

# DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



**VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ**  
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

**FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ**  
FACULTY OF FINE ARTS

**ATELIÉR HERNÍCH MEDIÍ**  
GAME MEDIA STUDIO

**SKLÁDANKA**  
JIGSAW PUZZLE

# **BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**BACHELOR THESIS**

**AUTOR/KA PRÁCE**

**AUTHOR**

**Aneta Fasorová**

**VEDOUCÍ PRÁCE**

**SUPERVISOR**

**MgA. Vojtěch Vaněk**

**BRNO 2021**

## **OBSAH DOKUMENTACE:**

<b>TEXTOVÁ ČÁST</b>	<b>s. 5 - 8</b>
<b>OBRAZOVÁ ČÁST</b>	<b>s. 9</b>

## TEXTOVÁ ČÁST

### Úvod

Projekt *Skládanka* se zabývá návrhem a realizací prototypu víceúčelového oblečení a doplňků, vyrobeného z recyklovaných textilií. Jednotlivé části skládačky je možné kombinovat nebo skládat dle přiloženého manuálu do konkrétní podoby.

### Motivace

Pro svůj bakalářský projekt jsem si zvolila práci s textilem, jeho modularitou a hravostí. Vytvořit nositelný a funkční kus oblečení pro mě byl jeden z dlouhodobých cílů. Pod tíhou pocitu nedostatku zkušeností a vědomostí v oblasti řemesla krejčoviny jsem tento typ projektu přesunula až do posledního ročníku bakalářského stupně studia. Od třetího ročníku jsem se pravidelně zabývala vlastnoručním potiskem látky, který mě postupně přivedl k řešení vlastního stříhu košile a dalším, spíše doplňkovým, variantám práce s textilem (tašky a jiné). Jako samouk jsem tedy začala experimentovat s přešíváním *upcyklovaných*<sup>1</sup> kousků ze second handů, což vedlo k intenzivnější práci v dané oblasti.

### Projekt Skládanka

Za výchozí bod projektu považuji model takzvaných harémových kalhot (označovaných rovněž jako sultánky). Předpokládala jsem také práci s barevnými vzory, lehkou látkou a velice volným stříhem. Tyto kalhoty se také najdou ve verzi „3v1“ = jeden kus oděvu, využitelný jako šaty/ top/kalhoty.

Dalším zdrojem inspirace pro mě byla například stavebnice Lego, a to hlavně ve spojení konkrétních sad a přiloženého manuálu k stavbě. V této souvislosti také přikládám ke své práci pomocný manuál.

### Střih

Koncept skládačky mi dal možnost seznámení se s procesem návrhu a výroby oděvu. Jelikož nemám žádné odborné znalosti v oblasti šití, snažím se hledat vlastní přístup, který je často založen na metodě

---

<sup>1</sup> „upcyklace“ – opak „downcyklace“, tj. využívání/povýšení odpadového materiálu pro novou produkci.

pokus/omyl. K tvorbě přistupuji jako ke hře/hračce, kdy zkouším různé materiály a hledám nejvhodnější kombinaci pro výsledný produkt. Tento přístup mi dal možnost z části propojit náplň Ateliéru herních médií s na první pohled neslučitelnou oblastí - šitím.

K řešení finálního střihu jsem přistupovala už primárně jako ke stavebnici. Jako základ jsem si zvolila geometrické tvary v podobě obdélníků, kruhů a trojúhelníků. Hledala jsem cestu, jejímž prostřednictvím vznikne základ pro nejvyšší možný počet plnohodnotných autonomních kousků oblečení.

V jednom sestavení tvoří finální střih široké kalhoty s vyšším pasem, s možností „nadstavby“ v podobě objemné kapsy, která se dá zároveň využít jako taška přes rameno. Při přeskládání se kalhoty přeměňují na svrchní část oděvu a původní taška se dostává do pozice potřebného prvku přední části. Dále se dá využít kapuce s možností převlečení svršku do podoby bundy, po převázání vznikne batoh. Poslední možností je přeskládat celek do podoby šatů. Přiložená široká stuha v pase vytvoří siluetu nebo se dá využít jako dílčí zdobný prvek.

*Skládanku* provází podrobný manuál/návod. Značky, popisky a ilustrativní nákres zde popisují základní možnosti stavby oděvu. Uvádí jednotlivé stavební prvky a varianty jejich využití. Jedná se pouze o doplňující část, která není bezvýhradnou podmínkou k použití *Skládnaky*. Opět zde vycházím z inspirace stavebnicí Lego. Kdy ke každé sadě (např.: 60215 Hasičská stanice) zákazník dostane sešit s přesným postupem, ale od samotného počátku se nemusí postupem řídit.

