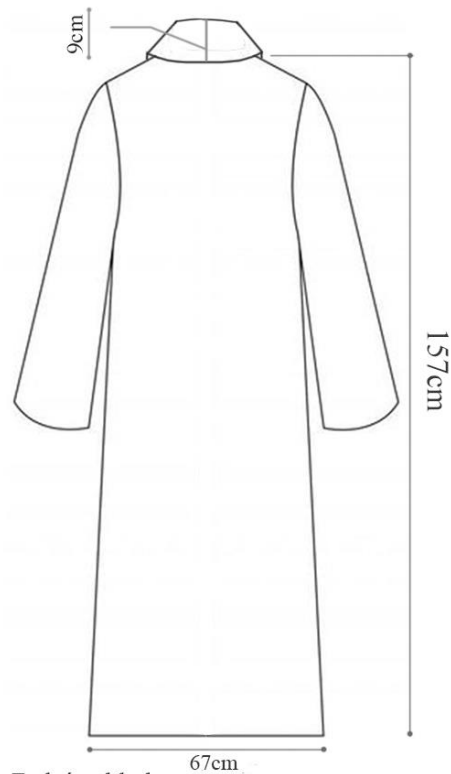
Model 5 je složený z overalu, který je shodný s tím, který doplňuje model 4. K tomu je vyhotovený dlouhý kabát, který svou délkou může působit jako plášť. Použitým materiálem je červená koženka vysoké gramáže. Tento materiál je inspirován rešerší jak ze světa Resident evil tak ze světa Underworld. Znaky inspirace jsou vysvětlené v kapitole tomu určené. Na kabát bylo zhotoveno kaliko, které bylo předmětem odborné konzultace, kdy byly zachycené některé nedostatky, jako byl příliš velký límec, či nepadnoucí rukávové hlavice. Kaliko bylo po úpravách rozstříháno na šablony, podle kterých byly jednotlivé díly vystřiženy. Součástí límce je i stojáček, který má dopomoci k lepšímu držení tvaru samotného límce. Pro tento úděl je stojáček vystřižen z flauše a je vystužený, jelikož samotná koženka by nemusela splnit tento úkol v požadované kvalitě. Límec je taktéž vystužený, aby lépe držel tvar kolem hlavy. Konstrukce kabátu vychází z pánského vycházkového pláště. Celá silueta působí jednoduchý klidným dojmem, kterou obohacuje zvětšený límec. Výrazná červená barva, jež je inspirovaná krví je doplněna o overal, který je svou namalovanou svalovinou výrazným doplňkem, který posouvá celý plášť na jinou úroveň a vzniká tak nová dimenze, kdy vcelku jednoduchý oděv dostane lepší náboj.



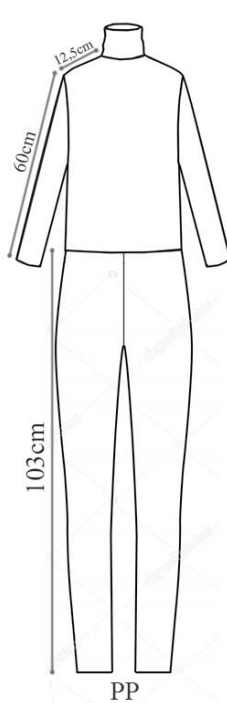
Obrázek 38: Kaliko Plášť (vlastní pracovní foto)



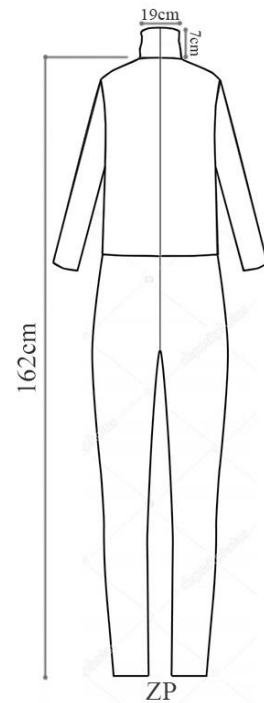
Přední pohled



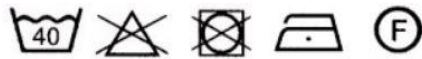
Zadní pohled



PP



ZP



Obrázek 39: Technický nákres koženkový kabát a overal + symboly údržby pro kabát (vlevo) a overal

