

Odysea mysli: Konverze lidských myšlenek do umělé inteligence

Jana Krčmová

Bakalářská práce
2012



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav designu oděvu a obuvi
akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jana KRČMOVÁ**
Osobní číslo: **K09084**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design - Design oděvu**

Téma práce: **Odyssea myslí: Konverze lidských myšlenek do umělé inteligence**

Zásady pro vypracování:

Výtvarné zpracování a realizace vybraných finálních návrhů, cca 6 – 8 ks modelů.
Technická a teoretická příprava projektu, sběr potřebných informací a vyhotovení práce dle zadaných parametrů.

Prostudování a analýza dostupných materiálů a informací, vlastní závěry.

Rozsah práce: Koncepční a výtvarné řešení designu oděvu ve variantách, finální řešení, výběr materiálu, střihové řešení, realizace vybraných oděvů, výtvarná dokumentace, vše formát A4.

Svůj návrh dokumentujte v závěrečné písemné zprávě, doložte kresebnými návrhy dokládajícími postup řešení (přípravné skici cca 20 stran, fotodokumentace a módní fotografie, vše formát A4). Odevzdejte ve 2 stejnopisech v pevné vazbě. Součástí předané písemné práce jsou i 2 vyhotovení na CD-ROM.

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: viz zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

Monaco, James. Jak číst film. Svět filmů, médií a multimédií. Translated by Tomáš Liška, Jan Valenta, Jarmila Urbánková, Michael Málek. Praha: Albatros a.s. První vydání, 2004. ISBN 80-00-01410-6

Bordwell, David; Thompson, Kristin. Dejiny filmu. Přehled světové kinematografie. Translated by Helena Bendová, Jan Bernard, Michal Bregant, Zdeněk Holý, Vít Janeček, Petr Kubica, Taťána Marková, Markéta Šerá, Martin Škapa a Stanislav Ulver. Praha: Ekon, Jihlava. První vydání, 2007. ISBN AMU 978-80-7331-091-2; ISBN NLN 978-80-7106-898-3

Schroder, N. Slavní filmoví režiséři. 50 nejvýznamějších režisérů od Chaplina až po Almodóvara. Translated by Jiřka Kňourková. Praha: Slovart s.r.o., 2004. ISBN 80-7209-643-5

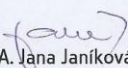
Stork, David G. Hal's legacy: 2001's computer as dream and reality. Massachusetts Institute of Technology, 1997 ISBN 0-262-19378-7

Zelinka, Ivan. Umělá inteligence - hrozba nebo naděje? Nakladatelství BEN - technická literatura, Praha 2003 ISBN 80-7300-068-7


Mařík, Vladimír; Štěpánková, Olga; Laanský, Jiří a kolektiv. Umělá inteligence (1). Academia, Praha, 1993 ISBN 80-200-0496-3

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Mária Štranecková, ArtD.**
Ústav designu oděvu a obuvi
Datum zadání bakalářské práce: **15. února 2012**
Termín odevzdání bakalářské práce: **18. května 2012**

Ve Zlíně dne 1. března 2012


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




doc. Mgr. Ivan Titor
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby¹⁾;
- 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. 3²⁾;
- podle § 60³⁾ 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 § 60³⁾ 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.

Ve Zlíně 17. 5. 2012

.....
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací;

(1) Vysoká škola nevydělčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ 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, § 35 odst. 3;

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užití-e nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

³⁾ 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, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělků jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Hlavním zdrojem inspirace k bakalářské módní kolekci je dílo Stanleyho Kubricka 2001: Vesmírná odysea. Konkrétně jeho vize o vývoji umělé inteligence, zprostředkované v “charakteru“ počítače HAL 9000, který byl naprogramovaný tak dokonale, že jeho způsob komunikace byl velmi blízký lidskému myšlení. Práce se dotýká vědecké disciplíny zabývající se umělou inteligencí a výkladem o funkci lidského mozku z pohledu medicíny. Na základě získaných informací vytváří filozofickou vizi, jak by mohl být zaznamenán moment přerodu lidské myšlenky v umělou inteligenci. Praktická část vyhotovení bakalářské kolekce je inspirována klasickou pánskou módou značky Hardy Amies, streetovým stylem a dekoračním zpracováním zdrhovadel v oděvu a kostýmu.

Klíčová slova: Stanley Kubrick, 2001: Vesmírná odysea, HAL 9000, myšlenky, lidský mozek, umělá inteligence

ABSTRACT

The main source of inspiration for the bachelor's fashion collection is the Stanley Kubrick's work 2001: A Space Odyssey. Regarding his vision of artificial intelligence's development, provided by “character” of the HAL 9000 computer, being programme to such a perfection that its manner of communication was very similar to the human one. The work touches on scientific discipline, focused on the artificial intelligence and an interpretation of human brain function from the medical point of view. On the basis of acquired information, he creates the philosophical vision demonstrating a possible way to record a transformation of human idea into the artificial intelligence. Analytical part, regarding the creating of the bachelor's collection, is inspired by a classical male fashion of the brand Hardy Amies, its street style and decorative adaptation of zippers in clothes and costumes.

Keywords: Stanley Kubrick, 2001: A Space Odyssey, HAL 9000, ideas, human brain, artificial intelligence

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

Poděkování

Tímto bych chtěla poděkovat vedoucí práce Mgr.art Márii Štranekové ArtD. za odborné vedení, připomínky a cenné rady, které mi při tvorbě této práce poskytla.

Dále panu Ing. J. Kuchyňkovi, obchodnímu řediteli YKK CZECH spol. s r.o., za sponzorský dar v podobě zdrhovadel značky YKK.

