

Inovace v oděvním designu

Inovativní přístupy v konstrukci oděvu

Adéla Malendová

Bakalářská práce
2019



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Design oděvu
akademický rok: 2018/2019

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Adéla Malendová**
Osobní číslo: **K16012**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design - Design oděvu**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Inovace v oděvním designu / Inovativní přístupy v konstrukci oděvu**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Prostudování a analýza dostupných materiálů a informací k zadanému tématu, obrazová příloha, vlastní závěry v minimálním textovém rozsahu 20-25 normostran. Zvolené téma se zabývá vývojem konstrukce stříhů, vedle historických přístupů a výčtu klasických metod se věnuje i inovativním postupům, jimiž lze oděvní design obohatit.

2. Praktická část:

Výtvarné zpracování a realizace finálních návrhů v počtu 5-7 modelů. Teoretická a technická příprava projektu, sběr potřebných informací, dokumentace realizace dle zadaných parametrů (moodboard, kresebné návrhy, barevnost, popis materiálů, technické nákresy modelů, technické popisy, stříhové řešení modelů). V praktické části zhotovím kolekci inspirovanou škálou inovativních přístupů ke konstrukci oděvu. Práci doplní dokumentační fotografie z procesu tvorby, módní fotografie, popřípadě krátké video.

Rozsah práce: minimálně 40 normostran, formát A4. Odevzdám ve dvou stejnopisech v pevné vazbě (1 může být v kroužkové vazbě). Součástí předané písemné práce je dodání elektronické verze bakalářské práce na Flash disku, který bude obsahovat taktéž samostatné fotografie v tiskové kvalitě z praktické části bakalářské práce. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formát pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách.

Rozsah bakalářské práce: **minimálně 40 normostran**
Rozsah příloh: **minimálně 15 stran**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

FISCHER, A. 2009 Construction (Lausanne, Switzerland: AVA Publishing) ISBN: 9782940373758

LINDQVIST, R. & HALLNAS, L. 2015 Kinetic garment construction: remarks on the foundations of pattern cutting (Boras: University of Boras, Studies in artistic research no 13) ISBN: 9789187525414

RISSANEN, T. & MCQUILLAN, H. 2016 Zero waste fashion design (New York: Bloomsbury, Fairchild Books, an imprint of Bloomsbury Publishing) ISBN: 9782940411900

PARISH, P. 2018 Pattern cutting the architecture of fashion (London: Bloomsbury Visual Arts) ISBN: 9782940411900

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Art. Pavel Brejcha**
Ateliér Design oděvu
Datum zadání bakalářské práce: **1. listopadu 2018**
Termín odevzdání bakalářské práce: **10. května 2019**

Ve Zlíně dne 8. ledna 2019

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



doc. MgA. Kristýna Petříčková
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 9.5. 2019

Jméno a příjmení studenta: ADELA MALENDOVA'
podpis studenta

ABSTRAKT

Práce pojednává o inovativních přístupech v rámci konstrukce oděvu. Definuje tradiční systémy konstrukce oděvu, poukazuje na tvůrce, kteří se jako první ve 20. století pokusili zažité tradice překonat, ale zabývá se i současnými fenomény v konstrukci oděvu. Mezi ně patří například Kreativní tvorba stříhů, digitalizace nebo tvorba bezodpadové konstrukce.

Zkoumání některých vybraných inovativních přístupů v konstrukci oděvu, jejich transformace a následná aplikace všech inspiračních zdrojů do oděvu, aby tvořily osobitý estetický celek a přístup k tvorbě, to vše tvoří syntézu v podobě oděvní kolekce.

Klíčová slova: konstrukce oděvu, Kreativní tvorba stříhů, inovativní oděvní design, udržitelnost, Zero Waste, Kinetic Garment Construction, Subtraction Cutting, digitalizace, designové myšlení, proces designové tvorby, kreativní oděvní design, vývoj oděvního designu

ABSTRACT

The thesis deals with innovative approaches in the construction of garment. It defines traditional garment construction systems and points to the designers of the 20th century who were the first to try overcoming the traditions but it also deals with contemporary phenomena of garment construction. These include for example Creative Pattern Cutting, digitization or creating a wasteless construction.

The research of some selected innovative construction method in fashion design, their transformation and the subsequent application of all sources of inspirations to the garment in order to form a distinctive aesthetic unit and approach to design process, all of this is the synthesis in the form of the fashion collection.

Keywords: Garment Construction, Creative Pattern Cutting, Innovative Fashion Design, Sustainability, Zero Waste, Kinetic Garment Construction, Subtraction Cutting, Digitization, Design Thinking, Process of Design Creation, Creative Fashion Design, Fashion Design Development

„Nikdy se vám nepodaří vyčerpat všechny možnosti, neboť ony vyčerpají vás.“

Julian Roberts

Děkuji Mgr. art. Pavlu Brejchovi za vedení bakalářské práce, především za podnětné rady, podporu, vášně pro konstrukci oděvu, a v neposlední řadě za přátelský přístup.

Děkuji Universitě Tomáše Bati ve Zlíně, že mi umožnila absolvovat studijní stáž, která mi přinesla spoustu cenných podnětů, bez nichž by tato bakalářská práce nikdy nevznikla.

Děkuji Paulíně a Romaně.

Děkuji své rodině za porozumění, diskuzi a podporu.

Děkuji Petrovi.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

| | |
|--|-----------|
| ÚVOD..... | 8 |
| I TEORETICKÁ ČÁST..... | 9 |
| 1 SYSTÉMY KONSTRUKCE ODĚVU..... | 10 |
| 1.1 ZAVINOVACÍ | 12 |
| 1.2 PRAVOÚHLÝ | 13 |
| 1.3 KONSTRUOVANÝ | 17 |
| 1.3.1 Vytváření stříhu..... | 18 |
| 1.4 ARANŽOVÁNÍ / DRAPING / MOULAGE..... | 20 |
| 1.4.1 Madame Grès | 21 |
| 1.4.2 Madeleine Vionnet | 22 |
| 2 INOVATIVNÍ PŘÍSTUPY V KONSTRUKCI ODĚVU 20. STOLETÍ..... | 23 |
| 2.1 GENEVIÈNE SEVIN DOERING | 23 |
| 2.2 JAPONSKÁ AVANTGARDA | 24 |
| 2.2.1 Issey Miyake | 25 |
| 2.2.2 Rei Kawakubo | 26 |
| 2.2.3 Yohji Yamamoto | 27 |
| 2.3 DEKONSTRUKTIVISMUS | 28 |
| 2.3.1 Martin Margiela | 28 |
| 2.4 VIVIEN WESTWOOD | 29 |
| 3 INOVATIVNÍ PŘÍSTUPY V KONSTRUKCI ODĚVU 21. STOLETÍ..... | 30 |
| 3.1 KREATIVNÍ TVORBA STŘIHŮ | 31 |
| 3.1.1 Kinetic Garment Construction | 34 |
| 3.1.2 Subtraction Cutting / Free Cutting | 35 |
| 3.1.3 Tomoko Nakamichi..... | 37 |
| 3.1.4 Shingo Sato | 37 |
| 3.1.5 Anatomical Cutting | 37 |
| 3.1.6 Iris van Herpen | 38 |
| 3.1.7 Rick Owens | 38 |
| 3.1.8 Mette Julie Bundgaard-Nielsen..... | 39 |
| 3.1.9 Pengji Cai | 40 |
| 3.2 STŘIHY A ODPAD | 41 |
| 3.2.1 Zero Waste | 41 |
| 3.2.2 A-POC by Issey Miyake | 42 |
| 3.2.3 Holly McQuillan | 43 |
| 3.2.4 Timo Rissanen..... | 44 |
| 3.3 DIGITALIZACE | 46 |
| 3.3.1 CAD/CAM | 46 |
| 3.3.2 CLO..... | 47 |
| 3.3.2.1 Zil Julie Vostalova..... | 48 |

| | | |
|------------|---|------------|
| 3.4 | CENA KREATIVNÍHO DESIGNU | 49 |
| II | PRAKTICKÁ ČÁST | 50 |
| 4 | PROJEKT | 51 |
| 4.1 | VYBRANÉ PŘÍSTUPY | 53 |
| 4.1.1 | Informační tagy | 54 |
| 4.1.2 | První experimenty | 55 |
| 4.2 | MOODBOARD | 56 |
| 4.3 | PLÁNOVÁNÍ SILUET | 57 |
| 4.4 | MATERIÁL | 58 |
| 4.5 | LINE-UP | 59 |
| 4.6 | PŘEHLED KOLEKCE | 61 |
| 5 | KOLEKCE | 62 |
| 5.1 | LOOK 1 | 62 |
| 5.2 | LOOK 2 | 64 |
| 5.3 | LOOK 3 | 66 |
| 5.4 | LOOK 4 | 68 |
| 5.5 | LOOK 5 | 70 |
| 5.6 | LOOK 6 | 72 |
| 5.7 | SPODNÍ ODĚVY | 73 |
| III | PROJEKTOVÁ ČÁST | 74 |
| 6 | LOOKBOOK | 75 |
| 7 | FOTODOKUMENTACE | 81 |
| | ZÁVĚR | 92 |
| | SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY | 93 |
| | SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ | 938 |
| | SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK | 97 |
| | SEZNAM OBRÁZKŮ | 98 |
| | SEZNAM PŘÍLOH | 103 |

ÚVOD

Možnosti v rámci systémů konstrukce oděvu jsou důležitým a mocným nástrojem oděvního designera. Víme, že metoda práce mnohých kreativců je zcela odlišná, přesto se však o ní často nikde nedočteme.

Proces tvorby bývá bohužel mnohdy upozaděn. Obdivujeme pouze a jen finální produkty. Přitom průběh tvorby bývá velmi zajímavý, a i když z něj někdy nevzejde finální produkt, měli bychom se o něj zajímat, protože prozrazuje leccos o osobnosti a designovém myšlení autora.

V teoretické části mé práce bych se proto chtěla zaměřit na tvůrce, kteří v historii i současnosti využívají netradičních a inovativních přístupů ke konstrukci oděvu. Tendence odlišných pojetí se objevovaly u některých designerů už během 20. století a položily základ moderním tvůrcům kreativní konstrukce 21. století.

Během posledních deseti let ale dochází k vzestupu alternativních metod, které jsou nezbytné k vytvoření nových produktů a procesů, jenž úspěšně mění cestu, jakou jsme doposud pracovali. Fascinace budoucností a nabouráním starých pravidel pohání designové myšlení i v oděvu a generuje nové nápady. Je tomu tak z hlediska hledáním nových forem a principů, ale také čím dále větší orientací k udržitelné módě, jejíž stoupenci jsou nakloněni a podporují právě nové postupy. Snaha o překonání zažitého spěje k vytvoření nových udržitelnějších systémů v druhém nejvíce znečišťujícím průmyslu světa.

Mnoho revolučních tvůrců se tak snaží prostřednictvím transparentnosti svých výzkumů motivovat ostatní k prozkoumávání neznámých oblastí oděvního designu, ne vždy nutně s ekologickým zaměřením. Určitě se ale nejedná o snahu zničit tradiční postupy. Vždyť práce v rámci některých zdánlivě inovativních přístupů se navrací zpět k metodám, které tu byly dávno před námi.

Když jsem pátrala po literatuře zabývající se tvorbou této generace návrhářů, nenašla jsem žádné dílo věnující se výlučně Kreativní tvorbě střihů. Většinou se jedná o malou kapitolu kdesi v závěru knihy, a ne vždy se zcela aktuálními informacemi. Proto bych ráda zmapovala tuto oblast ve své bakalářské práci, a vytvořila tak ucelený přehled o některých aktuálně nejvýraznějších tvůrcích. Zároveň by tato práce mohla sloužit i dalším tvůrcům jako inspirační zdroj pro nastartování kreativity studiím tvorby jiných. Vždyť žijeme v moderní době, která si žádá kreativní myšlení ve všech odvětvích lidské činnosti.

Praktickou část věnuji vlastní studii některých vybraných metod. V rámci ní vznikne kolekce inspirovaná škálou inovativních přístupů ke konstrukci oděvu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 SYSTÉMY KONSTRUKCE ODĚVU

Termín konstrukce oděvu je často spojován, a někdy i zaměňován, s termínem konstruovaný oděv, a tak si s konstruovaným oděvem spojujeme složitý systém matematických výpočtů a rýsování. Oděv lze ale konstruovat i daleko kreativnějšími způsoby. V případě konstrukce oděvu se jedná o celý průběh práce, tedy v našem případě: stříhání, měření, značení atd. čili celou předvýrobní konstrukční část hledání a zhotovování tvaru, formy a celkového designu. Nadpis jsem si půjčila od autora, který mne inspiroval k zájmu o různé inovativní přístupy v konstrukci oděvu. Lindqvist (2015, s. 57) uvádí, že většina odborných naučných knih se zabývá buďto tématem tvarů stříhů, popřípadě jak je upravovat, abychom docílili určitých dobře známých částí (kusů) oděvu, anebo způsoby transformace dvojrozměrného tvaru do trojrozměrného, a jejich následné použití v tvorbě oděvů (Nakamichi, 2010). Další skupina knih objasňuje metody aranžovaného oděvu na krejčovských figurínách, nebo kombinace vytvořených kreací a základních stříhů (Amaden-Crawford 2012, Dubourg 2008).

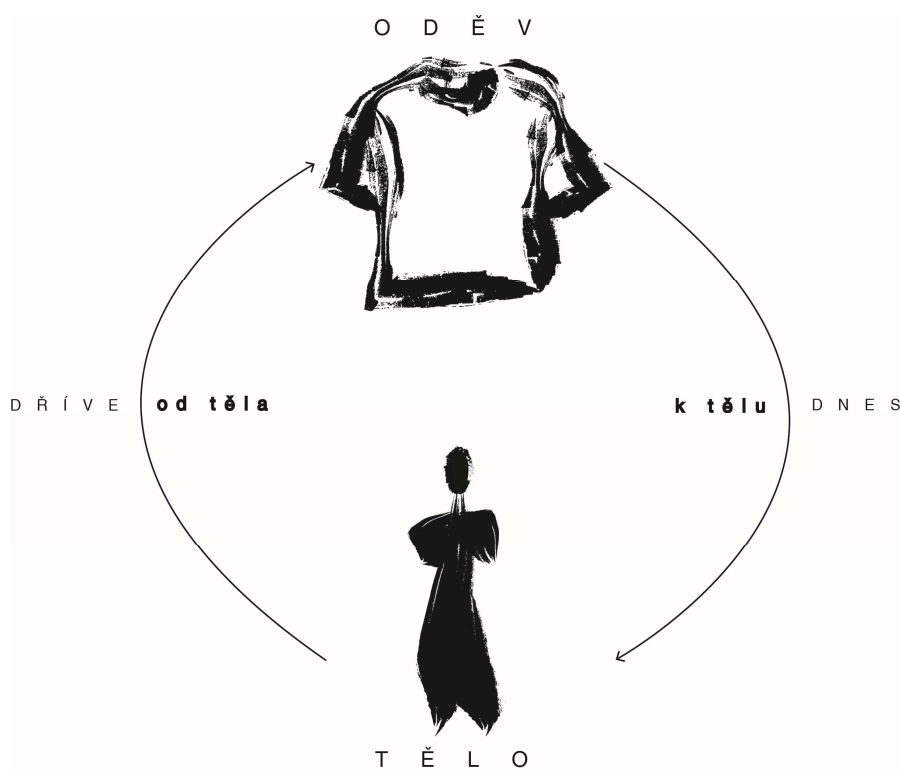
A právě zde můžeme vycítit, že zjednodušené obecně používané rozdělení na systém konstruovaný a aranžovaný, je nedostačující. Poslední dobou dochází stále více ke kombinaci předchozích dvou. Popularita a množství knih o aranžovaném oděvu naznačuje, že nezůstal jen historickou záležitostí, přesto je ale většinou kombinován s konstruovaným oděvem, který stále vyhrává na poli funkčnosti. V takovém případě už nedokážeme oděv jednoznačně definovat, došlo totiž k syntéze obou principů.

Stejně tak můžeme mít problém zařadit do konstruovaného oděvu oděv, jehož konstrukce nevychází z matematických výpočtů, či nesplňuje principy krejčovského matrixu, tj. horizontální a vertikální měření těla ve vzpřímeném postavení (Lindqvist, 2015, s. 7). Pro tuto skupinu relativně nových metod se v cizojazyčné literatuře vžil název Creative Pattern Cutting (Kreativní tvorba stříhů). Zjednodušeně řečeno, ačkoliv můžeme v některých případech shledat východiska aranžovaného či konstruovaného oděvu, nemůžeme je jednoznačně do těchto skupin přiřadit, neboť porušují základní pravidla zařazení.

Další problematiku ve zjednodušeném rozlišování a zařazování oděvu, můžeme vnímat ale i z historického hlediska. Například současné metody užívané při aranžování oděvu, jako alternativy dvojrozměrné plošné konstrukce oděvu, jsou hned v několika ohledech výrazně odlišné od starověkých metod, kdy se tělo zavinovalo do materiálu (Lindqvist, 2015, s. 78). Z jiného úhlu pohledu můžeme dokonce říci, že současný aranžovaný oděv je v mnohém podobný plošné dvojrozměrné konstrukci, oba totiž pracují na principu krejčovského matrixu, a tedy směrem z okolního prostoru k lidskému tělu. Proto i já ve výčtu systémů

konstrukce oděvu, po vzoru Lindqvist (2015), odděluji starověký a současný aranžovaný oděv. V dnešní době totiž pracujeme buďto přímo se stříhem, který upravujeme na tělo, nebo s kusem látky, který upravujeme na krejčovskou figurínu. Pomocí záševků a švů tak tvarujeme, dříve či později, vytvořený design na tělo. Opačný přístup, nezaložený na krejčovském matrixu, používaný například v již zmiňovaném starověku, však pracoval bez většího stříhání s plátnem omotávaným kolem těla, tedy směrem od těla ven.

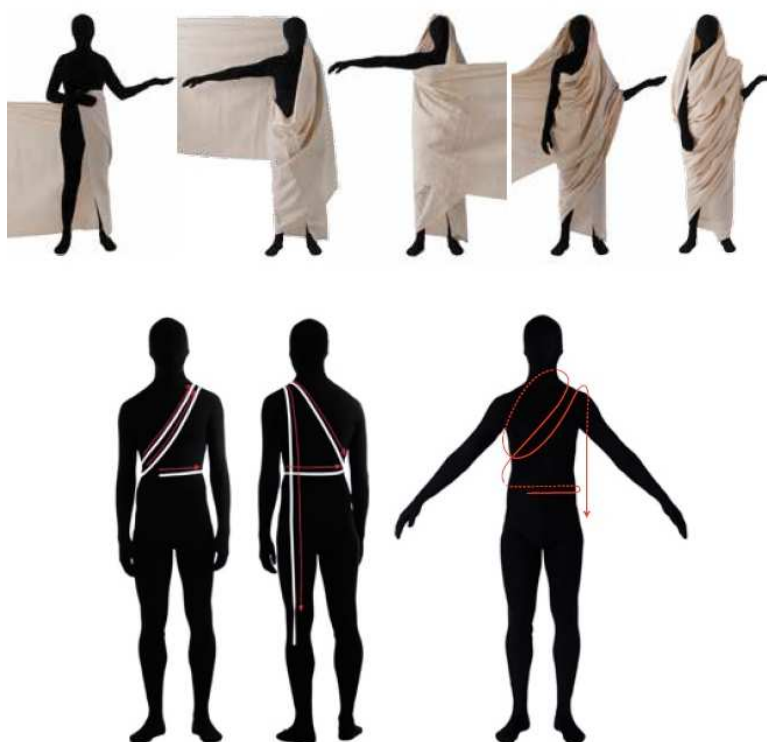
Stejným příkladem je i odívání s použitím pravoúhlých tkanin a jeho následné tvarování nikoliv odebráním materiálu, ale přidáváním klínů (Lindqvist, 2015, s. 86). Z hlediska historických konstrukčních přístupů vyzdvihujeme jako přelomový okamžik pro tvorbu stříhů období středověku, kdy se poprvé začal oděv tvarovat a přizpůsobovat lidskému tělu. Ale principem vztahu oděvu a těla je tento přístup stejný, jako předešlé. Proto bych za skutečně přelomový okamžik v dějinách odívání označila renesanci. Dochází zde totiž k daleko větší modelaci a novému vztahu materiálu a těla směrem z venku dovnitř, často v podobě popření přirozených lidských proporcí. Novodobější konstrukční přístupy bychom mohli, z hlediska vztahu k lidskému tělu, velmi zjednodušeně charakterizovat jako: oděv je tělo, zatímco ty starší jako: tělo je oděv.



Obr. 1 Vztah oděvu a těla podle Lindqvist, vlastní schéma

1.1 Zavinovací

Otázka těla byla obecně pro starověký svět zcela zásadní, ať už z hlediska uměleckého, kulturního či filosofického. A díky tehdejšímu vztahu těla a oděvu můžeme vnímat odlišný přístup k lidskému vzhledu. Můžeme říci, že tělo se ve starověku nepřizpůsobuje oděvu, nýbrž oděv tělu. Pomineme-li záměrné znehybnění jedné paže, záležitost společenskou, vnímáme značnou volnost a různorodost oděvů ve vztahu k lidskému tělu. Mimo starověkého Řecka (himation) a Říma (tóga), můžeme seznam oděvů rozšířit také o indické sari, dhoti či arabský oděv hajk (Lindqvist, 2015, s. 59).



Obr. 2 Rekonstrukce indického sari (srov. Broby-Johansen 1953, 62) se znázorněním způsobu zavinování těla

Starověké způsoby oblékání zahrnují jen malé množství stříhání a sešití, pokud vůbec nějaké obsahovaly. Většinou se jedná o obdélníkový kus tkaniny, který získává tvar oděvu až kladením a aranžováním na lidské tělo. Dle způsobu ovnutí umožňoval širokou variabilitu řešení. Zajímavé je ale i to, že nepodléhal zásadnímu rozlišení na oděv mužský a ženský. Ženský oděv byl obecně delší, bohatší a řasenější, avšak stejné atributy byly charakteristické i pro oděv muže vyššího společenského stavu. Kybalová uvádí, že významnějším rozdílem byla

především větší zdobnost ženského oděvu, která snad ještě více rostla „v zemích nebo epochách, které ženám bránily dosáhnout významnějšího společenského postavení.“ (1998, s. 16-17).

Řemeslo nebo design v takovém oděvu je zastoupeno spíše z hlediska zhotovení tkaniny, barvení, možné výšivky a šperku, který se stal nedílnou funkční součástí především zavínovacího, nesešitého oděvu. V případě Řeků a Římanů se jedná o spony tzv. fibule či jehlice, a v případě Egyptů o ozdobné límce, i ty sloužily především k upevnění oděvu (Kybalová, 1998, s. 19).

Nositel tak eventuelně mohl sám měnit tvar oděvu, který byl a je závislý na fyzickém vzhledu těla. Broby-Johansen (1953, s. 47 cit. podle Lindqvist, 2015, s. 59) podotýká, že bez těla ztrácí tyto oděvy hlavní význam a stávají se pouze kusy látek. K pochopení takového oděvu a jeho sestavení tedy potřebujeme i informace o těle nositele. Později v historii, kdy mohl být střih sdělen sám o sobě, mohlo a často i bylo tělo z procesu tvorby zcela vypuštěno.

Starověký zavínovací oděv a jeho vývoj byl ukončen, když Římané přijali na přelomu našeho letopočtu po vzoru Germánů kalhoty. V antickém světě byly známé sice už předtím, ale chladnější klima vedlo k jejich pozvolnému rozšíření. Byl to významný počátek odlišení ženského od mužského oděvu. Mnozí tvůrci se již pokoušeli o návrat mužských suknic, zatím ale neúspěšně. V případě ženské módy však starověký oděv, zejména řecký, zažil a stále zažívá úspěšný návrat, například během Velké francouzské revoluce, anebo v práci Grès (Kybalová, 1998, s. 20-21) či Madeleine Vionnet. Jedná se však o novodobý oděv kladené, aranžované drapérie, pouze inspirovaný starověkým principem zavínovacího oděvu. V mnohé literatuře dochází ke zjednodušení termínu aranžovaný oděv, jako synonymu pro oděv zavínovací. Jedná se však o odlišný princip, zejména ve vztahu oděvu a lidského těla. Dle studie práce Rickarda Lindqvista (2015) jsem tedy nabyla názoru, že je třeba tyto dva pojmy odlišovat.

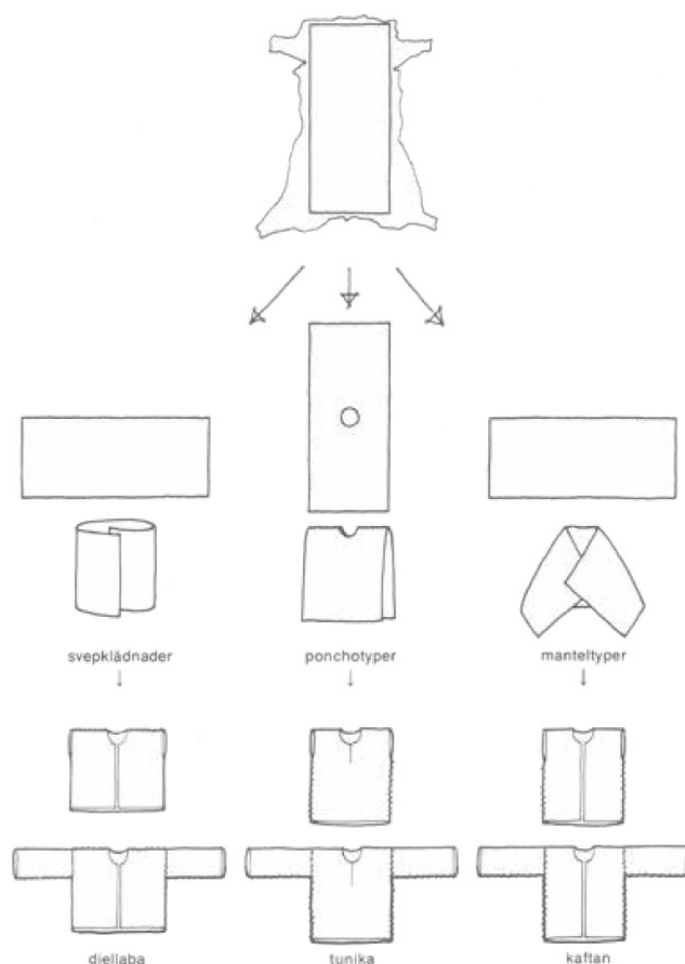
1.2 Pravoúhlý

Jedná se o pravoúhlý střih látky, nejčastěji obdélníkového tvaru, zavěšený na ramenech s otvorem pro hlavu, často doplněný menšími pravoúhlými kusy napojenými po stranách a formujícími rukávy (Tilke, 1900, cit. podle Lindqvist, 2015, s. 63).

Základní princip se po celém světě shoduje, například japonské kimono, evropská košile nebo arabská djellaba. Díly jsou zřídka tvarovány, a pokud je látka střižená, tak především v rovných liniích. Použití tvarujících záševků je taktéž vzácné, místo nich zde občas můžeme nalézt vložené klíny sloužící k vytvoření trojrozměrného oděvu. V procesu tvorby

oděvu vzniká z ekonomických důvodů záměrně minimální, někdy dokonce žádný, odpad. Oděvy nejčastěji tvarují pásky a v některých oblastech i řasení.

