



## **Bakalářská práce**

# **Oděvní unisex kolekce inspirovaná stop-motion animací**

*Studijní program:*

B0212A270001 Návrhářství

*Autor práce:*

**Agáta Nosálová**

*Vedoucí práce:*

Mgr.art. Zuzana Veselá

Katedra designu

Liberec 2024



## Zadání bakalářské práce

# Oděvní unisex kolekce inspirovaná stop-motion animací

*Jméno a příjmení:*

**Agáta Nosálová**

*Osobní číslo:*

T21000092

*Studijní program:*

B0212A270001 Návrhářství

*Zadávací katedra:*

Katedra designu

*Akademický rok:*

2023/2024

### Zásady pro vypracování:

1. Rešerše na téma unisex móda a stop-motion animace.
2. Výtvarné zpracování inspirace.
3. Návrhy a materiálové variace pro oděvní kolekci.
4. Realizace oděvní kolekce ve třech siluetách.
5. Fotodokumentace.

*Rozsah grafických prací:*

*Rozsah pracovní zprávy:*

*Forma zpracování práce:*

tištěná/elektronická

*Jazyk práce:*

čeština

### **Seznam odborné literatury:**

BAUDOT, François. *Móda století*, Praha, Ikar, 2001, ISBN 80-7202-943-6

KYBALOVÁ, Ludmila. *Od "zlatých dvacátých" po Diora*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2009. ISBN 978-80-7106-142-7

GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4

*Vedoucí práce:*

Mgr.art. Zuzana Veselá  
Katedra designu

*Datum zadání práce:*

2. října 2023

*Předpokládaný termín odevzdání:* 20. května 2024

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

L.S.

prof. Ing. Michal Vik, Ph.D.  
garant studijního programu

V Liberci dne 2. dubna 2024

## Prohlášení

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

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

## **Poděkování**

V první řadě bych chtěla poděkovat vedoucí mé bakalářské práce Mgr.art. Zuzaně Veselé za její kreativní rady, odborné vedení a ochotný přístup. Dále bych ráda poděkovala Bc. Ondřeji Ludínovi za jeho rady ohledně technologických zpracování oděvů během celého studia. Děkuji také Bc. Jakobovi Neufussovi za energii a čas strávený při realizaci přímého digitálního tisku. Poděkování patří také Ing. Aleně Frydrychové za cenné rady ohledně pletení. Také děkuji mým modelům Jonáši Prknovi, Tobiáši Tarcalovi a modelce Natálii Navrátilové za jejich čas strávený při finálním focení. Velké díky patří také mým spolužákům za podporu a příjemně strávené chvíle během celého studia. Největší poděkování patří mé rodině a blízkým přátelům za oporu.

## **Anotace**

Tato bakalářská práce se zabývá tvorbou oděvní unisex kolekce inspirované stop-motion animací. Princip stop-motion animace se na oděvech projevuje tak, že oděvy lze obléknout více způsoby. Na oděvech jsou použité autorské dezény, které jsou na textil přeneseny pomocí přímého digitálního tisku. Teoretická část práce se zabývá tématem unisex odívání, jeho historií a oděvními návrháři pracujícími s tímto tématem. Dále obsahuje rešerši na téma stop-motion animace, která je inspiračním zdrojem pro tvorbu oděvní unisex kolekce. V praktické části je popsán proces tvorby oděvní kolekce, od výtvarného zpracování inspirace až po finální realizaci. V závěru práce se nachází fotografická dokumentace finálních oděvních modelů.

## **Klíčová slova**

unisex odívání, animace, stop-motion, oděvní kolekce, přímý digitální tisk, plastelína

## **Anotation**

This bachelor's thesis explores the creation of a unisex clothing collection inspired by stop-motion animation. The essence of stop-motion animation is manifested in the garments, allowing them to be worn in various ways. Original print designs are used on the clothes, which are transferred to the textile using direct digital printing. The theoretical part of the thesis deals with the topic of unisex clothing, its history and clothing designers working with this topic. It also contains research on the topic of stop-motion animation, which is a source of inspiration for the creation of a unisex clothing collection. The practical part describes the process of creating a clothing collection, from the creative processing of inspiration to the final realization. At the end of the bachelor's thesis there is photographic documentation of the final clothing models.

## **Keywords**

unisex clothing, animation, stop-motion, clothing collection, direct digital printing, plasticine

## Obsah

1. Úvod.....	9
2. Unisex odívání .....	10
2.1 Historie.....	10
2.2 Tunika .....	10
2.3 Tričko .....	10
2.4 Džíny.....	11
2.5 Dvacátá léta.....	11
3. Módní návrháři a unisex .....	12
3.1 Coco Chanel.....	12
3.2 Rudi Gernreich.....	13
3.3 Pierre Cardin .....	13
3.4 Yves Saint-Laurent.....	13
3.5 Jean-Paul Gaultier .....	14
4. Stop-motion animace .....	14
4.1 Animace obecně.....	14
4.2 Stop-motion animace .....	15
4.2.1 Počítačová hra <i>The Neverhood</i> .....	16
4.3 Česká animace.....	17
5. Současní módní návrháři a designéři .....	18
5.1 Jonathan Anderson.....	18
5.2 Viktor & Rolf.....	19
5.3 Issey Miyake .....	19
5.4 Carol Bove .....	20
6. Realizace oděvní unisex kolekce .....	21
6.1 Inspirace a barevnost.....	21
6.1.1 Výtvarné zpracování inspirace - tvarování plastelíny .....	22
6.2 Navrhování oděvů .....	24
6.2.1 První série oděvních návrhů v oděvních skicách .....	24
6.2.2 Druhá série oděvních návrhů v prostorových modelacích .....	25
6.2.3 Třetí série oděvních návrhů v prostorových modelacích .....	26
6.3 Tvorba autorských dezénů pro oděvní kolekci .....	30
6.3.1 První série autorských dezénů .....	31
6.3.2 Druhá série autorských dezénů.....	32
6.4 Realizace dezénů přímým digitálním tiskem .....	35

6.4.1 Zkoušky přímého digitálního tisku.....	35
6.4.2 Finální realizace dezénů přímým digitálním tiskem .....	37
6.4 Autorská pletenina v oděvní kolekci.....	39
6.5 Barevnost oděvní kolekce a použité textilní materiály .....	41
6.5.1 Textilní materiály .....	41
6.5.2 Galanterie .....	44
6.5.3 Údržba materiálů .....	44
6.6 Realizovaná oděvní unisex kolekce .....	45
6.6.1 Model č. 1 .....	45
6.6.2 Model č. 2.....	49
6.6.3 Model č. 3.....	52
7. Fotodokumentace.....	57
8. Závěr .....	67
9. Zdroje.....	69



## 1. Úvod

Do mé bakalářské práce se promítají vzpomínky z dětství na moji nejoblíbenější počítačovou hru *The Neverhood*. Při volbě tématu bakalářské práce jsem se rozhodla zaměřit právě na tuto hru. Na *Neverhoodovi* mě vždy bavila především vizuální stránka. Celý smyšlený svět, ve kterém se děj hry odehrává a postavy, které se v něm vyskytují, byly vytvořeny výhradně z barevné modelovací hmoty. To činí hru atraktivní jak pro mladší věkové kategorie, tak pro ty starší. Hra vytvořená technikou stop-motion animace se stala moji srdcovou záležitostí. Během dospívání jsem si oblíbila i filmovou tvorbu vytvořenou právě pomocí této animační techniky. Jsou jimi například filmy *Fantastický pan Lišák a Psí ostrov* od Wese Andersona, *Mrtvá nevěsta* Tima Burtona nebo tajemný fantasy horor *Koralína a svět za tajnými dveřmi*. Tyto díla spojuje právě plastelína využitá při tvorbě posléze animovaných postav. Téma stop motion animace jsem se rozhodla použít jako inspirační zdroj pro moji bakalářskou práci.

Toto téma jsem se rozhodla spojit s oděvní unisexovou a variabilní módou, ve které nacházím souvislosti s mým inspiračním zdrojem. Stejně tak jako animované postavičky mohou „rozpohybovat“ své oděvy. Ve své práci se budu zabývat tvorbou unisex oděvní kolekce, do které přenesu principy stop-motion animace. Jelikož je ve stop-motion animaci hlavním faktorem moment změny, finální oděvy bude možno převléci různými způsoby, což vytvoří vždy novou siluetu. V rámci mé práce budu také vytvářet autorské dezény a pleteniny v pestrých barvách, podtrhující hravost oděvní kolekce.

## 2. Unisex odívání

Pojem *unisex* se používá pro oděvy, které jsou vyhovující pro obě pohlaví nebo na pohlaví nejsou závislé vůbec. Pojem unisex vzniká během 60. let 20. století. V dnešní době už není unisex oděv něčím neobvyklým a kombinovat pánské a dámské oděvní prvky se stalo běžným. Spoustu módních značek dnes zahrnuje unisex kousky do svých kolekcí nebo jim věnuje celé přehlídky. Příkladem běžného současného unisex oblečení jsou např. trička nebo mikiny. [4]

### 2.1 Historie

Již v antickém Řecku (500-323 př. n. l.) byl stejný typ oděvu sdílen muži i ženami. Lidé se zahalovali do velkých obdélníků textilu, které pomocí řasení na těle aranžovali. Oděv tak bylo potřeba neustále upravovat, aby si zachoval požadovaný tvar. Hlavním příkladem je chitón, který se skládal ze dvou obdélníků textilu, spojenými na ramenou a v bocích. Doplnit se mohl třeba o kožený opasek nebo tkaný či vyšívaný lem. Přes chitón se oblékala i další vrstva zvaná himation, ten se do studenějšího počasí vyráběl z těžšího materiálu, do teplejšího počasí byl vyroben z materiálu lehčího. [2]

### 2.2 Tunika

Tunika byla v románském období univerzálním oděvem pro muže i ženy. Dalo by se říct, že byla jedním z prvních unisex oděvů. Zakrývala především trup lidského těla, dále paže, pokračovala přes boky a v některých případech až na zem. Délkou tuniky se vymezovala vyšší společenská vrstva od nižší. [1]

### 2.3 Tričko

Za tuniku současné doby by mohlo být označeno klasické tričko. Zpočátku bylo používáno muži jako nátělník pod košili, dále jako oděv námořníků nebo veslařů. Během druhé světové války nosila trička v barvě uniformy americká armáda. Později bylo tričko oblíbeným oděvem pro muže, ženy i děti v jakémkoli věku. Tričko se poprvé nejvíce rozšířilo mezi veřejnost v 50. letech. Jeho výhodou bylo, že se nemuselo složitě škrobit nebo žehlit a snadno se pralo. V 70. letech 20. století se poprvé se na jeho předním i zadním díle začaly objevovat nápisy a obrázky ve formě potisků. Tričko se tak stalo propagačním předmětem pro sportovní kluby, podniky či univerzity.

V 80. letech začaly hudební kapely přibalovat trička ke svým albům. Dodnes je tričko základem šatníku spousty lidí. Přední i zadní strany mohou být zdobené nápisy, výšivkami, flitry či potisky. [1, 3]

## 2.4 Džíny

Jedním z dalších univerzálních kousků, který se nachází v šatnících jak mužů, tak žen, jsou **džíny**. Za vznik džínových kalhot vděčíme Jacobu Davisovi (1831–1908) a Levi Straussovi (1829–1902). Jacob Davis byl krejčím, narozeným v Litvě Rize, který za sebou měl řadu neúspěchů. To se však změnilo s nápadem kovových cvočků, připevněných na kapsách u kalhot, bránících roztrhání. K udělení patentu na tento nápad mu však chyběly peníze, tak se rozhodl požádat o pomoc svého známého Levi Strausse, od kterého už několik let nakupoval textilní materiál De Nîmes (v angličtině dostal název „denim“). Levi Strauss vlastnil obchod s textilním zbožím, mezi jeho nejprodávanější položky patřily plandavé kalhoty vyráběné z plátna, později z džínoviny. Tyto kalhoty byly velmi odolné a nosili je zlatokopové přes svůj běžný oděv. Davisův nápad s kovovými cvočky zdokonalil již populární pracovní kalhoty. Později začali tyto kalhoty nosit i dělníci, farmáři, kovbojové či příslušníci amerického námořního vojska během druhé světové války. Džínovým kalhotám přinesly celosvětovou slávu v padesátých letech 20. století masy mladých Američanů, kteří džíny oblékali. [10]

## 2.5 Dvacátá léta

Před „bláznivými dvacátými“ byly pro ženy běžné korzety tvarující postavu podle tehdejších ideálů krásy, dlouhé sukně nebo dlouhé vlasy zdůrazňující ženskost. Ve dvacátých letech se proměňuje styl oblékání žen. Do dámského šatníku se dostávají prvky pánské módy. [3,11]

Ženy získávají volební právo a právo na vzdělání a začíná se měnit jejich pozice ve společnosti. Postupně upouští od tradiční role ženy v domácnosti nebo matky. Začínají studovat, sportovat, vstupovat do zaměstnání a záměrně potlačovat typicky ženské rysy. Vzniká nový módní styl zvaný „à la garçonne“ (vychází z franc. le garçonne, chlapec). Štíhlé ženy ve stylu *garçonne* si oblíbily „chlapecky vypadající“ vzhled, kterého docílily například i ostříháním vlasů nakrátko. Typická žena dvacátých let též nosí sportovní oblečení, kalhoty ale také s pány kouří cigarety, což můžeme

pozorovat v dobových filmech, kdy páni už nežádají ženy o svolení kouřit, nýbrž samy dámě cigaretu nabídnou. Ženám bylo najednou nabízeno tolik nových možností, moderním se stávají také masáže, sauny nebo opalování na přímém slunci. Době dvacátých let jsou s vědomou maskulinizací žen přisuzovány i první projevy androgynie. „*Kdo hledal něco extravagantního, chodil do El Dorada / berlínského nočního lokálu, kde pánové byli většinou dámy, a dámy byly pánové* [3]“. [3,11]

Ženy si oblíbily kabátky a saka, které byly maskulinního charakteru nebo přímo napodobovaly pánské oblečení. Taková saka ženy nyní nosily v různých variantách a barvách, přes šaty nebo jako varianty kostýmků. Příklady kabátků se sukněmi můžeme pozorovat již v desátých letech, novinkou je nyní kombinace s kalhotami. Ve dvacátých letech se dámská móda přiklání k maskulinnímu vyjadřování. Mohli bychom se logicky domnívat, že u mužů tomu bylo naopak a zkoušeli femininní vzhled. Nebylo tomu tak. Základními znaky mužského odívání jsou nyní uniformita a korektní nenápadnost. Oděvy jsou především v tmavších a neutrálních barvách, jediné pestré barvy se objevují na kravatách nebo vestách. [3]

### **3. Módní návrháři a unisex**

Tato kapitola se zabývá světovými módními návrháři, kteří pracovali v 19. a 20. století s tématem unisex odívání nebo experimentovali s přenesením již zažitých prvků dámského a pánského odívání do oděvů opačného pohlaví.