OBSAH:

ÚVOD	8
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 2001: VESMÍRNÁ ODYSEA	11
1.1 STANLEY KUBRICK	11
1.2 HARDY AMIES.....	14
1.2.1 Kostýmy pro 2001: Vesmírná odyssey	14
1.2.2 Životopis	16
1.3 ROZBOR 2001: VESMÍRNÁ ODYSEA	21
1.3.1 Stručný výklad děje	21
1.3.2 Filmové efekty	22
1.3.3 Hudba ve filmu.....	23
1.3.4 Poselství filmu a doplňující fakta.....	24
1.4 ROZBOR HAL 9000.....	26
2 UMĚLÁ INTELIGENCE VERSUS LIDSKÝ MOZEK	28
2.1 UMĚLÁ INTELIGENCE	28
2.1.1 Definice	28
2.1.2 Počítače a umělá inteligence	28
2.2 LIDSKÝ MOZEK.....	30
2.2.1 Základní definice.....	30
2.2.2 Funkce mozku	31
2.2.3 Neuropsychologie	32
3 ZDRHOVADLO V MÓDĚ	34
3.1 HISTORIE.....	34
3.1.1 První patenty	34
3.1.2 Současný design	35
3.2 UPLATNĚNÍ V MÓDNÍM DESIGNU	36
3.2.1 Zdrhovadla v módě	36
3.2.2 Zdrhovadla v kostýmu.....	38
II PRAKTICKÁ ČÁST	54
4 FILOZOFIE MÓDNÍ KOLEKCE „MIND ODYSSEY“	42
4.1 ODKAZ KUBRICKOVA HALA 9000.....	42
5 DOKUMENTACE	43
5.1 SKICI	43
5.2 TECHNICKÝ POPIS.....	51
III PROJEKTOVÁ ČÁST	54
6 FOTODOKUMENTACE	55
6.1 LOOKBOOK.....	64
ZÁVĚR	67
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A FILMU	68
SEZNAM OBRÁZKŮ	71

ÚVOD

Descartes se v 17. století ve svých meditacích sebe sama ptal, když je věc myslící, čím tedy je? Dále uvedl větu myslím, tedy jsem. Turing přišel ve dvacátém století s otázkou, zda stroje mohou myslet. Ani jeden nepřišel s konkrétní odpovědí, avšak rozvířili otázky o samotném bytí člověka, o jeho inteligenci, která taktéž nemá přesné specifikum. Dále jak by se mohla umělá inteligence vyvíjet a jestli by někdy bylo možné dojít až ke stvoření robota, který dokonale splyne s člověkem. Touto otázkou se kromě specializovaných vědců zabývají i tvůrci působící na uměleckém poli. Patří mezi ně spisovatel sci-fi žánru Isaac Asimov, který ve své sbírce povídek Já, Robot z roku 1950 uvedl v možnost, že roboti jsou myslící a běžně komunikující pomocníci lidí, dodržující tři platné zákony robotiky. Když se tohoto tématu uchopil v roce 2004 režisér Alex Proyas, dal velmi vyniknout myšlence, že ačkoliv se roboti stali velmi lidskými z hlediska komunikace a myšlení, tak stále je jejich reakce v obtížných situacích vedena na základě racionálních výpočtů, než emotivního jednání. Moment, kdy robot z havarovaného auta vyprostí muže ve středních letech, než dítě, protože měl o něco málo větší procento, že se rychleji po nehodě uzdraví. Dále téma kterého se ujal Steven Spielberg ve filmu A.I. Umělá inteligence. Vykresluje problematiku robota-dítěte, které bylo velmi neočekávaně schopno lásky, navzdory tomu, že bylo stále jen strojem.

K tomuto filmu položil základy režisér, jehož dílo jsem si vzala za hlavní inspirační zdroj pro svoji bakalářskou práci. Režisér Stanley Kubrick byl mistrem ve svém oboru. Jeho precizní přístup k tvorbě a důsledná připravenost na každý snímek nechala vzniknout vždy jedinečná díla ve svém žánru. Je tomu tak i u sci-fi snímku 2001: Vesmírná odysea (dále jen 2001) z roku 1968, která se stala inspirací pro bakalářskou práci. 2001 je vizí o budoucnosti, respektive vědeckou možností, jak by mohl svět za 30 let od doby vzniku filmu vypadat. Výklad děje je symbolistický, závěr filmu je alegorický a tím 2001 umožňuje divákovi vytvořit si celkový dojem sám. Kubrick je v emocích popisný a zprostředkuje náhled, avšak celková vizuální podoba, včetně doplňující hudby, je chladná. Naskýtá se tak ideální prostředí pro zamyšlení se nad tématem umělé inteligence, jak nám ji Kubrick představuje. Zamyslet se nad představou robota, který by byl dokonalou napodobeninou člověka a dokázal by jej obelstít, dokázal mu tajit informace, aby nedošlo k rozporu s jeho vlastními plány.

Cíl práce je najít při této představě rozdíl mezi strojem a člověkem, který není na první pohled patrný. Najít rozdíl mezi lidskou a strojovou myšlenkou, přičemž poté vyjádřit okamžik, ve kterém se lidská myšlenka mění v umělou inteligenci. Módní kolekce má být ztvárněním této úvahy v kombinaci pevnosti oblekové bavlny a poddajné viskózové pleteniny, obojí protnuté specificky tvarovanou linií kovového zdrhovadla. Reprezentovat lidské a strojové aspekty v kombinaci tepla a chladu v barvě zvolených materiálů. Celkově však neopomínat pomyslnou startovní čáru v nekonečném prostoru kosmických těles, rotujících v rytmu Straussova valčíku, jak je Kubrick v 2001 zprostředkoval.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 2001: VESMÍRNÁ ODYSEA