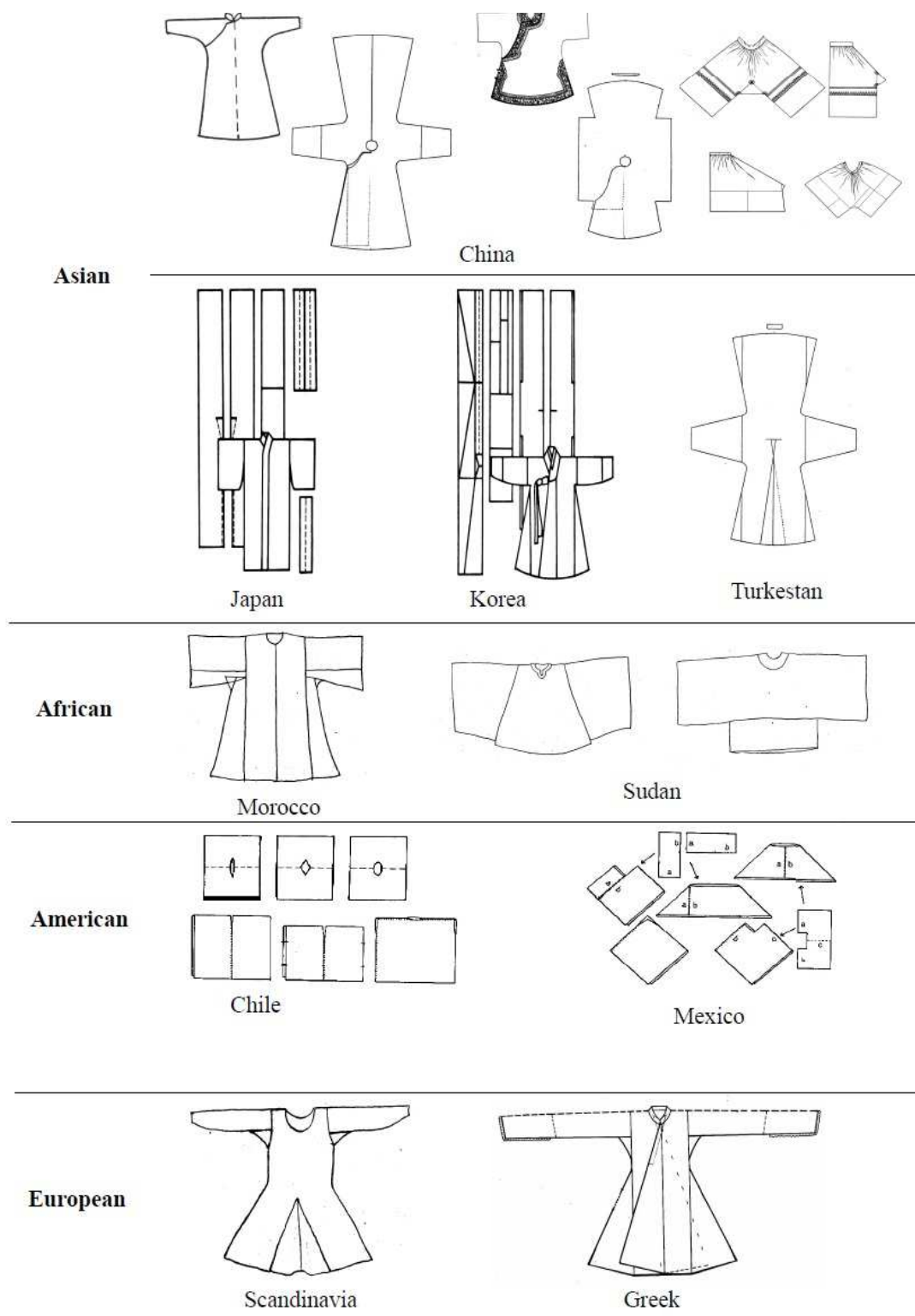
Hamre (1978, s. 13-15 cit. podle Lindqvist, 2015, s. 63) vnímá spojení mezi plně zavinovacím oděvem a obdélníkově střiženým oděvem. Pozorováním konstatuje, že se historické zavinovací oděvy, ponča a pláště vyvinuly do oděvů djellabas, tunik a kaftanů, tedy oděvů pravoúhlých. Přichází s novou tezí, podle níž tam, kde spojíme látku zavinovacího oděvu švy, vznikne určitý pravoúhle střižený oděv. Z toho důvodu se zřejmě zavinovací oděv spojený švy na ramenu, s otvorem vpředu, vyvinul v djellabas. Pončo se švy, spojující látku podél těla tak, že se oděv navléká přes hlavu, se zase vyvinulo do tuniky. Z pláště poté vznikl oděv splývavíci, vpředu otevřený a spojený v bocích, podobný principu střihu kimona.



Obr. 3 Analýza Hamre (1978) založená na studiích Tilke (1952) znázorňující spojení mezi starověkým oděvem zavinovacím a obdélníkově střiženým oděvem

Je zajímavé, že sledujeme určité paralely typů základního oděvního vývoje v zemích Evropy, ale i velmi vzdálených končin světa. Pravoúhlý oděv má v naší zemi dlouhou tradici, zejména pro maximální využití tkaniny bez odpadu a s možností individuálních úprav v době, kdy se oděv nebo oděvní součástky dědily z generace na generaci. Hovořím zde především o jeho zastoupení v lidovém oděvu, například v případě mužských jednoduchých plátěných kalhot, zhotovených ze dvou obdélníků plátna se čtvercovou vsadkou v rozkroku, svazující se tkanicí v pase. Muži na Slovácku nosili takové pracovní kalhoty, od dob římských kontaktů s naším územím na přelomu letopočtu v Podunají, ještě kolem roku 1920. V krojích se ale vyskytuje více starších oděvních součástek, například z praslovanských dob, opět se jedná o obdélníky různě aranžované na tělo, ať už jde o pokrývky hlavy, přehozy, sukně, zástěry anebo košile. Pravoúhlý oděv se ale dlouho vyskytoval i v oděvu vyšší společnosti v podobě pohodlných spodních vrstev, které izolovaly lidské tělo od tuhých vrchních vrstev konstruovaného oděvu (Langhammerová, 2001).

I v moderní době se setkáváme s principem obdélníkového střihu, například u designerů Romeo Gigli, Vinnet, Kawakubo, Westwood a dalšími. Lindqvist (2015, s. 67) zdůrazňuje, že použití geometrických tvarů, ať už obdélníků a příležitostně i trojúhelníků, v této metodě, by ale mělo být odlišeno od současných geometrických přístupů k tvorbě střihů. Současné metody totiž kombinují geometrické tvary různých druhů za účelem nalezení nových trojrozměrných výrazových prostředků, motivace se tedy zcela liší. I tady platí, že historicky byl oděv podřízený tvaru těla, zatímco dnešní autoři, jako Nakamichi, Roberts, Sato a další, nejdříve vytvoří tvar, a až poté ho aplikují na tělo za účelem nalezení nového vyjádření.



Obr. 4 Typické konstrukce etnických oděvů rozdělené dle kontinentů

1.3 Konstruovaný

Konstruovaný oděv je odedávna neodmyslitelně spjat s krejčovstvím. Jedná se o jedno z nepostradatelných řemesel, jehož původ sahá hluboko do historie evropské civilizace (Waugh, 1964, s. 34). Už od raného středověku byly zakládány uznávané krejčovské cechy v mnoha evropských městech, v roce 1100 Jindřich I. udělil královská práva a privilegia cechu Tylors of Oxford. Umění navržení tvaru, vytvoření stříhu a zhotovení padnoucího oděvu je právem považováno za řemeslo vyžadující vysoké kvalifikace. Krejčovství je nejvíce osobním a nezbytným ze všech užitých umění, neboť pracuje přímo s lidským tělem, a slouží přímo člověku. I když se obvykle zhotovuje na statickém těle, ve skutečnosti není jeho model nikdy statický, a proto by měl být finální produkt pro svého nositele maximálně flexibilní a komfortní.

Waugh (1964, s. 35) připomíná, že po dlouhou dobu byly dovednosti a znalosti tvůrců předávány pouze z mistra na učně, či z otce na syna. První knihy odhalující umění krejčovského řemesla vyšly tedy až poněkud později, obě ve Španělsku. První vyšla v roce 1589 kniha *Libro de Geometrica Practica y Traca* autora Juaana de Alcegy, a jako druhá v roce 1618 *Geometrica y Traca* autora La Roche Burguena. Umění konstrukce vždy bylo a bude, pro konstruktéry oděvu, velkou výzvou.

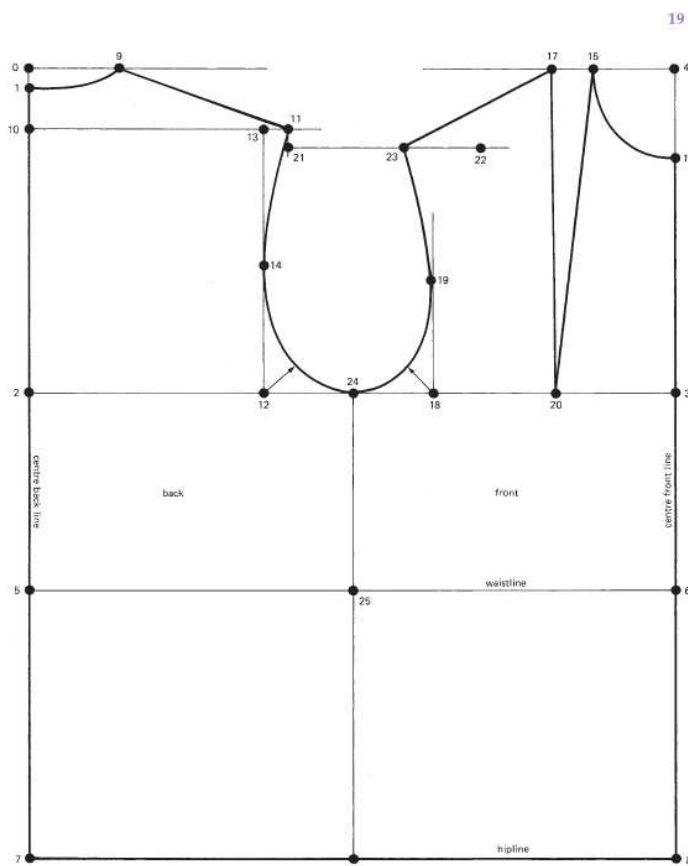
Hlavní a tradiční charakter konstruovaného systému oděvu není experimentální. V jeho konstruování jde zejména o matematické, zvláště prostorové znalosti, které mohou být snadno v rámci výroby oděvu reprodukovány a sdíleny, a tím usnadňují komunikaci a porozumění mezi designérem a výrobou (Lindqvist, 2015, s. 71-72).

Lidské tělo, zejména věda somatometrie, měření jednotlivých částí a proporcí lidského těla podle stanovených odborných měrných postupů, je tradičně v tomto případě základním objektem zkoumání. Postupem času, s nástupem konfekce, byl však z procesu tvorby téměř zcela odstraněn individuální přístup k lidskému tělu, nerovnostem a pohybu. Normované míry zapříčinily, že kontakt s lidským tělem se uskutečňuje až při nákupu. Systém sice nefunguje, ale my jsme si na něj zvykli, pro nás je možná i dokonalý a o alternativách nepřemýšlíme. Ale existují designéři jako Wang Y., Simoes I. a Lindqvist (2015), kteří o alternativách a inovacích současného statického modelu přemýšlí.

1.3.1 Vytváření střihu

Lindqvist (2015, s. 70) připomíná, že střih vytvořený za absence těla nositele si žádá vysokou přesnost z hlediska vytváření střihu. K tomu existuje celá škála matematických systémů založených na již zmiňovaném krejčovském matrixu, tudíž na vertikálních a horizontálních mírách těla, které pomáhají při vytvoření základního střihu. Střih může být posléze transformován do mnoha druhů oděvů.

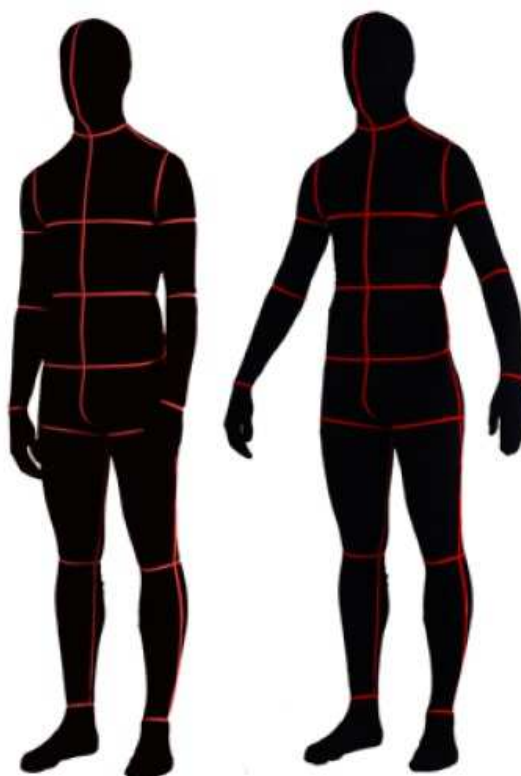
Existuje více cest, jak vytvořit střih, ale obvyklou cestou je použití základních střihů pro části těla (vrchní díl, rukáv, sukně a kalhoty) a jejich následná úprava do požadovaných tvarů. K vytvoření základních střihů existuje hned několik metod, mezi nejčastěji používané u nás patří: NVS – Nový velikostní systém, JMKO – Jednotná metodika konstrukce oděvu, UNIKON – Unifikovaná konstrukce, ve světě je poté nejoblíbenější metoda Müller & Sohn. Každá země má svá konstrukční specifika. Vashchuk (2011, s. 48) za nejpřesnější metodu z hlediska vykreslení konstrukčních sítí považuje anglickou metodu využívající tělesných rozměrů k výpočtu konstrukčních úseček sítí. Díky tomu můžeme upřesnit proporce postavy člověka. Autorem této metody je Winifred Aldrich.



Obr. 5 Ukázka metody tvorby střihu dle W.

O metodách manipulace základních stříhových dílů bylo napsáno již mnoho knih (Parish, 2013, Fisher, 2009, Joseph-Armstrong, 2014, Chunman Lo, 2011). Mohou nám sloužit ke studiu a pochopení, jak docílit určitých tvarů, a tím vytvořit vlastní alternace na dobře známé oděvní druhy.

Ten, kdo vnímá smysl oděvního designu v rozvíjení a vytváření nových tvarů a výrazů lidského těla či vynalézání nových typů oděvů, by určitě neměl minout literaturu Nakamichi (2010) a Sato, která představuje techniky a metody hledání radikálně nových tvarů. Ale, jak uvádí Lindqvist (2015, s. 75) považovat tuto metodu při tvorbě oděvů za základní, zůstává přinejmenším diskutabilní. Dodává, že od doby, kdy byly úpravy střihů přesunuty z živého těla na abstraktní level, výsledky, ač velmi zajímavých kreací, bývají mnohdy statické. Dalším problémem současného oděvního průmyslu může být fakt, že na kreativní stříhové manipulace často nezbyvá čas ani peníze. Nicméně dovednost stříhové tvorby a manipulace, zaměření se na možnosti inovace tvarů a nového vyjádření těla, jsou stále klíčovými kompetencemi odlišující oděvního designera od stylisty.



Obr. 6 Krejčovský matrix, tj. horizontální a vertikální linie těla, teoretický rámec pro většinu konstrukce současného oděvu

1.4 Aranžování / Draping / Moulage

Jak již bylo výše uvedeno, je třeba od sebe odlišovat starověký a moderní aranžovaný oděv. Starověkému aranžovanému oděvu jsme se již věnovali (viz zavinovací), a nyní se blíže podíváme na aranžovaný oděv moderní doby. Zatímco ve starověku byl oděv aranžován pomocí kusů látky přímo na tělo, a dal se kdykoliv převázat, v moderním pojetí je aranžovaný oděv předem fixován do požadovaných tvarů na krejčovské figuríně.

V současné době je aranžovaný oděv velmi populární, to dokazuje i četná literatura, jejíž popularita v posledních letech stoupá. Zatímco někteří autoři jako Amaden-Crafford (2012) ilustrují pracovní proces prostřednictvím kreseb, což může být občas mírně matoucí, Dubourg (2008) dokládá postupy kreací na krejčovských figurínách fotografiemi, což se často v porozumění jeví jako lepší volba. Lindqvist (2015, s. 77) ovšem opět zdůrazňuje, že ani fotografie nemohou nahradit lidské tělo.

Při práci metodou draping (anglicky) či moulage (francouzsky) je látka špendlíky připevňována na krejčovskou figurínu. Po dosažení požadovaného tvaru je látka vzájemně spojována (špendlíky, šitím). Následně dochází k odšpendlení z krejčovské figuríny. Pokud tvoříme symetrický oděv, aranžujeme pouze jednu stranu krejčovské figuríny. Po dokončení oděv sejmeme, duplikujeme a opět spojíme s původním. V tradičním drapingu začínáme, například při zhotovování halenky či saka, obvykle zepředu krejčovské figuríny. Zhotovování dámských oděvů zahajujeme po pravé, zatímco zhotovování pánských modelů po levé straně paže krejčovské figuríny, dle překrytí zapínání (Lindqvist, 2015, s. 77). Dále pokračujeme do středu zadního dílu. Krok po kroku poté dochází k tvarování pomocí špendlení záševků, záhybů atd. Následuje spojení ramenních švů, v dalších krocích případně tvarování límce a přidání rukávů.

Pro toto aranžování se využívá páska označující opět horizontální a vertikální přímky těla, stejné měření jako při dvojrozměrné konstrukci. Na rozdíl od konstrukce ale dovoluje aranžování porušovat pravidla a celkově se považuje za volnější techniku. Oděv konstruovaný nás naopak často, bez dostatečných znalostí může omezovat. Konstruování může být pro mnohé velmi abstraktní. Záležitost šířky záševku potřebné k vytvarování pasu, může být díky drapingu velmi přirozená (Lindqvist, 2015, s. 79). Navíc má designer ihned představu o tom, jak se daný materiál chová, a zda mu vytvoření určitého tvaru vůbec dovoluje (Amaden-Crawford, 2012). Mnozí designeři tak při hledání nových forem využívají metodu aranžování, kterou posléze často převádí do dvojrozměrných stříhů.

S aranžovaným oděvem se nejvíce můžeme setkat v haute couture. V historii oděvu se pokusily, inspirované především antickým Řeckem a Římem, aranžovaný oděv opět oživit zejména dvě velikánky módního světa: Madame Grès a Madeleine Vionnet.

1.4.1 Madame Grès

Narodila se jako Emilie Krebs a původně pracovala několik let v Paříži pod jménem Alix Barton. Později však změnila jméno na Madame Grès. Studovala sochu, což se výrazně promítlo do jejích aranžovaných oděvů, které často připomínaly mramorové tógy klasických řeckých a římských soch. Oslavovala a vyzdvihovala ženskou siluetu, vždy velmi důstojným způsobem. Svůj design nekreslila, ale přímo drapovala na živý model z šifonu a kvalitního hedvábného žerzeje, luxusní průsvitné róby. Spolu s Chanel obhajovala užívání matného hedvábí a vlněného žerzeje jako vhodných tkanin pro oděvy. Stejně tak zastávala starší materiály jako taft, hedvábný ribs a plátno. Signifikantní jsou pro ni její velkorysé, asymetricky aranžované, struktury na živůtku. Stejně jako minimální užití švů, přesto, že spotřeba látky na jednu róbu činila mnohdy až dvacet metrů. Známé jsou její večerní šaty ve smetanových barvách, sytě červené a zvláště, medově zbarveném žerzeji (Williams, 2010).



Obr. 7 Aranžování modelu (Boris Lipnitzki, 1933) vlevo



Obr. 8 Madame Grès (Eugène Rubin, 1946) vpravo

Vlastní módní dům si otevřela v roce 1934 ještě pod jménem Alix a opět otevřela v roce 1942 pod nově osvojeným jménem Grès. Zprvu nechali nacisté její dům, během okupace ve druhé světové válce, otevřený. Brzy byl ale zavřen. Stalo se tak po tom, co Grès odmítla oblékat ženy nacistických úředníků, a vytvořila kontroverzní nacistickou kolekci, v níž se objevovaly barvy francouzské vlajky.

Inspirovala řadu designerů, nejvíce však možná Cristobala Balenciagu, k otevření vlastního módního domu v Paříži. Když za ní přišel, aby ho zaměstnal, odmítla ho s tím, že je příliš talentovaný na to, aby pracoval pro někoho jiného (Williams, 2010). V roce 1970 byla zvolena prezidentkou Chambre Syndicale de la Couture Parisienne, dosáhla tak nejvyššího postavení ve světě francouzské módy.

1.4.2 Madeleine Vionnet

Zdá se neuvěřitelné, že jméno Madeleine Vionnet, tvůrkyně ztracené techniky *biac cut* (šikmého střihu), prakticky zmizelo z panteonu velkých inovátorů módního designu (McDowell, 2018). Nejdříve ji opět objevila v roce 1977 Diana Vreeland, když zorganizovala výstavu francouzské módy mezi válkami, s názvem „The 10s 20s 30s“. A poté, v 90. letech, techniku opět objevil John Galliano, a s ní vzkřísil i Vionnet.

Vionnet se v osmnácti letech vdala a měla se stát matkou. Dítě však zemřelo a ona se brzy na to se svým mužem rozvedla. Dospěla velmi rychle a rozhodla se opustit svou rodnou Francii a odcestovat do Anglie. Měla odhodlání a ambice, navzdory jejímu sociálně znevýhodněnému původu, postarat se o sebe sama. V Londýně se jí podařilo najít práci u švadleny Kate Reilly, jejíž specializace byla kopírování francouzské módy. S novými vědomostmi se vrátila opět do Francie, tentokrát však do Paříže. Zde mohla, díky velmi příznivému prostředí roku 1900, naplnit své ambice.

Získala si práci v jednom z hlavních *couture* zařízení v Paříži, s názvem *Callot Soeurs*, a díky paní Gerberové se naučila špičkovému šití a krejčovskému podnikání, které mělo být její budoucností. Další důležitou etapou jejího života byla práce pro špičku předválečné francouzské *couture* *Jacquese Douceta*, se kterým pracoval i *Paul Poiret*. V roce 1912 konečně otevřela svůj vlastní módní dům. Dva roky před válkou už shromáždila loajální klientelu a nikdo neměl pochyb o tom, že bude pokračovat i během války. Tyto roky ale strávila převážně v Římě. Opět módní dům otevřela v roce 1919 a spolu s dalšími se rozhodla definitivně osvobodit ženy od korzetů (McDowell, 2018).

Studovala klasické řecké sochy. Svou fascinaci našla v měkkém, postavě lichotivém oděvu, který se „pohyboval jako voda“. A právě zde přišel zlomový okamžik, kdy začala látku stříhat šikmo (předtím se šikmý střih využíval jen pro střih límců). V roce 1923 se její firma tak rozšířila, že byla nucena k přesunu do větších prostor. Paralelně s ní, ve svém vlastním studiu pracovala i *Marielle Chapsal*. Vionnet jí plně důvěřovala a sdílela s ní veškerou zodpovědnost. Každá z nich měla dřevěnou figurínu o výšce osmdesáti centimetrů a na ní nejdříve aranžovaly modely, které byly posléze posílány do ateliérů.

2 INOVATIVNÍ PŘÍSTUPY V KONSTRUKCI ODĚVU 20. STOLETÍ

První inovativní přístupy v tvorbě designu oděvu se objevovaly již v průběhu 20. století, jedná se o první průkopníky, kteří se vydávají odlišnou cestou a zkoumají rozličné konstrukční metody, ale přichází také s novou estetikou a uvažují o celkovém pojetí krásy. První z nich čerpají inspiraci k novátorské konstrukci prostřednictvím starších principů, jako je aranžování, draping (Vionnet, Grès) anebo tvorba oděvu po vzoru etnických oděvů z jediného stříhového kusu (Doering). Novější inovativní přístupy v konstrukci oděvu šly poté přímo proti tradičnímu pojetí konstrukce a reagovaly tak na zažité metody (Margiela, dekonstruktivismus). Další doplňovaly nové koncepty o inspirace historií odívání (Westwood), ale také průkopnickou estetiku a představy celkového pojetí krásy (Kawakubo, Yamamoto). Na sklonku století se poté objevily inovativní přístupy předznamenávající další etapu. Využívaly nových technologií, a oděv se tak začal přibližovat až k vědecké práci (Miyake). Mimo zmíněné designery, kteří cítili potřebu posunout vlastní tvorbu jiným směrem, jsme se s novátorskými přístupy mohli setkat pouze v omezené míře prostřednictvím haute couture. Důvodem byla samozřejmě i vyšší cena spojená s výrobou takových oděvů (viz Cena kreativního designu). Kreativní tvůrce 21. století se od tvůrce předchozího století nejvíce odlišuje více transparentním procesem tvorby, čímž zvyšuje svoji konkurenceschopnost. Ve 20. století návrhář proces své tvorby více či méně skrýval, zákazník často obdivoval až výsledný produkt, a to zejména po vizuální stránce. Tendence se postupně měnila se zvyšujícím se počtem nových designerů, což šlo ruku v ruce s nástupem dalších systémů módy (prêt-à-porter, fast fashion), a se vzrůstajícím počtem profesí zastoupených v oděvním průmyslu.

2.1 Geneviève Sevin Doering

Od roku 1970 francouzská kostýmní výtvarnice systematicky rozvíjí a vylepšuje stříhovou metodu, v níž oděv tvaruje z jediného kusu látky na tělo, pojmenovanou „*coupe en seul morceau*“. Její práce se zakládá na studiích tvorby oděvu v Evropě v období „před – krejčovském“, tj. jak byl oděv v mnoha etnických kostýmech po celém světě konstruován v období před středověkem. Před dobou, kdy byl představen systém práce se záševky, základními stříhy a krejčovskými figurínami (Sevin-Doering, 2004 cit. podle Lindqvist, 2015, s. 45). Podle Sevin-Doering, pokud začínáme s určitým tělem, neexistuje žádná logika rozdělovat oděv ramenními a postranními švy. Zcela opačně, ramena jsou jeden z přirozených bodů, kde oděv přiléhá tělu, a odkud splývá vlivem gravitace dolů. Lindqvist (2015, s. 54) vzpomíná na workshop, který absolvoval u Sevin-Doering, a vysvětluje principy, s nimiž pracuje.

Vyzdvihuje, že podle Sevin-Doering je důležité pracovat zevnitř těla ven, ne zvenku směrem k tělu. Geneviève při své práci nezačíná se stříhovými díly či kusy látek, které jsou tvarovány podle těla, ale začíná s tělem, které aranžuje a ovinuje látkou zohledňující jeho tvar a pohyb.



Obr 9 Výstava Geneviève Sevin-Doering a Rosie Godbout v Montrealu

2.2 Japonská avantgarda

V 80. letech došlo v Paříži k představení zcela nové generace designerů. Rei Kawakubo a Yohji Yamamoto přišli v roce 1981 se zcela odlišným pojetím módy a celkové estetiky, a tím došlo k nabourání všech pravidel. Zářivé barvy a siluetu zvýrazňující ženské křivky, nahradili dominantními tmavými odstíny. Vycpaná ramena, hluboké výstřihy a těsné legíny vyměnili za volné splývavé oděvy, které měly být v kontrastu s trendy 80. let. Kritici v té době prohlásili, že došlo k přerušení všech existujících módních konvencí.

Časopis GQ v roce 1984 popsal jejich styl následovně: „*Japonská móda je jiná. Toto oblečení neodpovídá žádným módním standardům. Snaží se odstranit a zničit tvar. Visí na těle volně v předdimenzovaných a neobvyklých liniích. Barvy jsou téměř vždy monochromatické nebo černé.*“ Většina kritiků se soustředila a zkoumala pouze estetiku a motivaci designerů. Noviny Declaration však prohlásily: „Francouzská móda našla své mistry: Japonce,“ čímž chtěla s největší pravděpodobností obrátit pozornost na vynikající krejčovské schopnosti. První generaci japonské avantgardy, pohybující se v západní módě od konce 60. let, následovaly od roku 1977 Kenzo Takada, Hanae Moriová a Issey Miyake (MacKenzie, 2010, s. 112-113,). Japonská avantgarda inspirovala již mnoho designerů a její vliv přetrvává dodnes.

2.2.1 Issey Miyake

„Vizionář, který sloučil uměleckou avantgardu a vyspělé technické možnosti s japonským kulturním dědictvím“ (MacKenzie, 2010, s. 113).