#### **3.1 Coco Chanel (1883–1971)**

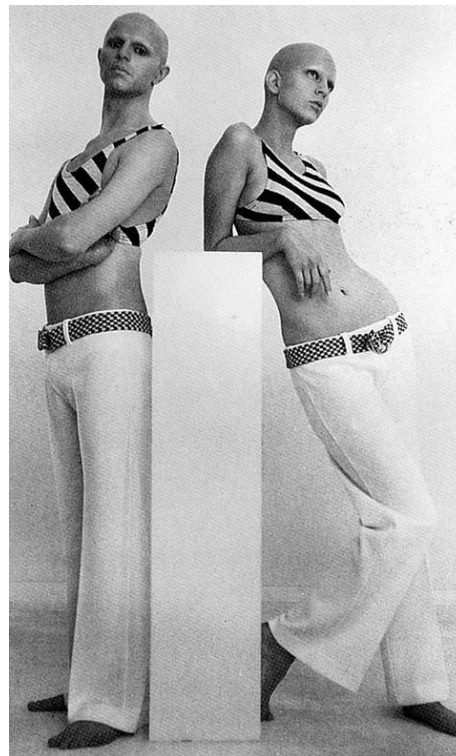
Gabrielle Chanelová začala svou kariéru navrhováním klobouků ještě před první světovou válkou. Byla podporovatelkou chlapecké módy u žen, kterou ještě více umocnila zavedením trendu krátkých dámských účesů. Ve dvacátých letech navrhovala kostýmy, pulovry, sportovní šaty ze žerzejového materiálu, ten se doposud využíval na tvorbu pánského spodního prádla. Svůj styl si zachovává i ve třicátých a čtyřicátých letech, kdy místo strohého kostýmu do módy uvádí uvolněnější kostýmy z měkčích a poddajnějších materiálů. Ve svých kostýmech odráží jak ženskost a eleganci, tak styl sportovní a pohodlný. Během druhé světové války nechala svůj salon zavřený. Otevření se dočkal až v roce 1954, kdy už byl tzv. „chanel-look“ a „chanelovský kostým“ známým označením. „*Dobře ustrojená žena už nebyla nastrojená. Snažila se spíš líbit*

*sama sobě než svádět své tiché společníky. A takto se průvodkyně tohoto směru stala průkopnicí nové elegance, která nebyla ani mužská, ani ženská, ale svébytně její.*“ [7]

[2, 3, 7]

### 3.2 Rudi Gernreich (1922–1985)

Jedním z návrhářů, zabývajícím se tématem unisexu, byl Rudi Gernreich, americký módní designér. Zastával ten názor, že by oděv měl být zaměnitelný mezi oběma pohlavími. Jeho cílem bylo odstranit, podle něj uměle vytvořené, rozdíly mezi mužem a ženou, aby si byli všichni skutečně rovni. Tento jeho postoj s sebou nese myšlenku toho, že čím méně budeme s pohlavím specifičtí, tím více můžeme být svobodní. [5]



Obr. 1: Rudi Rernreich, Unisex Project, 1970 [17]

### 3.3 Pierre Cardin (1922–2020)

Narodil se roku 1922 v Benátkách, původně studoval architekturu v Paříži. V roce 1947 spolupracoval s Diorem, také krátce pracoval pro Elsu Schiaparelli. Jako jeden z prvních návrhářů přišel v roce 1958 s unisex oděvní kolekcí. [3]

### 3.4 Yves Saint-Laurent (1936–2008)

Začínal svou tvorbu v šedesátých letech a na okolí působil jako tajemný a přitažlivý mladík. V jeho tvorbě se odrážela tvorba Coco Chanel a Christiana Diora, jehož byl žákem. Později po Diorově smrti v roce 1957 nastoupil na jeho místo. Jedním z jeho novátorských přínosů do módy bylo přinesení pánského smokingu, námořnického kabátu, trenčkotu či dvouřadového saka do šatníku mladých žen. [7]

### 3.5 Jean-Paul Gaultier (1952–dnes)

U návrhářů se můžeme setkávat také s přenášením dámských prvků do pánského šatníku. Nejvýznamnější francouzský oděvní návrhář 80. let Jean-Paul Gaultier ve své kolekci zvané „*A Bůh stvořil muže*“ propagoval pánské sukně. V kolekci „*Šatník pro dva*“ si pohrával s otázkami sexu a pohlaví. Bezpohlavní vizáž už byla více normalizovaná. Gaultierovi se líbila hra se záměnami pohlaví v módě a stírání hranic mezi ženou a mužem. Stýkal se s lidmi, kteří nedávali ve svém stylu přednost ani jednomu pohlaví, nýbrž se stylizovali do jimi vybraných bytostí. Byli to různé verze hippies, čarodějů, tanečnic, kovbojů, kteří měli často tetování, piercingy a pohlaví se u nich těžko dalo určit. [8]

## 4. Stop-motion animace

Tato kapitola se zabývá tématem stop-motion animace, které jsem si zvolila jako výtvarný inspirační zdroj pro tvorbu mé oděvní unisex kolekce. Je zde vysvětlen pojem animace a dále rozvedena technika stop-motion animace a materiály k ní používané. Kapitola také pojednává o jedné z mých oblíbených počítačových her The Neverhood, vytvořené právě technikou stop-motion s využitím plastelíny, a která byla podnětem pro výběr tohoto tématu. Na konci kapitoly se nachází zmínka o významných českých animátorech.

### 4.1 Animace obecně

Animace, odvozená z latinského slova „*animo*“ (duše), označuje proces ožívání kreslených, loutkových forem, předmětů nebo objektů. Efekt pohybu se docílí snímáním souvislé řady obrazů, objektů nebo loutek za sebou, což se v následném promítání za sebou opticky spojí v plynulý pohyb. Na počátku byly animace vytvářeny pomocí pauzovacího papíru. Dodnes se pauzovací papír používá k prvotním kresbám k animaci. Výhodou je průhlednost umožňující mít více papírů s kresbami na sobě, díky tomu lze sledovat více vrstev najednou a kontrolovat pozice objektů na formátu. Animátorovou funkcí je přenést život do daných předmětů, čehož docílí technikou rozfázování akce. Animace je tvůrčí činnost, která přidává do pozorovaného předmětu imaginaci a transformaci v nové tvary. Samovolné pohybování však ještě není považováno

za znak života, i když se život takto často projevuje. Pohybem živým se stává až ten pohyb, který vychází z mysli a rozhodnutí daného animovaného objektu. [12, 20]

## 4.2 Stop-motion animace

**Stop-motion** je animační technika spočívající v postupném fotografování animovaného objektu, který se po každém snímku mírně změní a znovu vyfotografuje. Plynulý pohyb je vytvořený spojením všech fotografií dohromady. Obvykle bývá využito 12 snímků pro vytvoření jedné sekundy. Tato animační technika může být kombinována s dalšími výtvarnými technikami. Při použití modelovací hmoty nebo hlíny vzniká tzv. *clay stop-motion* neboli *Claymation*. Rozpohybovány jsou objekty vytvořené z modelovací hmoty. Pomocí stop-motion vzniklo spoustu filmů. Mezi ně patří např. *Slepičí úlet*, *Ukradené Vánoce Tima Burtona*, *Wallace a Gromit* nebo *Fantastický pan Lišák*. [14]

Jedním z nejčastěji využívaných materiálů pro tvorbu stop-motion animace je plastelína. Tu můžeme znát z dětství jako modelovací hmotu prodávanou v papírnictví. Je to modelovací hmota, skládající se z vosků, tuků, olejů, pigmentů, barviv a plastifikátorů. Proč je plastelína tak hojně využívaná stop-motion animátory? Je to materiál lehce a dostatečně tvarovatelný, aby bylo možné z něj vytvořit postavu. Dostatečná pružnost zajišťuje rozpohybování vymodelované postavy, a zároveň se netaví pod silným studiovým osvětlením. Její výhodou je také nevysychavá vlastnost, která zajišťuje opětovnou tvárnost i po delší době. Kromě plastelíny se dá využít i spousta dalších materiálů. Z textilií jsou vytvořené oděvy pro animované postavičky nebo vybavení interiérů jako jsou koberce nebo závěsy. Z kovových drátů jsou vytvořeny vnitřní kostry postav zajišťující stabilitu. Větší kovové konstrukce jsou poté využity jako části scény, doplněné o dřevo, papír či textil. [29]

#### 4.2.1 Počítačová hra *The Neverhood*

*The Neverhood* je videohra vydaná v roce 1996. Hru vyvinula společnost The Neverhood, Inc. a byla vydána společností DreamWorks Interactive pro Microsoft Windows. Hlavním animátorem a autorem příběhu je americký animátor, spisovatel a herní designér Douglas Richard TenNapel (1966–dnes). Vše začalo v roce 1988 sbírkou uměleckých děl od Douglase TenNapela. „A Beautiful Day in the Neverhood“ byl název sedmnácti uměleckých děl zobrazujících zábavné hliněné město. Celé prostředí, ve kterém se děj hry odehrává, i postavy, které se zde vyskytují, byly vytvořeny výhradně z barevné plastelíny, což činí hru velmi unikátní. Dále bylo vše rozpořbováno již zmíněnou technikou *clay stop-motion*, tedy postupným fotografováním veškerých scén, které ve hře můžeme vidět. Svě fanoušky si hra také získala díky zajímavým postavám a originálnímu soundtracku, který zajistil americký hudebník Terry Scott Taylor (1950–dnes). Počítačová hra sleduje příběh hlavní postavy Klaymana, zjišťujícího, že je jeho posláním zachránit svět s názvem The Neverhood. Hra je poměrně náročná na přemýšlení, obsahuje řadu hlavolamů a hádanek. Během hry je důležité vše prozkoumat, pozorně se dívat, a dokonce si dělat si poznámky, jelikož nikdy není dopředu známo, kdy se vám bude daná informace při dalším hlavolamu hodit. I přes velmi kladné ohlasy si *The Neverhood* nezískal širokou popularitu a dodnes je na seznamu nedocenených her od Microsoftu. [13, 18, 19]



Obr. 2: *The Neverhood* - koláž [18, 25, 26]



V roce 2015 vyšla hra s názvem *Armikrog*, vytvořená stejnou technikou jako *The Neverhood*. Na této hře pracovalo mnoho lidí, podílejících se také na tvorbě *The Neverhood*. [13]

### 4.3 Česká animace

Česká animace se začínala rozvíjet po druhé světové válce podobně jako v dalších zemích Evropy, a to díky reklamám. První animované filmy produkovala firma Elektajournal. Tato část se zabývá významnými osobnostmi české animace, které se zabývaly technikou stop-motion. [12, 22]

**Hermína Týrlová** (1900–1933) byla česká animátorka, scénáristka a režisérka, která vytvořila první loutkový film v českém prostředí *Ferda mravenec* v roce 1944 a dále film *Vzpouora hraček* v roce 1947. [12, 22]

**Jan Švankmajer** (1934–dnes) je jednou z nejvýraznějších osobností animovaného filmu. Vystudoval obor loutkářství, scénografii a režii na Akademii múzických umění v Praze a původně se loutkovému divadlu také věnoval. Do tvorby promítá své oblíbené autory, a to jak spisovatele (např. Edgar Allan Poe), tak surrealistické výtvarníky. Pracuje s tématem lidské smrtelnosti, sexuality, rituálů, destrukce nebo hororu. Mezi vrchol jeho tvorby se považuje snímek *Něco z Alenky* (1988), kombinující hraný a z větší části animovaný film s použitím stop-motion animace. Snímek získal uznání na filmových festivalech. Švankmajerova Alenka (předloha *Alenka v říši divů*) se setkává s děsivým bílým králíkem, ale také s ožvlými ponožkami nebo párem falešných zubů. Stop-motion animace byla dále použita např. v jeho dlouhometrážním filmu *Lekce Faust* (1994), ve kterém kombinuje loutky a živé herce převlečené za loutky. Dále tvořil krátkometrážní stop-motion filmy, např. *Tma, světlo, tma* (1989) nebo *Možnosti dialogu* (1982). [12, 20, 22, 23]

**Břetislav Pojar** (1923–2012) byl českým animátorem a režisérem, který se věnoval stop-motion animaci. Byl spolu s Miroslavem Štěpánkem (1923–2005) autorem známého seriálu s plyšovými medvídky od Kolína *Pojďte, pane, budeme si hrát*. Společně s Miroslavem Štěpánkem natočili také loutkovou pohádku *Jabloňová panna*

(1973) podle předlohy Karla Jaromíra Erbena. Dále společně vytvořili úspěšný pětidílný seriál *Zahrada*, inspirovaný knihou Jiřího Trnky, opět s použitím reliéfních loutek rozpořhovaných za pomoci stop-motion animace. Jako poslední spolupráce vzniknul humorný večerníček s názvem *Dášenka* (1977). [20, 21]

## 5. Současní módní návrháři a designéři

V této kapitole se zaměřím na současné módní návrháře a designéry, kteří přistupují k designu s hravostí a experimentováním s transformacemi. Jejich práce se zabývá objevování nových možností v oděvním designu. Na konci kapitoly se nachází zmínka o sochařce Carol Bove, jejíž sochařská díla mě zaujala podobností s plastelínou.