1.1 Stanley Kubrick

1.1.1 životopis, dílo

Stanley Kubrick, filmový režisér, narozen 26. července 1928 v New Yorku v Bronxu. Vystudoval Taft high school. [1] Byl problematické dítě, rodiče pro něj hledali užitečný koníček, proto jej nechali hrát šachy a pořídili mu fotoaparát. Oba zájmy sehrály v jeho životě poměrně zásadní roli, kdy znalost šachů využil při své filmařské práci, jakožto psychologický prostředek pro zvládnutí svéhlavých herců a opakovaně se objevoval jako motiv v jeho filmech. Podstatným se pro něj stal fotoaparát značky Garflex, jelikož se vydával fotit do New Yorkských ulic, kde pořizoval spíše žánrové snímky. Zásadním pro tehdejší kariéru fotografa byl snímek pořízený v roce 1945, kdy zemřel prezident Roosevelt. Kubrick zachytil fotografii muže z ulice, který si tuto informaci čte v Daily mirror a v jeho obličejí se odráží naprosto upřímný smutek. Sám Kubrick nabídl fotografii do magazínu Look a získal práci jakožto fotograf-učedník. V roce 1948 se oženil s Tobou Metzovou a přestěhoval se do Greenwich Village. O pár let později se rozhodl, že započne kariéru u filmu. [14] Natočil filmový debut The Day of Fight (Den zápasu), který prodal společnosti RKO Pictures. Pod finanční záštitou RKO Pictures natočil snímek Flying Padre, z roku 1951. Filmy Fear and Desire (Strach a touha, 1953) a Killer's Kiss (Vrahův polibek, 1955) Kubrick do své filmografie nezařazuje. Dle Kubricka jeho filmová kariéra začíná až s filmem, který byl jako první natočen v profesionálních podmínkách. Jedná se o snímek z roku 1956 The Killing (Zabíjení) pojednávajícím o přepadení dostihové poklany. Po uvedení filmů Killer'skissa The Killing na sebe upoutal pozornost Hollywoodu a vznikl válečný film z období první světové války Paths of Glory (Stezka slávy, 1957) s Kirkem Douglasem v hlavní roli a zajistil režisérovi první veliký úspěch. Dále přišla spolupráce s Marlonem Brandonem ve filmu One-eyed Jacks, avšak režie se nakonec ujal sám Brando. Naopak byl Kubrick povolán, na základě doporučení Kirka Douglese, k natáčení historického filmu Spartacus, když odvolali dosavadního režiséra Anthonyho Manna. Na této práci zachránil, co zachránit bylo možné a díky komerčnímu úspěchu byl schopen financovat další film Lolita (1961). Lolita vznikala již za působení Kubricka ve Velké Británii, kam se odstěhoval po několika rozepřích při práci v Hollywoodu. Adaptace Nabokova románu Lolita, k níž si scénář napsal Kubrick sám, měla velký ohlas. V roce 1962 před projekcí prošla

cenzurou, na kterou sám režisér dohlížel. Film promítaný jakožto film pro dospělé, získal ohlas kladný i záporný ze strany kritiků. Jednalo se o názory ohledně modernosti a originality díla a na druhé straně jeho obscénností a neskrývanou erotikou mezi profesorem a jeho nevlastní dvanáctiletou dcerou. Lolita způsobila v režisérově díle velký průlom. Do této doby natáčel filmy s krátkým časovým intervalem, avšak teď měly filmy podstatně větší časový rozestup a jednotlivé snímky se ve svých žánrech stávaly měřítkem věcí. Úspěch ve Velké Británii zajistil sponzory pro další snímek Dr. Strangelove or: How I learned to stop worrying and love the Bomb (Doktor Divnoláska aneb Jak jsem se naučil nedělat si starosti a mít rád bombu, 1964) Hlavní roli ztvárnil Peter Sellers a film se stal kontroverzním pro tematiku s jadernou bombou, jelikož se jednalo o dobu, kdy si východní a západní svět vyhrožoval jadernou katastrofou. V roce 1968 Stanley Kubrick uvedl svůj další snímek 2001: Space Odyssey (2001: Vesmírná odysea). Pro autora specifický chladný přístup je možné sledovat jak při provozování ultra-násilí adolescentních výtržníků v čele s Alexem de Lagem (A Clockwork Orange; Mechanický pomeranč, 1971), tak při vykrváčení vojáka ve Vietnamu (Full metal Jacket; Olovená vesta 1980). V Mechanickém pomeranči je násilí konstatováno a není pro něj nalezena omluva, pouze se někdy určují příčiny. V neposlední řadě je třeba zmínit film The Shining (Osvícení, 1975) s Jackem Nicholsonem v hlavní roli. Jedná se o adaptaci románu Stephena Kinga, které se však režisér vzdálil, což sklidilo kritiku od příznivců původního románu. Naopak kladný ohlas měla atmosféra filmu, napětí a tajemnost, která na diváka působí silně psychologickým dojmem. Dále Barry Lyndon z roku 1975 pojednávající o mladíkovi, který se snaží najít sám sebe v období 18. století, kdy bylo samozřejmostí dodržovat společenské zásady. Film se stává velkým dílem především díky práci se světlem, které divákovi dává možnost vidět obraz na filmovém plátně tak, jak by ji viděl v 18. Století. Scény osvětluje pouze světlo svíček, nebo denní světlo proudící okny do velké místnosti. Vše podpořeno snímáním záběrů novou technikou, jež způsobila plošnost dobových obrazů a propracovanými kostýmy. Posledním režírovaným snímkem Stanleyho Kubricka je Eyes Wide Shut (Spalující touha, 1999). Psychologická studie sexuální posedlosti s Nicole Kidman a Tomem Cruisem v hlavní roli, v níž erotika, kterou Kubrick zobrazuje, naprosto nepůsobí zprostředkovaně. Přípravy na natáčení tohoto snímku trvaly déle než příprava ostatních filmů. Důsledná připravenost, typická pro jeho dílo, mu nebyla vždy k dobru věci. Například když se ponořil ke studiu

situace židů za druhé světové války, stačil Steven Spielberg natočit celý Schindler's list (Šindlerův seznam, 1993).

zdroj [1, 3, 22, 29]