Experimentální designové studium, které založil v roce 1970, se stalo jedním z hlavních textilních inovátorů historie módy. Issey konstatoval, že se snaží nemít strach z radikálního a posunul hranice podoby oděvu. Výsledku předchází složité procesy experimentálních technik. Materiály a stříhy z nich vzešlé ale fungují i prakticky (Móda, 2013, s. 400-401). Jeho práce je založena na filozofii oděvu vyrobeného z „kusu látky“, který zkoumá nejen vztah těla a oděvu, ale také prostor, který se mezi nimi rodí. Filozofie značky se vyvíjela a rostla souběžně s vždy velkým zájmem designera o inovativním oděvu kombinované s moderním výzkumem a vývojem. Jednou z neznámějších prací Issey Miyake se stala kolekce Pleats Please, představující průkopnickou metodu plisování (předcházeli jí delší a neustále se zdokonalující výzkum nového výrobního procesu od roku 1989), ve které jsou záhyby na materiál aplikovány až po vystříhnutí a ušití, jedná se o revoluční odklon od tradičního procesu. Výzkumy vyvrcholily v roce 1993, kdy Miyake nabídl svým zákazníkům elegantní a všestranné oděvy. Naplnil potřeby náročného životního stylu praktickým a pohodlným oblečením z lehké polyesterové pleteniny, snadné údržby a skladování.

Další projekt 132 5. ISSEY MIYAKE byl prezentován v roce 2010. Výsledku opět předcházel delší vývoj Miyakeho týmu „Reality Lab“, jejichž záměrem bylo rozvinout design, který reflektuje a řeší způsob, jakým lidé v dané době žili, zároveň také vyhledává nové cesty a možnosti pro obnovu japonského řemesla. Klíčovým nástrojem pro projekt 132 5. bylo objevení možností digitálních grafických nástrojů, které jsou schopny vytvořit trojrozměrný model za použití revolučních polyesterových materiálů z recyklovaných vláken, vyvinutými japonskými společnostmi, a vyráběny ve spolupráci s flórou produkovanou textilními regiony. Nové tkaniny jedinečné struktury byly navíc velmi pohodlné, čímž skvěle doplňovaly filozofii autora.

Každé číslo v názvu projektu 132 5. ISSEY MIYAKE má svůj význam. Číslo (1) odkazuje na skutečnost, že jeden kus látky se může stát trojrozměrný (3) a opět se rozložit do svého dvourozměrného (2) stavu. Číslo (5) za mezerou znamená časový rozměr, který vzniká po tom, co lidé nosí oblečení. Je také symbolem budoucnosti, dalším krokem vpřed.

132 5. ISSEY MIYAKE kombinuje nejen specifickou matematiku skládání, techniky používané při výrobě oděvů a estetické citlivosti, ale také zkoumá nové možnosti, jak tvořit oděv. Z projektu se postupně vyvinula kreativní značka, díky níž Issey Miyake pokračuje v

dlouhé historii zkoumání, jeho zájem a výzvy se soustředují především na hranice tvorby a výroby (MAIN LINES, 2018).



Obr. 10 Projekt 132 5. STANDARD | ISSEY MIYAKE INC.

2.2.2 Rei Kawakubo

Byla jednou z prvních, kteří v osmdesátých letech prezentovali novou radikální módu. I když je dnes považována za jednu z nejvíce průkopnických oděvních designerů, její inovativní a neobvyklé kreace, nebyly často publikem osmdesátých let zcela doceněny. Rei svou tvorbou znevažuje všechny západní představy o ideálu krásy a ženskosti. Novináři popisují její první kolekci, představenou v Paříži v roce 1981, jako „post-Hirošima look“, dominance černé barvy působí na mnohé velmi depresivně. Design tvořený Rei Kawakubo vyjadřuje její kritický postoj k způsobu, jakým zavedený módní svět zobrazuje ženskou krásu. Navrhuje pro nezávislou ženu, která dokáže zaujmout muže svým intelektem a duší, nikoliv pouze tělem. Navíc dychtivě odsuzuje celý tehdejší koncept módy. Důležitou součástí oděvů – skulptur tvoří například viditelně použité, nedokončené švy, které představují její vlastní představy o konstrukci a celkové formě oděvu (Teunissen et al., 2014, s. 88). Představila například úmyslně „poškozený svetr“ se zdánlivě nahodile rozmístěnými dírami, čímž popřela tradiční úsilí módních tvůrců vylepšovat, lichotit a všeobecně vytvářet iluzi dokonalosti a krásy (MacKenzie, 2010, s. 113).

Jednou z nejdiskutovanějších kolekcí, milníkem módy, vytvořenou pro svou značku Comme des Garçons, se stala v létě 1997 kolekce Lumps and Bumps. Vytvořila v ní šaty z průsvitného šifonu v kombinaci s látkou pastelově kostkovaného motivu, vycpávané polštáři na

místech zadnice, ramenou a zad. Obdařila tak ženské tělo zcela novým tvarem. V souvislosti s kolekcí poté poukázala na vzájemný vztah mezi tělem a oděvem, když prohlásila „Body Becomes Dress Becomes Body“, tímto tvrzením útočila na symetrii západní módy a popřela „přirozený“ anatomický tvar těla. Rei svou konstrukcí nabádala publikum, aby se zamyslelo, zda jsou zažitá pravidla nezbytnou ingrediencí krásy (Teunissen et al., 2014, s. 88). Byla mentorkou dalšího významného designera Junya Watanabe, který pracoval pro její značku Comme des Garçons, díky své zálibě pro tvorbu z nových textilních materiálů bývá nazýván „techno couture designer“.

2.2.3 Yohji Yamamoto

Známý pro své abstraktní siluety, nízkou obuv a absolutní věrnost černé barvě, ale také pro oděv kombinující intelektuální přísnost s dechberoucí romantikou. V jeho rukou strohé moderní modely, které často bývají pro designera výzvou, volně přechází a odkazují na pařížskou haute couture. V roce 1981 předvedl v Paříži, spolu s Rei Kawakubo, svou první přehlídku, i když se jednalo o pařížský debut, v Japonsku už měl jeho label komerční úspěch. Oba předvedli revoluční přehlídky, Yamamoto posílal na molo modelky s bílým make-upem a asymetrickými černými oděvy. Později, poprvé v roce 1984, představil v Paříži řadu dámských a pánských oděvů, které se staly symbolem pro kreativní urban (městské) typy zákazníků (Jones, 2013, s. 696). Od osmdesátých let se stal mezinárodně uznávaným pro svůj nekonvenční přístup k oděvu, kterým porušil mnohá zavedená pravidla. Navrhoval oděvy, které působily nedokončeně a popřel tradiční konstrukce užívané pro tradiční formy. Oděvy působily jako pohlavně neurčité, abstraktní siluety popíraly ženské tvary tolik typické pro osmdesátá léta. Často si vybíral netradiční materiály, jako plst nebo neopren, jejichž zastoupení v módním oděvu bylo velmi atypické. Yamamoto vyniká obzvláště neobvyklým talentem pro tvorbu střihů, modelování, ale také znalost historie módy a smysl pro humor. Experimentální duch jeho jedinečné tvorby zůstává v jeho práci dodnes a tím významně přispívá k historii módy.

„Zpočátku jsem byl velmi nervózní a nejistý, co se týče objemu japonského oděvu, ale také tvaru kimona, které je velmi volné a nadměrně velké. Pakliže při přepracování kimona zajdete příliš daleko, výsledkem je pouhý materiál bez tvaru, který nemá nic společného s módou. Střih kimona není nijak těžký, lze ho snadno kopírovat. Musí být, ale provedeno technicky, aby fungovalo a nepůsobilo příliš beztvárně.“ (DUKA, 1983)

Málokdo ví, že Yamamoto vlastní desátý dan, černý pásek v karate, a je hlavním šéfem celosvětové asociace karate.

2.3 Dekonstruktivismus

„Vysoce vlivný během 90. let a úzce spjatý s belgickými módními návrhy – dekonstrukcionismus svrhnul tradiční pojetí konstrukce oděvů a snažil se o přehodnocení významu oblečení a způsobu, jakým se nosí.“ (MacKenzie, 2010, s. 120)

Dekonstruktivismus je jedním z nejvíce důležitých fenoménů módního designu, donutil totiž ve své době mnohé přehodnotit tehdejší pohled na módu a způsoby, jakým by měla vznikat. Jako jeden z prvních nepřímo kritizoval dominantní systém módy a tehdejší estetiku. Mezi studenty a stoupenci designu je však bohužel často považován za trend. Málokdo zkoumá jeho zdroje či důsledky. Můžeme jej charakterizovat jako „rozebrání“ a zpětnou rekonstrukci oděvu. Velký význam je kladen na vnitřní struktury oděvů, které zůstávají většinou nezpracované a odkryté. Vychází z dekonstrukcionismu, uměleckého proudu 70. a 80. let 20. století (MacKenzie, 2010, s. 120).

Kořeny dekonstruktivismu můžeme hledat v tradici punku a v japonské avantgardě. K představení došlo už v 80. letech, klíčový vliv měl však na estetiku 90. let. Hlavním centrem vzniku a místem tolik spjatým s dekonstruktivismem se stala Belgie, konkrétně Královská akademie výtvarného umění v belgických Antverpách. Mezi klíčové osobnosti řadíme návrháře Martina Margiela a některé osobnosti tzv. Antverpské šestky: Anne Demeulemeester, Dries van Noten, Walter van Bierendonck a Dirk Bikkembergs. Inspiraci v dekonstruktivismu našli později například designeři Viktor a Rolf (Viktor Horsting a Rolf Snoering), Rick Owens a Jun Takahashiho z Undercover (MacKenzie, 2010, s. 121). I když jsou přístupy těchto designerů obzvláště zajímavé, blíže se budu věnovat pouze Martinu Margielovi, který zastoupí v rámci obecného příkladu, práce ostatních dekonstruktivních designerů.

2.3.1 Martin Margiela

Ve své tvorbě se zabýval rekultivací a recyklací oděvů a předmětů v nové kusy oděvu. Předmětem zájmu zkoumání pro něj byla konstrukce oděvu a všechny prvky, které do ní vstupují a tvoří výsledný tvar oděvu. Ve své práci zkoumal spojování stříhů stehy (včetně záševků), různé vyztužovací prvky, vycpávky, lepení a podšívku. Všechny tyto, většinou skryté elementy, představoval divákovi novým způsobem – vše, co bývalo skryté, nově odhalené. Tím nabyl oděv zcela nového vzhledu. Mimo revolučního pojetí oděvu, ale Margiela poukazuje i na celkový módní systém. Konfrontoval svět haute couture, drahých materiálů, s úplně odlišným pojetím. Ve svých kolekcích tvořil z recyklovaných materiálů a již existujících předmětů, jako jsou oděvní doplňky a další „nalezené věci“.

Z kožených rukavic vytvořil top s vázáním kolem krku z rozbitých talířů vestu. Rozpáráním a spojením s jiným vytvářel nové celky. Margiela rád experimentoval, zabýval se proporcemi, rozměry i surrealistickou technikou *trompe l'oeil* (zdánlivě trojrozměrného díla vytvořeného iluzí dvojrozměrného). K jeho nejznámějším dílům patří i kabátek, zhotovený jako replika krejčovské figuríny od Stockmana, který začal jako první pro manufaktury na konci 19. století vyrábět standardizované krejčovské figuríny. Margiela tímto modelem vyznává lásku a uznání krejčovskému umění a podněcuje jako jeden z prvních otázku ženského těla a standardních ideálů módního průmyslu (MacKenzie, 2010, s. 121). Jako jeden z mála upozaduje sebe, coby designera, tím, že neposkytuje žádné rozhovory, neukazuje se na veřejnosti a nechává za sebe naplno promlouvat vlastní práci.

2.4 Vivien Westwood

Její punková estetika, inspirace historickým kostýmem vrcholící novoromantismem, ale také inspirace anglickostí a sexuální politikou, vedla v její tvorbě k mnohým inovativním konstrukčním principům. Pracovala i s divošskými prvky, drsnými a ošoupanými materiály a lícovými švy. V kolekci Buffalo Girls (Nostalgia nebo Mud) z let 1982-83 kombinováním nadměrných asymetrických střihů vrstvených materiálů, odkazovala na inspiraci kulturami třetího světa. V polovině 80. let přišla Westwood s mini-crini, jednalo se o zkrácenou krinolínu z 19. století v kombinaci s přiléhavými saky, byla to antiteze maskulinního dynamického oblékání 80. let. V dalších dekádách přidala tradiční anglický tvíd a skotský tartan. Westwood řekla: „*Nic mi nedělá větší radost než parodovat britskost v kontextu klasické perspektivy.*“ Její oděvy měnily držení těla, často omezovaly pohyb a zdůrazňovaly boky. Převracela normy, spodní prádlo umísťovala na svrchní vrstvy (podprsenka na šatech). Ve své práci dále zkoumala siluetu přesýpacích hodin, další odkaz na dějiny odívání. Ve spolupráci s partnerem Andreasem Kronthalerem vytvořila honzíky z polštářů a klecí, objemné šaty s dlouhými vlečkami a vycpaná poprsí (Móda, 2013, s. 390).

3 INOVATIVNÍ PŘÍSTUPY V KONSTRUKCI ODĚVU 21. STOLETÍ

„Co je po tom všem ještě inovací? Inovace docela často vychází z něčeho, co už existuje, funguje, a její transformací přes nové aplikace vzniká nový princip – inovace. Znovuobjevení starého a skloubením se současným, to je koncept, který v oděvním průmyslu nadšeně přijímáme.“ (Kevin a Jess, 2016, s. 28)

Oděvní designer 21. století má novou zodpovědnost, udržitelnější přístup k tvorbě, který nastoupil s příchodem a vzestupem ještě rychlejšího systému módy (fast fashion). Nic v procesu najednou nesmí zůstat skryto, na každém dodavateli a supdodavateli záleží a zákazník chce znát pravdu. Ukázalo se, že starý systém je do budoucna neudržitelný a je třeba radikálně změnit přístup, jakým oděv navrhujeme a vyrábíme. Výzvou je přemýšlet odlišně. Aby byl ale zákazník ochotný za produkt zaplatit poměrně větší částku než v případě nákupu ve fast fashion řetězci, musí vědět, za co platí a proč. Poslední dobou se tak prosazuje tendence transparentní tvorby, kdy designeři zaznamenávají a prezentují nejen dodavatele, ale i klíčové etapy vývoje návrhu, který klade čím dále větší důraz na novátorské myšlenky, jež by zohlednily ekologickou problematiku spojenou s výrobou oděvů. Transparentnost tak neslouží jen jako podpora prodeje v době, kdy si zákazník pečlivě vybírá, co kupuje, a tím pádem podporuje, ale také jako vzájemná komunikace mezi designery, kteří se často předhánějí, kdo přijde s řešením méně zatěžujícím oděvní průmysl. Netýká se to však zdaleka všech oděvních designerů.

Mnoho oděvů, které vidáme v módním průmyslu jsou často pouze kopiemi. V posledních letech běžné firmy obvykle nevidí smysl investovat čas a peníze do vývoje nového designu, jehož přijetí klientem je velmi nejisté. Profese oděvního konstruktéra a střihače je tak často nedocenená, zatímco profese oděvního designera mnohdy spíše přeceňovaná. Design se uplatňuje levnějším a rychlejším způsobem, například ve vzrůstající oblibě a důležitosti stylingu. Množství chyb, tolik důležitých pro generaci nových nápadů, se v rychlém a neexperimentálním procesu minimalizuje.

Slavný skotský architekt a designer Charles Rennie Mackintosh jednou řekl: „V upřímné chybě se skrývá naděje, která v ledové dokonalosti pouhého stylisty zcela schází.“ Stali se v posledních letech módní návrháři spíše stylisty? S ekonomickým a časovým tlakem se místo pro inovativní design přesunulo kamsi na okraj módního průmyslu, nejčastěji do škol, kde mají absolventi i akademičtí pracovníci prostor pro experimenty. V reálném životě, tvůrce tlačенý průmyslem, tvoří až šest kolekcí ročně (nebo i více, v případě fast fashion) a nemá na inovativní design prostor. Naštěstí existují i designeři, kteří se snaží svou tvorbou

bojovat proti konformitě a upoutat pozornost jiným směrem. Ať už výběrem materiálů, technikou či formou, zmínění designeři a jejich kreativní týmy hrdě demonstrují opravdové inovace, někdy alespoň v částech svých kolekcí (McQuillan, 2016).

3.1 Kreativní tvorba střihů

Fenomén „Creative Pattern Cutting“ není v historii oděvního designu ničím novým. Dokládá to například práce Madeleine Vionnet, Cristóbal Balenciagy a Charlese Jamese, kteří svými aranžovanými (draping) oděvy inovovali tradiční přístupy. Vionnet i Balenciaga přitom velmi dobře ovládali krejčovské řemeslo. Je tedy snadné vidět, jak technická odbornost podpořila jejich kreativní myšlení a ovlivnila tak technické realizace s nimiž přišli, a které často přinesli nové cesty střihání a konstrukce oděvu. Od roku 1970 Issey Miyake, Rei Kawakubo, Yohji Yamamoto a další japonští designeři už naplno vedli módní svět založený na Kreativní tvorbě střihů. Jejich práce opakovaně zpochybňovala mnoho západních střihových konvencí. Na Japonce navázali v 90. letech Dekonstruktivisté v čele s Martinem Margielou. I oni měli obrovský vliv na mnoho designerů, stejně jako Nakamichi v roce 2005. Nakamichi nabádala v sérii knih „Pattern Magic“ designery, aby překročili tradiční cesty tvorby. Nebáli se experimentu a uskutečňovali nejdřívejší konstrukční nápady, od kterých často, právě díky obtížnosti, opouští. Mohlo by se zdát, že Kreativní tvorba střihů je součástí každého tvůrce, jistě se v každém procesu najde podstatná část kreativních, možná i inovativních přístupů, ale tvorba kreativních střihů (Creative Pattern Cutting) se posuzuje dle záměrného odlišení, rozhodnutí pro tento princip a mnohdy i vytvoření zcela nového systému konstrukce oděvu.

V roce 2013 Dr. Kevin Almond uspořádal konferenci s názvem „Creative Cut, on Creative Pattern Cutting“, jež stavěla na dřívějších příspěvcích k stejnému tématu, publikovaných rovněž Almondem. Konference byla možná první mezinárodní kongregací odborníků, kteří se shodli na tom, že tvorba střihů může být kreativní aktivitou, stejně jako předmětem akademických výzkumů. Studium započala Dr. Winifred Aldrich a poznatky shrnula do svých knih *Fabric, Form, and Flat Pattern Cutting* a *Fabrics and Pattern Cutting*, kde jako jedna s prvních diskutovala o udržitelnosti v textiliích, konkrétně se zabývala ekologickými otázkami textilních vláken (Rissanen a McQuillan, 2016, s. 45, 48-49).

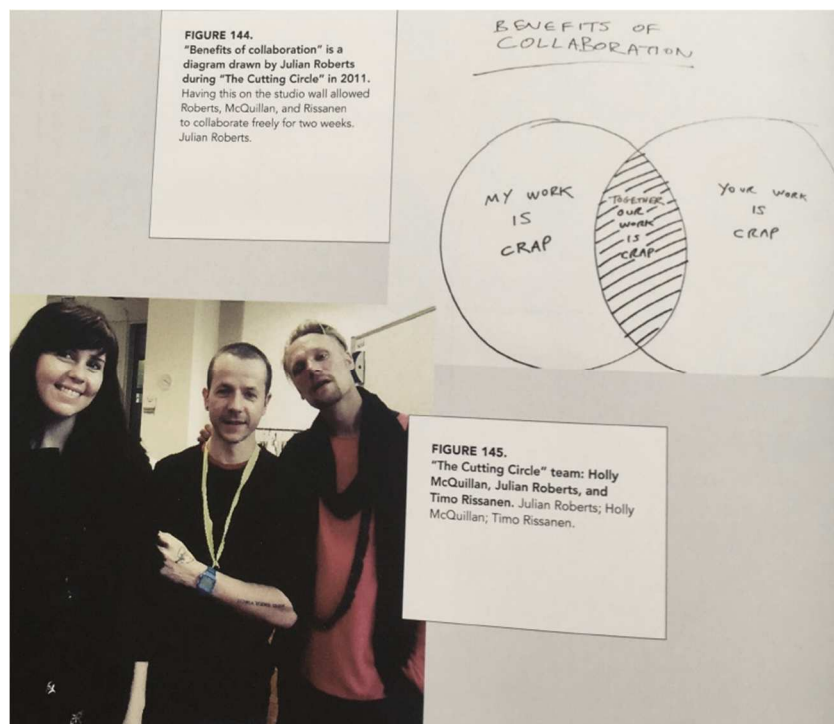
V posledních deseti letech roste zájem o alternativní a více kreativní způsoby, někteří aplikují kreativní detaily na základní střihy (po vzoru Nakamichi) a jiní tvoří design samotných střihů metodologickým přístupem (Roberts, Lindqvist) namísto tvoření střihu pro již definovaný či načrtnutý návrh. V Kreativní tvorbě střihu můžeme definovat dvě hlavní kategorie.

Jedna se podobá aranžování, ale uskutečňuje se prostřednictvím manipulací se základními stříhy (Nakamichi, Sato). Druzí experimentují s jednotlivými stříhy či jinými tvary s cílem přijít na nové, více či méně, nečekané tvary (Roberts, Rissanen, McQuillan, Ohrn-McDaniel). První skupina vytváří tvar a projev, který by byl obvykle spojován s aranžováním. Podobný přístup prezentoval i Preben Hartman (1985). Také aranžoval své stříhy z papíru a s použitím lepicí pásky fixoval své prototypy, na rozdíl od současného designera Sato své kreace neaplikoval na základní stříhy, ale drapoval (aranžoval) přímo na lidské tělo. Proto se jeho práce, zvaná Anatomical cutting, stala poměrně užitečným metodologickým výzkumem při vytyčení hranic mezi aranžováním tkaniny a plošnou konstrukcí. Druhá kategorie zahrnuje například metodu Subtraction cutting Juliana Robertse a současné Zero Waste principy, které prosazuje Timo Rissanen, Holly McQuillan a další.

Pro obě skupiny je ale signifikantní zájem o střih, zdůrazňují, že střih sám o sobě je nástrojem k tvorbě. Prostřednictvím experimentů a transformace střihů, ať už pomocí základních střihů (blocks) či zcela nových tvarů, hledají nové možnosti navrhování. Roberts (2008 cit. podle Lindqvist, 2015, s. 83) ale poukazuje, že vytvořený střih může mít jen velmi málo společného s tělem, které oděv obléká. Na podobný problém poukazuje i Lucy Orta (2010, s. 7, cit. podle Lindqvist, 2015, s. 83), když popisuje výstavu pořádanou British Craft Councils. Výstava podle ní představuje současné řemeslo inspirované uměním krejčovského řemesla, popisuje vystavující: „*Jsou to zastánci řemesla a mistři umění stříhové manipulace, badatelé, kteří si přejí experimentovat a vynalézat nové metody, jak docílit nových tvarů střihu, ne vytvoření nositelného oděvu. Chtějí manipulovat s tvary, aby přišli na nové formy.*“ Orta naznačuje, že tito tvůrci se vypořádávají zejména se stříhy, jsou tedy více než tvůrci nositelného oděvu, tvůrci inovativních střihových tvarů.

Všem účastníkům diskuze záleží zejména na zdůraznění kreativního aspektu tvorby střihů, která je častěji považována spíše za technickou aktivitu, a která bývá z hlediska procesu tvorby oděvního designu často upozadřovaná (Lindqvist, 2015, s. 80). Designer a konstruktér pracují často odděleně, někdy v úplně odlišných budovách, někdy dokonce v jiných zemích. Aby byla komunikace a záměry designera co nejpřesnější, je zapotřebí komunikovat vysoce specifickými technickými nákresy, které obsahují všechny potřebné detaily. Téměř vždy se však znázorňuje pouze přední a zadní strana, proto se pro ně vžil spíše název „flats“ (plochy), což odhaluje celkovou zploštěnou povahu procesu návrhu oděvu. Tvůrce střihu totiž na druhé straně pokračuje obdobně, když založí jejich interpretaci na „blocks“ (základních střizích), zjednodušených předních a zadních dílech střihu, jejichž odvozením vzniká většina

oděvů světové produkce. Designer většinou neví nic o práci konstruktéra a naopak, jejich spolupráce a větší angažovanost mezi nimi a zákazníkem, je ale naprosto klíčová například pro program udržitelnosti (McQuillan, Rissanen a Roberts, 2013, s. 40). V oděvním průmyslu jsou to právě konstruktér a střihač, kteří tvoří výsledný tvar, a tedy i charakter oděvu. V posledních letech se mnozí snažili o obnovení zájmu právě zaměřením na odvětví tvorby střihů, ať už v oděvním průmyslu, tak ve vzdělávacích institucích. K uskutečňování programů docházelo i proto, aby se zvýšilo povědomí o klíčové pozici konstrukce a stříhové tvorby při interpretaci a projevu konceptu a vize designera (Almond, 2016, s. 1). V procesu Kreativní tvorby střihů tedy návrh není dokončen před začátkem konstrukce a prototypování (toil, kaliko), ale průběžně se mění a vyvíjí, což je samozřejmě časově mnohem náročnější. Nicméně na obranu nutno říci, že se často vyplatí, poněvadž může generovat například nové siluety a tvary. Vzorčky a prototypy se objevují napříč celým vývojem stříhání a aranžování (Kevin a Jess, 2016). Právě kombinace systémů konstrukce oděvu, tedy oděvu konstruovaného (inovativními způsoby konstrukce) a oděvu aranžovaného (draping), přináší nové nápady a odhaluje blíže neprozkoumané či upozadované problematiky. Vyzývá nás, abychom přemýšleli o způsobu, jakým konstruujeme, o formách a typech jednotlivých oděvů, a v neposlední řadě o celém systému oděvního průmyslu. Přináší alternativy a dosti možná přichází i s novými řešeními.