### 5.1 Jonathan Anderson (1894–dnes)

Jonathan Anderson je severoirský módní návrhář, zakladatel značky JW Anderson. Pracoval jako kreativní ředitel španělského módního domu LOEWE. Na londýnském Fashion Weeku byla pod značkou JW Anderson přestavena kolekce dámského oblečení jaro/léto 2024, která zahrnuje oděvy vytvořené z plastelíny. Na přehlídkové molo bylo vysláno trio tvarovaných plastelínových outfitů, ztuhlých do pevných forem. Konceptuální mikiny a kraťasy byly představeny v barvách spojovaných s plastelínou. Modelové měli ruce pevně umístěné v přední kapse mikiny. [27, 28]



Obr. 3: Plastelínové oděvy z kolekce jaro/léto 2024, JW Anderson [28]

## 5.2 Viktor & Rolf

Nizozemský módní dům *Victor & Rolf* vytvořil hravou surrealistickou kolekci plesových společenských šatů na jaro/léto 2023, připomínající zlatou éru haute couture poloviny dvacátého století. Přehlídka osmnácti modelů zahrnovala jak klasické plesové šaty, tak róby převrácené do různých směrů. Příkladem byly světle modré šaty převrácené sukni vzhůru, které jako by popíraly gravitaci. Dále šaty, které jako by levitovaly vedle kráčející modelky. Již v roce 2010 vytvořili kolekci dekonstruovaných modelů. Jedním z nich byly ikonické šaty se sukni přestřiženou v horní polovině. Při pohledu na modelku na černém pozadí vytvářel oděv iluzi, že je modelka v pase rozpůlená. [30, 32]



Obr. 4: Victor & Rolf - *The Haute Couture Spring/Summer 2023 show* [30]



Obr. 5: Victor and Rolf – *Spring/Summer 2010 show* [32]

## 5.3 Issey Miyake (1938 – 2022)

Issey Miyake byl japonský módní návrhář, který v roce 1993 založil svou značku *Pleats Please*. Oděvy se vyznačují použitím různě skládaného plisé, které se pohybem nositele modifikuje. Na obrázku (Obr. 8) jsou zachyceni tanečníci, kteří oblékli a rozpohybovali kolekci z podzimu roku 1999. Zachycení oděvu v momentu pohybu oděvu vytváří ladné a zároveň objemné siluety. [33]



*Obr. 6: Tanečníci v kolekci z podzimu 1999 [33]*

#### **5.4 Carol Bove (1971–dnes)**

Americká výtvarná umělkyně a sochařka Carol Bove je známá pro své abstraktní sochy a instalace. Pro sochy jsou využity různé typy ocelových trubek, které jsou více či méně tvarovány a destruovány. V objektech kombinuje matné, lesklé i drsné povrchy pro zvýšení kontrastů mezi plochami. Zaujala mě hra s jednoduchými objekty, které jsou transformovány do rozličných tvarů. Některé jsou jen jemně pomačkané, jiné složité zakroucené mezi sebou. I přes velikou tíhu a tvrdost materiálu sochy připomínají tvárné materiály, jako jsou textil, papír nebo plastelína. [16, 34]



*Obr. 7: Carol Bove, Courtesy of David Zwirner [34]*

## 6. Realizace oděvní unisex kolekce

Tato kapitola se zabývá celým průběhem realizace unisex oděvní kolekce, jejíž inspirace vychází ze stop-motion animace. Výsledkem mé bakalářské práce jsou tři variabilní oděvní modely, které se dají transformovat na postavě nositele. Na oděvech je využit textilní materiál s autorským dezénem, vytvořeným z fotografií vymodelovaných plastelínových tvarů. Kolekce je určena pro mladé lidi, kteří mají oblibu v pestré barevných a zábavných oděvních siluetách. Postupně je zde popsáno, jak oděvní kolekce vznikala. Při vytváření kolekce jsem čerpala ze znalostí získaných při zpracování teoretické části. Výtvarné zpracování inspirace probíhalo formou tvarování modelovací hmoty, která je klíčovým prostředkem pro tvorbu postav a prostředí pro stop-motion animaci.

### 6.1 Inspirace a barevnost

Technika stop-motion animace se vykytuje ve spoustě filmů, v počítačových hrách či reklamách. Mě však zaujala právě jedna počítačová hra, kterou si pamatuji již od malička. V dětství jsem hrávala počítačovou hru *The Neverhood*. V roli hlavní herní postavy Klaymana jsme s rodinou při řešení složitých hádanek strávili spoustu času. Svět plný rébusů, doplněný chytlavým hudebním soundtrackem je dodnes mou srdcovou záležitostí. Hra byla vytvořena výhradně z plastelíny a mě nepřestane uchvacovat především svoji vizuální stránkou. Pomocí stop-motion animace jsou ve hře rozpohybovány plastelínové postavičky a barvitý svět kolem nich.

Právě plastelínu jsem se rozhodla využít jako jeden z inspiračních zdrojů mé oděvní kolekce. Rozhodla jsem se nevycházet přímo z již zmíněné oblíbené hry, ale vyzkoušet si vytvarovat „vlastní svět“. Barevná plastelína, určená především dětem, se tak pro mě stala novým hravým médiem, namísto například pastelek a papíru.



*Obr. 8: Plastelína*

### **6.1.1 Výtvarné zpracování inspirace - tvarování plastelíny**

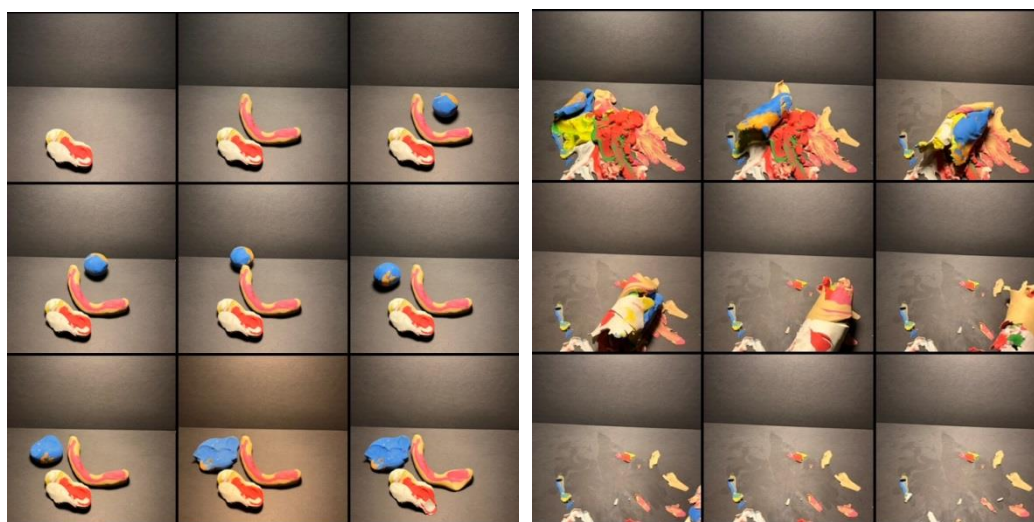
Výtvarné zpracování inspirace tak probíhalo formou tvarování plastelíny. Hmotu jsem nejprve tvarovala do různých forem, poté jsem začala míchat mezi sebou i jednotlivé barevné odstíny a znovu tvarovala. Kus hmoty, který již obsahoval více barev, jsem poté pomocí nože krájela v různých úhlech. Formou náhody tak začaly vznikat zajímavé tvary a barevné kombinace. Pro plastelínu je typická pestrost barev, které jsem se rozhodla při tvoření kolekce držet.



*Obr. 9: První tvarování barevné plastelíny*

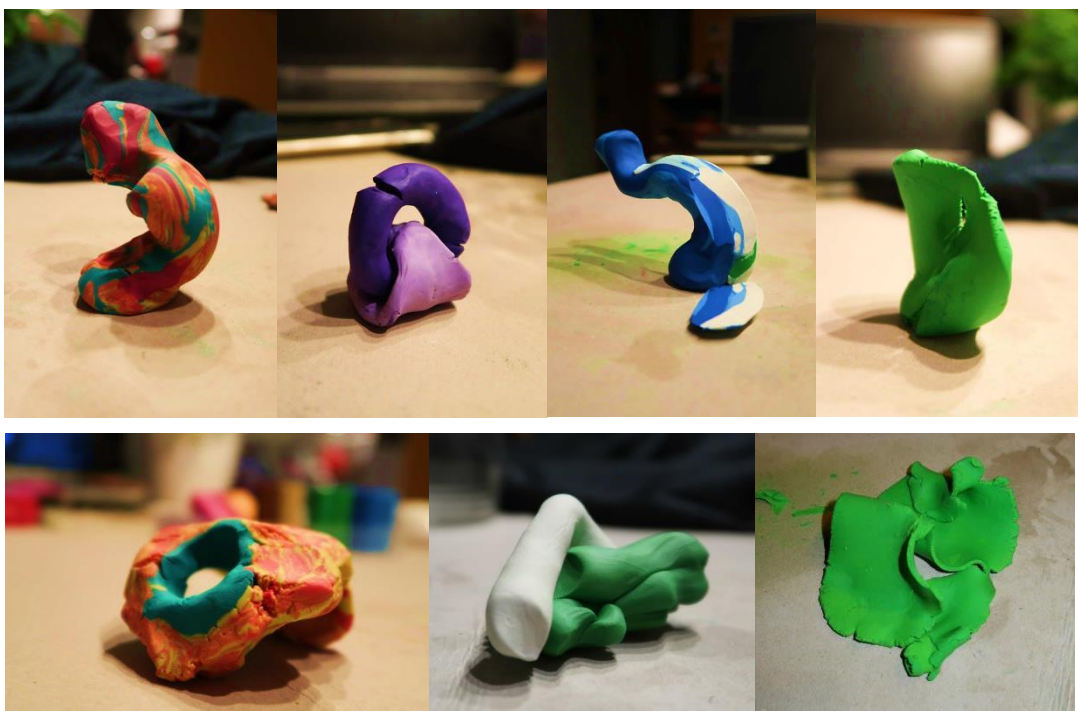


Pomocí plastelíny jsem si také vyzkoušela vytvořit několik krátkých stop-motion animací. Připravila jsem si jednoduchý šedý podklad, na který jsem pokládala vytvarované kusy plastelín. Nejprve jsem na podklad pokládala jednodušší tvary a postupně přidávala další, které jsem různě deformovala. Postupným fotografováním jsem zaznamenávala vymodelované tvary, které jsem po každém snímku mírně pozměnila. Tvary jsem zmáčkla prsty, rozetřela pomocí nože, srolovala, rozkrájela na části a znovu spojila dohromady. V animaci se tak odehrává vznik a rozklad modelovaných tvarů. Zjistila jsem, že mě princip změny, který je pro stop-motion animaci klíčový, baví a ráda bych ho v oděvní kolekci využila.



*Obr. 10: Tvorba vlastní stop-motion animace s využitím barevné plastelíny*

První série vymodelovaných plastelínových tvarů mě zaujala především svou barevností. Pro tvorbu oděvů mě ale zajímala hmota v prostoru. Vytvořila jsem tedy další sérii modelací, při jejichž tvarování jsem se více zaměřila na objem hmoty.



*Obr. 11: Druhá série plastelínových tvarů*

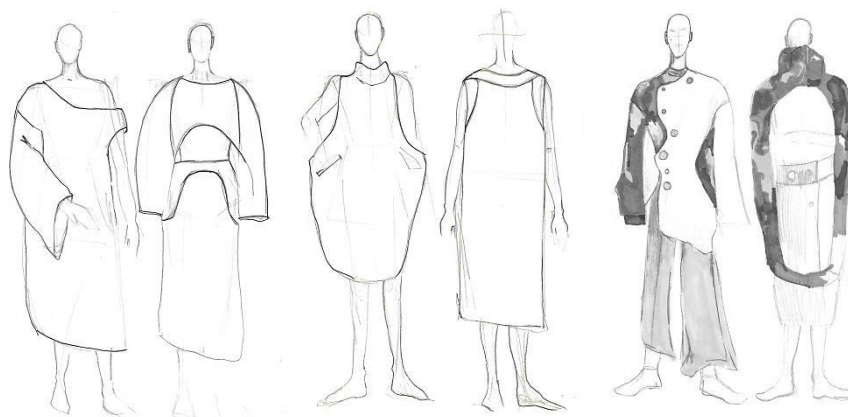
## **6.2 Navrhování oděvů**

Inspiraci přenáším do unisex oděvní kolekce. Unisex odívání vnímám jako možnost vytvářet variabilní kousky přizpůsobující se rozličným postavám. Důležitými faktory jsou pro mě pohodlnost, volné siluety a variabilita. Propojení odívání a plastelíny zdůrazňuje hravost a kreativitu. Jelikož ve své práci vycházím se stop-motion animace, stěžejní pro mě bylo přenést do oděvů moment změny, která je pro animaci klíčová.

### **6.2.1 První série oděvních návrhů v oděvních skicách**

Vytvořila jsem první sérii oděvních skic, ve kterých jsem se snažila zachytit objemnost a tvárnost modelovací hmoty. Tyto prvotní kresby oděvů však spíše postrádaly objem a působily plochým dojmem.