Stejně tak v případě *Skládanky* se při oblékání můžeme pevně držet postupu v přiloženém manuálu, nebo jej můžeme využít pouze pro inspiraci. Výhodou *Skládnaky* je ucelený rozsah základní sady, díky které lze cíleně sestavit všechny kusy „kolekce“.

V českém prostředí módy se podobnému konceptu multifunkčního oděvu věnuje několik osobností, pro srovnání je mému konceptu asi nejbližší návrhářka Petra Ptáčková. Dále je mi velmi blízká tvorba ukrajinské návrhářky Iriny Dzhus.

## Proč upcyklované textilie

V současné době běžně pracujeme s pojmy jako slow fashion/udržitelná móda/etická móda/ekomóda. Všechny zmíněné přístupy jsou reakcí na dlouhodobě lineární konzumní přístup v módním průmyslu. Touha zákazníků podléhat trendům a stále kupovat nové a levné oblečení dospěla k masově produkované *fast fashion*<sup>2</sup>.

Pokusit se vytvářet co možná nejetičtější oblečení ve všech směrech. Zamezit nehumánnímu zacházení s pracujícími v textilním průmyslu (od výroby látky po distribuci hotového produktu). Minimalizovat negativní dopady na životní prostředí. To jsou základní kameny principu udržitelnosti.

Myšlenka udržitelnosti se dostává do širšího povědomí teprve posledních několik let, ale ve své podstatě nová není. Vždy existovaly „vědomé tendence“ společnosti, pro něž je zásadní být v souladu s etickým, ekologickým a produkčně rozvážným smýšlením.

Značka Patagonia je příkladem velké společnosti, která navzdory obrovským výdělkům zůstává od počátku svého vzniku věrná snaze hledat způsoby, které způsobují co nejmenší možné environmentální dopady. Bavlna pro její produkci pochází od malých farmářů, společnost prosazuje *regenerativní*<sup>3</sup> způsob zpracování plodin. Zároveň do jisté míry informuje širokou veřejnost prostřednictvím vlastních reklamních kampaní (don't buy this jacket), filmovou/knižní produkcí, kurzů na *DIY*<sup>4</sup> úrovni - zaměřených na opravu nošeného oblečení nebo *recrafted*<sup>5</sup> projektem.

V návrhářské oblasti s udržitelností přichází například Stella McCartney kolem roku 2000. V roce 2004 se koná první přehlídka zaměřená na tuto novou oblast.

---

<sup>2</sup> „fast fashion“ – aktuální rychlá produkce v textilním průmyslu, velmi dostupná, podléhající trendům, nadprodukce, bezohlednost vůči životnímu prostředí či pracovním podmínkám.

<sup>3</sup> „regenerativní zemědělství“ – při pěstování se spotřebuje více oxidu uhlíku, než vyprodukuje, nejsou používány pesticidy ani chemická hnojiva

<sup>4</sup> „DIY“ – anglická zkratka „Do it yourself“, neboli „Udělej si sám“.

<sup>5</sup> „ReCrafted Collection“ projekt značky Patagonia, který upcykluje již nenositelné kousky z vlastních kolekcí na nové.

Při pořizování vlastního oblečení vyhledávám způsoby a značky, které jsou alespoň zčásti v souladu s mým morálním a environmentálním přesvědčením. Prvním krokem je hledání mého vlastního již odloženého oblečení, které přešívám. Výchozí materiály přirozeně hledám ve všech pro mě dostupných zdrojích, od rodinných šatníků až po secondhandy a jiné obchody, které se věnují přeprodeji textilií. Přirozeně se také snažím podporovat lokální autorskou tvorbu této oblasti.

Naznačený přístup a vědomí závažnosti aktuální situace mi nedovolují jinak, než projekt tvořit pouze z upcyklovaných kousků.

## Zdroje

1. Kate FLETCHER, Sustainable fashion and textiles, London: Taylor & Francis Ltd. 2014.
2. Ivana JEŽKOVÁ, Slow Fashion aneb tempo giusto ve světě pomíjivých módních trendů, diplomová práce, Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra environmentálních studií, Brno 2016.
3. Vojtěch SEDLÁČEK, Patagonia aneb příběh značky, která myslela a fungovala ekologicky již v době, kdy byla planeta všem ukradená, Czechcrunch.cz, 28. prosince 2019, [www.czechcrunch.cz](http://www.czechcrunch.cz) - patagonia (cit. 15. 5. 2021).
4. Irina Dzhus, <https://www.irinadzhus.com>, (cit. 15. 5. 2021).

## OBRAZOVÁ ČÁST



*kalhoty - ukázka - varianta 1., 2021*



*bunda - ukázka - varianta 2./3., 2021*