Obrázek 11 „Výhody spolupráce“, diagram Juliana Robertse a členové „The Cutting Circle“ pořádaného 2011: Holly McQuillan, Julian Roberts a Timo Rissanen

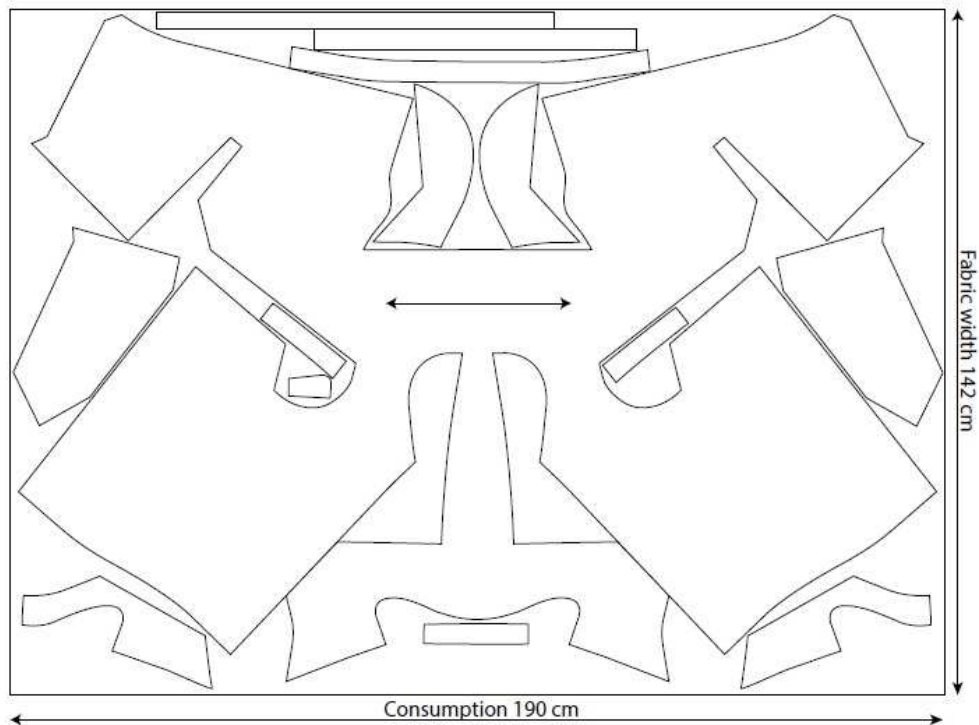
3.1.1 Kinetic Garment Construction

Švédský designer a konstruktér Rickard Lindqvist absolvoval školu The Swedish School of Textiles ve švédském městě Borås. Jeho doktorská práce kriticky zkoumala základní principy, které dominují při tvorbě střihů v oděvním designu. Prostřednictvím svého výzkumu, založeného na praxi, navrhuje alternativní model, který počítá s lidským tělem, jako s živým, kinetickým objektem. Klasická konstrukce v podobě vertikálního a horizontálního matrixu statického těla je podle jeho studií zastaralá a nedostačující. Práce Lindqvista není únikem



Obr. 12 Alternativní model konstruování oděvu navržený Richardem Lindqvistem od klasické tradiční konstrukce, k níž byl vychován a kterou ovládá, na stejné odborné úrovni pouze zkoumá nový model. Pracoval jako střihač a konstruktér pro Bauer Tailor a Vivien Westwood. Absolvoval také stáž u Geneviève Sevin-Doering. Zdůrazňuje, že současní designeři, kteří ovšem kladou důraz na střihové zpracování, se velmi často soustředí pouze na zajímavý tvar střihu a z procesu zcela vyjmou lidské tělo. Takový oděv je pouhou sovkulpturou a na postavě prakticky nefunguje, vzájemný vztah naprosto chybí. Práce Lindqvista není pouze o střizích, se kterými přišel a které se, v otázce spotřeby materiálu, jeví jako programatické. Spíše se snaží svým výzkumem alternativního teoretického rámce

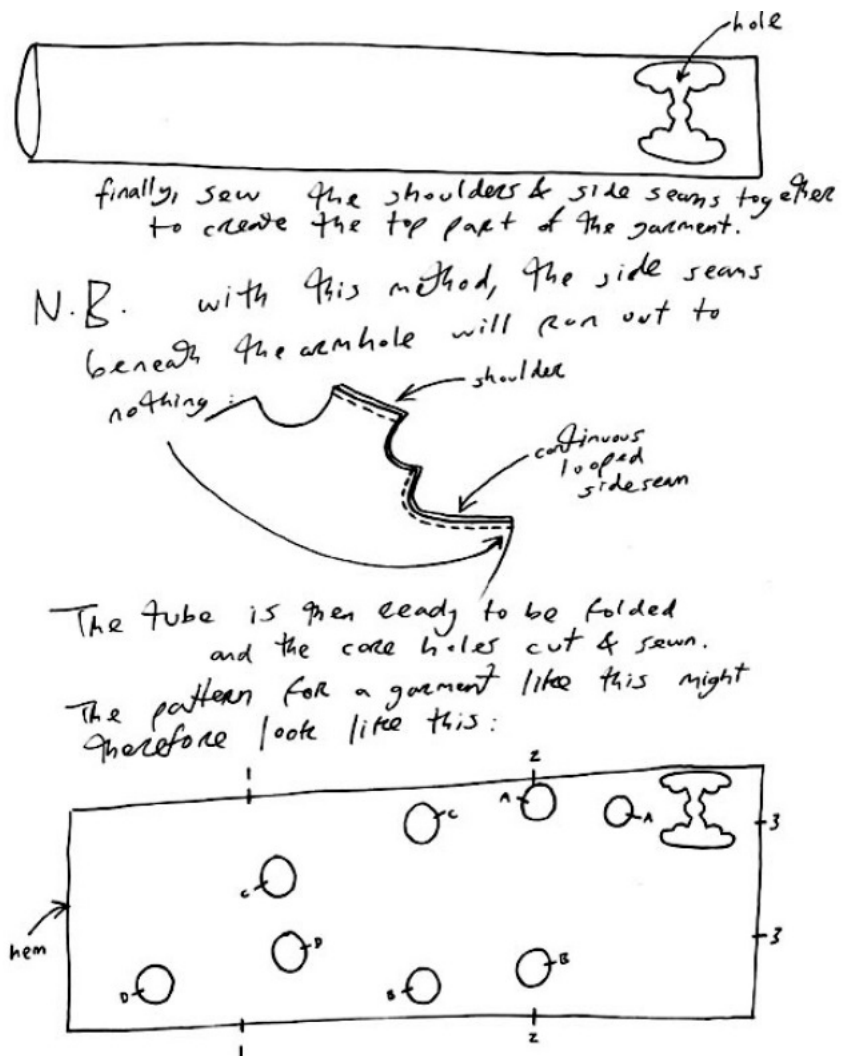
konstrukce střihu inspirovat ostatní tvůrce k přijetí staronovému přístupu, zohledňující vztah oděvu a lidského těla (Lindqvist, 2015).



Obr. 13 Polohový plán se všemi střihovými díly

3.1.2 Subtraction Cutting / Free Cutting

Julian Roberts je britský návrhář a vynálezce tzv. Subtraction Cutting, procesu nezahrnujícího navrhování exteriéru oděvu, předních, zadních ani bočních částí či dílů. V jeho oděvech obvykle dokonce chybí boční švy. Koneckonců, lidské tělo boční švy také nemá. Místo toho Roberts navrhuje vnitřní prostor oděvu, kterým tělo prochází. Jeho přístup vede k formám, které lze obtížně předvídat, vyžadují důvěrný vztah mezi designérem, rukami, látkou a tělem. Roberts pracuje pro British Council jako „módní poradce pro Evropu, jižní Asii a subsaharskou Afriku“. Zbytek svého volného času věnuje výuce seminářů. Jako lektor navštívil mnoho škol po celém světě. Také zastává transparentnost, svou knihu Free Cutting proto nabízí na internetu volně ke stažení. Navrhuje hned několik metod práce, které spojuje filozofie autora. Tvrdí, že při tvorbě je potřeba hledat nové směry zapojením mysli, nezátížené pravidly, do designového procesu (McQuillan, 2016).



Obr. 14 Poznámky a návrhy Juliana Robertse, princip Subtraction Cutting



Obr. 15 Oděvy vytvořené metodou Subtraction Cutting

3.1.3 Tomoko Nakamichi

Tvorba střihu je často vnímána jako méně zábavná, matematicky suchá praxe, která rozhodně není designem, spíše jen velmi málo přístupnou aktivitou pár zasvěcených. Nicméně, když se sloučí s designem, mohou vznikat doslova kouzelné výsledky. Příkladem je brilantní knižní série od Tomoko Nakamichi s tajemným názvem *Pattern Magic*, jež motivovala nespočetné množství designerů k chuti pustit se do střihových alchymii. Pedagožka proslulé Bunka Fashion College v Japonsku, která vyučovala i módního inovátora Yohji Yamamota (viz výše), nabádá čtenáře k navrhování oděvu neobyčejných trojrozměrných tvarů nečekanými způsoby. Standardizované formy se díky její knize stávají *passé*, tělo se prolíná s novými tvary a zkušený střihač se může stát opravdovým designerem – kouzelníkem (McQuillan, 2016). Podle Nakamichi (2010, s. 11) se vztah mezi plošným střihem a trojrozměrnou strukturou oděvu nikdy nemění. Můžeme oděv vytvořit střížením, přemístěním, opětovným složením částí střihu, stejně tak jako puzzle, a proto nás nabádá, abychom tvořili originální design pomocí nových střihů. Inspirací nám může být cokoliv, netřeba se bát.

3.1.4 Shingo Sato

Považuje sám sebe za designera střihů, ale je také pedagogem. Sdílí techniky svého přístupu, který nazývá „Transformation Reconstruction“, například na youtube, ale také ve své knize. Zatímco byl jeho přístup kritizován jako jednoduchá manipulace a odstraňování záševků, což není ani nové ani inovativní, demystifikuje proces spojením designu s vytvářením střihu, když kreslí linie a formy přímo na krejčovskou figurínu (McQuillan, 2016). Ve svých instruktážích ukazuje, jak lze docílit nového designu prací se záševky, trojrozměrností, a jak výsledný design, vytvořený přímo na krejčovské figuríně, převést do plošného střihu.

3.1.5 Anatomical Cutting

Přístup prezentovaný v roce 1985 v knize „Anatomisk tilksæring“ (Anatomical Cutting, tedy anatomická tvorba střihu), kterou napsal Preben Hartman (pozn. 20. st., ale kontextem zapadá do 21. st.). Jeho metoda nese jistou podobnost s prací japonských designerů Nakamichi a Sato. Hartman také aranžuje své střihy pomocí papíru a lepicí pásky a posléze z nich sestavuje prototypy. Avšak na rozdíl od designera Sato nezačíná a svůj design nestaví na upravování základních střihů, místo toho aranžuje papír přímo na lidské tělo. Díky tomu se jeho metoda stává poměrně užitečným metodickým šetřením typu tvorby, která balancuje na pomezí aranžování tkaniny a plošné konstrukce zhotovované z papíru (Lindqvist, 2015, s. 81).

3.1.6 Iris van Herpen

Jedna z nejvíce inovativních designerů své generace. Od roku 2007, kdy založila label Iris van Herpen, se jí daří unikátní cestou úspěšně prezentovat její osobitý styl a estetické vize. Ve své práci spojuje kombinaci náročné ruční práce a nových technologií. Stala se ikonickou průkopnicí práce s využitím 3D tisku v konstrukci oděvu, díky němuž vytváří impozantní design, který je výsledkem jejích rešerší zkoumající ženské tělo a jeho vztah k oděvu. Rozhodujícím faktorem při procesu tvorby je pohyb, i když pracuje Iris s tuhými materiály jako je plast, metal a dřevo, její design se musí fluidně pohybovat spolu s tělem.

„Forma následuje funkci“ není slogan, se kterým bych souhlasila, vysvětluje Van Herpen. „Naopak shledávám, že forma doplňuje, dokonce mění lidské tělo, a spolu s ním i emoce.“ (Teunissen et al., 2014, s. 78)

Vzhledem k tomu, že Van Herpen zaujímá multidisciplinární přístup k tvorbě, který překračuje módu, spolupracuje často s různými umělci, jako jsou Jolan van der Wiel, Neri Oxman a architektky jako Philip Beesley, Benthem a Crouwel Architects (Irisvanherpen, 2019). Její zájem o vědu a technologii vedl k stále probíhajícím rozhovorům s CERN (Evropská organizace pro jaderný výzkum) a MIT (Massachusetts Institute of Technology).

3.1.7 Rick Owens

Inspirovaný často spíše architekturou nežli prací módních tvůrců. Komerčně se jeho jméno zapsalo do podvědomí zákazníků mnohými spolupracemi, například s Adidas, Eastpack nebo denim značkou Meltin´Pot. Owens se svou ženou Michele Lamy tvoří i nábytek. Jeho aranžovaná, černá a perfektně střižená estetika je opozicí ke sluncem nasycené Kalifornii, estetice jeho domova (Jones, 2013, s. 492). Owensovu tvorbu ovlivnila pop kultura devadesátých let a Hollywoodský červený koberec, sám ji nazývá jako tmavý elegantní oděv „glunge“, spojení glamour Hollywoodu a grunge (hlavní módní směr ovlivňující 90. léta). Objemné proporce kontrastně skulpturních siluet minimalistických oděvů, pro které je charakteristická výrazná forma sloučená s funkčností. Patří do skupiny významných inovátorů, protože se vždy více zajímal o konstrukci oděvu, než o odkaz a koncept. Obdivuje designery vkládající do oděvu příběhy a složité myšlenky, ale více ho fascinuje práce Vionnet, Grès a Alaïa, kteří podle něj měli osobní jazyk vyjadřování právě prostřednictvím konstrukce (Interviews, 2007).

3.1.8 Mette Julie Bundgaard-Nielsen

Jedna z klíčových osobností dánské módní scény, pracuje pod značkou Bungalow Nielsen a zaměřuje se především na udržitelnost. Její práce je umělecká i komerční a vyznačuje se zejména zaměřením na udržitelné životní cykly, dobré zpracování, důraz na řemeslo, estetickou udržitelnost a inovativní flexibilitu. V projektu Circle concept představila koncept velikostně flexibilního oděvu s cílem zabránit problematické nadprodukci, ale také nadměrné spotřebě v módním průmyslu. Pečlivě analyzovala systém základních střihů (zejména velikosti, stupňování) a vytvořila nový systém flexibilního oděvu prostřednictvím dobře tvarovaných základních střihů s použitím minimální konstrukce pro maximální efekt.

Výzvou však nadále zůstává estetická otázka, která vyžaduje další rozsáhlý průzkum a experimentování na poli designu, materiálů, funkčnosti a jejich vzájemného vztahu, aby se



Obr. 16 Circle 1 Dress

naplno projevil technický, technologický, ale také řemeslný charakter konceptu. Jako první prototyp vytvořila Bungalow Nielsen šaty Circle 1 Dress s dlouhými rukávy a sukní po kolena. Šaty jsou zevnitř lemovány hlavní tkaninou, lemy a švy jsou začištěny hedvábným šikmým proužkem. Konstrukce má také extra přídatky na švy a tenké odnímatelné podpažní vycpávky, které lze prát zvlášť. Všechny tyto prvky (zajišťující méně časté praní, snadnou úpravu velikostí a proporcí) prodlužují životnost produktu. Mette Julie zastupuje v teoretické části mé práce myšlenku udržitelné konstrukce, která za sebou zanechá problematiku neseďícího konfekčního oděvu standardizovaných velikostí (Mitchell, 2016). S Mette Julií jsem se měla možnost osobně setkat během mé studijní stáže v Dánsku, v letním semestru 2018,

kdy vedla můj projekt. Jedná se o skvělého pedagoga a zároveň představitele nové vlny dánských návrhářů, kteří při tvorbě pracují jak esteticky, tak i ideologicky. Právě fascinace hledáním nových cest, inovativních přístupů a obrovskou zodpovědností směrem k udržitelnosti mne inspirovala pro mou další práci.

3.1.9 Pengji Cai

Zastupuje metodu nazvanou Free Draping (volné aranžování). Při Free Drapingu většinou nepoužíváme klasické stříhy, i přesto můžeme docílit vzhledu určitého oděvu. Primárně dochází k objevování inovativních tvarů, forem a proporcí. Pracujeme přímo na krejčovské panně, velkou výhodou je absolutní svoboda. Free Drapingem můžeme vytvářet celé oděvy, anebo jen jejich části. Zajímavý detail vytvořený aranžováním může fungovat i jako inspirační prvek, který si vyfotíme a dále s ním pracujeme (například s využitím digitálních technologií). Aranžováním mohou vznikat stříhy zcela nových tvarů, ale lze také tvořit kombinováním aranžovaného oděvu se základními stříhy.



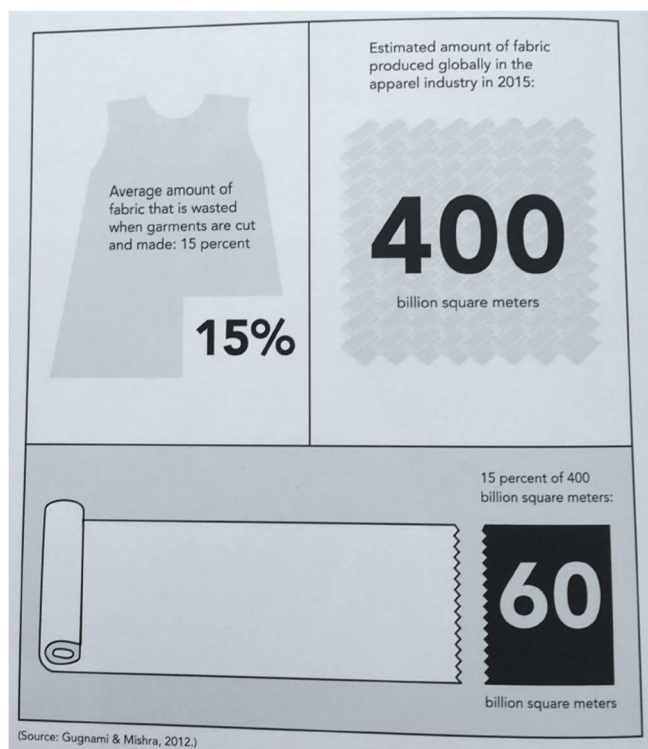
Obr. 17 Kolekce Garment Crash!

Mimo Pengji Caie tuto metodu využívá celé množství designerů, Pengji Cai je však jedním z nejvýraznějších představitelů. Upozornil na sebe svou diplomovou prací „Garment Crash!“ na MFA Parsons, v níž experimentoval s různými přístupy aranžování. Zpočátku se soustředil na samotnou výrobu oděvu a pokoušel se zničit představu oděvního archetypu. Postupně přecházel ke zkoumání vztahů stavby mezi odlišnými tvary a stříhy, a zde si povšimnul podobnosti mezi jeho prací a instalacemi sochaře Johna Chamberlaina, který ho inspiroval k tvorbě „Garment Crash!“ čili rozpadajícího se oděvu. Jeho návrhy vznikají přímým experimentem volného aranžování, aniž by předtím vznikaly kresebné návrhy (Ahn, 2015).

3.2 Střihy a odpad

S Kreativní tvorbou střihů jde ruku v ruce i otázka spotřeby materiálu. S počtem experimentů roste samozřejmě i množství vzniklého odpadu. I proto stále přibývá inovativních přístupů (například Zero Waste), které se snaží využít kreativních metod pro jeho minimalizování. Uvědomují si totiž, že zodpovědnost designera 21. století si žádá nové, více ekologické pracovní postupy.

Textilní odpad tvoří v oděvním průmyslu zejména dvě velké kategorie, výrobní odpad (výroba vláknů, příze a tkanin, ale největší odpad vzniká z výroby oděvů) a odpad tvořený zákazníky, pro které je oděv čím dále větším spotřebním zbožím. Průměrné množství odpadu při výrobě (vystřížení) každého oděvu činí 15 %. V oděvním průmyslu se v roce 2015 odhadem vyrobila miliarda metrů čtverečních všech tkanin (Rissanen a McQuillan, 2016, s. 10).



Obr. 18 Textilní odpad v číslech (Gugnani & Mishra, 2012)

3.2.1 Zero Waste

Termín Zero Waste (bez odpadového) se v kontextu módního designu více objevuje především po roce 2008, kdy vše naznačuje tomu, že se stane novým fenoménem. Institut Zero Waste byl ale založen už v roce 1970 Paulem Palmerem, pracujícím mimo oděvní průmysl. Palmer publikoval mnoho kritik moderního odpadového průmyslu, zejména recyklování a jako jeden z prvních začal používal termín Zero Waste, který si později jednoduše adaptoval

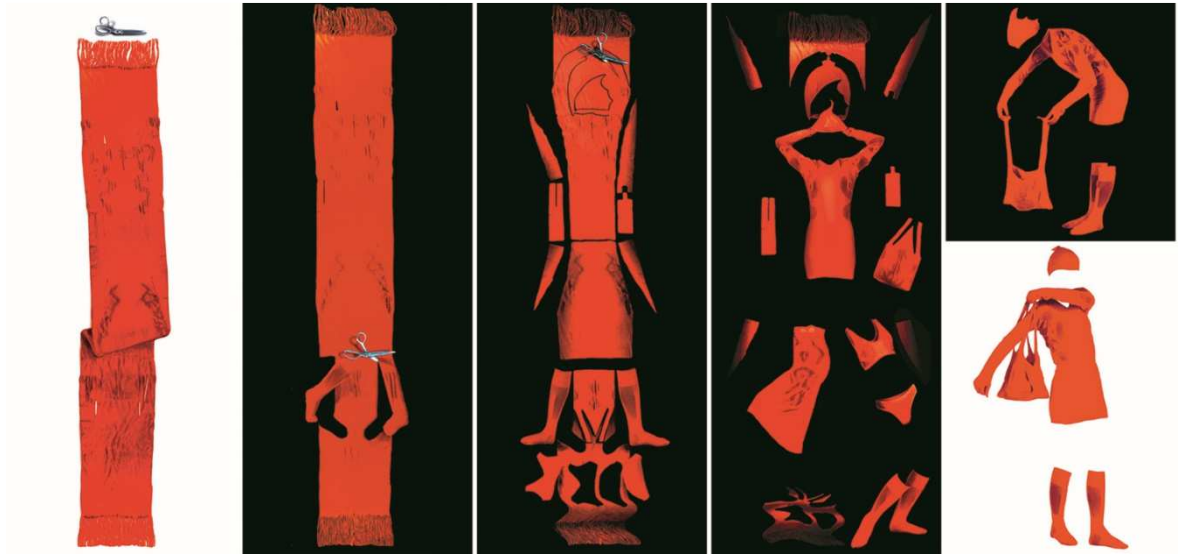
módní svět. I když se jedná o relativně nový termín, praxe tohoto principu je stejně stará jako odívání těla samo (Rissanen a McQuillan, 2016, s. 11). Historické odívání mnoha kultur po celém světě v sobě spojuje právě prvky Zero Waste oděvu, často zhotovených do různých forem pravoúhlého oděvu (viz Pravoúhlý oděv). V případě Less Waste (méně odpadového) oděvu se podobné principy v historii vyskytují i u konstruovaných oděvů, například v případě širokých sukní v renesanci, které se musely napojovat, neboť šíře zdobné látky (obvykle okolo 90 cm), byla nedostačující. Zatímco však motivací našich předků byla zejména cena a nedostupnost tkanin, dnešní motivací je maximální využití všech zdrojů, aby nevznikal zbytečný odpad materiálu.

Tvůrce moderního Zero či Less Waste (méně odpadového) oděvu je možné sledovat již od raných let dvacátého století. V rámci Zero Waste designu se jedná především o designery demonstrující oděvy založené na vztahu mezi využitím celé šíře tkaniny (A-POC by Issey Miyake) a vystříženým oděvem. Mezi tvůrce Zero Waste oděvu 21. století patří například: Holly McQuillan, Timo Rissanen, Yeohlee Teng, Julian Roberts, Tara St James, Jennifer Whitty, Carla Fernandez, David Telfer a další. Pro hlubší studium doporučuji knihu Zero Waste Fashion Design (Rissanen a McQuillan, 2016, s. 34).

Aby designer vytvořil Zero Waste oděv, je nezbytné nejen navrhnout, ale také vytvořit střih, a to nejen jako reakci na design, ale jako design sám o sobě. Zero Waste navrhování je tedy odlišné v mnoha směrech, především proto, že nemůžeme předem zcela přesně odhadnout, jaký vznikne výsledek. Jedná se tedy o další z typu postupů Kreativní tvorby střihů.

3.2.2 A-POC by Issey Miyake

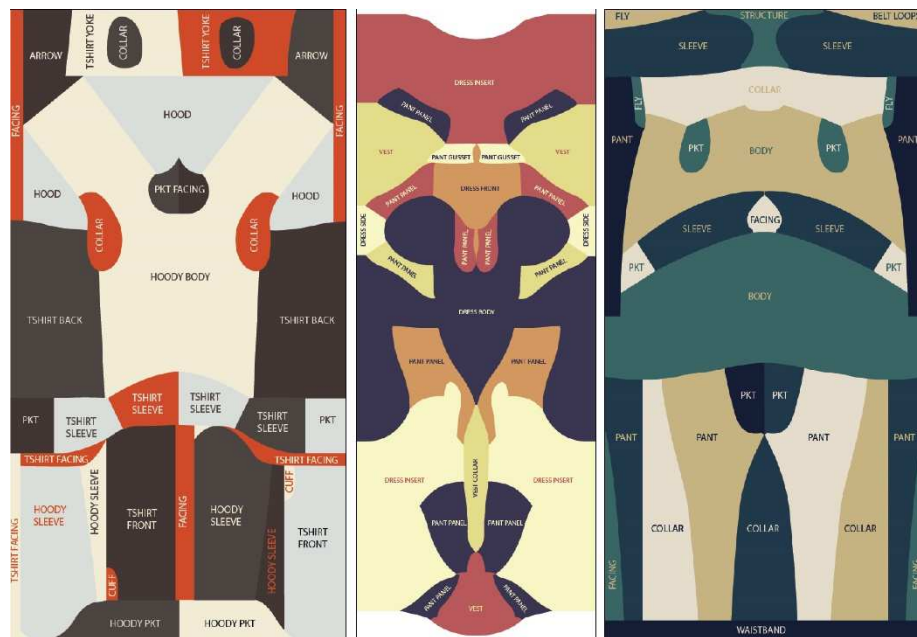
Již od roku 1976 pracoval Miyake na konceptu A-POC (A Piece-of-Cloth), oděvů vyrobených z jediného kusu látky, který zcela pokrýval tělo. První prezentace se konala v roce 1999. Dlouhý válec pleteniny, ze kterého si může jedinec vystříhnout svůj oděv bez nulového odpadu materiálu, tento způsob poskytoval vznik rozmanitých typů oděvu. Hlavním impulsem bylo minimalizovat odpad použitím zbytkových materiálů. Issey se stal jedním z prvních průkopníků Zero Waste. A-POC a další nové techniky šití oděvů, jako jsou tepelné pásky a řezání ultrazvukem, byly představeny během výstavy Making Things, ve Fondation Cartier pour l'art contemporain v Paříži v roce 1999 (Kawamura, 2019).



Obr. 19 A-POC Queen Textile. 1997

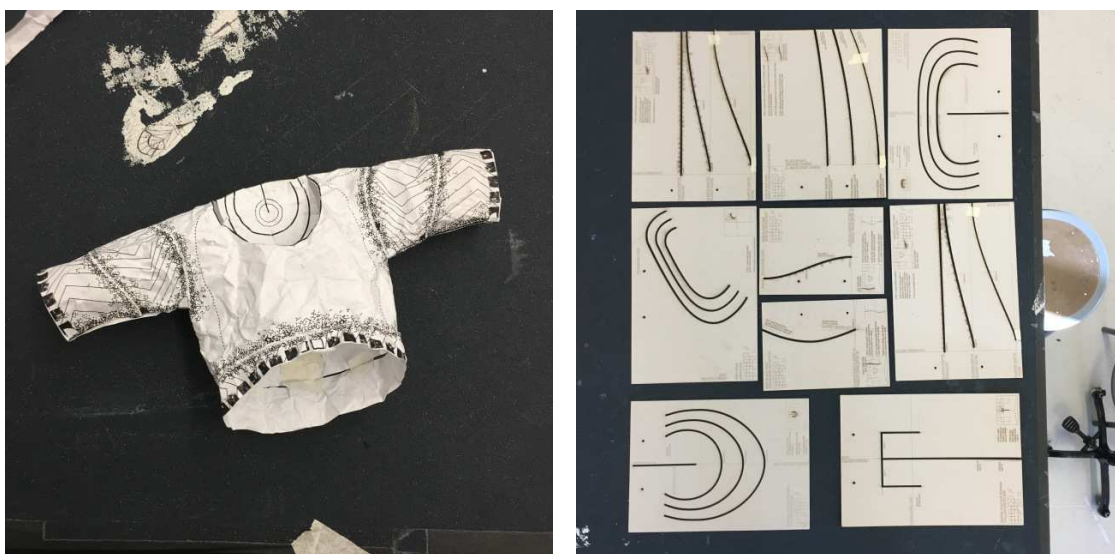
3.2.3 Holly McQuillan

„Sustainable fashion“ (udržitelná móda) je pro ni spíše oxymóronem, ptá se, jak může být průmysl považován za udržitelný, pokud je jeho hlavní starostí propagace stále nových produktů, které by měly nahradit již existující perfektně fungující produkty. Nabízená řešení boje proti klimatické krizi (používání organických a recyklovatelných vláken) jsou pro McQuillan spíše „less bad“ (méně, špatné), než aby výrazně pomohly. Pokud ekonomický model stále podporuje výrobu plnou přebytků, odpadu a konzumního chování, nemůžeme nikdy celému systému výrazněji pomoci (Brown, 2010, s. 155).



Obr. 20 Zero waste polohové plány

McQuillan se velmi často k problematice udržitelnosti a současné krizi oděvního průmyslu vyjadřuje prostřednictvím mnoha článků a publikací. Nejznámější z nich je kniha *Zero Waste Fashion Design* (Rissanen a McQuillan, 2016). McQuillan však není pouze teoretičkou, ale také velmi činným a zvědavou tvůrkyní, která pečlivě zkoumá a zaznamenává proces své práce. Rozvinula unikátní Zero Waste design a proces tvorby stříhů, díky nimž úplně eliminuje textilní odpad. Všechny části, které jsou z různých důvodů (estetických, tvarovacích) ze stříhu odstraněny, jsou později v průběhu tvorby opět navráceny zpět do oděvu. Přebytek se nyní stává zdrojem, není použitý sekundárně, ale je zdrojem vlastní kreaace. Klíčem k pochopení její tvorby se stal vztah k udržitelnosti, vzdělání a módě, tedy jakási vybalancovaná pyramida těchto tří odvětví, kterou nazvala „triadic“. Jako lektorka učící studenty vytvářet nové produkty tak často bojuje proti vědomostem o škodách způsobených konzumní společností, a tím i vlastním zásadám. Hnací silou pro její tvorbu je rozvíjení schopnosti snáze přijímat risk. McQuillan tvrdí, že když navrhuje pro nejistý svět, mohlo by mít smysl používat proces, který napodobuje úroveň rizika, jenž je s životem na naší planetě tolik spjatý (Brown, 2010, s. 155).