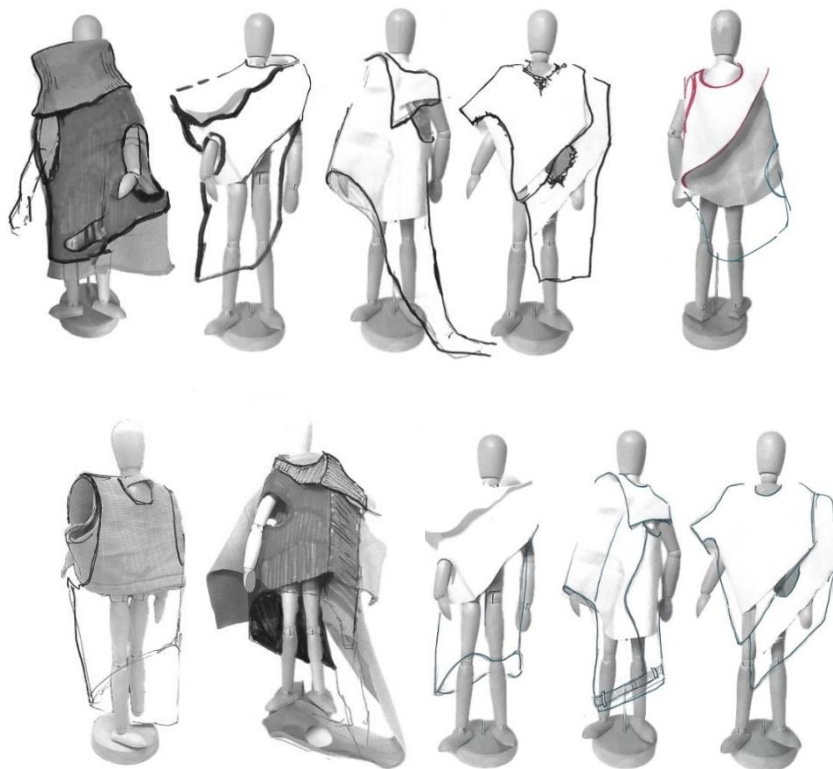




*Obr. 12: První série oděvních skic*

### **6.2.2 Druhá série oděvních návrhů v prostorových modelacích**

Následovala druhá série oděvních návrhů (obr. 13), kde jsem se k tvůrčímu procesu rozhodla přistoupit jinak než jen kresebně. Tvarově jsem vycházela z další série vymodelovaných objektů (obr. 11), při jejichž formování jsem se již více zaměřovala na tvar. Při modelování mě bavil prvek otvorů, které jsem se rozhodla přenést do oděvů. Při tvorbě dalších oděvních návrhů jsem zvolila aranžování textilu na malou dřevěnou figurínu, což mi zároveň připomínalo oblékání postaviček při tvorbě animací. Tento způsob mi pomohl s vymyšlením prostorových návrhů a docílit tak objemu, což se mi při samotné kresbě nedařilo. Využila jsem zbytkový textilní materiál ze staré mikiny, který jsem stříhala na nepravidelné kusy s vystřiženými otvory. Následně jsem je různými způsoby oblékala na figurínu. Vznikla myšlenka oděvního výrobku, jehož součástí jsou otvory na hlavu a končetiny, ale dají se mezi sebou libovolně kombinovat. Tedy tak, že oděv lze obléknout více způsoby a docílit tak „animovaného efektu“. Zároveň jsem při aranžování využívala části mikiny s typickými oděvními prvky, jako jsou například rukávy s náplety, které jsem zachovala. Ty v poměru k malé figuríně začaly mít úplně jiný proporční charakter, než měly v životním měříku.



*Obr. 13: Druhá série oděvních návrhů*

### **6.2.3 Třetí série oděvních návrhů v prostorových modelacích**

Ve druhé sérii oděvních návrhů mě zaujalo zvětšení oděvních prvků v poměru k postavě. Využívala jsem malé figuríny, na kterou jsem aranžovala textil z rozstříhaného starého oblečení. Rozhodla jsem se pokračovat tímto stylem navrhování oděvních siluet v další sérii návrhů. Aranžovala jsem na krejčovskou figurínu v měřítku 1:2. Využila jsem staré svetry a mikiny, které jsem rozstříhala na části a použila k aranžování. Jelikož jsem již od začátku při výběru materiálu uvažovala o pletenině, využila jsem k modelaci také svetry a mikiny, abych docílila podobných siluet, jako poté při finální realizaci.

Stejně jako modelovací hmotu, která se dá transformovat do libovolných tvarů, jsem začala přetvářet již existující tvary do tvarů nových. Ze starého svetry jsem z prúramků vystříhla oba rukávy a rozstříhla rukávové švy. Vznikly mi tak dva díly, které jsem sešila k sobě. Nový díl jsem dále aranžovala na figurínu. Na materiálu jsem vytvořila

otvory na ruce a hlavu, tak aby šel oděvní výrobek na postavu obléknout více způsoby. Oděv se stejným střihem tak po převlečení vytváří novou siluetu. (viz obr. níže). Tento princip změny jsem se rozhodla ve své oděvní kolekci využít.



*Obr. 14 Modelace na figuríně č. 1- varianta siluety č. 1*



*Obr. 15: Modelace na figuríně č. 1 – varianta siluety č. 2*



*Obr. 16: Modelace č. 2 – varianta siluety č. 1*



*Obr. 17: Modelace č. 2 – varianta siluety č. 2*



*Obr. 18: Modelace č. 2 – varianta siluety č. 3*

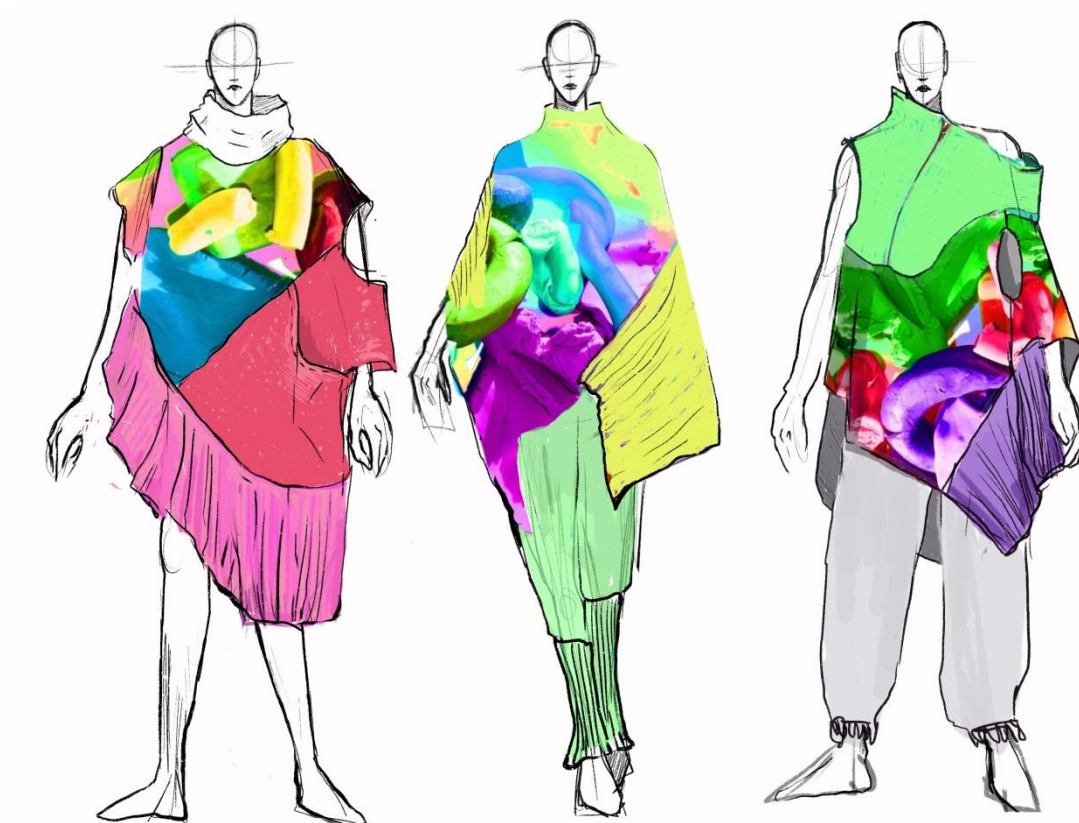
Při modelaci na figuríně v měřítku 1 : 2 jsem si ujasnila přibližné tvarové řešení oděvů. Nyní bylo třeba rozvrhnout barevnost a zvolit vhodné dezény pro oděvy (podrobněji v kapitole „Tvorba autorských dezénů pro oděvní kolekci“). Vytvořila jsem barevné a dezénové variace oděvů vložením dezénů do fotografií modelací na figuríně.



*Obr. 19: Třetí série oděvních návrhů s dezény*

Užší výběr siluet jsem poté překreslila na postavu. Do vybraných oděvních siluet jsem vložila příslušné finální dezény. Z variant se posléze vybraly tři nejvhodnější oděvní návrhy. Tři vybrané oděvní siluety jsem z měřítko 1:2 zvětšovala do životního měřítko. Ze zkušebního materiálu jsem zhotovila prototypy oděvů, abych zjistila, zda budou oděvy fungovat na lidské postavě. Hned při vytváření prototypu prvního oděvu bylo zjištěno, že při zvětšení byl oděv stále příliš malý. Mým cílem bylo vytvořit oděvy unisex, bylo proto potřeba, aby působily dobře jak na pánské, tak dámské postavě. Prototyp jsem zvětšila a s tímto poznatkem o rozměru jsem dále počítala i při tvorbě prototypů k druhému a třetímu oděvu. Během tvorby prototypů jsem stále upravovala některé tvary, délky a proporce částí oděvů. Především jsem potřebovala zjistit, jak budou oděvy fungovat při převlečení do jiné varianty siluety. To bylo jednou z nejtěžších částí při samotné realizaci oděvní kolekce. Zajímalo mě, zda budou otvory na ruce po převlečení dost velké na obléknutí přes hlavu. Otvory jsem přizpůsobila tak, aby se oděvy daly pohodlně převléci. Z upravených prototypů jsem následně vytvořila papírové stříhy pro finální podobu oděvu. Tři oděvy, které modelací vznikly, se staly

oděvy horními. Jelikož šlo v podstatě mikiny, bylo rozhodnuto, že budou doplněny o dvoje tepláky a jedny kraťasy, jakožto oděvy spodní.



*Obr. 20: Vybrané tři oděvní siluety*

### **6.3 Tvorba autorských dezénů pro oděvní kolekci**

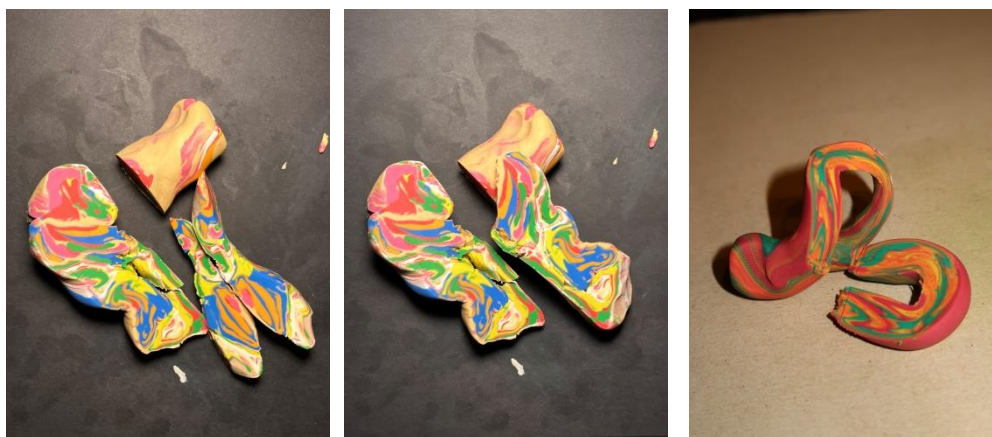
V této části se budu více zabývat procesem vytváření autorských dezénů pro celou oděvní kolekci. Jelikož jsem chtěla do oděvní kolekce přenést pestrobarevnost plastelíny, bylo rozhodnuto o tvorbě autorských dezénů a následném digitálním tisku na textil. Díky dezénům se do oděvní kolekce dostala hravost animace a pestrobarevnost



plastelíny. Prvotní myšlenkou bylo vytvořit dezény z fotografií vymodelovaných tvarů, čehož jsem se při tvorbě držela i v průběhu.

### 6.3.1 První série autorských dezénů

Během vytváření autorského dezénu vznikla spousta různých variant, než byly vybrány dezény finální. Při tvorbě první série dezénů jsem používala fotografie již zmíněných plastelínových tvarů, vzniklých během výtvarné přípravy, ve kterých je smícháno více barev dohromady. Po rozkrojení jednotlivých kusů tak vznikaly vícebarevné, abstraktní vzory. Pomocí programu Photoshop jsem poté vybrané čisté fotografie skládala do vzorů. Vzor se pravidelně opakuje, bylo tedy potřeba nejdříve vytvořit střihu vzoru, která se poté v dezénu opakovala. S prvními dezény jsem však spokojena nebyla a bylo třeba vytvořit další.



*Obr. 21: Fotografie vymodelovaných tvarů použité v dezénu*



*Obr. 22: Tvorba prvních dezénů*

### **6.3.2 Druhá série autorských dezénů**

V první sérii dezénů, vytvořených z krájených kusů plastelíny, se mi líbilo zachycení pestré barevnosti. Dezény, které jsem v první sérii vytvořila, byly ale příliš drobné a po jejich aplikování do oděvních návrhů nepůsobily tak, jak jsem požadovala. Ztrácel se tak objem tvarů, který mě na plastelíně bavil. Více se mi zalíbily dezény vytvořené z větších barevných ploch vymodelovaných tvarů jako takových. Další sérii dezénů jsem se tedy rozhodla vytvořit z jednobarevných vymodelovaných objektů a tak zachovat charakter, který modelovací hmota má. Popustila jsem uzdu své fantazii a pustila se do hry s plastelínou. Tato tvořivá hravá práce mě hodně bavila. Když jsem měla dostatek různých vymodelovaných tvarů, začala jsem je skládat do kompozic. Na neutrální podložku jsem pokládala vymodelované plastelínové objekty různě přes sebe. Kompozice, které se mi líbily nejvíce, jsem vyfotografovala. Hrála jsem si jak s barvou, tvarem, tak i proporcí. Útvary, které by se vešly do dlaně, najednou začaly z různých úhlů vypadat obrovské. Hra s proporcemi se mi tak proloupla s procesem vymýšlení oděvních siluet, kde jsem se se změnou proporcí a měřítkem zabývala také. Rozhodla jsem se z těchto fotografií vytvořit finální autorské dezény.





*Obr. 23: Tvorba kompozic z plastelínových objektů*

Fotografie plastelínových tvarů jsem dále upravovala v programu Photoshop. Tvary jsem ještě dále skládala a upravovala do kompozic. Pomocí úpravy barevných odstínů jsem vytvořila další barevné varianty fotografií. Zvýšila jsem také sytost barev a původně neutrální pozadí upravila na pozadí barevné. Vznikly tak finální tři různě barevné varianty autorského dezénu, vytvořené z fotografií plastelínových objektů.