Stanley Kubrick za svého života natočil filmy, jež určovaly nový směr ve svém žánru. Díky svému perfekcionistickému přístupu k práci, zahrnující neustálou potřebu celkové kontroly nad dílem, vytvářel do detailu promyšlená mistrovská díla. Precizní příprava začínající od pátrání po nejvíce vyhovujících natáčecích lokalitách, přes špičkovou kostýmní přípravu, po technické zázemí a promyšlení každého záběru scény. V každém jeho filmu jsou zaznamenány nové technické možnosti a jedinečné použití filmové hudby, která dokresluje celou atmosféru. Nejpůsobivější na tvorbě Stanleyho Kubricka je fakt, že jeho filmy dávají divákovi možnost si situaci vyložit dle svého osobního přesvědčení. Zprostředkuje nám různorodé životní situace, ať tradiční (všednost manželského života v *Eyes Wide Shut*, nebo dobová sociální úloha v *Barry Lyndonovi*, neobvyklé (vztah *Lolity* a profesora), nebo odraz jiné reality podbarvené sci-fi žánrem (*Clockworkorange*). Avšak záleží na osobnosti diváka, co si z nich vezmeme. Taková práce je nejpůsobivější, jelikož nutí širokou veřejnost se zamyslet nad svými pocity a sociálním vnímáním. Zemřel 7. března 1999 v Harpendenu v Anglii. Poslední odkaz režiséra je zachován v přípravě snímku *Artificial Intelligence: AI (A. I. Umělá inteligence, 2001)* jehož realizace se ujal Steven Spielberg.

1.2 HardyAmies

1.2.1 Kostýmy pro 2001: Vesmírná odysea

Ačkoliv značka Hardy Amies byla zaměřena na klasickou módu, vybral si jej Stanley Kubrick, v roce 1967 pro svůj projekt 2001, který vyžadoval futuristický náhled i po kostýmní stránce. Civilisté na palubě vesmírného plavidla na pracovní cestě mezi planetami, jsou oblečeni v klasickém stylu. Muži mají obleky doplněné stejnobarevnou košilí ve škále hnědých a šedavých tónů, typické pro období vzniku filmu. Ženy jsou taktéž oblečeny v klasickém stylu. Nejblíže ke stylu raných 60. let ve znamení pouzdrových šatů, rovných sukni s délkou pod kolena, pulovrů a sakem bez fazony a límečku. Tímto způsobem zvolené kostýmy jsou symbolem elegance a formálního vystupování a doplňují pevné dodržování společenské etikety při rozhovoru cestujících. Posádka je oblečena ve stylu letušek a vytváří dojem všednosti cestování mezi planetami, stejně jako je běžné cestovat leteckou dopravou. Dále jsou zde ženy, které se starají o pohodlí pasažérů. Ty mají pracovní oděv s více futuristickým designem, doplněným o pokrývky hlavy ve tvaru helmy s elegantním designem. Kosmonauti byli oblečeni ve skafandrech, které měly minimum technických doplňků. Dýchací přístroj, umístěný na zádech, jak je standardní, okazuje na éru plastů z 60. let. Všechna tlačítka a světla na kombinéze mají design užitkových předmětů 60. a 70. let. Stejně tak materiál zvolený na kombinézu je umělý, s leskem, avšak nepůsobí jako technický ochranný oblek, spíše je inspirovaný funkční módou. Horizontální prošívání na rukávech, v oblasti kolen a na zádech, evokuje k neomezenému pohybu a současně k pečlivější ochraně těla. Sed je doplněn řemeny, jejichž funkčnost je diskutabilní, avšak dodávají skafandru efektní vzhled. Ve snímku se vyskytuje dvojí barevnost skafandrů. Oranžová a bílá, pro odlišení dvou skupin kosmonautů ve dvou různých dějových liniích. Za zmínku stojí i řešení přívodu kyslíku do kombinézy. Jedná se o tenkou gumovou hadičku, jež nepůsobí příliš realisticky. Avšak jedná se o vizi, jakým směrem by se mohly skafandry vyvíjet. Mezi kostýmy je třeba zmínit pracovní oděv kosmonautů, evokující letecké uniformy a sportovní oděv opět typický pro dobu vzniku filmu.

zdroj [21, 25]

1.2.2 Životopis

Módní návrhář Sir Edwin Hardy Amies se narodil Herbertovi Williamovi Amies a Mary Amies v roce 1909 v Maida Vale v západní části Londýna. 1927 vystudoval střední školu Brentwood school v Essexu. Poté jej otec chtěl přihlásit ke studiu na Cambridge, aby se mohl stát novinářem. Zařídil mu i jednání s šéfredaktorem Daily Express R. D. Blumenfeldem. Ten Hardymu Amiesovi navrhnul cestování po Evropě, aby získal nějakou světovou zkušenost. Po třech letech strávených ve Francii a Německu si osvojil jazyk, pracoval jako celní zástupce a poté byl učitelem angličtiny v Bendorf v Německu. Do Anglie se vrátil v roce 1930 a stal se obchodním asistentem v továrně na výrobu obkladů stěn v Birminghamu. Představoval jednu z nejvýznamnějších osobností Britské poválečné módy. Jeho první zkušenost na módním poli přišla díky jeho matce Mary Hardy, která měla kontakty v oboru, a Hardyho cit pro psaní. Napsal a poslal francouzské švadleně dopis, v němž jasně popsal návrh šatů. Tato švadlena o dopise informovala vedení, majitele domu Mayfair couture Lachasse na Farm Street na náměstí Berkeley. Nositelem těchto šatů byla manželka majitele a Hardy se v roce 1934, ve věku 25 let, stal výkonným ředitelem tohoto domu. Svůj první úspěch zaznamenal v roce 1937 s tvídovým oblekem Linton, v barvě zelené šalvěže a reflexní růžové, s názvem Panic (Panika). Panic, kterou nafotil Cecil Beaton, byla jeho debutem na titulní straně módní bible Vogue. Do konce 30. let Hardy navrhnul plnou kolekci pro dům Lachasse. Druhým velkým úspěchem byl oblek sušenkové barvy `Made in England` pro Hollywoodskou naivku Mildred Shay. V roce 1939 odstoupil od Lachasse a přidal se k módnímu domu House Of Worth v roce 1941. House Of Worth, jejímž zakladatelem je angličan Charles Frederick Worth, otec Haute Couture, byl založen 1858. Do deseti let od založení domu se Worth stal vlivným a uznávaným návrhářem, který kombinuje klasiku s elegancí. Později Worth kombinuje jeho individuální krejčovství, s výpočty a standardizací více charakteristickou pro konfekční oděvní průmysl ready-to-wear jak ji známe dnes a tehdy se začala objevovat. V roce 1936 dům ukázal svoji sbírku modelů, pod vedením čtvrté generace Worthů, Jacquese a Rogera.