Obr. 21 Ukázky z workshopu Holly McQuillan, Parsons School of Design

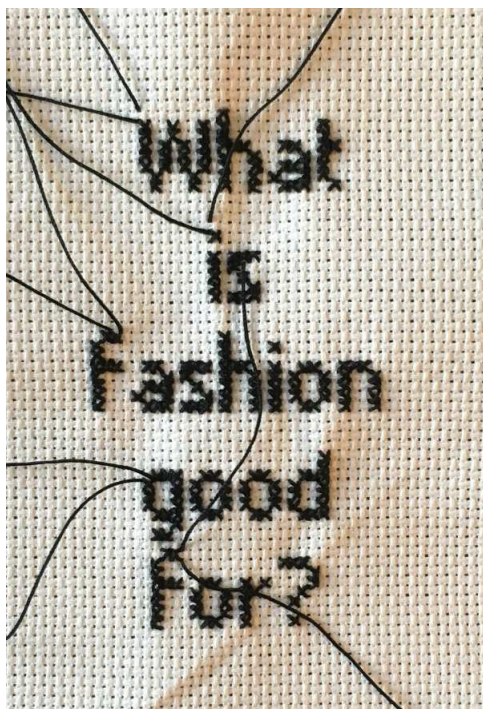
3.2.4 Timo Rissanen

Rissanen pracuje v současné době jako pedagog sustainable a Zero Waste kurzů na škole The new school Parsons, ale je také teoretikem, designerem, umělcem a autorem několika knih. Výrazně se zasadil o větší osvětu v oblasti ekologie a udržitelnosti v USA, země tolik kritizované kvůli příliš konzumnímu stylu života. Rissanen je ale otevřený všem experimen-

tům a inovativním přístupům, iniciuje setkání studentů Parsons se zajímavými designery jako je McQuillan, Julian Roberts ale i Shingo Sato. Jedná se tedy o klíčovou postavu vyskytující se v mnoha odborných diskuzích na téma kreativní a inovativní tvorby střihů, například byl pozván i na Druhou mezinárodní konferenci pro Kreativní tvorbu střihů (The Second International Conference for Creative Pattern Cutting) v roce 2016.

V letním semestru 2018, když jsem byla na studijní stáži na Designscholen Kolding, ji osobně navštívil. Ve své doktorské práci zkoumal a kritizoval množství literatur, které poskytují instrukce, jak docílit určitých střihů a tvarů, určitého designu.

Podle Rissanena si práci dnes často zlehčujeme kopírováním stávajících střihů, designů. Jako pedagog klade důraz na praxi, cvičení a experimenty, nabádá ostatní pedagogy, aby vedli studenty ke kladení si kritických otázek, zpochybňovali předpoklady, a vyzývali je k odvaze představit si zcela nové možnosti. Bojuje proti kopírování a odmítá učit dle vzorce „takhle to v oděvním průmyslu dělají všichni“. Přiznává, že kopírování patří k procesu a učení, nicméně za poslední dobu se dle něj výrazně měnilo, a dokonce se odvážilo prezentovat práce, které jsou často úplně totožné jako originál. Zve své studenty a ostatní designery k tomu, aby se připojili k němu a umožnili další generaci oděvního průmyslu skoncovat s prezentováním kopií jako nového designu bez ohledu na to, v jaké sféře trhu fungují (Rissanen, 2019).



Obr. 23 „K čemu je dobrá móda?“
výšivka Timo Rissanena



Obr. 22 MLS 2011, Timo Rissanen
foto: Mariano Garcia

3.3 Digitalizace

S kreativním přístupem ke tvorbě střihů je úzce spjatá i digitalizace a programy jako CAD/CAM a relativně nový program CLO. Proces tvorby se s příchodem digitálních technologií stal jednodušším a rychlejším, ale stále platí, že každá technologie je tak efektivní, jak efektivně ji dokážeme využít. Mnoho škol po celém světě učí své studenty s těmito programy pracovat, neboť se již staly nedílnou součástí oděvního průmyslu. V některých případech se však nejedná právě o nejlepší metodu tvorby střihu, proto je dobré mít zkušenost i s klasickou tvorbou střihů. Už jen proto, že bez této znalosti se ve zmíněných programech nemůžeme orientovat. Zejména pro Zero Waste design jsou programy jako CAD/CAM užitečným pomocníkem, nejsou však nezbytné. Odpůrci digitálních technologií upozorňují, že v procesu ztrácíme řemeslo, dotyk lidské ruky, ale v souvislosti s udržitelností máme v rukou nástroj, který může vyřešit velké množství problémů spojených s oděvním průmyslem. Vzorem může být firma Atacac, která prezentuje veškeré produkty pouze pomocí virtuálního e-shopu (tvoří 3D modely produktů v programu CLO), a vyrábí zboží až na základě konkrétní objednávky. Předchází tak zbytečnému skladování, a tím minimalizuje odpad. Firma Atacac (viz Kinetic Garment Construction) přišla i se zajímavým modelem marketingu značky, kdy zboží objednané zákazníkem v předstihu, je výrazně levnější než zboží, které je dostupné ihned. Zákazník si tak připlácí za zboží, které již existuje (jehož výroba znečistila životní prostředí).

Velkou výhodou digitálních technologií je jejich možná kombinace s jinými digitálními technologiemi, například s laserem, digitálním tiskem a digitální výšivkou (Rissanen a McQuillan, 2016). Programy CAD/CAM nebo CLO také výrazně přispěly ke zjednodušení komunikace v globálním průmyslovém, ale také obchodním světě.

3.3.1 CAD/CAM

Většina firem dnes používá program CAD/CAM (Computer Aided Design/ Computer Aided Manufacture). Jednoznačnou výhodou je výrazné urychlení, například možnost rychlého upravování a duplikování. Mezi hlavní nevýhody patří nutnost vlastnit software, rychlý počítač, plotr a digitalizátor, který slouží k digitalizování střihů přímo do počítače. Samozřejmě můžeme střih i naskenovat, ale nejedná se o klasicky praktikovanou metodu, neboť s takovým střihem dále nemůžeme tak snadno pracovat. CAD systém slouží k vytvoření návrhu (2D i 3D), konstrukce střihu, stupňování a polohování střihových dílů, umožňuje i virtuální prezentaci výrobku. Systém CAM, digitální kontrolní systém, poté slouží k automatickému výřezu materiálu (Pokročilé C.A.D., C.A.M., C.I.M., 2019).

3.3.2 CLO

Relativně nové simulační rozhraní programu CLO umožňuje vytvářet design nesčetných vrstev a složitých detailů. Lze navrhnout různé oděvy, od jednoduché halenky, až po technické oděvy z komplikovaných stříhových dílů a konstrukcí. Tvořit můžeme stejně jako v programu CAD 2D stříhové díly nebo 3D modely, s rozdílem výrazně pokročilejších vizuálních nástrojů. CLO 3D je dokonce i kompatibilní s 2D CAD programy, což uživateli pomáhá vizualizovat přizpůsobení oděvu na virtuální model. CLO se neomezuje pouze na design oděvu, tvořit můžeme i kterékoliv další doplňky z tkanin, včetně klobouků, tašek, peněženek, spodního prádla, plavek a dalších (What Makes CLO Different?, 2019).

CLO přináší zcela nové možnosti prezentace oděvu, například vytvoření virtuálního 3D modelu (dokonalého jako fyzický prototyp), jehož zastoupení v oděvním designu zatím stále není tak silné, jako v jiných odvětvích designu (architektura, průmyslový, produktový). Trojrozměrné modely, ale výrazně přispívají ke snížení odpadu v oděvním průmyslu, zrychlují a zefektivňují komunikaci. Součástí jsou i nástroje demonstrující pohyb oděvu na těle, virtuální přehlídky, tvorba avatarů dle individuálních požadavků a mnoho dalšího.

CLO se neustále zdokonaluje a přináší nové verze, genialitě programu samozřejmě odpovídá i cena. Ale i napřič tomu, program CLO využívá stále více firem (Nike, Adidas, Hugo Boss, Atacac) a dokonce i některé školy (AMFI – Amsterdam Fashion Institute), které se mohou přihlásit k využívání programu za sníženou cenu (How Clo Has Integrated V-Ray In The Fabric Of Its Software, 2019).

TRUST
VIRTUAL
SAMPLING



Obr. 24 Virtuální tvorba vzorků (prototypů), vzhledem věrná výrobní skutečnosti



Obr. 25 Ukázka z animace vytvořené firmou Atacac, která spolupracuje s CLO 3D na projektu „Bring Fashion To Life“ (rozpohybování 3D designu)

3.3.2.1 Zil Julie Vostalova

Jedinou českou, více známou, uživatelkou tohoto programu je Zil Julie Vostalova, která absolvovala v roce 2016 na AMFI v Amsterdamu. Naprosto skvěle si osvojila práci v CLO 3D programu a zároveň ho využila jako nástroj pro svůj vlastní koncept. Její studie a práce, která se nazývá „Phygital“ se zaměřuje na zachycení dynamiky přechodu mezi digitálním a fyzickým světem. Navrhuje nový způsob, jak tvořit oděvní design (digitální prototypování bez fyzických stříhů a prototypů, skenování těla a 3D tisk v raných fázích procesu navrhování) k dosažení nečekaných výsledků. Vedle toho zastává proces tvorby bez odpadu, například zmíněnými digitálními stříhy (Vostalova, 2019).

Sloučením technických inovací a respektu k udržitelnosti (využití materiálu, odpadu), skvěle splňuje podmínky úspěšného zodpovědného designera 21. století. Otázkou zůstává, zda by tyto zásady neměly být základním pravidlem pro všechny současné tvůrce.



Obr. 26 K. A. R. M. A no – waste digital collection (bezodpadová digitální kolekce)

3.4 Cena kreativního designu

Kreativní tvorba střihů (Creative Pattern Cutting) skutečně posunuje hranice designu. Je to ale především luxus, který narušuje všechny tradiční pravidla s cílem přijít s novými, vzrušujícími nápady a tvary. Při Kreativní tvorbě střihů často vznikají střihy podivných, zajímavých tvarů, které je třeba umístit na látku. Celý proces tvorby je tak mnohem nákladnější, ať už množstvím použité látky, nebo času stráveného vytvořením jedinečného střihu. Myslím si, že lekce Kreativní tvorby střihu by měly být součástí každého vzdělávání v designu oděvu, aby ztraktivnily práci střihače a konstruktéra oděvu, která je mnohdy nedocenená. Jedná se o zaměstnání výrazně upozaďované oproti návrháři. Ale i role střihače a konstruktéra oděvu může mít tolik půvabu, jako role designera, přestože je často přesunuta na dolních pozicích. Doceněna bývá pouze jako součást luxusní haute couture, kde je zpravidla mnohem více času na tvorbu inovativních střihů s použitím luxusních tkanin, pracné řemeslné zpracování, a na pečlivé konečné úpravy. Oděvy vytvořené haute couture tedy prochází daleko větší péčí. Jen v procesu hledání tvarů a výroby prototypů vzniká hned několik typů kalik (vzorků), které se opakovaně zkouší, a jsou poté opakovaně upravovány tak, aby na konec dokonale seděly. Celý proces ospravedlňuje jejich náklady, a tedy i finální cenu (Almond, 2010).

Na úplně odlišném konci módního světa však vzniká zcela odlišný koncept módy, zejména fast fashion. Jedná se o módu, která rychle reaguje na potřeby zákazníka (zejména nové trendy), vyrábí se a prodává za nízkou cenu, ale vysokou cenu životů (lidských, fauny i flóry). Proces s velkým podílem lidské práce je proto pro hromadně vyráběnou fast fashion, ale často i ready to wear (běžnou konfekci), příliš nákladný (Dubourg/Van der Tol 2008, 15 cit. podle Almond, 2010). Z tohoto důvodu se většinou používají jednodušší střihy, které se v případě velkých módních řetězců i velmi často v průběhu roku opakují.

Problematické, ohledně spotřeby materiálu inovativního principu, mohou být i nepravidelné tvary střihů, které se obtížně pokládají na polohový plán, a způsobují nadměrné plýtvání i kvůli omezení směru položení střihu (například střihy firmy Atacac).

V rámci osvěty, edukace, ale i potřeby rozšířit inovativní a kreativní přístup do průmyslového světa, se konají speciální kurzy, například na London College of Fashion nebo na Central Saint Martins. Nabízí dokonce i postgraduální certifikát pro průmyslovou Kreativní tvorbu střihů „Creative Pattern Cutting for the Industry“ (Almond, 2010).

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 PROJEKT

V praktické části zkoumám některé vybrané inovativní přístupy, jako jsou Kinetic Garment Construction, Subtraction Cutting nebo Zero Waste. Jejich transformací a následnou aplikací, aby tvořily osobitý estetický celek a přístup k tvorbě, vznikla oděvní kolekce I-CM. 01 (I – innovative, CM – construction method), která není výsledkem, ale první částí delší studie. Kolekce oslavuje Kreativní tvorbu střihů a má ambice, které díky individuálnímu přístupu mají navrátit oděvu jeho ztracenou hodnotu.

K zájmu o tyto metody mne přivedla studijní stáž v Dánsku v letním semestru roku 2018, kde jsem se setkala s pedagogy jako Mette Julie Bundgaard-Nielsen a Timo Rissanen, a díky níž jsem rovněž navštívila firmu Atacac ve švédském Göteborgu, stejně jako textilní univerzitu ve městě Bõras, kde studoval i majitel firmy Atacac a autor metody Kinetic Garment Construction, Richard Lindqvist.

Díky osobnímu setkání s tak inspirativními lidmi se prohloubil můj zájem o tuto specifickou oblast oděvního designu. Spatřuji v ní budoucnost, naději a možné řešení otázky udržitelnosti oděvu.

Jeden z prvních kroků, které jsem podnikla, bylo vytvoření manifesta, které mi mělo pomoci zorientovat se v mé dosavadní tvorbě, především najít a identifikovat mou osobní fascinaci. Zjistila jsem, že každý můj dosavadní projekt měl určitý edukativní podtón, snažím se vzdělávat společnost, jedince, jsem sběratelem informací, kterými poté diváka provázím. Manifesto jsem shrnula do tří prohlášení, které symbolizuje mé logo.

MANIFESTO
MOJE TVORBA
 ÚVAHA O BUDOUCNOSTI
 S OHLEDEM NA AKTUÁLNÍ
 VZTAH ČLOVĚKA K
 ČLOVĚKU, PŘÍRODĚ,
 GLOBÁLNÍMU SVĚTU A
 KULTURNÍMU DĚDICTVÍ.

NÁSTROJ
 EDUKACE

JÁ
 PRŮVODCE, SBĚRATEL
 INFORMACÍ



SUSTAINABLE
 DEVELOPMENT BY
 STORYTELLING

COMMUNICATE
 KNOWLEDGE, VALUES AND
 CREATE SHARED
 UNDERSTANDING IN
 SOCIETY

LOOK FORWARD THE
 FUTURE

Obr. 27 Manifesto a prohlášení

Dalším nezbytným krokem bylo vytvoření stručné myšlenkové mapy, která měla sloužit k jednodušší orientaci. Její vytvoření mi ale pomohlo i s vytyčením základních cílů, a v ne-poslední řadě zodpovědělo otázku, proč se vůbec o zmíněné téma zajímat.



Obr. 28 Myšlenková mapa

V průběhu však vyvstávaly další otázky, zmiňovala jsem se o nich již v teoretické části, musím se ale k tématu opět vrátit. Když jsem se začala o téma více zajímat, a zkoumat velice úzkou hranici mezi oděvem konstruovaným a aranžovaným, uvědomila jsem si, že v mnoha případech nedokážeme určit, o který oděv se jedná. Mluvím například o metodách Free Drapingu, tedy novém přístupu k aranžování oděvu, který nepracuje s nestřiženým pravouhlejším kusem tkaniny, ale místo toho aranžuje oděv pomocí stříhových dílů. Pravda, často se nejedná o stříhové díly vytvořené výpočetními konstrukčními metodami, ale spíše abstraktní tvary vytvořené velmi nesvázanou, kreativní hrou. Oděv se však sešívá a z dvojrozměrných ploch vznikají trojrozměrné tvary stejně tak, jako je tomu při konstruovaném oděvu. Někdy dokonce dochází ke kombinaci nezvyklých tvarů se základními střihy. Jak lze v takovém případě oděv vůbec identifikovat? Uvažovala jsem o termínech, které by mohly zařadit i jiné konstrukční metody, než oděv konstruovaný a aranžovaný. Díky rozmanitosti přístupů by se však jednalo o velmi chaotické uspořádání, proto jsem zůstala u současného pojmenování s tím, že některý oděv je více aranžovaný s prvky konstruovaného oděvu a jiný naopak. Osobně ráda pracuji na pomezí obou přístupů, spojují v sobě volnost experimentu při aranžování a přesnost, funkčnost díky konstruování.

Z hlediska terminologie volím často anglické názvy. Stejně jako názvy metod, nazývám pro lepší orientaci anglickými termíny i oděvní druhy, jako například **jacket**, **jumpsuit**, **trousers** atd. Dlouho jsem váhala, jakým způsobem přístupy zpracovat v jednu ucelenou oděvní kolekci. Nakonec jsem si pro srozumitelnější interpretaci vybrala jen tři z nich: Kinetic Garment Construction, Subtraction Cutting a Zero Waste.

4.1 Vybrané přístupy

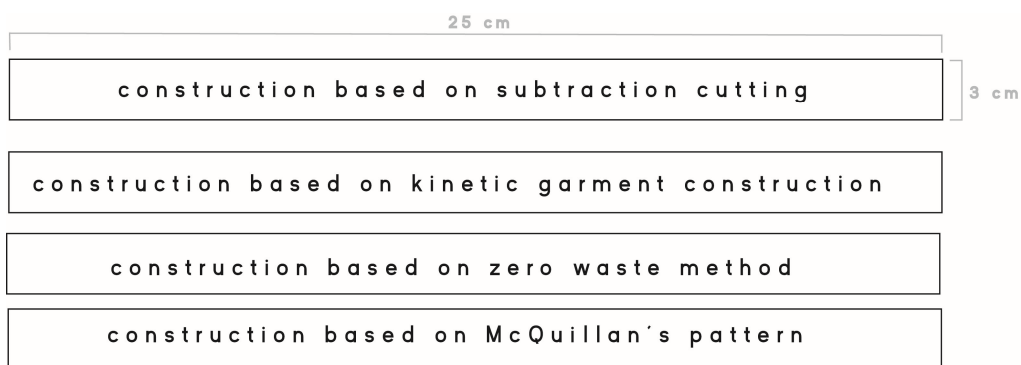
Kinetic Garment Construction, dále pouze KGC, přichází se staronovým vztahem k lidskému tělu, tedy, že oděv je podřízen tělu a všem jeho biomechanickým procesům. Zaujaly mne především stříhy, které firma Atacac volně, v rámci transparentnosti své studie, sdílí na webu. Rozhodla jsem se, že se je pokusím interpretovat vlastním způsobem. Dlouho jsem však přemýšlela, jak dokonalé stříhy posunout dále a řešení jsem našla asi v jedné z mála nevýhod, které tato metoda skýtá. Totiž, ve spotřebě materiálu, která je, zejména u stříhů „la coupe en seul morceau“ (střižených v jednom kuse), opravdu velká. Někdy se mi podařilo spotřebu minimalizovat z větší části (**jacket**), jindy méně (**jumpsuit**), stejně tak byla někdy i inovace Atacac stříhů dokonalejší a propracovanější (**jumpsuit**), než v jiných případech (**trousers**). Snažila jsem se však kreativně zasáhnout do každého stříhu a přivést ho k životu zcela odlišným způsobem než firma Atacac. Chtěla jsem ukázat, že stříhu propůjčuje duši designer, který s ním pracuje.

Subtraction Cutting, dále pouze SC, je spíše design samotných stříhů než vytváření stříhů pro určitý design, hlásá Julien Roberts (2013, s. 17) ve své knize Free Cutting. Podotýká, že kreativní proces je především objevování nových technik a metod, občas jsme úplně ztraceni, jindy je výsledek daleko lepší, než jsme doufali, ale často ani netušíme, co všechno je možné, dokud to nezkusíme. S nadšením jsem se tedy pustila i do objevování této metody. Ačkoliv je velice zajímavá, vedle ostatních výsledků se oděvy vzniklé přístupem SC jevíly velmi cizorodě. Roberts (2013, s. 16) však ve své knize upozorňuje, že vzniklé stříhové díly nepřipomínají oděvní druhy, na které jsme zvyklí. Design se neodehrává vně, ale uvnitř oděvu, kde prochází tělo. Díky experimentům s touto technikou na zmenšené figuríně jsem našla zajímavé siluety a nové tvary, jako výsledek vznikl **coat**, který sice vychází ze SC, dále však byl zpracováván spíše jako Free Cutting, tedy hravé, klasickou konstrukcí nespoutané stříhání.

Zero Waste, dále pouze ZW, jedná se o velmi oblíbený, ekonomicky a ekologicky přívětivý, přístup, který v současné době využívá velké množství designerů. Snažila jsem se tedy i v rámci této metody přijít s něčím novým, a tak jsem ZW metodu využila k syntéze všech přístupů. Například při využití odpadové části z **jacket** vznikl **top**, z **jumpsuit** zase **dress**. Střih Atacac **trousers** jsem upravila tak, aby šíře odpovídala šíři látky, a z odpadního materiálu vznikla aranžovaná sukně. Dále jsem inovovala střih základního **topu** od Holly McQuillan a vytvořila z něj vlastní ZW **top**. V rámci ZW existují především dva způsoby práce: využít bezezbytku nestřížený materiál (**jumpsuit**), anebo bezezbytku vystříhnout všechny stříhové díly (**top**), oba uplatňuji i já.

4.1.1 Informační tagy

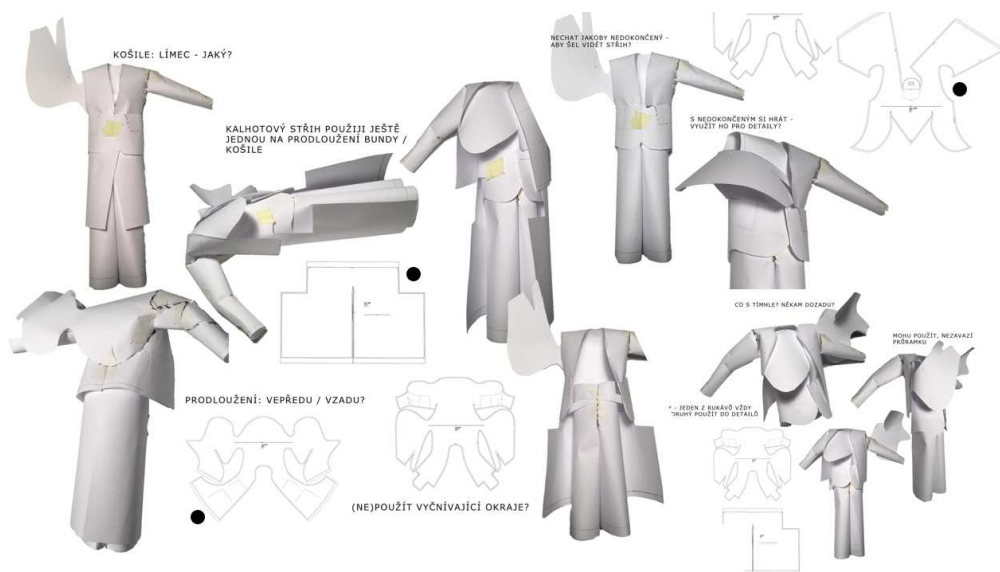
Na každém oděvu je umístěn specifický tag, tedy jakési označení, které informuje, že oděv vznikl zcela odlišným a jedinečným způsobem. Jeho rozměry a umístění by měly přilákat pozornost a zájem ostatních. Jedná se ale i o označení unikátního kousku oděvu, který dokládá sdílené porozumění mezi designerem a nositelem. V rámci dobré informovanosti a edukace by měl dále vzniknout rovněž katalog, který srozumitelně a jasně prezentuje každý kousek kolekce.



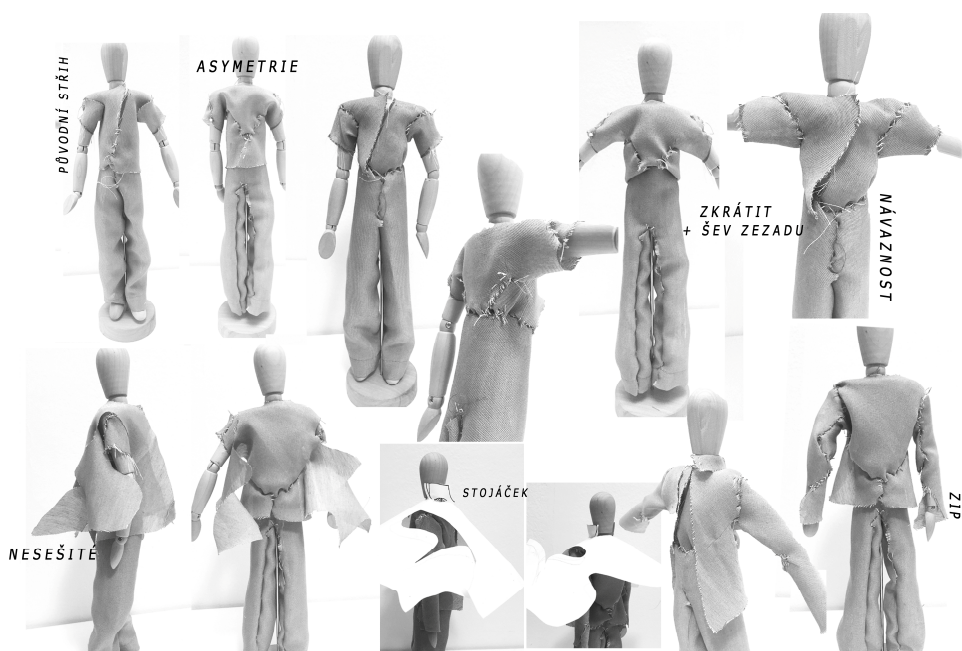
Obr. 29 Tagy označující jednotlivé přístupy

4.1.2 První experimenty

Jako první jsem zkoušela slučovat jednotlivé střihy Atacac, líbily se mi jejich organické tvary a uvažovala jsem, že některé části oděvu ponechám nesešité. Ihned jsem si oblíbila střih **trousers**, kdy z velmi jednoduchého, téměř bezzbytkového střihu, vzniknou volné kalhoty s pravouhlým sedem. Začínala jsem se zmenšenými střihy, které jsem sešívala ručně na figurínu. Spojením **t-shirt** a **trousers** střihu jsem vytvořila **jumpsuit**, který bylo třeba dále upravit (viz look 4). Rozhodla jsem se pracovat i s **jacket**, ale ještě jsem nevěděla, jakým způsobem bych ji mohla inovovat.



Obr. 30 Modelování zmenšených papírových střihů



Obr. 31 Experimenty se zmenšenými kaliky

4.3 Plánování siluet



Obr. 33 Schéma plánování siluet

Abych vytvořila vyváženou kolekci zastupující různé oděvní druhy, použila jsem metodu „building collection“ (tedy stavby kolekce), která napomáhá systematicky uspořádat kolekci již v prvních stádiích jejího vzniku. Proto jsou oděvní druhy zastoupeny pouze v abstraktní formě. Vedle oděvních druhů jsem se pokusila znázornit i jednotlivé siluety. Schéma vznikalo během procesu tvorby, i tady jsem musela prvotní fázi podřídit experimentálnímu procesu, který je spojen s Kreativní tvorbou střihů.

Zaznačila jsem i spodní vrstvy konstruované klasickou konstrukcí, které oděv doplní (**turtle neck**, **leggings**), a později změny, které jsem provedla (původně dvakrát **shorts**, nyní dvakrát **trousers**).