Dezén „A“



Dezén „B“



Dezén „C“



*Obr. 24: Finální dezény pro oděvní kolekci*

## **6.4 Realizace dezénů přímým digitálním tiskem**

Tato část se zabývá zkouškami tisku a finálním tiskem autorského dezénu. Z možností tisku byla zvolena tiskárna s technologií přímého digitálního pigmentového tisku na stroji od firmy FTEX, model JSRP-180. Stroj je na bázi přímého digitálního tisku, pigmenty CMYK + fixační detergent DTR. [35]

### **6.4.1 Zkoušky přímého digitálního tisku**

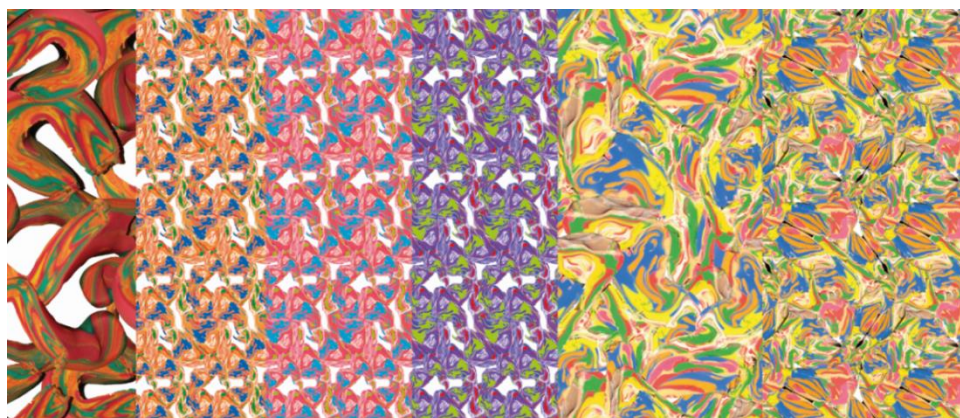
Výroba autorského dezénu zahrnuje spoustu kroků, od výtvarného zpracování, přes zkoušky tisku až k finální realizaci. V předešlé kapitole „Tvorba autorských dezénů pro oděvní kolekci“, jsem popisovala, jak jsem vytvářela autorské dezény, které následně byly vstupními daty pro přímý digitální tisk. V této kapitole popisuji již samotný přímý digitální tisk na textilní materiál. Při tvorbě autorských dezénů bylo potřeba zhotovit hned několik zkušek tisku na textil, aby se předešlo komplikacím při finálním tisku. Na zkouškách jsem sledovala jak výslednou barevnost, tak vhodnost textilního materiálu použitého pro tisk.

Při první zkoušce přímého digitálního tisku jsem byla ještě ve fázi výběru finálních dezénů. Na textilní materiál se tedy tisklo více různých dezénů, aby bylo možno je porovnat mezi sebou. Při první zkoušce bylo tisknuto na bílou zátažnou hladkou jednolícni bavlněnou pleteninu. Byl to materiál podobný tomu, o kterém jsem uvažovala pro finální realizaci. Po vytištění vzorku jsem si zjistila, že drobnější dezény nevypadají na textilu podle mých představ a lépe vypadají dezény s většími barevnými plochami. V drobnějších dezénech zanikala objemnost plastelíny a ani s barevností jsem zatím spokojena nebyla. Bylo také zjištěno, že bude třeba zvýšit sytost barev dezénu, aby byl finální tisk výraznější.





*Obr. 25: První zkoušky tisku na textilní materiál*



*Obr. 26: První dezény pro zkoušku tisku, vstupní data*

Při druhé zkoušce tisku jsem již měla jasnou představu o tom, že bude dezén složen z větších barevných ploch. Na textilní zkušební materiál byly vytištěny části dvou dezénů sestavených z fotografií plastelínových tvarů. Tyto dezény byly později vybrány jako finální. U vzorku mě zajímala především barevnost tisku. Potřebovala jsem zjistit, zda je ještě potřeba provést úpravy sytosti barev, jelikož při první zkoušce byl tisk ve světlejších barvách, než jsem očekávala. Zkušební materiál, využitý na druhý vzorek tisku, byl lesklý satén. Ten svým lesklým povrchem také ovlivnil vzhled vzorku tisku. Jelikož jsem plánovala na finální tisk použít materiál s matným povrchem, musela jsem počítat s tím, že se povrch finálního tisku bude od tohoto vzorku částečně lišit. S tímto vzorkem jsem již byla spokojená a bylo rozhodnuto o vzhledu finálních dezénů.



*Obr. 27: Druhé zkoušky tisku na textilní materiál*



*Obr. 28: Druhé dezény pro zkoušku tisku, vstupní data*

#### **6.4.2 Finální realizace dezénů přímým digitálním tiskem**

Jako finální byly vybrány dezény vytvořené z fotografií plastelínových prvků. Bylo potřeba připravit textilní materiál, na který se bude tisknout. Zvolila jsem bílou bavlněnou zátažnou jednolícni hladkou pleteninu s obchodním názvem „French Terry“. Jelikož byla ale šíře zakoupeného materiálu příliš velká a nevešla by se tak do stroje, bylo třeba upravit její rozměry. Po změření připravených stříhových dílů pro oděvy jsem rozhodla, že nejefektivnější bude materiál podélně rozstříhnout na dvě poloviny. Vznikly mi tak dva užší pásy materiálu o šíři 90 cm. Na tento materiál se tiskl dezén „A“ a dezén „B“, které byly určeny pro první a druhý oděv. Celkově bylo na tento materiál natisknuto  $528 \times 90$  cm dezénu. Jelikož použitá tiskárna byla na naší katedře nová, nebyly vychytány všechny detaily a všichni se s ní zatím ještě seznamovali,



vyskytly se drobné problémy. Na mém finálním tisku jsou tak v některých místech patrné jemné příčné proužky, zapříčiněné pnutím pružných materiálů. Následně probíhal další tisk dezénu C pro oděv třetí, tentokrát na jiný materiál z důvodu nedostatku prvního materiálu. Tisklo se též na bílou zátažnou jedolící hladkou pleteninu s obchodním názvem „French Terry“, ale s počesanou rubní stranou a materiálovým složením 80 % bavlna, 20 % polyester. Celkově bylo na tento materiál natisknuto 233 × 145 cm dezénu.



*Obr. 29: Finální tisk autorského dezénu „C“*

## 6.4 Autorská pletenina v oděvní kolekci

V této části je podrobněji popsána tvorba pletených prvků pro oděvní kolekci. Součástí každého oděvního modelu jsou velké barevné prvky pletených patentů. Patent je žebrovaná pletenina, tvořena jedolícními žebry. Jelikož je tato pletenina velmi tažná a pružná ve směru řádků, je často využívána u oděvních výrobků, kde jsou tyto vlastnosti potřeba. Vhodný je především na lemy pletených výrobků, např. u mikin či tepláků. [36]

Původní idea byla taková, že žebrovanou pleteninu ve vyšší gramáži zakoupím v prodejně textilu, avšak nic takového jsem nesehnala. Současná maloobchodní nabídka nenabízí takový materiál, který by mým požadavkům vyhovoval. Díky vybavení laboratoří fakulty textilní bylo možné požadované pletené části vyplést v prostorách univerzity na ručním dvoulůžkovém pletacím stroji. Mým cílem bylo vytvořit pletené díly, které jsou inspirovány typickým zakončením rukávů pomocí patentové manžety. Bylo tedy rozhodnuto o vytvoření pleteného patentu, avšak v několikanásobně zvětšeném měřítku. Nápad využít prvku zvětšeného patentu vznikl při modelování na malou dřevěnou figurínu.

Bylo také potřeba vybrat příze. Rozhodovala jsem se mezi efektními přízemi v tlumenějších pastelových barvách a akrylovými přízemi ve výrazných barvách. Omak akrylu mi nevyhovoval, a tak byly i díky vhodné barevnosti zvoleny efektní příze ze skladu Katedry designu. Efektní příze mi zároveň umožnily větší objemnost pleteniny. Nejprve bylo nutné vyplést několik vzorků pro vyzkoušení velikosti, srážlivosti patentu a finální barevnosti. Požadovala jsem, aby patent byl co nejvíce objemný. Vyzkoušela jsem si pletení patentu ze dvou, tří i čtyř přízí najednou. Nejvhodnější variantou bylo pletení ze tří přízí, jelikož patent ze čtyř přízí byl už příliš tuhý a jeho vypletení na stroji šlo celkem ztěžka. Barevnost přízí jsem porovnávala se vzorkem finálního dezénu na textilu, aby k sobě barevně ladily. Vybrala jsem několik odstínů, ze kterých jsem vzorky pletla. Při vyplétání vzorků jsem také vyzkoušela kombinace více barevných odstínů přízí dohromady. Stejně jako při míchání více barev plastelíny jsem tak mohla vytvořit různé barevné kombinace a efekty.



*Obr. 30: Vzorčky pleteného patentu*

Při pletení finálních dílů patentu jsem začala těmi největšími, a to díly pro oděv č. 1. Podle návrhu tam byly díly největší a bylo třeba zjistit, zda nebudou v takové velikosti příliš těžké. První díl byl vypleten ze tří světle zelených přízí, v druhém dílu jsem využila světle zelené v kombinaci s fialovou. Po našpendlení finálních dvou relativně těžkých patentů k prototypu oděvu č. 1 jsem zjistila, že patent této velikosti bude možné použít, avšak tomu bude muset být přizpůsoben postup šití oděvu. Zároveň jsem již s poznatkem o hmotnosti počítala pro ostatní díly. Ke spodnímu oděvu (teplákům) modelu č. 1 byly vypleteny dva menší díly ze tří světle zelených přízí, posléze sloužící jako manžety v dolním kraji tepláků. Pro zbylé oděvy jsem pletla patenty po menších částech, které jsem následně ručním zadním stehem sešívala k sobě. Pro oděv č. 2 byly vypleteny dva díly ve fialové barvě, které jsem pro vytvoření delšího pásu sešila k sobě. Pro třetí model jsem pletla postupně menší díly, které jsem poté sešila do dlouhého pásu, který se všival do spodní koncové záložky. Chtěla jsem docílit barevného přechodu ze žluté do růžové. Kombinovala jsem tedy při pletení různě barevné příze pro docílení požadovaného barevného efektu. Výsledný pás se skládá ze čtyř částí pleteného patentu. První je vytvořen pletením tří žlutých přízí. Druhý patent je kombinace tří žlutých přízí a jedné růžové. Třetí se skládá z jedné žluté, jedné tmavě růžové a jedné světle růžové příze. Poslední patent je vytvořen ze dvou tmavě růžových a jedné světle růžové příze.





*Obr. 31: Finální díly pleteného patentu*

## **6.5 Barevnost oděvní kolekce a použité textilní materiály**

Tato kapitola popisuje výslednou barevnost oděvů. Dále je zde i popis procesu výběru textilních materiálů a galanterie pro celou kolekci.

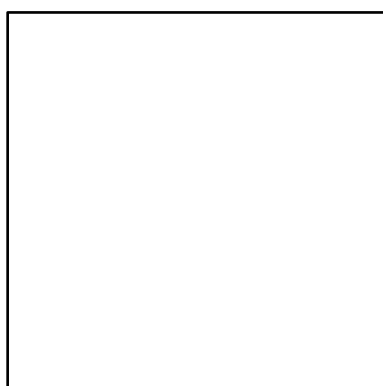
Už od začátku bylo mým záměrem vytvořit pestrobarevnou oděvní unisex kolekci. Proto jsem využila naplno pestrou barevnost plastelíny v animacích zmíněné hry *The Neverhood*. Tak vznikla oděvní kolekce s charakteristickou bohatou barevností, která zahrnuje škálu především výrazných barevných odstínů červené, žluté, modré, zelené, fialové, růžové, tyrkysové, a dalších. Pro barevnou harmonii v kolekci jsem doplnila o neutrální světle béžovou a bílou barvu. Rozhodla jsem se tedy využít rozličných kombinací pestrých barev, které se především vyskytují na autorském dezénu.

### **6.5.1 Textilní materiály**

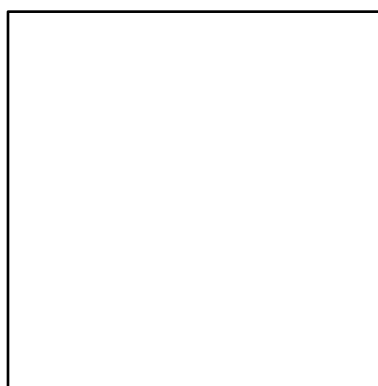
O materiálech pro svou oděvní kolekci jsem začala uvažovat už v průběhu procesu, kdy jsem se rozhodla pracovat s plastelínou. Svou tvárností a elasticitou mi modelovací hmota připomínala pleteninu. Má prvotní představa byla najít lehce pružný materiál s vysokou gramáží. Vysoká gramáž pleteniny mi zajistí, že bude materiál vytvářet větší objemové hmoty a plochy připomínající mnou vymodelované plastelínové tvary. Začala jsem hledat pleteninu, která bude odpovídat mým požadavkům. Během procesu vymýšlení oděvních návrhů jsem při modelování na figuríně v měřítku 1:2 využívala

pleteninu z rozstříhaných starých svetrů a mikin. Jelikož jsem následně hmoty proporčně zvětšovala do životního měřítka, potřebovala jsem materiál, který bude mít přibližně dvakrát větší gramáž než ten, který jsem používala v polovičním měřítku. Finální výběr materiálu se od prvotní představy příliš nelišil.

Jako první materiál byla zvolena bílá jednolícni zátažná výplňková pletenina s obchodním názvem „French Terry“, 100% bavlna s gramáží 290 g/m<sup>2</sup>. Pletenina byla vhodná jak z hlediska dostatečné gramáže, tak díky hladké lícni straně vhodné pro přímý digitální tisk. Bílá barva textilu také zajistila, že následný přímý digitální tisk měl nejpřesnější barevnost. Potištěný materiál byl následně použit pro oděvní model č. 1 a 2.

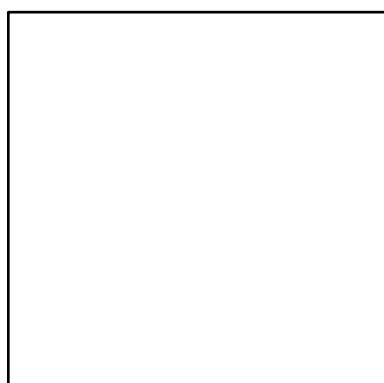


*Vzorek č. 1 bez potisku*

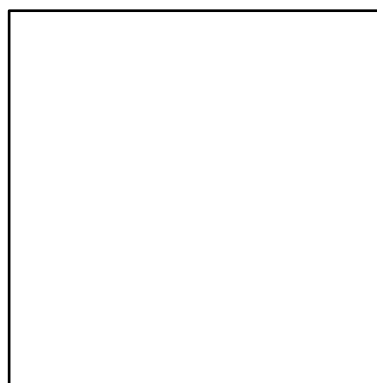


*Vzorek č. 1 s potiskem*

Z důvodu nedostatku textilního materiálu č. 1, byl tisk pro oděv č. 3 realizován na jiný materiál. Byl vybrán materiál co nejvíce podobný materiálu prvnímu, aby bylo dosaženo stejného výsledku při přímém digitálním tisku. Druhým materiálem je též bílá jednolícni zátažná výplňková pletenina s obchodním názvem „French Terry“, ale s počesanou rubní stranou se složením 80 % bavlna, 20 % polyester s gramáží 280 g/m<sup>2</sup>. Tuto pleteninu jsem použila pro díly s autorským dezénem modelu č. 3 a bez dezénu na tepláky k modelu č. 2. Obě tyto pleteniny jsou velmi příjemné na omak a splňují tak mé požadavky na komfort výsledných oděvů. Běžně jsou používány pro tvorbu volnočasových oděvů, např. mikin či tepláků.