V House of Worth Hardy Amies nepůsobí dlouze. V období druhé světové války sloužil u britské zpravodajské služby a později v jednotce zvláštního nasazení, pro svoji jazykovou vybavenost, kde se podílel na organizaci sabotáží a odporu v okupovaných zemích. Byl hlavou belgického oddílu, kde dohlížel pod záštitou operace Ratweek na odstranění pro-

minentních nacistů a sympatizantů. Adaptoval názvy módních doplňků jako tajná hesla pro uskutečnění sabotáže. Povýšil do pozice podplukovníka a v roce 1946 byl povýšen do šlechtického stavu v Belgii a stal se důstojníkem Řádu koruny (L'Ordre Officier de la Couronne). Kanál BBC 2 v roce 2000 vydal dokumentární film s názvem *Secret Agent named Amies* (Tajný agent zvaný Amies), zabývající se operací Ratweek. Amiese zde popsali jako jednoho z mužů, kteří pomáhali plánovat vraždu desítek nacistů a zasloužili se tak o konec druhé světové války. Avšak tohle tvrzení Amies popřel.

V roce 1946, kdy byl v belgii pasován do šlechtického stavu, si otevřel svůj ateliér v tradičním anglickém domě na Savile Row 14 a 1947 se jeho návrhy poprvé objevily na obálce *Vogue*. Svoji řadu ready-to-wear představil roku 1950. Zlomový pro něj byl rok 1951, kdy jeho firma dostala největší podporu při příležitosti zakázky pro princeznu Alžbětu, která se stala jeho zákazníkem. V roce 1955 byl oficiálně jmenován dvorním návrhářem královny Alžběty II. Vždy když se někdo Amiese zeptal, jaká jeho kolekce je podle něj nejlepší, řekl, že ta následující. V průběhu let se jeho podnikání dramaticky změnilo, jeho firma se stala multi-miliónovým impériem, kterému propůjčil své jméno. Rozšířil se do celého světa a zboží čítalo kromě pánské módy kožené zboží a doplňky. Avšak jeho stálí zákazníci chodili do domu Hardy Amies s požadavkem na britskou klasickou módu, kterou představoval. Vyvaroval se i používání supermodelek a tzv. catwalk teatrálnosti. V roce 1959 vstoupil na trh s pánskou módou, když navrhnul řadu pánských hedvábných kravát. Když byl rok 1961, navrhnul módní kolekci pro Hepworths. O rok později obdržel cenu Harper's bazaar (Harper's Bazaar Award) a 1965 speciální cenu Sunday Times. (The Sunday Times Special Award). Komerční prací byly obleky pro vítězný tým světového poháru ve fotbale, roku 1966 a v roce 1972 pro britské olympijské družstvo na Olympiádě v Mnichově. Dále dělal obleky pro skupiny, jakými jsou Oxford University Boat Club (Jachtařský klub Oxfordské univerzity), nebo London Stock Exchange (Londýnská burza). Během 60. let 20. Století se podílel na kostýmech pro několik filmů. Vytvořil kostým pro osobnosti filmového plátna, jako byli Albert Finney ve snímku *Two For The Road*, Tonny Randall v *The Alphabet Murders*, Joan Greenwood v *The Amorous Prawn* a Deborah Kerr v *The Grass is Greener*. Na sklonku 60. let, vytvořil kostýmy pro Kubrickovu *2001: Space Odyssey*. Se svými zákazníky měl jen pár rozepří a s uvážením tvrdil, žek němu do salonu by neměl přijít nikdo, kdo není dobře vychovaný. Roku 1972 byl zapsán na seznam Mezinárodně

nejlépe oblékaných v Síni slávy. O rok později přišel v jeho kariéře další moment, který stojí za zmínku a to když svoji značku Hardy Amies s.r.o. prodal firmě Debenhams pro vytvoření ready-to-wear společnosti v roce 1973, avšak o 7 let později ji odkoupil zpět.

Roku 1977 byl jmenován velitelem Victorian Order (CVO). O 12 let později, v roce 1989 obdržel cenu Britské síně slávy (British Hall of Fame Award), dále byl poctěn pasováním na rytíře a získal za své zásluhy titul sir. Psal se rok 1999, když při příležitosti završení dekády značky uspořádal přehlídku, kde se prezentovali mladí návrháři John Galliano a Alexander McQueen, jakožto zástupci "unwearable" nebo-li nenositelné módy a více vhodný Folies Bergere. V roce 2001 prodal jeho podnik LuxuryBrands Group a odešel do penze ve věku 93 let. Vedoucím designérem značky se stal Jacques Azagury, ale ten post v červnu 2002 opustil. Nástupcem se stal Ian Garland, který udržuje při životě krejčovské umění a otevřel si ready-to-wear obchod na Fulham road. V roce 2008 se společnost zhroutila a přišlo rozhodnutí zaměřit se na jinou klientelu. Módní dům byl zachráněn dvěma Hongkongskými podnikateli, kteří se započali expanzi do ready-to-wear i pro ženy. Nakonec společnost oznámila, že se záměrem vyhnout se dalším finančním problémem, se vrací k zakladatelovu původnímu účelu.

Na dotaz, který Hardymu Amiesovi položili reportéři z BBC, jaký by si navrhnul epitaf, sdělil: „He made a lot of women happy for 50 years“ (Za 50 let učinil mnoho žen šťastnými. Zdroj BBC).

Napsal autobiografii Just So Far (1954) a Still Here (1984). Dále průvodce nezbytných součástí oděvu pro gentlemany ABC of Men's Fashions 1964.

Zemřel ve věku 93 let v Březnu 2003.