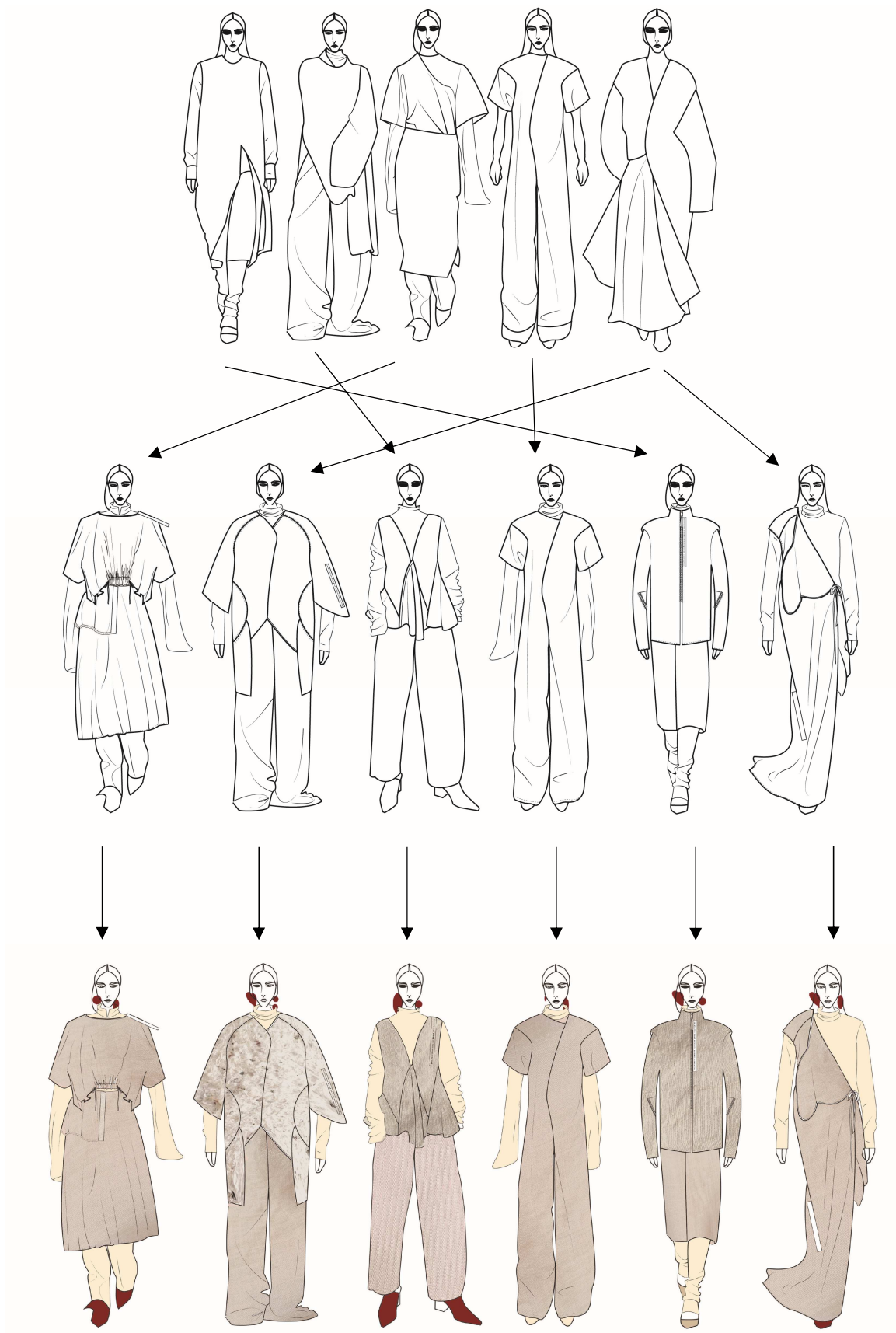
4.4 Materiál

Splývavý a vrstvený charakter oděvů sám více či méně definoval materiál: přírodní, vzdušný, tenký, ale v kontrastu s ním i tužší a pevnější, aby vrstvení oděvu více vyniklo. Pro spodní vrstvy padla volba na tenčí průsvitný úplet (bavlna, vlna, kašmír), který zahaluje, ale zároveň pracuje s odstínem lidské kůže, a ve výsledku doplní kolekci o příjemně narůžovělé tóny. Bavlněná mírně narůžovělá košilovina s jemným proužkem jemně oživí béžové odstíny bavlněné lnářské oblekovky. Vzdušný volný oděv zastupuje překvapivě měkká lnářská šatovka z konopí pudrové barvy, nahradila původně plánované hedvábí, jehož lesk se příliš nehodil k ostatním materiálům. V ostrém kontrastu k nim stavím netkanou textilií, surovou, nezačištěnou, tuhou, která se i díky světlejší barvě vedle ostatních materiálů vyjímá.



Obr. 34 Vybraný materiál

4.5 Line-up



Obr. 35 Proces tvorby Line-upu

První line-up zobrazuje tzv. pracovní siluety, které jsem vytvořila v prvních fázích, jako opěrný bod. Potřebovala jsem totiž základní představu o tvarech, liniích a chování oděvu, který se chystám experimentálně kreativní cestou vytvořit. Jakési hranice, aby oděv, nad kterým strávím spoustu času, zapadal do celkového konceptu kolekce. Prvotní siluety jsem dále rozvíjela do finální podoby (podrobněji níže: Kolekce).

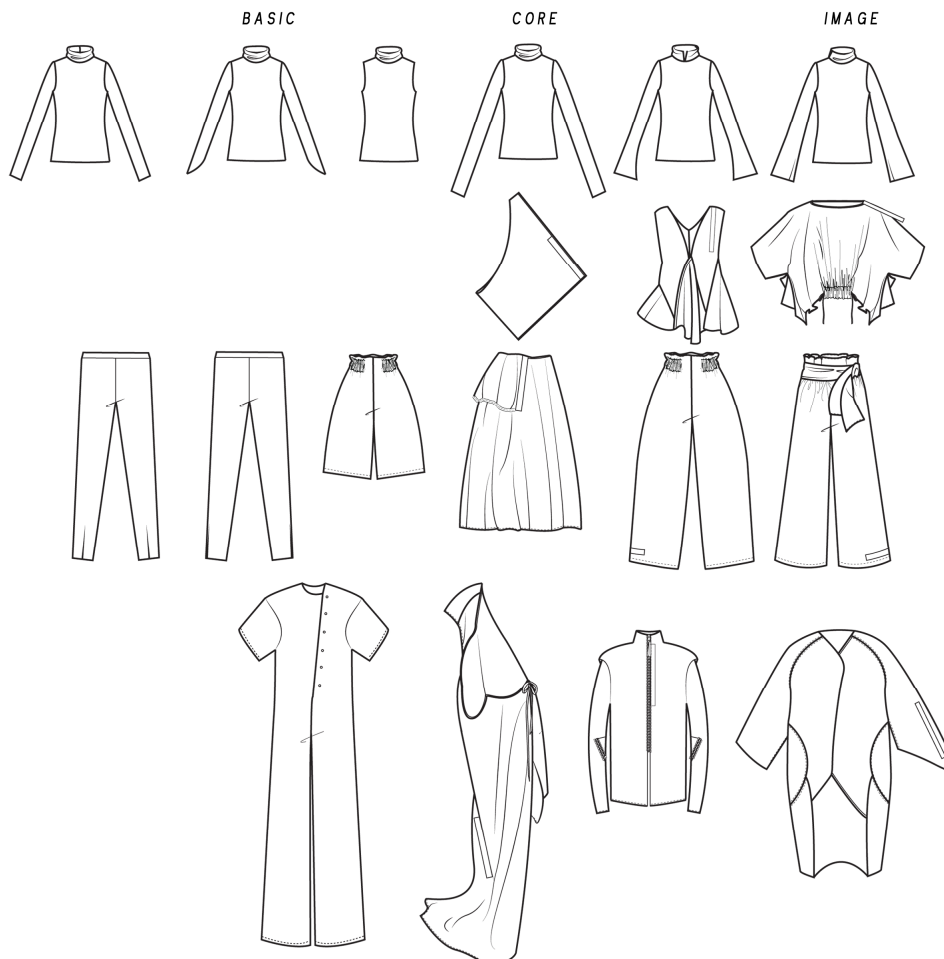
Oproti původnímu plánu jsem se rozhodla nahradit jedny **shorts** delšími **trousers**, a tak je kratší délka v kolekci nakonec zastoupena pouze dvakrát (**shorts, skirt**). Ostatní délky jsou většinou ke kotníkům vyšší postavy. Vertikalitu rovněž podporují roláky, dlouhé rukávy i nohavice spodních vrstev.

Celkovou béžovou a pudrovou barevnost doplním o výrazné náušnice a obuv kontrastní barvy odstínu claret či bordeaux.



Obr. 36 Finální Line-up

4.6 Přehled kolekce

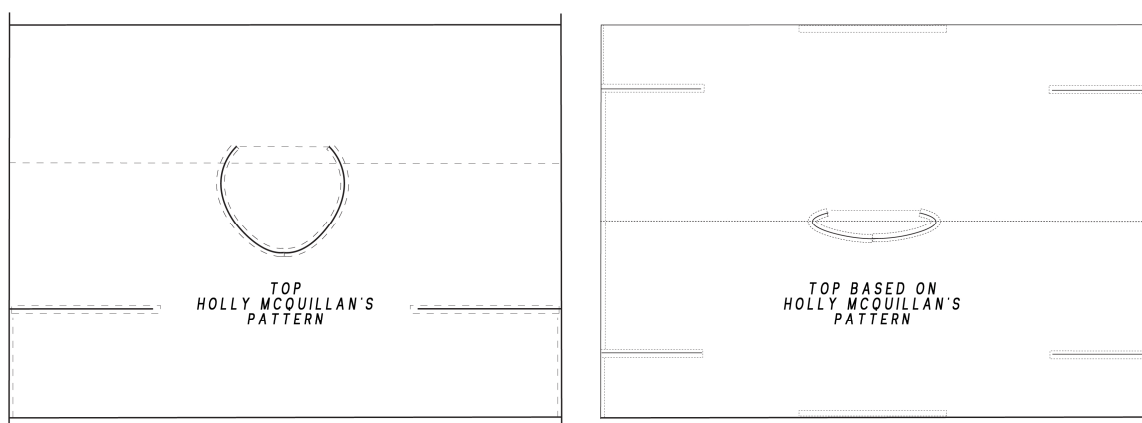


Obr. 37 Schéma přehledu celé kolekce

Přehled kolekce dělím na **image**, **core** a **basic**. První, **image**, prezentuje nejvýraznější modely kolekce (vpravo), které ilustrují náladu, celkový koncept a v některých případech i extravagantnější prvky či materiál. Prostřednímu sloupci odpovídá skupina **core**, modely výrazné, ale zdaleka ne tak extravagantní, které se dají snadněji kombinovat. Součástí této skupiny je i ZW taška. Poslední skupinu, vlevo, zastupují oděvy **basic**, jsou to nositelné, snadno kombinovatelné oděvy, v případě spodních vrstev se nejedná o designové modely v pravém slova smyslu. Odlišují se pouze stylem a délkou rukávů, roláků či nohavic.

5 KOLEKCE

5.1 Look 1

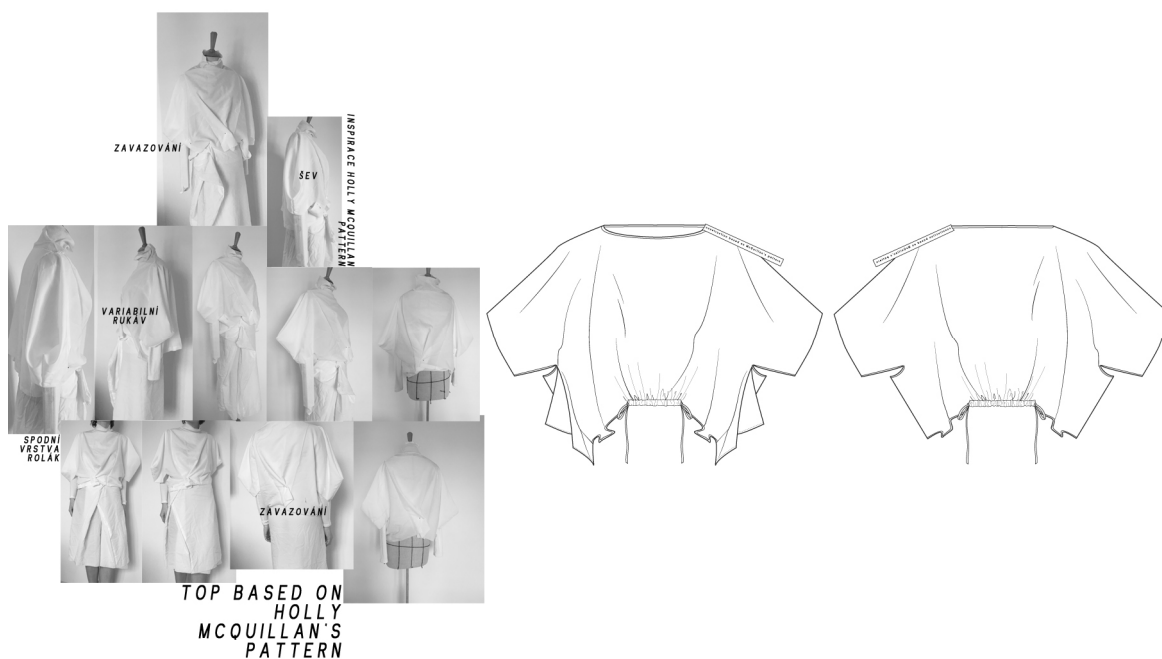


Obr. 38 Porovnání střihu McQuillan a vlastního inovovaného střihu

První look zastupuje **ZW top** vytvořený dle základního střihu **topu** autorky Holly McQuillan a **ZW skirt** vytvořená ze zbytkového materiálu (viz níže). Jednoduchost a variabilita původního střihu topu mne donutila přemýšlet o možné inovaci z hlediska konstrukce, úpravy detailů, tvarů průkrčníku a způsobů sešití, jako výsledek vznikl **top**, který se snadno přizpůsobuje tělu. Vedle řasení v pase a na zádech, lze příležitostně aranžovat i rukávy.

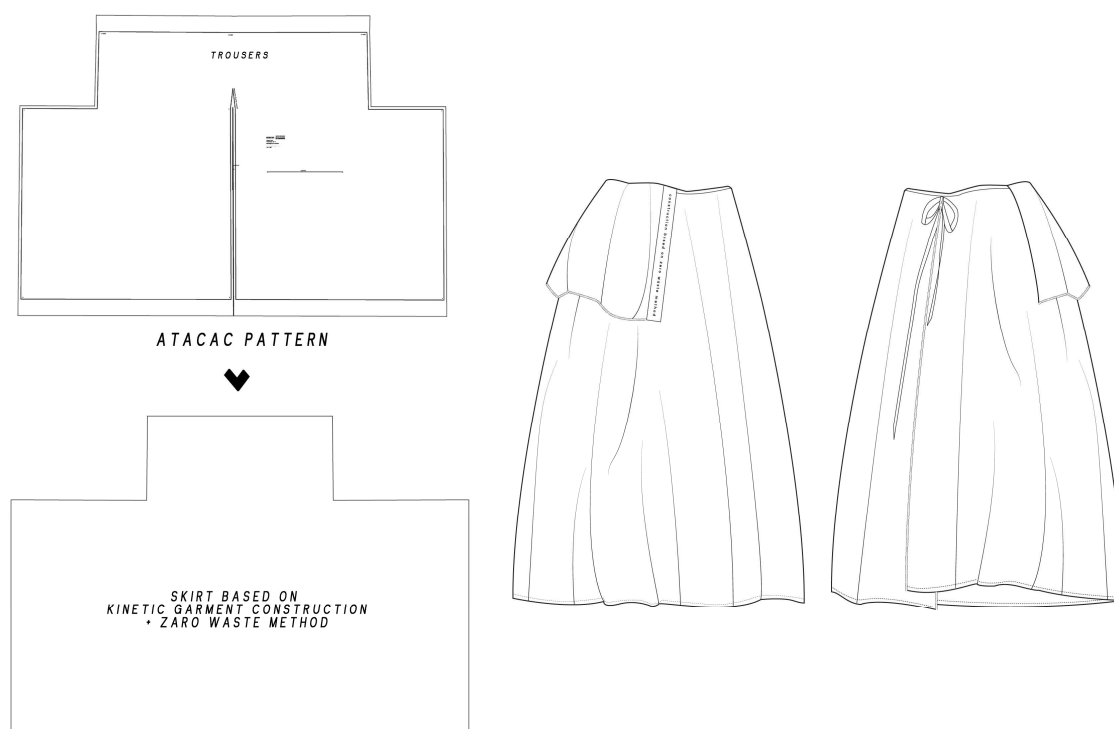
Střih pro **skirt** vznikl opačným způsobem až v závěru tvorby kolekce. Zbytkový materiál připomínal střih **trousers**, metody KGC, což bylo velmi zajímavé, neboť jsem mohla oba přístupy opět propojit. Aranžováním jsem docílila finálního vzhledu **skirt**, která se vzadu zavazuje, tedy také přizpůsobuje určité postavě.

Oba modely působí velmi monochromně a tvoří celek, neboť jsou střiženy ze stejného materiálu (konopí).



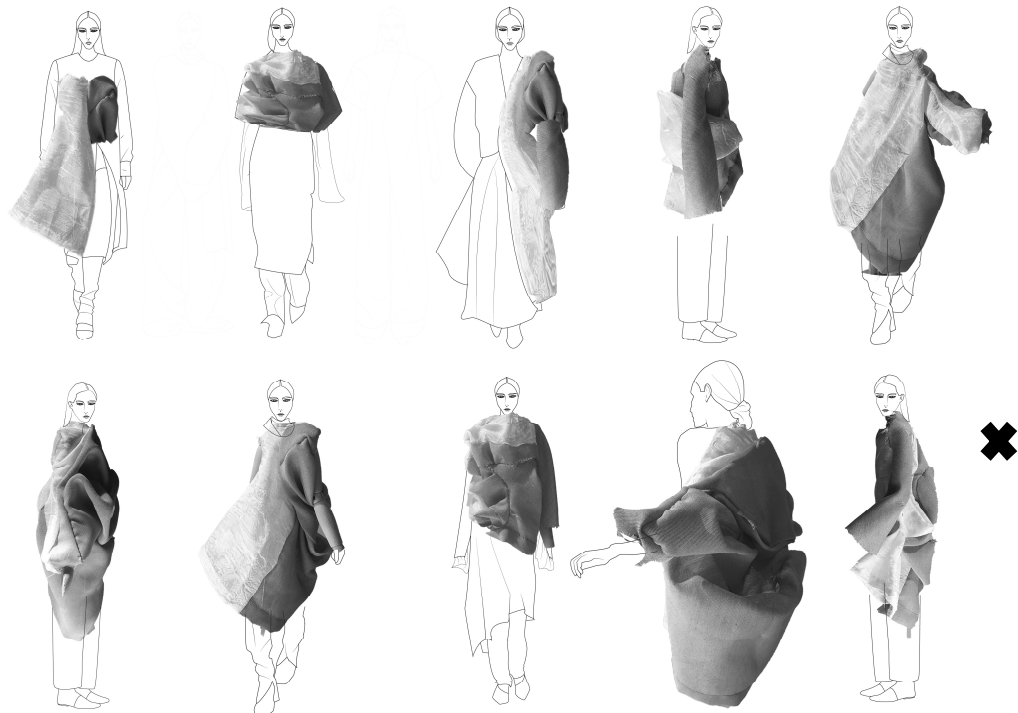
Obr. 39 Proces tvorby a technický náčrt modelu **top**

Původně jsem chtěla **skirt** vytvořit ze stejného střihu jako top, s výsledkem jsem však nebyla příliš spokojená, a proto jsem se rozhodla zhotovit nakonec **skirt** zcela odlišným způsobem, který prezentuje další způsob, jakým lze pracovat ZW metodou.



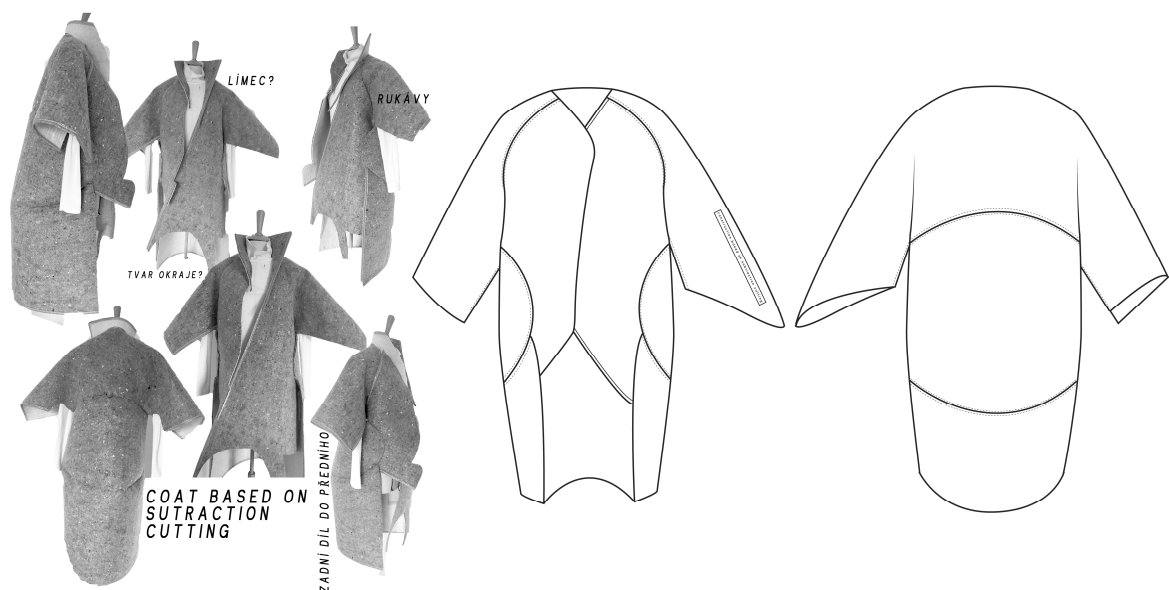
Obr. 40 Původní a inovovaný střih modelu **skirt**

5.2 Look 2



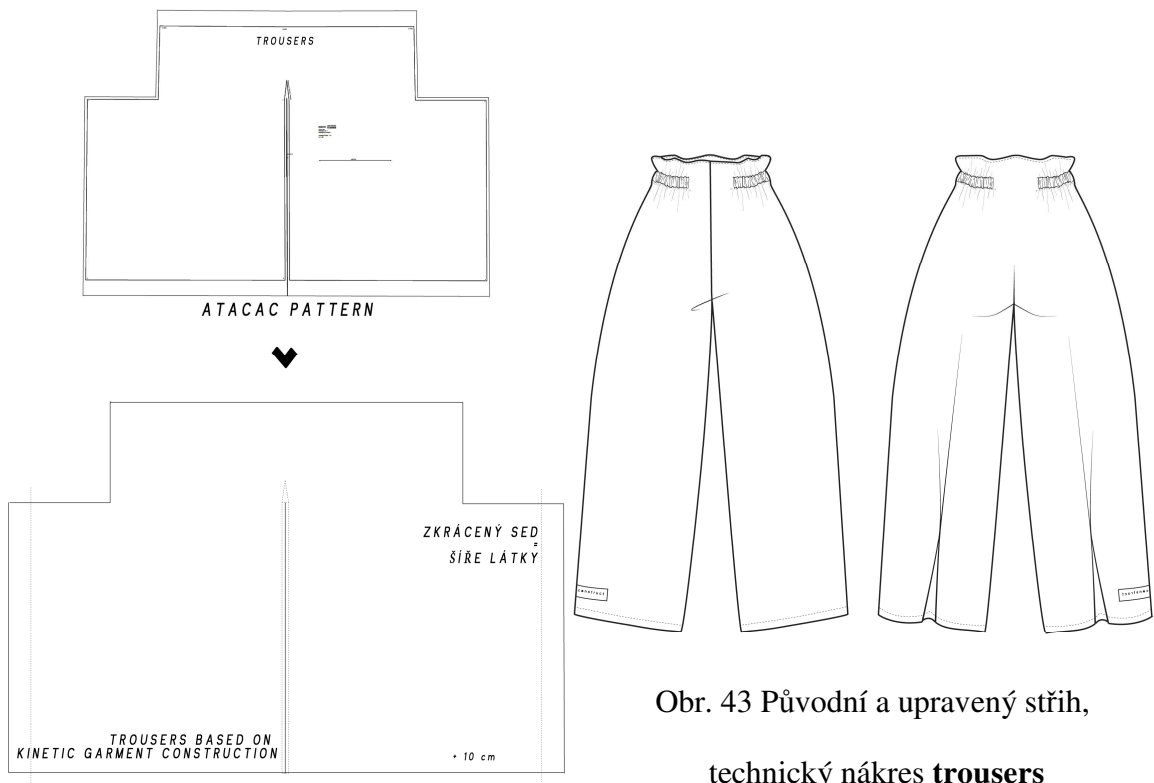
Obr. 41 Počáteční experimenty s metodou Subtraction Cutting

Siluetu výše zobrazují počáteční experiment metody SC. Oděvy vytvořené touto metodou jsem aranžovala odlišnými způsoby na zmenšenou figurínu a hledala nové siluety, zajímavé tvary a detaily. Označený model mne inspiroval nejvíce, finální asymetrický **coat** atypického tvaru však vznikl metodou Free Cutting, která se v tomto případě jevila jako vhodnější varianta. **Coat** jsem se pokusila vystříhnout ZW, aby se i zde propojily všechny přístupy. Oba

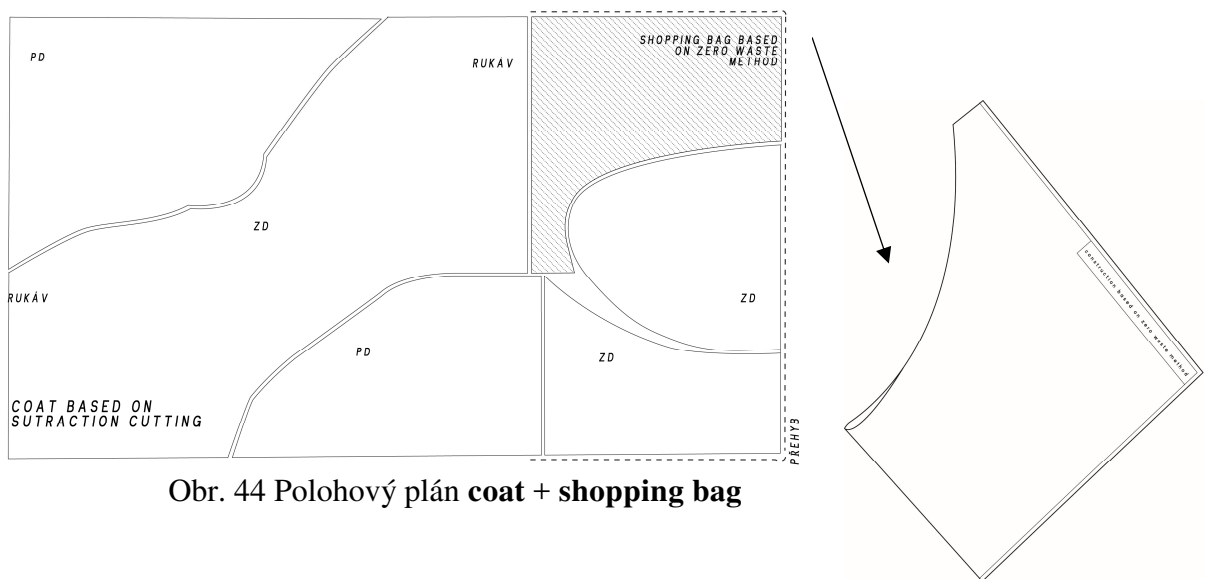
Obr. 42 Proces tvorby a technický náčrt modelu **coat**

přední díly a asymetrické rukávy tedy vznikly principem náhody. Jedná se o image kousek výraznějšího oděvu, který demonstruje základní koncept kolekce.