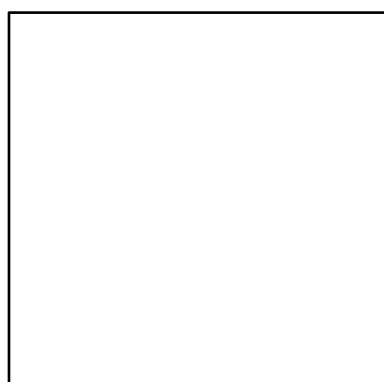


*Vzorek č. 2 bez potisku*

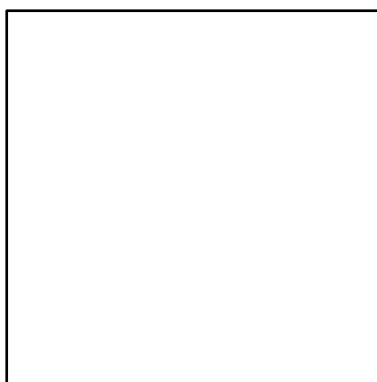


*Vzorek č. 2 s potiskem*

Jako poslední byla využita trojvrstvá sendvičová textilie ze 100% polyesteru, skládající se ze dvou vrstev tenké obouřicní pleteniny. Uvnitř sendviče se nachází vrstva výplně z netkané textilie. Všechny vrstvy jsou termicky spojené, což je na povrchu znatelné pravidelnými prohloubenými body. Hlavním důvodem pro volbu této textilie byla dle mého pohledu podobnost s plastelínou. Díky výplni materiál dokáže vytvářet podobné hmoty jako modelovací hmota. Materiál byl k dispozici pouze ve dvou barevných variantách – růžová a pastelově zelená. Jelikož byly odstíny vyhovující pro mou kolekci, rozhodla jsem se využít obě varianty.



*Vzorek č. 3 – růžová*



*Vzorek č. 3 – světle zelená*

### **6.5.2 Galanterie**

V oděvní kolekci bylo nakonec použito jen několik málo položek z textilní galanterie. U tepláků a kraťasů byly použity pruženky šíře 5; 3 a 0,5 cm. Součástí modelu č. 2 je plastové kostěné zdrhovadlo v bílé barvě o délce 50 cm a skryté fialové zdrhovadlo dlouhé 35 cm. Průramky jsou začištěny pomocí šikmého bílého bavlněného proužku o šířce 1,5 cm.

### **6.5.3 Údržba materiálů**

Jelikož se jedná o oděvní kolekci využitím autorských materiálů, kterými jsou prvky pleteného patentu a materiál s přímým digitálním tiskem, doporučená údržba modelů je jemné ruční praní nebo chemické čištění. Oděvy nejsou primárně určeny ke každodennímu nošení.

## **6.6 Realizovaná oděvní unisex kolekce**

Finální kolekce zahrnuje tři unisexové oděvní modely v abstraktních siluetách. Modely se vždy skládají z horních objemných mikin a jsou doplněné o tepláky či kraťasy. V oděvech je zakomponován princip animace skrze hru s převlékáním. Každý ze tří horních oděvů se dá obléci více způsoby, a to díky tomu, že oděvy mají více otvorů, určených jak na provlečení rukou, tak na oblečení přes hlavu. Tím se do modelů přenáší princip stop-motion animace. Změna při převlečení vytvoří nový tvar a siluetu oděvu. Každý z horních oděvů na sobě nese jeden z autorských dezénů. Součástí oděvů jsou také prvky pleteného patentu, vypletené na dvoulůžkovém ručním pletacím stroji. Horní oděvy vycházejí svými prvky a použitými materiály z unisexových mikin. V následující části jsou popsány jednotlivé oděvní modely a zároveň jsou zde objasněny varianty, jak lze oděvy převlékat.

### **6.6.1 Model č. 1**

První model se skládá z objemné mikiny volné siluety a světle zelených tepláků s vysokými manžetami z pleteného patentu. Vrchní mikina je variabilní. Na mikině se nachází dva velké prvky pleteného patentu. Průkrčník je začištěn do stojáčku, vytvořeného také z pleteného patentu. Na mikině je použit materiál s autorským dezénem „A“ a světle zelená sendvičová textilie. Outfit doplňují světle zelené tepláky v pase stažené pruženkou o šířce 5 cm, která je prošita dvěma řadami stehů. Tepláky mají na předním dílu klínové kapsy, které jsou v kraji viditelně prošité. Tepláky jsou zakončené do vysokých pletených manžet.

### Varianta siluety 1 – oděv č. 1

V první variantě je hlava provlečena světle zeleným stojáčkem z pleteného patentu. Světlý jednobarevný díl pleteného patentu směřuje do předního dílu. Pravá ruka je provlečena „rukávem“, který vytváří zeleno-fialový díl pleteného patentu. Levá ruka je provlečena otvorem ve švu v levé části oděvu s autorským dezénem.

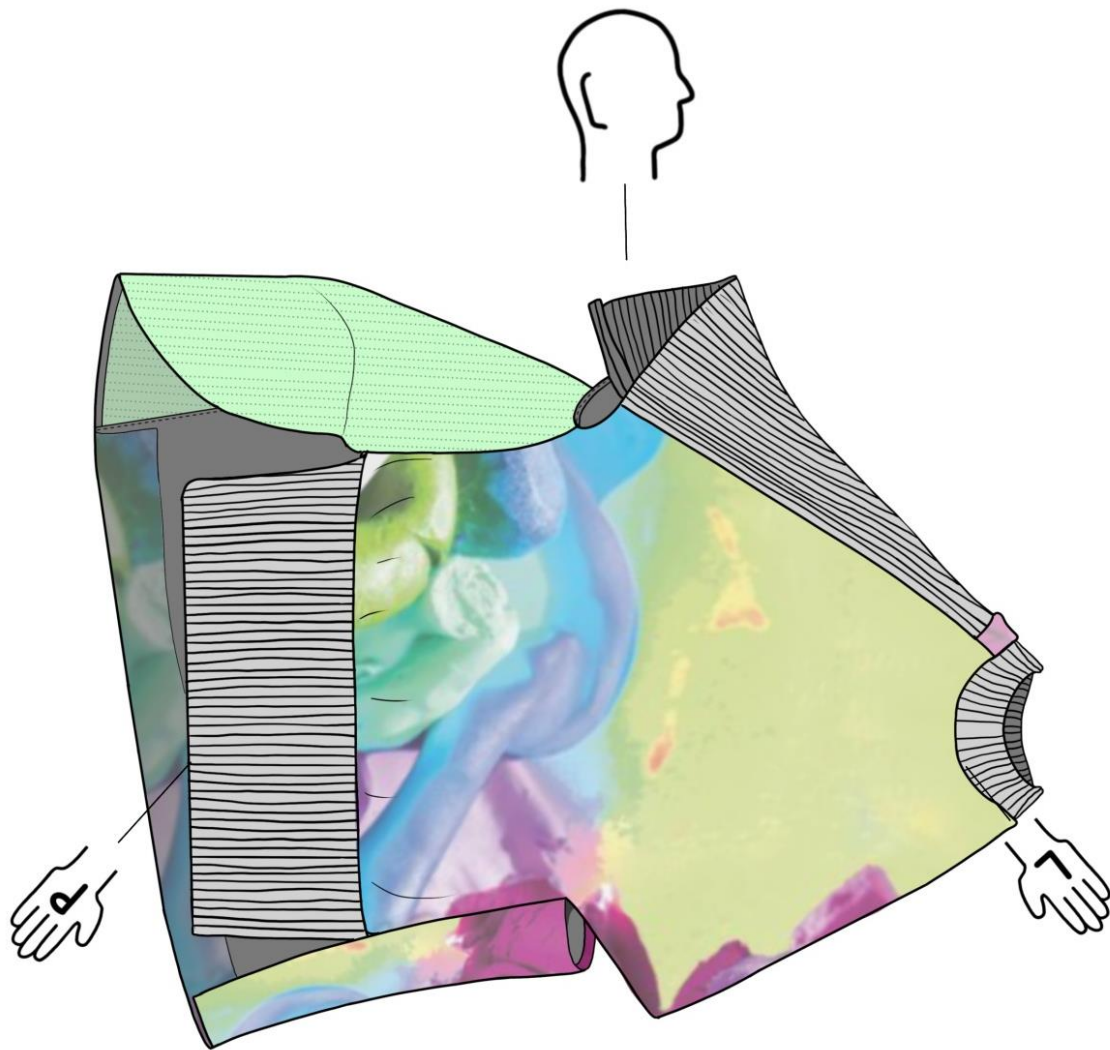


přední pohled

Obr. 32: Technický nákres – model č. 1 - varianta siluety 1

### Varianta siluety 2 – oděv č. 1

Hlava je provlečena skrz „rukáv“ vytvořeným ze zeleno-fialového dílu pleteného patentu. Levá ruka prochází stojáčkem, což nyní vytváří dojem velmi objemného rukávu. Pravá ruka je volně protažena otvorem mezi dílem světle zeleného patentu a zadním dílem oděvu.



přední pohled

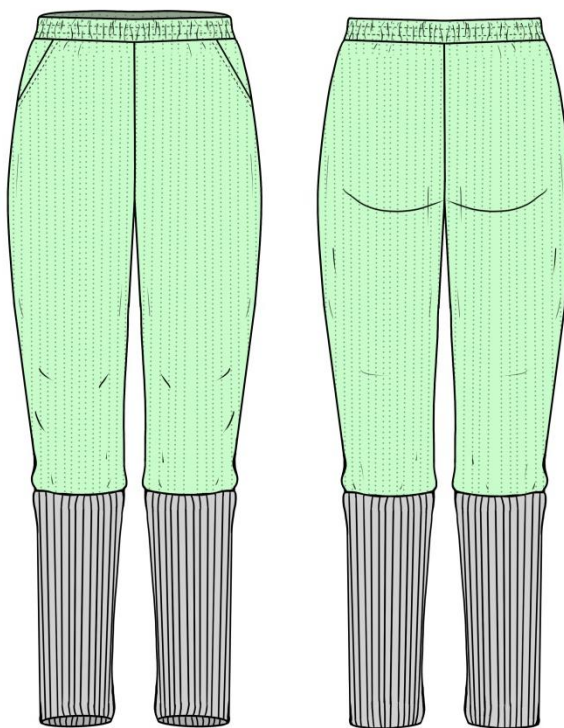
Obr. 33: Technický nákres – model č. 1- varianta siluety 2





zadní pohled

*Obr. 34: Technický nákres – model č. 1- zadní pohled*



přední pohled

zadní pohled

*Obr. 35: Technický nákres – tepláky – model č. 1*

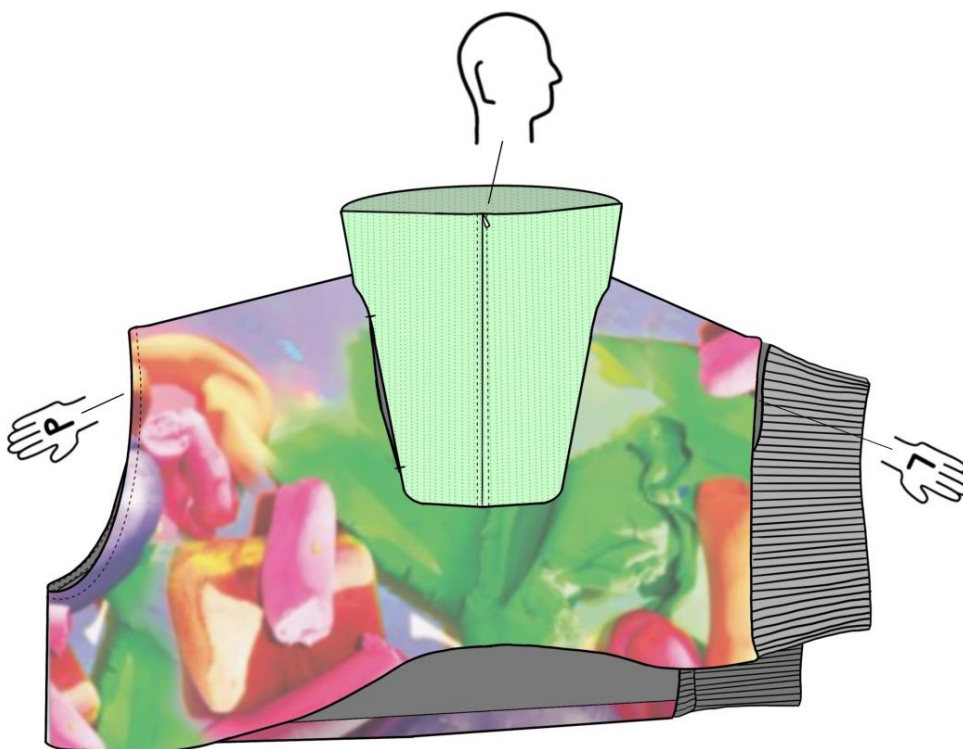


## 6.6.2 Model č. 2

Model č. 2 se skládá z objemné mikiny volné siluety s velkým límcem a bílých objemných tepláků. Mikina má přední díl v koncové záložce tvarovaný a je kratší než zadní díl. Na svrchním oděvu je dominantní velký zelený límec s oboustranně krytým kostěným plastovým zdrhovadlem o délce 48 cm, tím je začištěn průkrčník. Oděv na sobě nese dezén „B“. Jeho součástí je pletený patent ve fialové barvě. Dolním oděvem jsou zde dlouhé bílé tepláky. V pase jsou tepláky na pruženku o šířce 5 cm, která je prošita dvěma řadami stehů. V dolní koncové záložce jsou zakončené též do pruženky o šířce 3 cm. Tepláky mají kapsy ve švu, které jsou v kraji viditelně prošité, kapesní váčky směřují do předního dílu.