[24, 25, 26, 27, 28, 4]

1.2.3 Dvorní návrhář královny Alžběty II

Firmu Hardy Amies objevila princezna Alžběta, která se stala jeho klientem, a vytvořili pracovní závazek, který měl vydržet do nového tisíciletí. O pět let později Hardyho oslovila se zakázkou vycházkových šatů za účelem cesty do Kanady s vévodou z Edingburgu.

Jak Hardy Amies jednou přiznal, byl naprosto ohromen pravými způsoby vyšší vrstvy. Byl jmenován dvorním návrhářem pro královnu Alžbětu II. a vytvořil šaty i pro Dianu, princeznu z Walesu. Pro královskou rodinu pracoval téměř půlstoletí a vytvořil královnin styl prezentovaný na veřejnosti a určoval jí šatník pro všechny příležitosti. Stal se prvním návrhářem, který umístil královně do oděvu ramenní vycpávky, avšak nikdy nesledoval trendy. Jak sám sdělil, utrpěli jsme mini sukní. Hardy Amies se nechal slyšet, že nevytváří šaty pro královnu, ale královna tvoří šaty sama, oni ji jen zásobují oděvem. V tom vnímal ten rozdíl. Dále zveřejnil, že dle jeho názoru královna nesdílí názor, že módní oblečení je přátelštější. Přátelsky chtěla vypadat pro nejširší vrstvu lidí, které chce oslovit, tedy pro střední třídu. Pocit z elegantní módy je dle jejího názoru vždy v jistém směru chladné a kruté a tomu se chtěla vyhnout. Po jeho zásluze jsou pro královnu typické kostýmky doplněné klobouky. Mají konzervativní, klasický vzhled, jak vyžaduje etiketa. Jsou precizně šité a využívají dokonale zpracovaných základních stříhů. Často se uchyluje k výrazné barevnosti, avšak celý komplet v jednom tónu. Některé z jeho šatu jsou stálou expozicí v Kensington Palace. V současné době se královna spoléhá na módní domy, jako jsou například Angela Kelly, avšak stále uplatňuje modely, které má od značky Hardy Amies s.r.o. z dřívějších dob.

zdroj [24, 25, 26, 27]

1.2.4 Přínos do pánské módy

Módní dům Savile Row, jež byl po desetiletí synonymem pro elegantní haute couture, se rozhodl, po Amiesovu odchodu ze služeb pro královnu Alžbětu, zaměřit se na pány, kteří potřebují obleky a večerní vesty na míru. Poskytoval jemné tvídové obleky a ostatní oblekové materiály. Značku Hardy Amies s.r.o. začal prosazovat královnin bratranec Freddie Windsor. Hardy Amies přispěl do pánské módy snížením pasu u kalhot, čímž docílil více sportovní a tím více sexy siluety. Byl prvním návrhářem, který uvedl pánskou módní přehlídku. Po smrti Hardyho Amiese firma udělala pár pokusů vyčlenit se ze své tradice, jakým byla například kolekce ready-to-wear Podzim/zima 2002/2003, kde prezentovala z velké části dámské konfekční modely. V kolekci Podzim/zima 2006/2007 se opět jedná o ready-to-wear kolekci, s velkou částí modelů pro ženy, avšak značka odbočila od čisté klasiky, která je pro ni typická a vytvořila tak poměrně pestrou kolekci obohacenou o kůži,

kožešinu, lesklé materiály širší barevnou škálu. Po roce 2008, kdy firma zažila krizi, se vrátila opět ke klasickému pánskému stylu, o čemž svědčí přehlídky pro sezóny 2011/2012 a nejnovější kolekce Podzim/zima 2012/2013. Oblek na míru značky Hardy Amies s.r.o. se cenově pohybuje od 3500£.

Fotografie, které pro Hardy Amies s.r.o. nafotil Rogera Riche, vystihují atmosféru luxusu, kterou značka představuje. Zobrazují elegantního, zamyšleného muže. Poodhalují jeho nespoutanou osobnost a domácí komfort. Mj. tento fotograf fotil kolekci L'Officiel Hommes, nebo ZOO- Marina & The Diamonds, která pracovala se zipy při vytváření dekorovaných rukávových hlavic.

[24, 25, 26, 27]

Ukázka fotografií Rogera Riche pro Hardy Amies s.r.o.



"Home is where one can reveal in ones own personal style" - H.A.

HARDY AMIES
Home



"In order to be successful in life, one must first be successful in love." - H.A.

HARDY AMIES



"In order to be successful in life, one must first be successful in love." - H.A.

HARDY AMIES

obrázek 2, obrázek 3, obrázek 4; [30]