## 4.6. Údržba

Vzhledem k tomu, že se jedná o nekonfekční kousky, není doporučeno, aby se některé oděvy umísťovaly do pračky. Trika či overaly je doporučeno prát na standardní program pro syntetické materiály při nejvyšší teplotě 40 stupňů. Nesmí se používat žádná bělidla ani změkčovací látky, vzhledem k použití sublimačního tisku na overalech. Kalhotové modely se doporučuje prát v ruce vzhledem ke koženkovým částem. Teplota vody by měla být maximálně 30 stupňů. Materiály oděvů zmíněných výše se žehlí po rubové straně při nízké teplotě určené na syntetické materiály. Koženka se nesmí žehlit po líci! Kožeštinové modely a kožeštinové součásti se v případě nutnosti doporučují umístit do specializovaných čistíren oděvů, kde bude využito chemické čištění. Stejně tak se doporučuje postupovat i v případě bundy a kostýmku. V případě nejasností se lze orientovat příloženými symboly, které jsou k nalezení u technických nákresů. Vysvětlivky jednotlivých značek jsou umístěny níže.



Obrázek 40: symboly textilní údržby [22][23]



## 5. Fotodokumentace



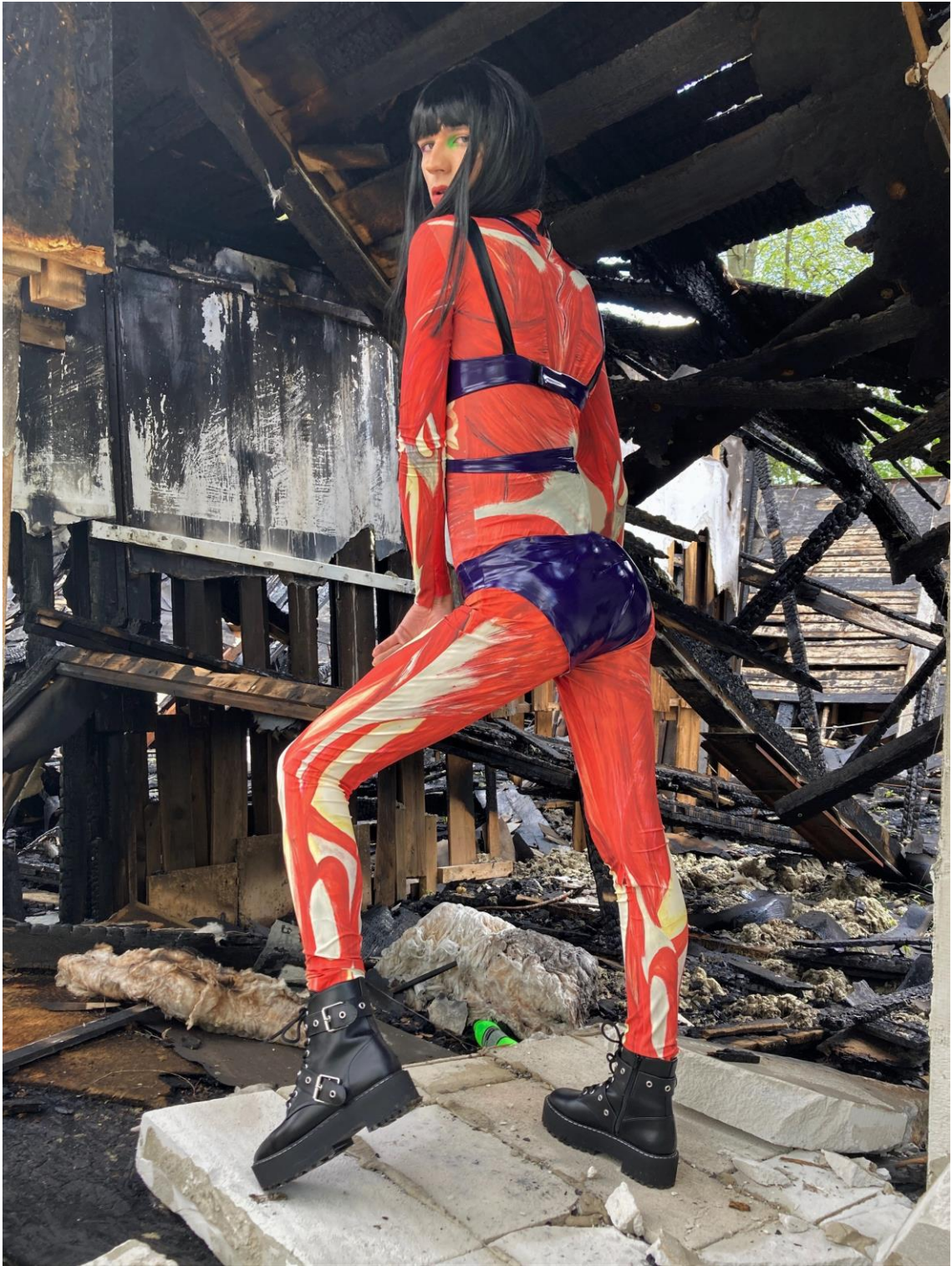








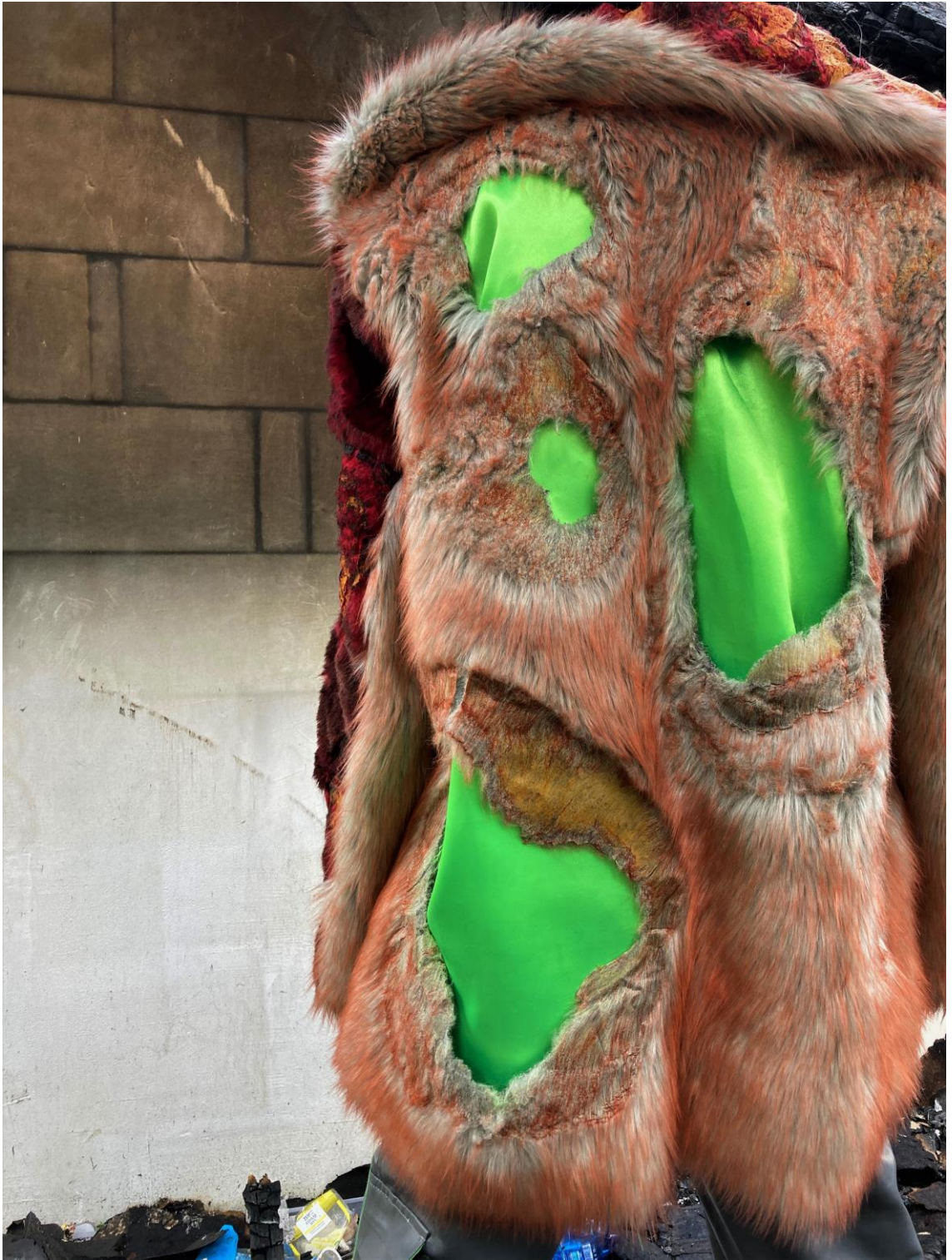




























































## 6. Závěr

Celá kolekce je postavena na nekonfekčních výtvarných prvcích, které se navzájem ovlivňují. Modelová řada je poskládaná tak, aby oděvy gradovaly, ale ovšem od jakého si extravagantního začátku do klidného konce. Modely neobsahují jeden kus oděvu, aby byla práce usnadněna, nýbrž se jedná o celé modelové looky, složené z několika kusů oblečení. Jedná se o kombinaci především ženských modelů, i když některé modely jsou koncipované jako unisexové.

V oděvech jde o samotnou práci se surovým textilem a snahou o nekonvenční myšlení, které je promítnuto do hmatatelné podoby. Kolekce slouží jako inspirace pro výtvarné prostředí a další kreativní subjekty. Modely obsažené v kolekci nejsou určené na každodenní nošení a ani jejich výroba není specializovaná na konfekční výrobu. Jde o oděvy, které mají odrážet nabitě zkušenosti a vytvářet svět v post apokalyptickém duchu.

Práce na těchto oděvech byla inspirativní pro mě samotného, jelikož posunula mé smýšlení nad textilem a oděvní prací. V práci jsou i některé nedostatky ohledně technologického vypracování oděvů, které vyžadují praxi. Barevná kombinace se občas může jevit jako přemrštěná, ale vzhledem k inspiračnímu tématu jde i o jakousi nadsázku. Při vzniku jakéhokoli problému jsem se snažil najít novou cestu a poradit si, ať už šlo o technologickou nebo výtvarnou část.

Snahou přiblížit se co nejvíce tématicky science fiction postavám z filmové adaptace Resident Evil vznikly nevšední textilní úpravy a modelové looky. V duchu tématu bakalářské práce byla nalezena i vhodná lokace pro fotodokumentaci. Celá oděvní kolekce byla pojmenována jako Biohazard.