### Varianta siluety 1 – oděv č. 2

V prvním případě je hlava provlečena skrz velký zelený límec, který je při oblečení spadený přes jedno rameno. Levá ruka prochází otvorem ve švu, který se otevírá na skryté zdrhovadlo mezi potištěným předním a zadním dílem a všitým fialovým patentem. Pravá ruka prochází pravým průramkem.

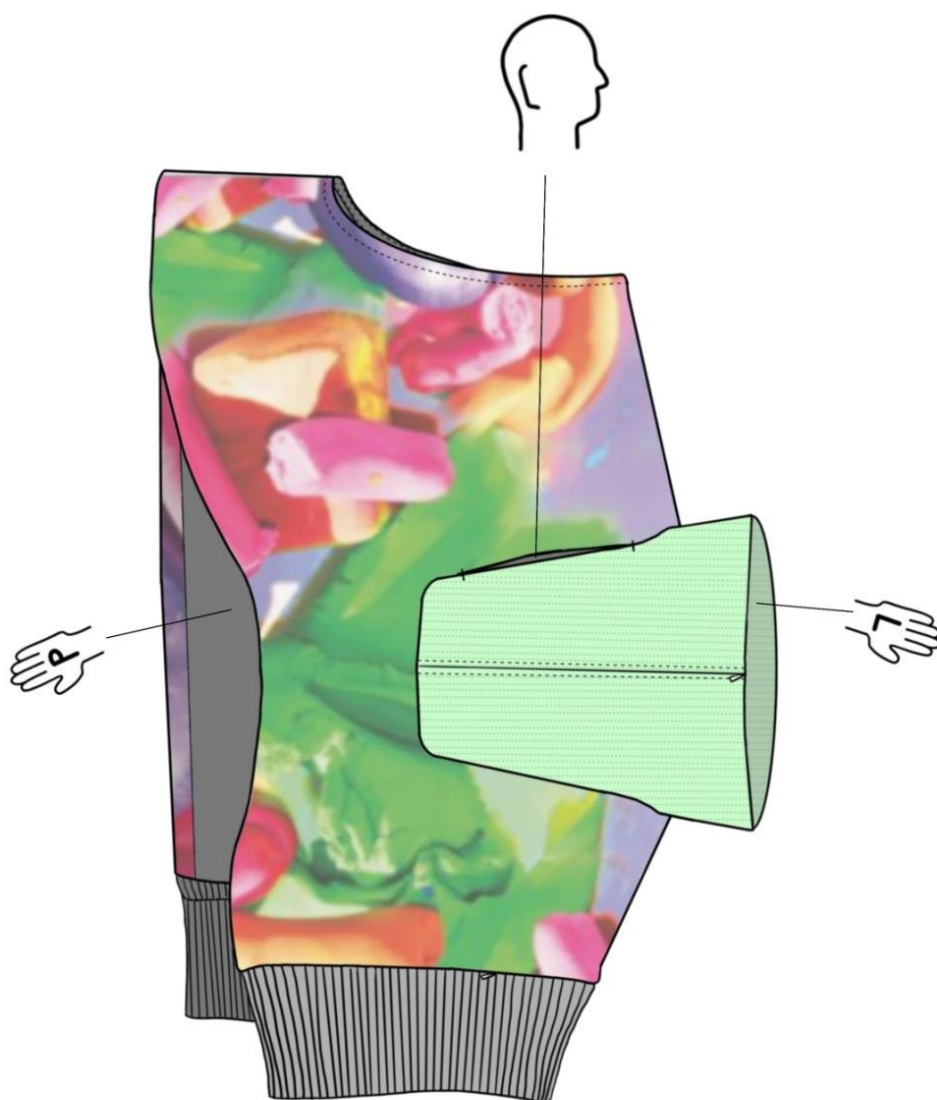


přední pohled

Obr. 36: Technický nákres – model č. 2- *varianta siluety 1*

### Varianta siluety 2 – oděv č. 2

Hlava prochází otvorem ve švu všitého límce na předním dílu. Levá ruka je provlečena velkým zeleným límcem, který takto tvoří rukáv. Otvor ve švu mezi předním a zadním dílem a fialovým pleteným patentem je zavřený skrytým zdrhovadlem. Pravá ruka je volně protažena vzniklým otvorem mezi předním a zadním dílem na pravé straně. Pravý průramek nyní tvoří otvor na zádech.



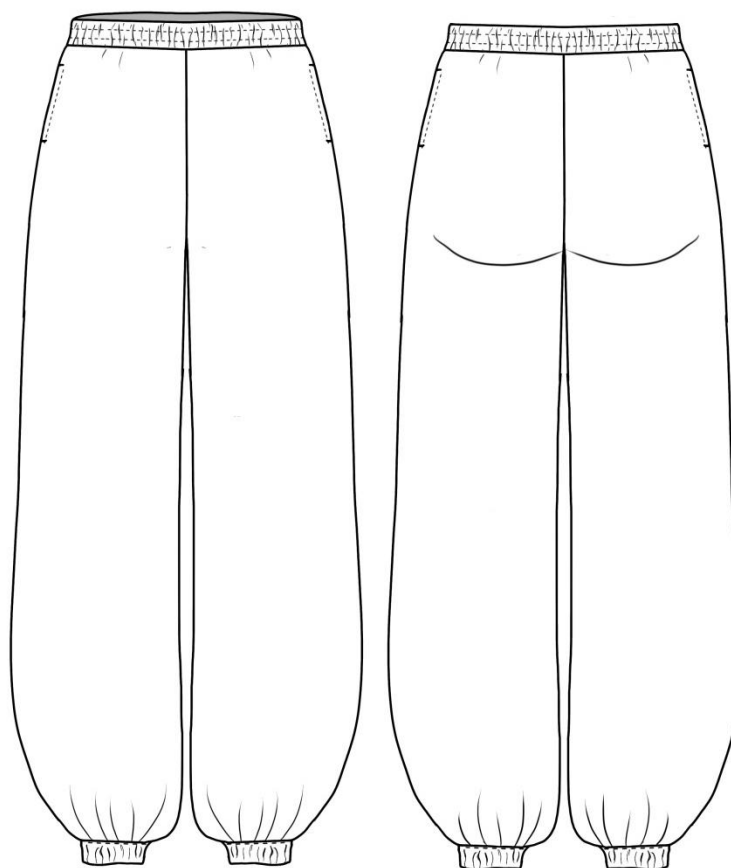
přední pohled

Obr. 37: Technický nákres – model č. 2- varianta siluety 2



zadní pohled

*Obr. 38: Technický nákres – model č. 2- zadní pohled*



přední pohled

zadní pohled

*Obr. 39: Technický nákres – bílé tepláky – model č. 2*

### 6.6.3 Model č. 3

Třetí model se stejně jako předešlé dva skládá z horního a dolního kousku oděvu. Jedná se o objemnou mikinu volné siluety se dvěma roláky a růžové kraťasy. Součástí mikiny jsou dva roláky, první je vytvořen z tmavě růžového pleteného patentu, druhý je ze dvou vrstev materiálu s dezénem. Mikina má na předním dílu velkou kapsu. Spodní kraj mikiny lemuje pás pleteného patentu v barevnosti přecházející ze žluté do tmavě růžové. Na tvorbu mikiny byl zde využit materiál s autorským dezénem C a růžová sendvičová textilie. Kraťasy jsou dlouhé do půli stehů a v pase jsou stažené pruženkou o šířce 5 cm, která je prošita dvěma řadami stehů. Na předním díle jsou klínové kapsy, které jsou v kraji viditelně prošité. Kraťasy jsou vytvořené z růžové sendvičové textilie.

### Varianta siluety 1 – oděv č. 3

Hlava je provlečena tmavě růžovým rolákem z pleteného patentu. Pravá ruka prochází druhým rolákem s autorským dezénem. Levá ruka je protažena levým průramkem a dosáhne tak do velké kapsy na předním dílu. Spodní kraj oděvu lemují pás pleteného patentu.



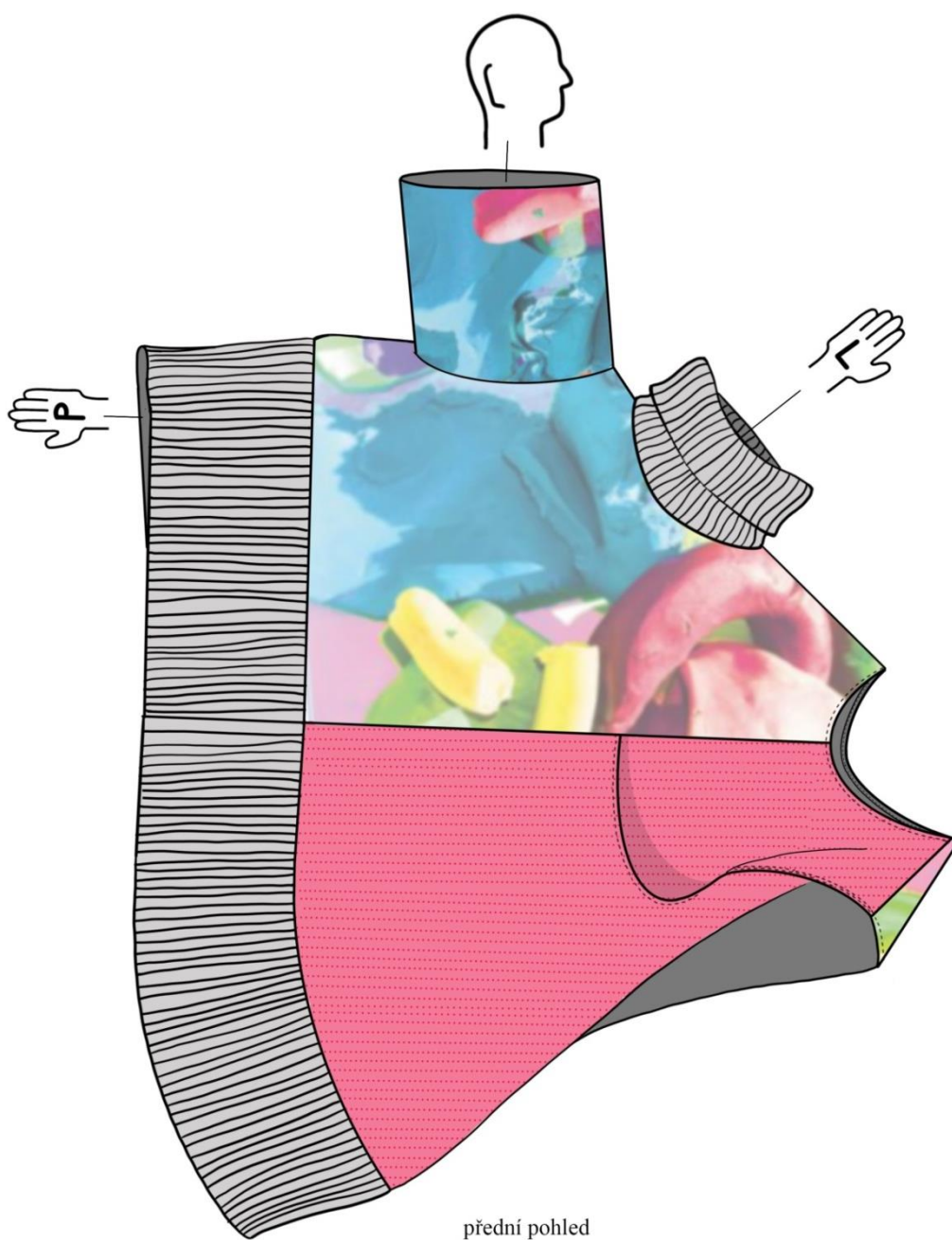
přední pohled

Obr. 40: Technický nákres – model č. 3 – varianta siluety 1

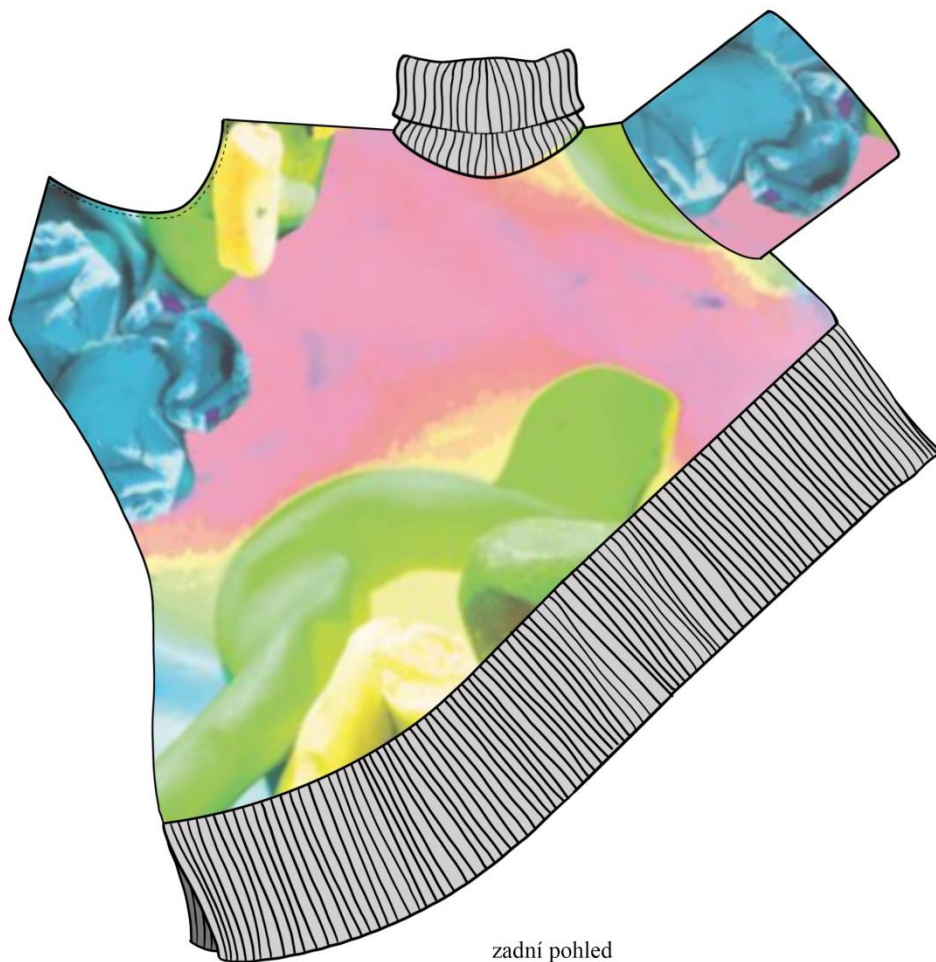


### Varianta siluety 2 – oděv č. 3

Hlava je provlečena rolákem s autorským dezénem a lze ji tak částečně či celou zakrýt. Růžovým rolákem z pleteného patentu je provlečena levá ruka. Pravá ruka volně prochází pravou částí oděvu a překrývá ji pás pleteného patentu, který je nyní na svisle na pravé boční straně.