1.3 Rozbor 2001: Vesmírná odysea

1.3.1 Stručný výklad děje

První část, úsvit lidstva, neboli zrození člověka. Děj se odehrává v hlubokém pravěku a divákovi se naskýtá pohled na tlupu lidoopí, mezi nimiž se vyskytne tajemný obelisk. Ten během opakovaných seancí lidoopí naučí používat zbraně a nástroje pro přežití lidí. Vyústí to v konflikt dvou tlup, přičemž ta slabší, která si neosvojila nové poznatky, je přemožena a zahnána. Na důkaz získání moci jeden z lidoopů teatrálně ničí holou kostru pravěkého tvora jednou, z celku uzmutých, kostí, kterou vyhodí do vzduchu. Z této scény plynule přecházíme do, miliony let, vzdálené budoucnosti a před zraky nám ustane volně pohybující se vesmírné těleso obíhající kolem Země na pozadí scény. Tím film přechází do druhé části, do roku 2001. Na měsíci je lidstvem objeven monolit. Jedná se o stejný objekt jako v první části filmu. K monolitu je vyslán doktor Heywood R. Floyd za účelem podivný útvar probádat. S problematikou útvaru je seznámen po přistání na měsíci, než sestoupí do podzemí k odhalenému monolitu. Při zkoumání objektu vyšle monolit rádiový signál k Jupiteru, čímž se děj přesouvá do třetího dějství. Tentokrát se jedná o radikálně menší časový posun v ději. Pouze o rok později je vyslána kosmická loď Discovery k Jupiteru, s úlohou mise zjistit údaje o možném příjemci radiového signálu vyslaného monolitem. Posádka je rozdělena na dvě části, první je bdělá a stará se o chod lodi a druhá je v hibernaci. Operační systém lodi má na starosti počítač HAL 9000, který je také jediný, kdo pro přísné utajení mise zná celé znění poslání lodi Discovery. HAL pozvolna vykazuje známky poruchovosti a to nutí bdělou posádku zvážit jeho odpojení. Počítač na tuto situaci reaguje neočekávaně snahou zabít jednoho z členů bdělé posádky Franka Poola, při opravě fiktivní poruchy jednotky pro komunikaci se Zemí, kterou sám zinscenuje. V momentě výskytu astronauta mimo vesmírnou loď se HAL zmocní stroje pro přepravu mezi vesmírnými loděmi a Poola odmrští do prázdna vesmíru. Pokus o záchrannou akci Davida Bowmana počítač zmaří tím, že jej ve stejném stroji, k němuž má z vnější strany zachyceného Poola, odmítá pustit zpět do lodi. D. Bowman je nucen nechat Poola napospas vesmíru a proniknout riskantním způsobem únikovým východem na palubu. V průběhu zmíněných dvou situací řídicí jednotka HAL odpojí od životních funkcí hibernovanou část posádky.

Po návratu do interiéru kosmické lodi D. Bowman pronikne do řídicího centra počítače a postupným vytažením všech modulů hlavního operačního systému HALa odpojí. Po ukončení funkce se zobrazí videozáznam doktora Floyda s vysvětlením kompletního záměru mise. Postupně se příběh ubírá do posledního dějství filmu, když Bowman, po rozhodnutí se pokračovat v misi sám, proniká pomocí monolitu do jiné dimenze. Svět, v němž se Bowman ocitne, je zobrazením sérií scén s prostorem a časem, jež jsou alegorií, která nemá jednoznačný smysl. Po proniknutí do jiné dimenze se divákovi rýsuje zárodek nového života. Vidí zde velmi jasně osvětlené obytné místnosti, které o mnoho let zestárlý Bowman prochází. Následně spatří sám sebe o dalších mnoho let starší, přičemž se úhel pohledu přeneseme na tuto fázi stárnutí. Velmi starý Bowman se vrátí k jídlu a při ohlédnutí zjistí, že se nachází u postele, v níž vidí ležet umírajícího starce. Tedy další Bowmanovu fázi stárnutí. Opět se úhel zorného pole přeneseme na starší verzi Bowmanovi osobnosti a naskytá se pohled na monolit postavený před postelí, z níž směrem k monolitu stařec pozvedne ruku. Nastane závěrečný dějový zvrat, kdy se ze starce stane dítě v prenatalním období, které v zápětí pluje vesmírem k Zeměkouli v zorném poli.

[21, 22]

1.3.2 Filmové efekty

Po technologické stránce zpracování je film ukázkou moderních zvláštních efektů své doby. Je třeba zmínit velmi oblíbené zpracování přechodu z jedné dimenze do druhé vytvořené psychedelickými trojrozměrnými výjevy. Ostré barvy ubíhají vysokou rychlostí přes celé plátno, přičemž vytváří efekt tunelu. Pro tento film byla zdokonalena přední projekce, kdy je za herce promítána krajina, ve které se na filmovém plátně vyskytují. V konkrétní ukázce se jedná o scénu z části *Down of Man* (Zrození člověka), kdy jeden z lidoopů nalezne zbraň v kostech uhynulého zvířete a jeho tlupa zvítězí v myšlence vývoje. Scéna vyústí v dramatické vyhození kosti do vzduchu, která za pomoci stříhu match cut během otáčení ve vzduchu plynule přejde do záběru na vesmírné těleso letící vesmírem.



Obrázek 5, 6, 7 [1; Obr. 2.59, strana 136]

Nasvícení modelů vesmírných objektů, pohybujících se vesmírem na pozadí se Zeměkoulí, působí velmi realisticky, navzdory tomu, že Kubrick nevěděl, jak Země z vesmíru vypadá. Spolu s detailně promyšleným snímáním vesmíru a tím, jak upravil barvu předmětů, jaký měly povrch, se jedná o velmi novátorský počín. V roce 1968, kdy byla natočena 2001: Vesmírná odysea, tedy rok před záznamem z reálného přistání na měsíci, je nutné upozornit na fascinující záběr Kubrickových astronautů, kterým se odráží prostředí vesmíru na helmě. Úžasné na těchto záběrech je, že Kubrick velmi věrohodně předpověděl tohle vesmírné prostředí, jelikož záběry na Buzze Aldrina, kterému se reflektuje odraz Neila Armstronga na helmě, jsou prakticky totožné.

Dále pohyb posádky na vesmírné lodi umocňuje dojem všudypřítomné rotace vesmírných plavidel. Efekty, jakými byly slézání jednoho astronauta po žebříku dolů ke druhému, přičemž na plátně nelze rozeznat, kdo je hlavou dolů, byly tvořeny zavěšováním herců hlavou dolů ve velkých modelech lodí. Scény vizuálně působí antigravitačně, popírají fyzické zákony na Zemi. Střih podporuje symboličnost sdělení filmu, které je stále diskutované téma.