Trousers, které look doplňují, zastupují metodu KGC. Atacac střih jsem však mírně upravila, zejména prodloužila délku a zkrátila pravoúhlý sed. Celkový tvar jsem inovovala přidáním sešitých záhybů v zadní části a našasením v pase pomocí elastické gumy.



Obr. 43 Původní a upravený střih, technický nákras trousers



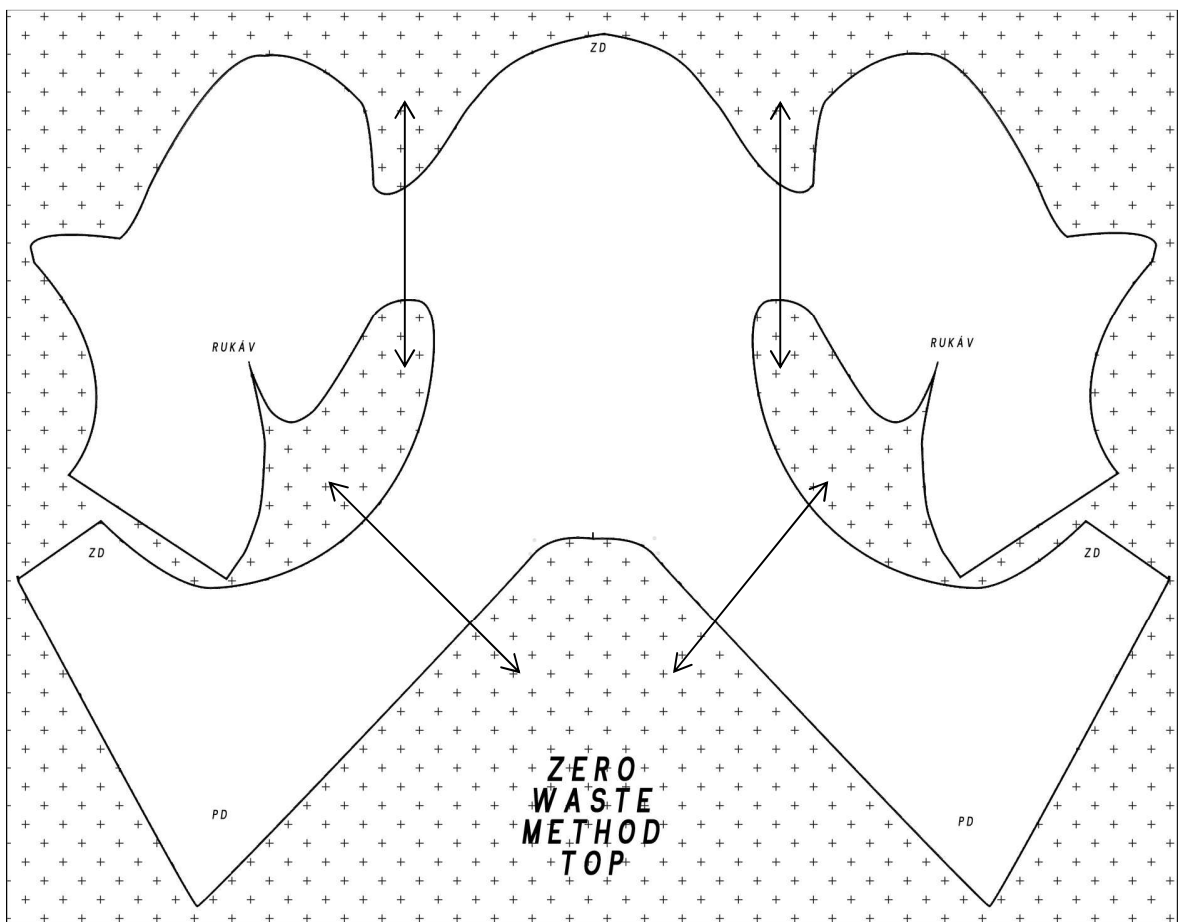
Obr. 44 Polohový plán coat + shopping bag

Zbytkový materiál ZW strižení posloužil k výrobě **shopping bag** originálního tvaru.

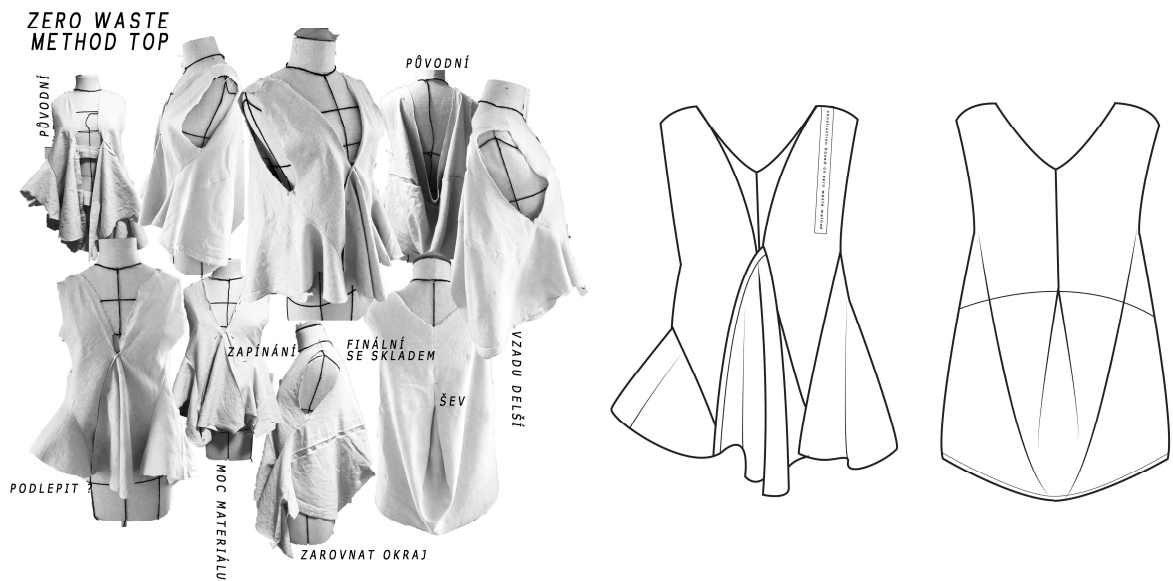
5.3 Look 3

Když jsem přemýšlela, jakým způsobem inovovat Atacac **jacket** uvědomila jsem si, že navzdory zajímavému tvaru je spotřeba materiálu velmi neekonomická. Nevýhodu jsem se rozhodla využít jako stavební prvek dalšího modelu, a tak jsem po vystřížení **jacket** (look 5) zužitkovala zbytkový materiál. Aranžováním vznikl ZW asymetrický top, vytvořený metodou maximálního využití stříhových dílů, v tomto případě odpadových dílů.

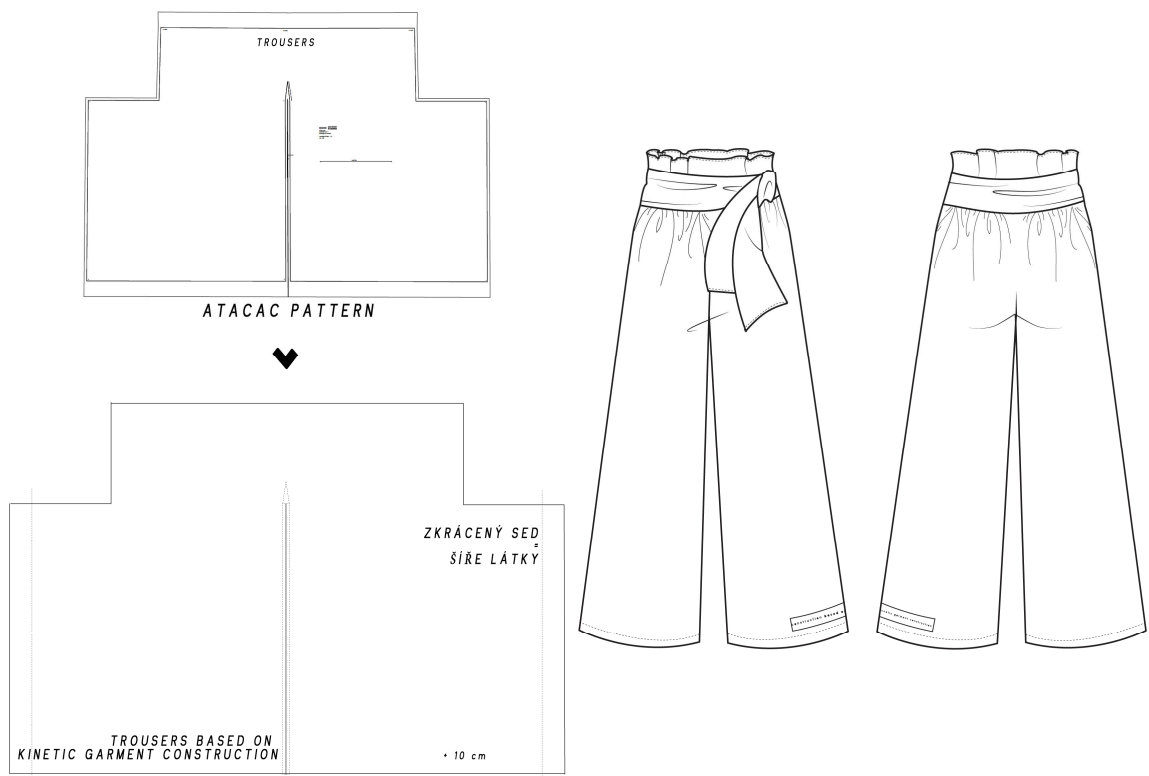
Původně jsem chtěla **look** doplnit o **shorts**, silueta se však nehodila k ostatním siluetám zastoupeným v line-upu, proto jsem nakonec místo **shorts** vytvořila další **trousers** vycházející z KGC střihu firmy Atacac. Opět jsem zkrátila pravoúhlý sed, aby šíře **trousers** odpovídala šíři metráže. Abych vyplnila volné místo v oblasti pasu pod topem siluety písmene A, doplnila jsem **trousers** širokým variabilním páskem, který lze aranžovat různými způsoby.



Obr. 45 Polohový plán Zero Waste topu



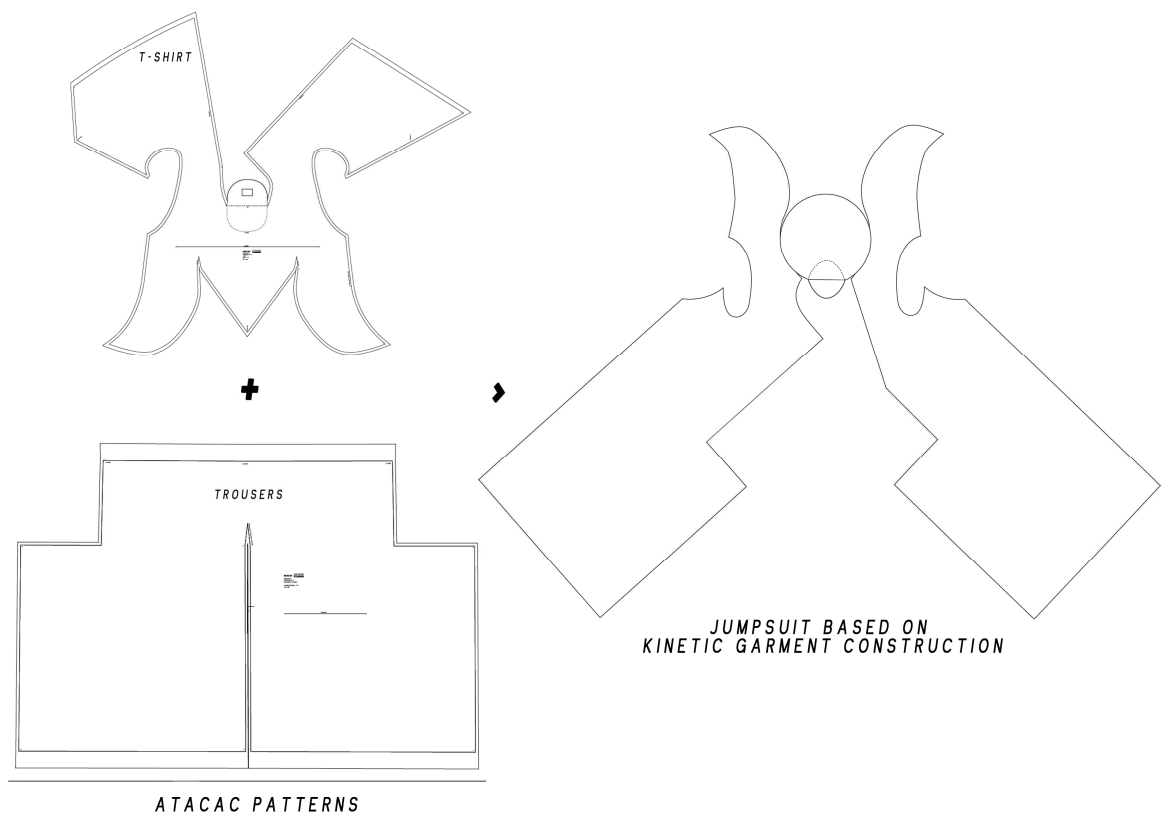
Obr. 46 Proces tvorby a technický nákras **topu**



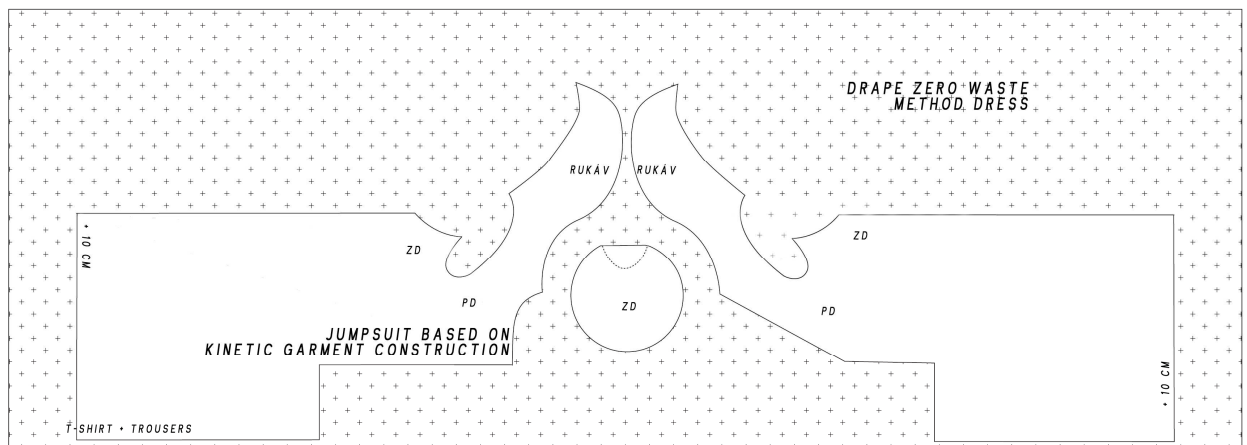
Obr. 47 Původní a upravený střih, technický nákras **trousers**

5.4 Look 4

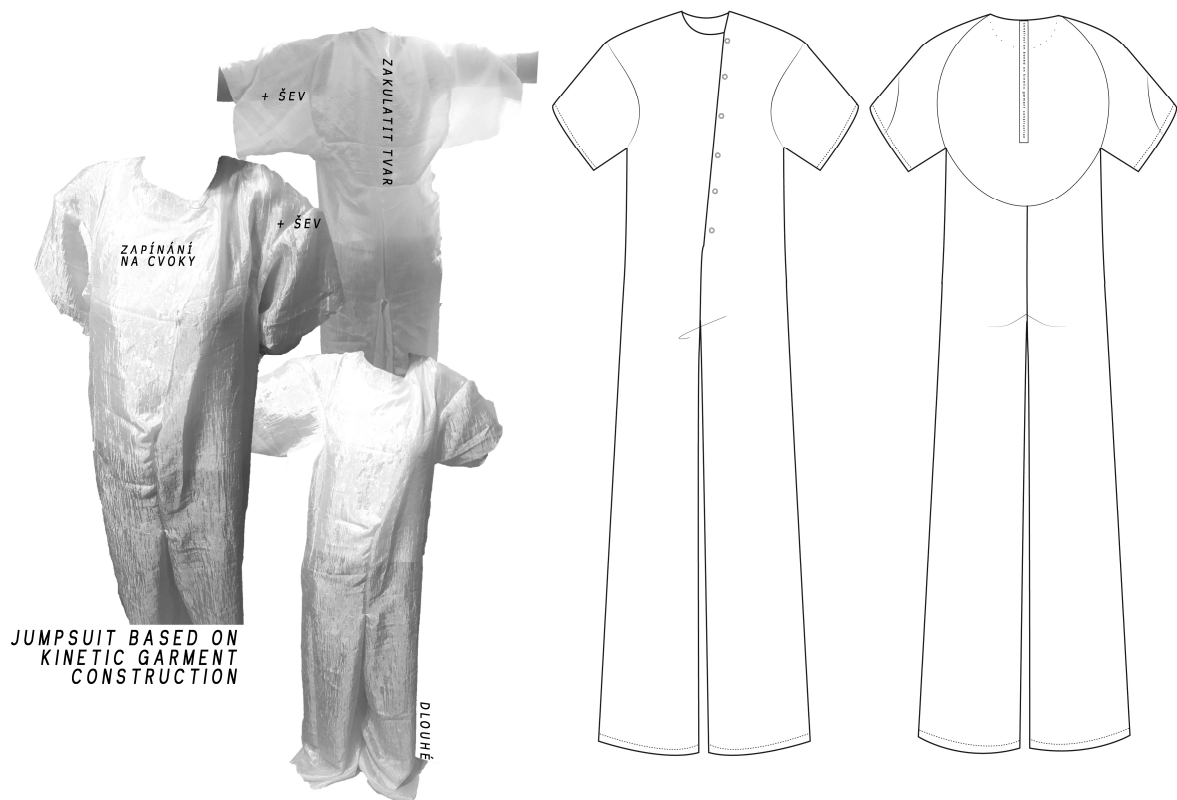
Jumpsuit, první z vytvořených modelů, vznikl kombinací střihu Atacac **t-shirt** a **trousers**. Spojením těchto dvou střihů však muselo dojít k rozdělení na levou a pravou část, neboť nebylo možné vytvořit střih **jumpsuitu** v jenom kuse. **KGC trousers** tak byly rozděleny prodloužením zadního švu, a **t-shirt** úpravou zadního dílu, tedy členěním na tři části, pravou, levou a zadní díl. Poslední zmíněný byl v rámci celkové modifikace zakulacen. **Trousers** jsem opět prodloužila od deset centimetrů, aby došlo k prodloužení celkové siluety. Jelikož spotřeba byla i v tomto případě velká, rozhodla jsem se zbytkový materiál rovněž využít pro další model, tedy **dress** (look 6).



Obr. 48 Schéma modifikace původních střihů Atacac na vlastní inovovaný střih

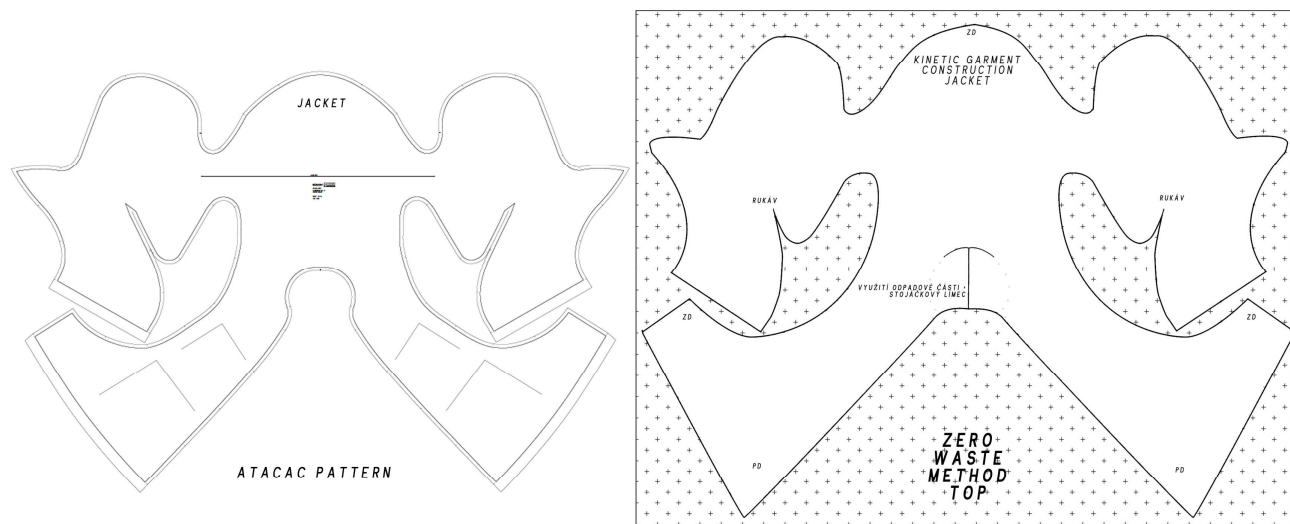


Obr. 49 Polohový plán jumpsuit, dress



Obr. 50 Proces tvorby a technický náčrt jumpsuit

5.5 Look 5

Obr. 51 Schéma původního a inovovaného střihu **jacket**

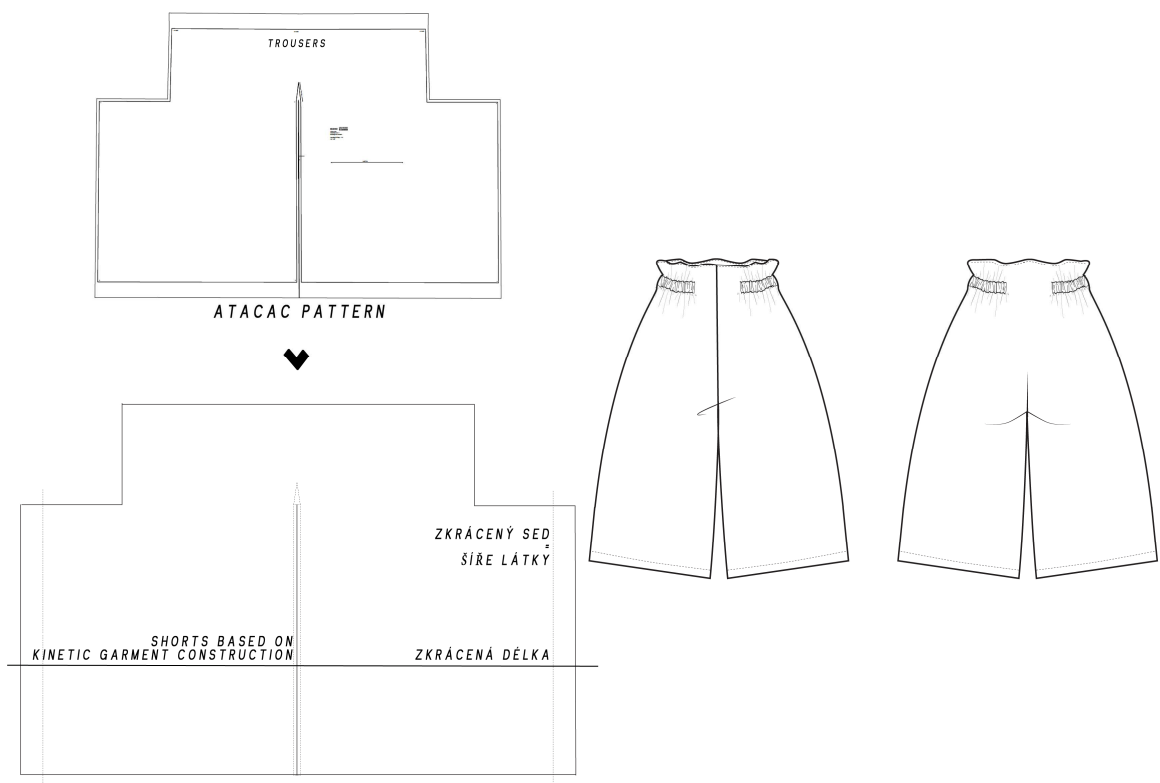
Klíčovým modelem pátého looku se stala **jacket**, vytvořená dle Atacac střihu. Dlouho jsem přemýšlela o možné inovaci. Nakonec jsem využila původní prostřih v průkrčníku, přidáním materiálu v předním díle, a zároveň vytvořením nového atypického dílu v zadní části, vznikl originální límec.

Zvolila jsem zapínání na zip, a to jak v předním díle, tak u rukávů, kde je zip mírně zakulacen, jelikož kopíruje zvláštní tvar střihu. Při rozepnutí rozparku rukávů lze tedy spatřit alespoň část atypického střihu.

Jacket doplňují jednoduché **shorts**, vytvořené zkrácením KGC střihu **trousers** s elastickou gumou umístěnou po obou bocích pasu.



Obr. 52 Proces tvorby a technický nákres **jacket**

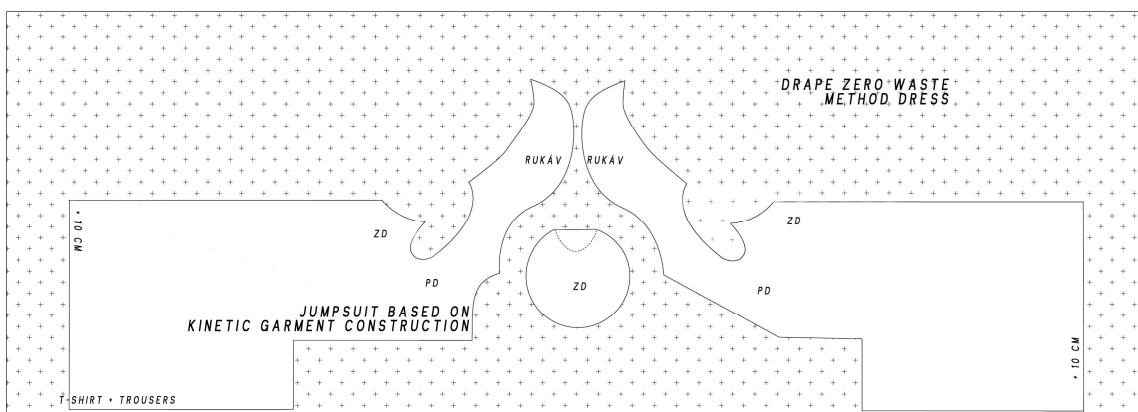


Obr. 53 Původní a modifikovaný střih **shorts**

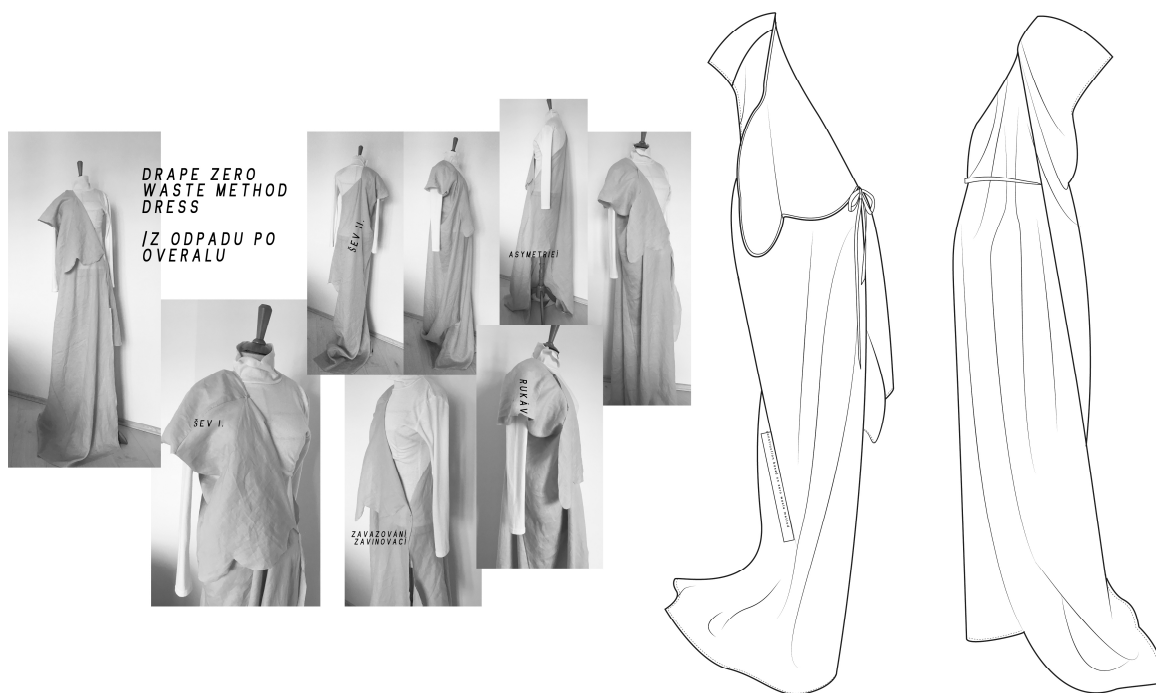
5.6 Look 6

Šestici looků zakončují ZW **dress**, které vznikly aranžováním zbytkového materiálu (**jump-suit**). Jedná se o asymetrický model, ve kterém graduje vertikální silueta celé kolekce. Zajímavé je zejména zavinovací zavazování, které kopíruje pas pouze na jedné straně.