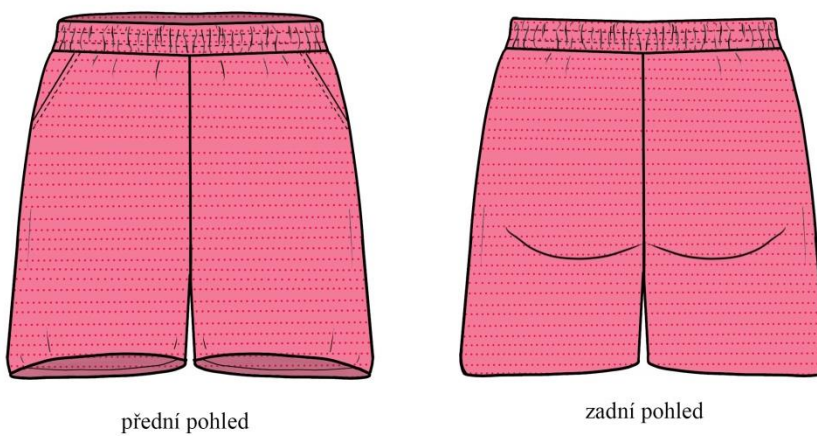


Obr. 41: Technický náčrt – model č. 3 – varianta siluety 2



zadní pohled

*Obr. 42: Technický nákres – model č. 3 – zadní pohled*


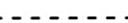

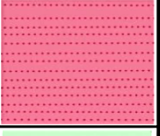
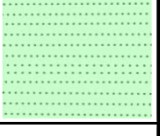





přední pohled

zadní pohled

*Obr. 43: Technický nákres – kraťasy – model č. 3*



	Obrysová, krajová a švová linie
	Linie viditelného prošití
	Pletený patent
	Růžová sendvičová textilie
	Zelená sendvičová textilie
	Zde provléct pravou ruku
	Zde provléct levou ruku
	Zde provléct hlavu

Tabulka 1: Legenda k technickým nákresům

## 7. Fotodokumentace



*Obr. 44: Model č. 1 – varianta siluety 1 a 2*



*Obr. 45: Model č. 1 – varianta siluety 2 a 1*



*Obr. 46: Model č. 2 – varianta siluety 2 a model č. 1 – varianta siluety 2*





*Obr. 47 : Model č. 2 – varianta siluety 1 a 2*



*Obr. 48: Model č. 2 – varianta siluety 1 a 2*



*Obr. 49: Model č. 3 – varianta siluety 1 a 2*





*Obr. 50: Model č. 3 – varianta siluety 1 a 2*



*Obr. 51: Model č. 3- varianta siluety 2, na pánské a dámské postavě*





*Obr. 52: Celá oděvní kolekce*



*Obr. 53: Celá oděvní kolekce*

## 8. Závěr

Cílem mé bakalářské bylo navrhnout a realizovat oděvní unisex kolekci, inspirovanou stop-motion animací. Má kolekce obsahuje, tři oděvní unisex modely, z nichž každý se skládá z horní mikiny velmi volné siluety a tepláků nebo kraťasů. Hlavní důraz jsem kladla na variabilnost horních oděvů, do kterých se formou možnosti oděvy převlékat více způsoby, přenesl princip stop-motion animace. Každá z horních mikin má tak dvě varianty jak ji lze obléknout.

V teoretické části jsem načerpala znalosti spojené s tématem unisex odívání a jeho historií. Následně jsem se zaměřila na stop-motion animaci, která byla mým hlavním zdrojem inspirace. Díky tomu jsem získala vhodné podněty pro tvorbu kolekce.

Praktická část mé bakalářské práce zahrnovala spoustu kreativních částí. Navrhování celé kolekce začalo výtvarným zpracováním inspirace, kdy jsem se rozhodla barevně a tvarově vycházet z plastelíny. Na základě znalostí načerpaných během studia jsem se rozhodla propojit dvě technologie, a to pletení a přímý digitální tisk na textil. Díky digitálnímu tisku jsem do oděvů přenesla pestrou barevnost a s výsledným tiskem jsem moc spokojená. Chyby, které se při tisku vyskytly, ve formě jemných proužků, nejsou ve finálních oděvech téměř znatelné. Přidání pletených patentů do modelů přidalo další strukturu a hmotu, což ještě více podtrhlo dojem objemu, o který jsem se snažila. Myslím si, že se mi povedlo vystihnout charakter plastelínových forem i díky tvarovému řešení oděvů, kdy jsem se pomocí prostorových modelací dostala více do prostoru.

Největší výzvou pro mě bylo vytvořit oděvy, které budou variabilní, a bude možné je převléci různými způsoby. Již při samotném vymýšlení oděvů jsem vytvořila spoustu prototypů, aby bylo zaručeno, že oděvy bude možno více způsoby oblékat. Bylo třeba myslet vždy na to, že když na oděvu něco v průběhu změním, projeví se to v podstatě na dvou oděvech. Myslím, že se mi ve výsledku můj záměr povedl. Každý z oděvů funguje ve dvou variantách, a to činí kolekci speciální. Kdybych měla možnost oděvní kolekci rozšířit o další oděvy, bavilo by mě vytvořit modely, které budou mít variabilní též dolní oděvy. Tedy třeba tepláky, které by šlo nosit více způsoby. Moji kolekci oděvů nyní vnímám jako experimentální formu volnočasových teplákových souprav. Modely nejsou přímo určeny ke každodennímu nošení, avšak každý, kdo si je zatím měl možnost obléknout, si pochvaloval, jak jsou moc pohodlné. Myslím si tedy,

že v umírněnější formě mají určitě oděvy potenciál na výrobu ve více kusech pro každodenní nošení. Oděvy by mohly oslovit mladé lidi se zájmem o umění a design, a to jak svým barevným provedením, tak možností mít variabilní a hravý kousek ve svém šatníku.



## 9. Zdroje

- [1] JAROŠOVÁ, Helena. *Oděv, móda, tvorba*. Ilustroval Magdalena KŘEŠŤANOVÁ. V Praze: UMPRUM, 2020. ISBN 978-80-87989-53-1.)
- [2] *Móda: obrazové dějiny oblékání a stylu*. Praha: Knižní klub, 2013. ISBN 978-80-242-4170-8.
- [3] KYBALOVÁ, Ludmila. *Od "zlatých dvacátých" po Diora. Dějiny odívání*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2009. ISBN 978-80-7106-142-7.
- [5] GILBERT, DENNIS A. "SIMONE DE BEAUVOIR AND RUDI GERNREICH: EXISTENTIAL FEMINISM AND EXISTENTIAL FASHION." *Simone de Beauvoir Studies*, vol. 4, 1987, pp. 67–87. JSTOR, Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/45173426>. Accessed 11 Nov. 2023.
- [4] Unisex. In: Wikipedia.org [online] Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Unisex>. [cit. 2023-11-09].
- [7] BAUDOT, François; [z fr. orig. přel. KOPEČKOVÁ Vanda]. *Móda století*; Ikar, 2001. ISBN 80-7202-943-6
- [8] MÁCHALOVÁ, Jana. *Budiž móda: průvodce dějinami módy 20. století*. Praha: Brána, 2012. ISBN 978-80-7243-608-8.
- [9] BURIANOVÁ, Miroslava; HEROLDOVÁ, Helena; MÁCHALOVÁ, Jana; TÁBORSKÝ, Ondřej a JUNEK, Marek. *Móda v kruhu času: retro - 200 let inspirací*. Praha: Národní muzeum, 2016. ISBN 978-80-7036-503-8.
- [10] ROCCA, Federico a MANFERTO DE FABIANIS, Valeria. *Legendy módy: 20 ikon, které změnily dějiny odívání*. V Praze: Slovart, 2013. ISBN 978-80-7391-784-5.
- [11] FOGG, Marnie (ed.). *Móda: úžasný příběh fenoménu: historický vývoj, detailní vyobrazení i příběhy slavných návrhářů*. Autor úvodu Valerie STEELE, přeložil Zuzana PAVLOVÁ, přeložil Runka ŽALUDOVÁ. V Praze: Slovart, 2015. ISBN 978-80-7391-224-6.
- [12] PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4.
- [13] The Neverhood In: Wikipedia.org [online]. 2023 [cit. 3. 12. 2023]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Neverhood](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Neverhood)
- [14] MATLIN, Julie. *Animation Techniques: Stop-Motion*. [online]. National Film Board of Canada. 2018. Dostupné z: <https://blog.nfb.ca/blog/2018/08/13/animation-stop-motion/>. [cit. 2023-12-03].
- [15] SCHMIDT, Martin. *The Neverhood*. [online]. Oldgames.sk. 2009. Dostupné z: <https://www.oldgames.sk/game/neverhood/>. [cit. 2023-12-14].
- [16] Carol Bove. Online. Gagosian.com. Dostupné z: <https://gagosian.com/artists/carol-bove/>. [cit. 2024-02-10].

- [17] FAURE, Patricia. Unisex Project, 1970. [online]. In: Anothermag.com. 2015. Dostupné z: <https://images-prod.anothermag.com/424/azure/another-prod/340/1/341448.jpg>. [cit. 2023-11-12]
- [18] Neverhood Manual. [online]. In: Starehry.cz. Dostupné z: <https://www.starehry.eu/download/adventure/docs/Neverhood-Manual.pdf>. [cit. 2023-12-15].
- [19] HRONČOK, Miro. Neverhood Etomite. [online]. 2014. Dostupné z: <http://neverhood.etomite.sk>. [cit. 2023-12-15].
- [20] BILÍK, Petr a PTÁČEK, Luboš. Panorama českého filmu. Olomouc: Rubico, 2000. ISBN 80-85839-54-7.
- [21] Jabloňová panna. [online]. In: Vitalplus.org. 2017. Dostupné z: <https://vitalplus.org/wp-content/uploads/2017/07/miroslav-stepanek-jablonova-panna.jpg>. [cit. 2023-12-16].
- [22] Online přehlídka klasických děl české stop motion animace. [online]. Madrid.czechcentres.cz. 2020. Dostupné z: <https://madrid.czechcentres.cz/program/czech-centres-animayo-klasiky-ceskeho-stop-motion>. [cit. 2023-12-16].
- [23] SLANINA, Ondřej. Česká animovaná klasika. Praha: Charon media, 2016. ISBN 978-80-904975-2-8.
- [24] DRÁBEK, Pavel, and Dan North. “‘What Governs Life’: Švankmajer’s ‘Faust’ in Prague.” *Shakespeare Bulletin*, vol. 29, no. 4, 2011, pp. 525–42. JSTOR, Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/44657376>. [cit. cit. 2023-12-17].
- [25] Hidden Red Room. [online]. Dostupné z: <https://i.pinimg.com/originals/57/6c/99/576c99e499a25ba34252748f4e5ffc9e.jpg>. [cit. 2023-12-19].
- [26] The Neverhood Poster. [online]. Dostupné z: <https://displate.com/displate/2668713?epik=dj0yJnU9RjVnYXR2UEllcFR6a21MT2hxYXFZRDKdW9Ca28wMjkmcD0wJm49OWxRYnBYV0NBk12M1VaMUc5MGpaQSZ0PUFBQUFBR1dCMWFV>. [cit. 2023-12-19].
- [27] Jonathan Anderson In: Wikipedia.org [online]. 2023 [cit. 10. 2. 2024]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Jonathan\\_Anderson\\_\(fashion\\_designer\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Jonathan_Anderson_(fashion_designer))
- [28] PARKER, James. *JW Anderson creates clay-moulded hoodies and shorts at London Fashion Week*. [online]. Dezeen.com. 2023, 21. 09. 2023. Dostupné z: <https://www.dezeen.com/2023/09/21/jw-anderson-clay-clothes-spring-summer-2024-london-fashion-week/>. [cit. 2024-02-10].
- [29] Plasticine. Online. In: Wikipedia.org [online]. 2024. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Plasticine>. [cit. 2024-03-28].
- [30] ENGLEFIELD, Jane. *Viktor & Rolf creates rotated ballgowns for Paris Couture Week*. Online. Dezeen.com. 2023, 29. 01. 2023. Dostupné z: <https://www.dezeen.com/2023/01/26/viktor-rolf-ballgowns-couture-show/>. [cit. 2024-02-10].

- [31] Victor & Rolf. [online]. Wordpress.com. 2013. Dostupné z: <https://alicekruszelnicki.wordpress.com/2013/03/16/viktor-rolf/>. [cit. 2024-03-28].
- [32] LIMNANDER, Armand. *Haute Economics*. [online]. Archive.nytimes.com. 2010, 09. 02. 2010. Dostupné z: <https://archive.nytimes.com/tmagazine.blogs.nytimes.com/2010/02/09/haute-economics/>. [cit. 2024-02-10].
- [33] HUGHES, Natalie. *The History of the Hero: Pleats Please Issey Miyake*. [online]. Harpersbazaar.com. 2023, 16. 08. 2023. Dostupné z: <https://archive.nytimes.com/tmagazine.blogs.nytimes.com/2010/02/09/haute-economics/>. [cit. 2024-02-10].
- [34] Carol Bove. [online]. Meer.com. 2018, 09. 07. 2018. Dostupné z: <https://www.meer.com/en/40358-carol-bove>. [cit. 2024-02-10].
- [35] Continuous printers. [online]. Ftex-co.com. Dostupné z: <https://www.ftex-co.com/en/continuous-printers/>. [cit. 2024-05-01].
- [36] HAVLOVÁ, Marie. *Názvoslovný katalog oděvních pletenin: studijní materiál pro předmět Zbožíznalství pro oděv*. Liberec: Technická univerzita v Liberci, 2020. ISBN 978-80-7494-537-3.