## Seznam zdrojů

- [1] KOPL PETR, Komiksový náčrtník, Zoner press, 2018. ISBN 978-80-7413-371-8
- [2] MAZUR DAN, DANNER ALEXANDER, Komiks : od roku 1968 do současnosti, Praha : Knižní klub, 2015, ISBN 978-80-242-4856-1
- [3] STEVENSON NJ, Kronika módy, Fortuna Libri, Praha 2011. ISBN 978-80-7321-570-5
- [4] MÁCHALOVÁ JANA, Budiž móda, Brána 2012. ISBN 978-80-7243-608-8
- [5] HALEY GUY, BAXTER STEPHEN, Kronika sci-fi, Volvox Globator 2015. ISBN 978-80-7511-169-2
- [6] NEFF ONDŘEJ, OLŠA JAROSLAV, Encyklopedie literatury science fiction, Praha AFSF 1995. ISBN 80-85390-33-7
- [7]. Science-fiction - Co je SF?. *Redirecting to <https://www.fzu.cz/domov>* [online]. Dostupné z: <https://www.fzu.cz/~kolorenc/scifi/sfexpl.php>
- [8]. Cloudflare. *ArtStation - Explore* [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/dD5Jw>
- [9] Jean-Paul Gaultier – Wikipedie. [online]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Jean-Paul\\_Gaultier](https://cs.wikipedia.org/wiki/Jean-Paul_Gaultier)
- [10] PERRY S.D., Resident Evil Nemesis, Fantom print 2016. ISBN 978-80-7398-361-1
- [11] [online]. Dostupné z: <https://www.popcultcha.com.au/resident-evil-licker-1-4-scale-statue.html>
- [12] CosplayClass Official Site - Shop Cosplay Costumes Latest & Greatest . *CosplayClass Official Site - Shop Cosplay Costumes Latest & Greatest* [online]. Copyright © [cit. 15.05.2021]. Dostupné z: <https://www.cosplayclass.com/>
- [13] Vlkodlak – Wikipedie. [online]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Vlkodlak>
- [14] Style Icons: Leelo Dallas Multipass – TM CM. *TM CM – TownMouse CountryMouse / Miriam Burke & Aoife B. Burke* [online]. Dostupné z: <https://townmousecountrymouseireland.com/2014/09/04/leelo-dallas-multipass/>
- [15] Český komiks – Wikipedie. [online]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8Cesk%C3%BD\\_komiks](https://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8Cesk%C3%BD_komiks)
- [16] Vampire Elder | Underworld Wiki | Fandom. [online].

Dostupné z: [https://underworld.fandom.com/wiki/Vampire\\_Elder](https://underworld.fandom.com/wiki/Vampire_Elder)

[17] Fanarts - Underworld Fan Art (30649877) - Fanpop. *Fanpop - Fan clubs for everything. What are you a fan of?* [online]. Copyright © 2006 [cit. 16.05.2021].

Dostupné z: <https://www.fanpop.com/clubs/underworld/images/30649877/title/fanarts-fanart>

[18] 9 věcí, které nevíte o Pátém elementu: Kde je v něm ukrytý Vin Diesel? | Prima Cool. *Články | Cool magazin* [online]. Copyright © FTV Prima spol. s.r.o. [cit. 17.05.2021]. Dostupné z: <https://coolmagazin.iprima.cz/filmy/vsechno-co-nevite-o-paty-element-vin-diesel>

[19] Chemická vlákna ze syntetického polymeru: Polyester. *E-learningový portál Technické univerzity v Liberci* [online]. Dostupné z: <https://elearning.tul.cz/mod/book/view.php?id=81753&chapterid=1971>

[20] Jak se to dělá - Koženka - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 20.05.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=BablVAYBTu4>

[21] <https://pixabay.com/cs/photos/jadern%C3%A1-odpad-radioaktivn%C3%AD-toxick%C3%BD-2134408/>

[22] Údržba látek a symboly | Flex-tex.cz. *Prodej látek a galanterie | Flex-tex.cz* [online]. Copyright © Flex [cit. 26.05.2021]. Dostupné z: <https://www.flex-tex.cz/udrzba-latek-a-symboly>

[23] Způsob údržby látek a oblečení - Terry móda - Prodej látek online. *Terry móda - Prodej látek online* [online]. Copyright © Terry moda, All rights reserved [cit. 26.05.2021]. Dostupné z: <https://terrymoda.cz/blog/zpusob-udrzby-latek-a-obleceni-162/>