Model rovněž pracuje se zbytkovými částmi a využívá je jako zajímavé stříhové prvky a detaily, viz převis v předním díle vzniklý principem náhody. **Dress** by měly doplnit spodní vrstvy, neboť oděv kryje tělo pouze z části.



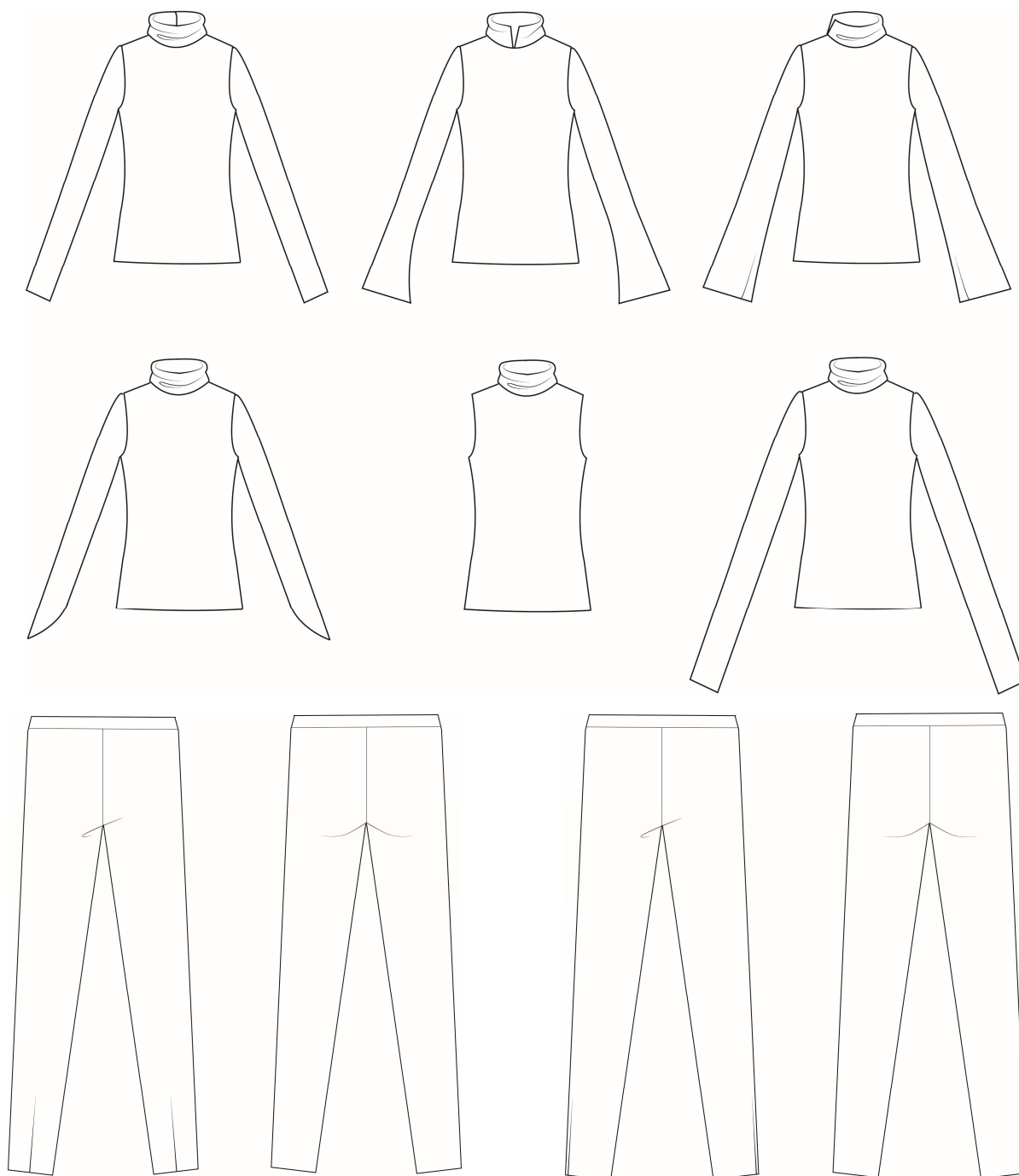
Obr. 54 Polohový plán **dress, jumpsuit**



Obr. 55 Proces tvorby a technický nákres **dress**

5.7 Spodní oděvy

Nezbytnou součástí kolekce zastupují spodní oděvy, konkrétně šest **turtle neck** a dvojce **leggins**. Modely jsou tvořeny v kontrastu ke klíčovým oděvům metodou klasické konstrukce. Základ pro část trupu je, v případě **turtle neck**, totožný. Oděvy se liší pouze stylem, tvarem roláků a rukávů. V případě **leggins** je střih velmi jednoduchý, styling a siluety dotváří pouze rozparky. V případě prvních **leggins** vpředu, zatímco v případě druhých, na boku.



Obr. 56 Technické nákresy spodních oděvů

III. PROJEKTOVÁ ČÁST

6 LOOKBOOK













7 FOTODOKUMENTACE

Foto: David Pařík

Model: Alžběta Macková, Rozálie Suntychová























ZÁVĚR

„Nemůžeme si už dovolit ne – kreativní tvorbu střihů, stejně jako si nemůžeme dovolit rostoucí množství oděvů navržených pro kratší životnost. Nemůžeme si dovolit rychlost průmyslu, pokud tato rychlost hendikepuje a ničí kreativní práci konstruktérů, střihačů a oděvních designerů. Musíme i nadále pokračovat ve vytváření kreativní střihů.“ (Kevin a Jess, 2016, 8)

Bakalářská práce si kladla za cíl zmapovat oblast a blíže se věnovat některým současným inovativním přístupům v konstrukci oděvu. Bylo pro mne důležité seznámit čtenáře s novým pohledem a myšlenkami, které mohou být impulsem a inspirací pro vlastní bádání každého designera.

Studiem tohoto specifického odvětví oděvního designu jsem ale narazila na velmi rozsáhlou problematiku. Protože se tématu věnuji již delší dobu, stále objevuji nové poznatky, pro něž se již v této práci nedostalo místa. Ráda bych ve studiu dále pokračovala, neboť mne fascinuje a jsem přesvědčena, že se jedná o velmi důležitou oblast, například z hlediska udržitelnosti řemesel, ale i mnohých povolání oděvního designu. I když se může novodobý konstruktér a střihač setkávat s novými výzvami, jako jsou digitální technologie, stále lze považovat jejich práci za nezastupitelné řemeslo, jež musíme podporovat. Designeři by neměli podléhat zvyšujícímu se tempu oděvního průmyslu, měli by si vzájemně vážit své práce a umět zákazníkovi vysvětlit, proč jsou jejich produkty výjimečné.

Dlouho jsem nevěděla, jak téma převést do praktické části. Určitě jsem mohla některé modely z konstrukčního hlediska více propracovat, celek však působí velmi jednotně, z čehož jsem zpočátku měla velký strach. I když jsem rozvíjela pouze tři z vybraných inovativních přístupů, každý model byl vytvořen odlišným individuálním způsobem. Snažila jsem se, aby kreativita opravdu provázela celý proces, abych se cítila při tvorbě svobodná a nenechala se svazovat zažitými pravidly, ba naopak je často i porušovala. Právě díky tomu vznikaly mnohdy velmi nečekané tvary a detaily, které bych bez principu náhody nikdy nemohla vytvořit. Nejtěžší pro mne bylo oděv dále zpracovávat, začišťovat atd., neboť jsem musela postupovat úplně odlišným způsobem než při zpracování oděvů vytvořených klasickou konstrukcí. Navíc jsem se často musela potýkat s nezřízenou asymetrií, díky tomu jsem si uvědomila, že jsem tolik ovlivněná klasickými konstrukčními metodami, že mám tendence vše uspořádat symetricky. Myslím, že toto osvobození by mělo být, jako samostatný předmět, součástí studia designu oděvu. Aby si každý designer dovolil alespoň občas porušit všechna zažitá pravidla a upustit uzdu své vlastní kreativní fantazie.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- ALDRICH, Winifred, 2008. *Metric Pattern Cutting for Woman'S Wear*. 5.vydání. Velká Británie: John Wiley. ISBN 9781405175678.
- AMADEN-CRAWFORD, Connie, 2012. *The art of fashion draping*. 4th ed. New York: Fairchild Books. ISBN 9781609012274.
- BROWN, Sass, 2010. *Eco Fashion*. London, United Kingdom: Laurence King Publishing. ISBN 9781856696913.
- DUBOURG, Anette a Rixt VAN DER TOL, 2008. *Draping*. 2. vydání. De Jonge Hond (Exhibitions International). ISBN 9789089100870.
- FISCHER, Anette, 2009. *Construction*. Lausanne: AVA Academia. Basics fashion design series. ISBN 9782940373758.
- JONES, Terry, c2013. *100 contemporary fashion designers*. Köln: Taschen, 717 s. ISBN 9783836548922.
- JOSEPH-ARMSTRONG, Helen, [2014]. *Patternmaking for fashion design*. Pearson new international edition. Harlow: Pearson, IV, 920 s. ISBN 9781292024813.
- KEVIN, Almond a Power JESS, 2016. *The Second International Conference for Creative Pattern Cutting Abstracts*. University of Huddersfield: University of Huddersfield. ISBN 9781862181380.
- KYBALOVÁ, Ludmila, 1998. *Starověk*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 220 s. Dějiny odívání. ISBN 807106145X.
- LANGHAMMEROVÁ, Jiřina, 2001. *Lidové kroje z České republiky*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 262 s. Dějiny odívání. ISBN 8071062936.
- LO, Dennic Chunman, 2011. *Pattern cutting*. London: Laurence King, 240 s. ISBN 9781856697507.
- MACKENZIE, Mairi, 2010. *--ismy*. V Praze: Sloart. ISBN 9788073913991.
- Móda: obrazové dějiny oblékání a stylu*, 2013. Praha: Knižní klub, 480 s. ISBN 978-80-242-4170-8.
- NAKAMICHI, Tomoko, 2010. *Pattern Magic*. London, United Kingdom: Laurence King Publishing; English ed. edition. ISBN 9781856697057.

PARISH, Pat, 2013. *Pattern cutting: the architecture of fashion*. Gordonsville, VA: Distributed in the United States of America & Canada by Macmillan. Required reading range. ISBN 9782940411900.

RISSANEN, Timo a Holly MCQUILLAN, 2016. *Zero waste fashion design*. New York: Bloomsbury, Fairchild Books, an imprint of Bloomsbury Publishing. ISBN 9781472581983.

TEUNISSEN, José et al., 2014. *The future of fashion is now*. Rotterdam: Museum Boijmans Van Beuningen. ISBN 9789069182810.

VASHCHUK, Anna, 2011. *Analýza zahraničních střihových konstrukčních metodik*. Liberec. Bakalářská. TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI FAKULTA TEXTILNÍ. Vedoucí práce Ing. Blažena Musilová.

WAUGH, Norah, 1964. *The cut of men's clothes 1600-1900*. New York: Theatre Arts Books. ISBN 0878300252.

SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

AHN, Grace, 2015. Parsons Ma Fashion Graduate Lets Garments 'Crash'. *1Granary: representing the creative future* [online]. London: 1Granary [cit. 2018-12-02]. Dostupné z: <http://1granary.com/central-saint-martins-fashion/graduates/pengji-cai/>

ALMOND, Kevin, 2010. Insufficient allure: the luxurious art and cost of creative pattern cutting. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education* [online]. **3**(1), 15-24 [cit. 2019-02-08]. DOI: 10.1080/17543260903582474. ISSN 1754-3266. Dostupné z: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17543260903582474>

ALMOND, Kevin, 2016. The Status of Pattern Cutting. *Fashion Practice* [online]. **8**(1), 168-180 [cit. 2019-03-07]. DOI: 10.1080/17569370.2016.1147692. ISSN 1756-9370. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17569370.2016.1147692>

DUKA, JOHN, 1983. Yohji Yamamoto defines his fashion philosophy: Archives. *The New York Times* [online]. New York: 2019 The New York Times Company [cit. 2019-02-01]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/1983/10/23/style/yohji-yamamoto-defines-his-fashion-fashion-philosophy.html>

How Clo Has Integrated V-Ray In The Fabric Of Its Software, 2019. *Chaosgroup* [online]. Sofia, Bulgaria: Chaos Software. [cit. 2019-02-08]. Dostupné z: <https://www.chaosgroup.com/blog/how-clo-has-integrated-v-ray-in-the-fabric-of-its-software>

Interviews: Le temps, 2007. *Rick Owens* [online]. Torino, Italy: Owenscorp Italia SPA [cit. 2019-02-01]. Dostupné z: <https://www.rickowens.eu/en/US/interviews/le-temps-august-2007>

Irisvanherpen: about, 2019. *Irisvanherpen: about* [online]. Amsterdam: Iris van Herpen B.V. [cit. 2019-01-25]. Dostupné z: <https://www.irisvanherpen.com/about>

KAWAMURA, Yuniya, 2019. Issey Miyake. *LoveToKnow* [online]. Burlingame: LoveToKnow [cit. 2019-01-26]. Dostupné z: <https://fashion-history.lovetoknow.com/fashion-clothing-industry/fashion-designers/issey-miyake>

MAIN LINES, 2018. *MIYAKE DESIGN STUDIO: official site* [online]. Japan: Miyake Design Studio [cit. 2019-01-26]. Dostupné z: <http://mds.isseymiyake.com/mds/en/collection/>

MCDOWELL, Colin, 2018. Madeleine Vionnet (1876-1975). *Businessoffashion* [online]. London: The Business of Fashion [cit. 2018-12-18]. Dostupné z: <https://www.businessoffashion.com/articles/education/madeleine-vionnet-1876-1975>

MCQUILLAN, Holly, 2016. The Marriage of Patternmaking and Fashion Design. *Ecosalon* [online]. Los Angeles: EcoSalon [cit. 2019-02-03]. Dostupné z: <http://ecosalon.com/the-marriage-of-patternmaking-and-fashion-design/>

MCQUILLAN, Holly, Timo RISSANEN a Julian ROBERTS, 2013. The Cutting Circle: How Making Challenges Design. *Research Journal of Textile and Apparel* [online]. **17**(1), 39-49 [cit. 2019-03-07]. DOI: 10.1108/RJTA-17-01-2013-B004. ISSN 1560-6074. Dostupné z: <http://www.emeraldinsight.com/doi/10.1108/RJTA-17-01-2013-B004>

MITCHELL, Martin, 2016. Characteristics: Mette Julie Bundgaard-Nielsen. *Lessmagazine* [online]. DENMARK: lessmagazine [cit. 2019-02-03]. Dostupné z: <http://lessmagazine.com/characteristics-mette-julie-bundgaard-nielsen/>

Pokročilé C.A.D., C.A.M., C.I.M.: řešení pro výrobu oděvů, 2019. *DocPlayer* [online]. © DocPlayer.cz [cit. 2019-02-07]. Dostupné z: <https://docplayer.cz/7410170-Pokrocile-c-a-d-c-a-m-c-i-m-reseni-pro-vyrobu-odevu.html>

RISSANEN, Timo, 2019. Slow Down! We are Creative!. *Timo Rissanen* [online]. New York: WordPress.com [cit. 2019-03-29]. Dostupné z: <https://timorissanen.wordpress.com/2016/02/26/slow-down-we-are-creative/>

ROBERTS, Julian, 2013. *Free cutting*. London.

VOSTALOVA, Zil Julie, 2019. Contact. *Zilvostalova* [online]. Praha: Zil Julie Vostalova [cit. 2019-02-08]. Dostupné z: <http://www.zilvostalova.com/contact/>

WANG, Xuan a Xiao Peng DUAN, 2011. Geometry in Ethnic Garment Construction. *Advanced Materials Research* [online]. **175-176**, 884-889 [cit. 2019-03-16]. DOI: 10.4028/www.scientific.net/AMR.175-176.884. ISSN 1662-8985. Dostupné z: <https://www.scientific.net/AMR.175-176.884>

What Makes CLO Different?: Unlimited design, 2019. *CLO|3D Fashion Design Software* [online]. New York: CLO Virtual Fashion [cit. 2019-02-08]. Dostupné z: <https://www.clo3d.com/explore/whyclo>

WILLIAMS, Lisa, 2010. Madame Grès – Draper Extraordinaire: Madame (Alix) Grès (1903-1994) French. *Colette* [online]. Portland, USA: Colette Media [cit. 2018-12-18]. Dostupné z: <https://blog.colettehq.com/inspiration/madame-gres-draper-extraordinaire>

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

| | |
|---------|---|
| AMFI | Amsterdam Fashion Institute |
| A-POC | A Piece-of-Cloth |
| Atd. | A tak dále |
| CAD/CAM | Computer Aided Design/ Computer Aided Manufacture |
| KGC | Kinetic Garment Construction |
| Obr. | Obrázek |
| Pozn. | Poznámka |
| SC | Subtraction Cutting |
| St. | Století |
| Tj. | To je |
| Tzv. | Takzvané |
| ZW | Zero Waste |

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 Vztah oděvu a těla podle Lindqvist, vlastní schéma

Zdroj: Vlastní tvorba

Obr. 2 Rekonstrukce indického sari (srov. Broby-Johansen 1953, 62) se znázorněním způsobu zavínování těla

Zdroj: LINDQVIST, Rickard, 2015. *Kinetic Garment Construction: remarks on the foundations of pattern cutting*. Borås: University of Borås. ISBN 9789187525421.

Obr. 3 Analýza Hamre (1978) založená na studiích Tilke (1952) znázorňující spojení mezi starověkým oděvem zavínovacím a obdélníkově střiženým oděvem

Zdroj: LINDQVIST, Rickard, 2015. *Kinetic Garment Construction: remarks on the foundations of pattern cutting*. Borås: University of Borås. ISBN 9789187525421.

Obr. 4 Typické konstrukce etnických oděvů rozdělené dle kontinentů

Zdroj: WANG, Xuan a Xiao Peng DUAN, 2011. Geometry in Ethnic Garment Construction. *Advanced Materials Research* [online]. **175-176**, 884-889 [cit. 2019-03-16]. DOI: 10.4028/www.scientific.net/AMR.175-176.884. ISSN 1662-8985. Dostupné z: <https://www.scientific.net/AMR.175-176.884>

Obr. 5 Ukázka metody tvorby střihu dle W. Aldricha

Zdroj: ALDRICH, Winifred, 2008. *Metric Pattern Cutting for Woman's Wear*. 5.vydání. Velká Británie: John Wiley. ISBN 9781405175678.

Obr. 6 Krejčovský matrix, tj. horizontální a vertikální linie těla, teoretický rámec pro většinu konstrukce současného oděvu

Zdroj: LINDQVIST, Rickard, 2015. *Kinetic Garment Construction: remarks on the foundations of pattern cutting*. Borås: University of Borås. ISBN 9789187525421.

Obr. 7 Aranžování modelu (Boris Lipnitzki, 1933) vlevo

Obr. 8 Madame Grès (Eugène Rubin, 1946) vpravo

Zdroj: DONN, Chiara, 2011. Madame Grès, Couture at Work: Exhibition at Bourdelle Museum in Paris from March, the 25th until July, the 24th. In: *VOGUE.it* [online]. Milano:

©EDIZIONI CONDÉ NAST S.P.A. [cit. 2019-03-16]. Dostupné z: <https://www.vogue.it/en/people-are-talking-about/art-photo-design/2011/03/madame-gres-couture-paris#ad-image74024>

Obr. 9 Výstava Geneviève Sevin-Doering a Rosie Godbout v Montrealu

Zdroj: Geneviève Sevin-Doering, Rosie Godbout, 2019. In: *Centrededesign.smugmug.com* [online]. Montreal: © SmugMug [cit. 2019-03-16]. Dostupné z: <https://centrededesign.smugmug.com/Saison2000-2001/Genevi%C3%A8ve-Sevin-Doering-Rosie/>

Obr. 10 Projekt 132 5. STANDARD | ISSEY MIYAKE INC.

Zdroj: 132 5. STANDART|ISSEY MIYAKE INC., 2017. In: *ISSEY MIYAKE* [online]. Tokyo: ISSEY MIYAKE [cit. 2019-03-16]. Dostupné z: <https://www.issey-miyake.com/1325/standard/>

Obr. 11 „Výhody spolupráce“, diagram Juliana Robertse a členové „The Cutting Circle“ pořádaného 2011: Holly McQuillan, Julian Roberts a Timo Rissanen

Zdroj: RISSANEN, Timo a Holly MCQUILLAN, 2016. *Zero Waste fashion design*. New York: Bloomsbury, Fairchild Books, an imprint of Bloomsbury Publishing. ISBN 9781472581983.

Obr. 12 Alternativní model konstruování oděvu navržený Richardem Lindqvistem

Zdroj: LINDQVIST, Rickard, 2015. *Kinetic Garment Construction: remarks on the foundations of pattern cutting*. Borås: University of Borås. ISBN 9789187525421.

Obr. 13 Polohový plán se všemi střihovými díly

Zdroj: LINDQVIST, Rickard, 2015. *Kinetic Garment Construction: remarks on the foundations of pattern cutting*. Borås: University of Borås. ISBN 9789187525421.

Obr. 14 Poznámky a náčrty Juliana Robertse, princip Subtraction Cuttingu

Zdroj: ROBERTS, Julian, 2013. *Free cutting*. London.

Obr. 15 Oděvy vytvořené metodou Subtraction Cutting

Zdroj: ROBERTS, Julian, 2013. *Free cutting*. London.

Obr. 16 Circle 1 Dress

Zdroj: MITCHELL, Martin, 2016. Characteristics: Mette Julie Bundgaard-Nielsen. *Lessmagazine*[online]. DENMARK: lessmagazine [cit. 2019-02-03]. Dostupné z: <http://lessmagazine.com/characteristics-mette-julie-bundgaard-nielsen/>

Obr. 17 Kolekce Garment Crash!

Zdroj: AHN, Grace, 2015. PARSONS MA FASHION GRADUATE LETS GARMENTS 'CRASH'. *1Granary: representing the creative future* [online]. London: 1Granary [cit. 2018-12-02]. Dostupné z: <http://1granary.com/central-saint-martins-fashion/graduates/pengji-cai/>

Obr. 18 Textilní odpad v číslech (Gugnami & Mishra, 2012)

Zdroj: RISSANEN, Timo a Holly MCQUILLAN, 2016. *Zero Waste fashion design*. New York: Bloomsbury, Fairchild Books, an imprint of Bloomsbury Publishing. ISBN 9781472581983.

Obr. 19 A-POC Queen Textile. 1997

Zdroj: A-POC Queen Textile 1997: Issey Miyake, Fujiwara Dai, 2019. In: *MoMa* [online]. New York: The Museum of Modern Art [cit. 2019-03-16]. Dostupné z: <https://www.moma.org/collection/works/100361>

Obr. 20 Zero Waste polohové plány

Zdroj: What is zero-waste and why is it important?, 2019. In: *Design For Longevity* [online]. DENMARK: DAFI [cit. 2019-03-16]. Dostupné z: <https://designforlongevity.com/articles/every-little-counts>

Obr. 21 Ukázky z workshopu Holly McQuillan, Parsons School of Design

Zdroj: Recap: Holly McQuillan at Parsons School of Design, 2019. In: *Timo Rissanen* [online]. New York: WordPress.com [cit. 2019-03-29]. Dostupné z: <https://timorissanen.wordpress.com/2016/02/15/recap-holly-mcquillan-at-parsons-school-of-design/>

Obr. 22 „K čemu je dobrá móda?“ výšivka Timo Rissanena

Zdroj: RISSANEN, Timo, 2019. What is fashion good for? Part 1. In: *One Quart Magazine* [online]. Helsinki: We love you all [cit. 2019-03-29]. Dostupné z: <https://onequartmagazine.com/style/07/2016/fashion-good-part-1/>

Obr. 23 MLS 2011, Timo Rissanen foto: Mariano Garcia

Zdroj: RISSANEN, Timo, 2019. Slow Down! We are Creative!. In: *Timo Rissanen* [online]. New York: WordPress.com [cit. 2019-03-29]. Dostupné z: <https://timorissanen.wordpress.com/2016/02/26/slow-down-we-are-creative/>

Obr. 24 Virtuální tvorba vzorků (prototypů), vzhledem věrná výrobní skutečnosti

Zdroj: Design Smarter, 2019. In: *Design Smarter* [online]. New York: CLO Virtual Fashion [cit. 2019-03-29]. Dostupné z: <https://www.clo3d.com/>

Obr. 25 Ukázka z animace vytvořené firmou Atacac, která spolupracuje s CLO 3D na projektu „Bring Fashion To Life“ (rozpohybování 3D designu)

Zdroj: Design Smarter, 2019. In: *Design Smarter* [online]. New York: CLO Virtual Fashion [cit. 2019-03-29]. Dostupné z: <https://www.clo3d.com/>

Obr. 26 K. A. R. M. A no – waste digital collection (bezodpadová digitální kolekce)

Zdroj: VOSTALOVA, Zil Julie, 2019. „18 Develop A Negative into A Positive Picture: K. A. R. M. A, no-waste digital collection. In: *Zilvostalova* [online]. Praha: Zil Julie Vostalova [cit. 2019-03-29]. Dostupné z: <http://www.zilvostalova.com/karma>

Následující: vlastní zdroje

Obr. 27 Manifesto a prohlášení

Obr. 28 Myšlenková mapa

Obr. 29 Tagy označující jednotlivé přístupy

Obr. 30 Modelování zmenšených papírových stříhů

Obr. 31 Experimenty se zmenšenými kaliky

Obr. 32 Moodboard kolekce

Obr. 33 Schéma plánování siluet

Obr. 34 Vybraný materiál

Obr. 35 Proces tvorby Line-upu

Obr. 36 Finální Line-up

Obr. 37 Schéma přehledu celé kolekce

Obr. 38 Porovnání stříhu McQuillan a vlastního inovovaného stříhu

- Obr. 39 Proces tvorby a technický náskres modelu **top**
- Obr. 40 Původní a inovovaný střih modelu **skirt**
- Obr. 41 Počáteční experimenty s metodou Subtraction Cutting
- Obr. 42 Proces tvorby a technický náskres modelu **coat**
- Obr. 43 Původní a upravený střih, technický náskres **trousers**
- Obr. 44 Polohový plán **coat + shopping bag**
- Obr. 45 Polohový plán Zero Waste **topu**
- Obr. 46 Proces tvorby a technický náskres **topu**
- Obr. 47 Původní a upravený střih, technický náskres **trousers**
- Obr. 48 Schéma modifikace původních střihů Atacac na vlastní inovovaný střih
- Obr. 49 Polohový plán **jumpsuit, dress**
- Obr. 50 Proces tvorby a technický náskres **jumpsuit**
- Obr. 51 Schéma původního a inovovaného střihu **jacket**
- Obr. 52 Proces tvorby a technický náskres **jacket**
- Obr. 53 Původní a modifikovaný střih **shorts**
- Obr. 54 Polohový plán **dress, jumpsuit**
- Obr. 55 Proces tvorby a technický náskres **dress**
- Obr. 56 Technické náskresy spodních oděvů

SEZNAM PŘÍLOH

Flash disk