[1, 21]

1.3.3 Hudba ve filmu

Velký ohlas 2001 způsobila mj. jeho nadčasovost s použitím hudby ve filmu. Byl první, kdo hudbu nepoužil k dekoraci, či k dobarvení emocí, ale použil ji tak, aby vytvářela děj. Kosmická plavidla, která neustále ubíhají, rotují, ve vesmíru doplňuje *The blue danube waltz* od Johanna Strausse. Naopak klasickou hudbu vystřídá naprosté ticho s dýcháním

kosmonautů ve skafandrech, nebo směsice ticha a všudypřítomných zvuků vycházejících z vesmírného plavidla, která navozuje dramatickou atmosféru. Velký podíl má hudba skladatele Györgiho Ligetiho prolínající více dějových sekvencí. Podstatná je skladba *Lux aeterna*, která provází děj ve všech momentech, kdy dochází k posunu času, respektive kdy začne působit vesmírný monolit. Situaci v závěrečné fázi filmu, procitnutí kosmonauta Bowmanav neznámém čase, dokresluje skladba *Atmospheres*. Ligetiho hudba je velmi netradiční, dalo by se ji vysvětlit jako souhrn zvuků z hudebních nástrojů doplněných o neurčité tóny hlasů. Celou hudbu podbarvují technické zvuky, které celku dodávají astrální kontext. Přesun astronauta Bowmana do další dimenze, ztvárněné trojrozměrnými psychedelickými výjevy, obohacuje hudba, popsaná samotným Ligetimjako pokus ztvárnit hudbu rychlejší než světlo. Ústřední melodií filmu je skladba Richarda Strausse, *Also Sprach Zarathustra*. Filmové dílo otevírá a uzavírá, zazní opět ve více významných momentech. V okamžiku zrození člověka, kdy lidoop teatrálně ničí kostru pravěkého tvora a když se ve filmu člověk zrodí podruhé ve finální pasáži s dítětem mířícím k Zemi.

1.3.4 Poselství filmu a doplňující fakta

Dílo vznikalo na motivy vědecko-fantastického románu Arthura C. Clarka a předcházelo oživení science fiction žánru v 70. a 80. letech minulého století. Od *Star Wars*, ke *Star Treku*. Od *E. T.* po *Jurský park* si žánr scifi udržel nadvládu. Přesto zároveň využívá symboliky evropského uměleckého filmu.

[1]

„Dlouhé scény antiseptického denního života na vesmírné lodi (včetně řady úseků bez dramatického napětí), ironický způsob použití hudby a znepokojivý, alegorický závěr vyžívají ke způsobu interpretace, obvykle vyhrazené pro filmy Federica Felliniho či MichelangelaAntonioniho.“ (Bordwell, David; Thompson, Kristin. *Dejiny filmu. Přehled světové kinematografie*. Strana 536. Translated by Helena Bendová, Praha: Ekon, Jihlava. První vydání, 2007.)

Přes různorodé vnímání filmu je to především mistrovské propojení filmařiny s vědeckými a náboženskými teoriemi plné novátorských filmařských technologií, které oceňovali jak filmaři v době uvedení filmu, tak současníci, kteří se za snímkem ohlédnou.

Je plný vizí, které dotvořil Kubrick se svým filmovým štábem. Ať se jedná o představu Země z vesmíru, která v té době nebyla reálně známá, nebo záznam přechodu z jedné časové dimenze do druhé.

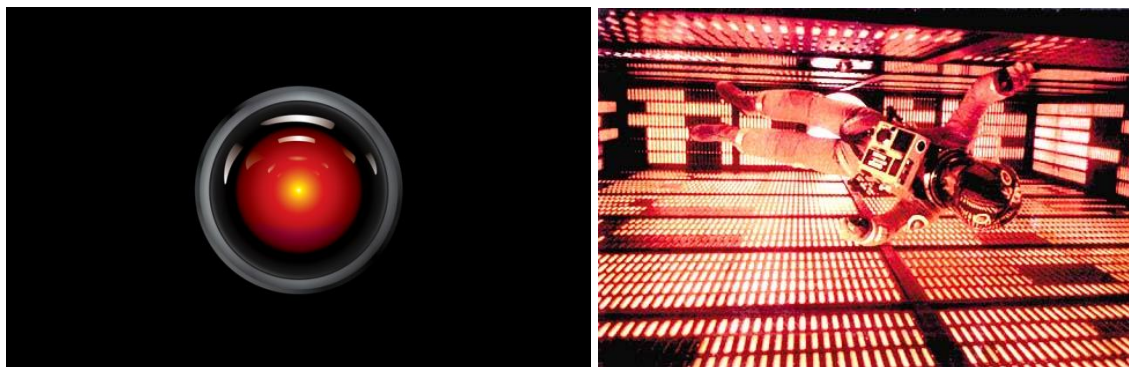
V rámci předchozích snímků není "2001" odlišná, co se týče některého konstatování dramatických situací. Okamžik, ve kterém je astronaut Pool odtržen od vesmírného stroje a mizí v nekonečnu vesmíru, kde jej čeká smrt, si emoce musí divák vytvořit sám. Přesto však působí na diváka dramaticky v momentech jako je vyřazení všech základních funkcí počítače HALa, kde jistá nezaujatost dokresluje situaci. Nebo v momentě zrození člověka dokreslil intenzitu scény hudbou a zpomalením záběru.

Podle slov Arthura C. Clarka film obsahuje poselství, bez předchozího záměru nějaké filmem vyjádřit. Kubrick chtěl jednoduše vytvořit divákovi zážitek, až lidé si z toho brali poselství podle své vlastní filozofie. [22] Existuje však kolem Vesmírné odysey mnoho konspiračních teorií. Jeden z možných výkladů je zánik staré formy lidské existence posunem lidstva k jiným měřítkům a dimenzím, analogicky k pokroku lidí z dimenze zvířat do dimenze civilizace z prvního dějství filmu. Dalším je rozbor náboženství, nebo koloběh života zaznamenaný ukončením i počátkem ve vesmíru.

Ve filmu o rozpočtu 10,5 milionu dolarů Kubrick dosáhl vrcholu redukce, když film čítající 150 minut sestříhaného materiálu oplývá naprostým minimem dialogů a herců. Kubrickův perfekcionismus znamenal vytvářet pro každý projekt podrobné plány s pečlivou organizací. Vzhledem k jeho velké potřebě kontroly byl odpovědný nejen za režii, ale také za produkci, scénář, kameru a střih. Dílo si zasloužilo jednu cenu Akademie za speciální vizuální efekty.

[1, 3, 21,22]

1.4 Rozbor HAL 9000



obr. 8, 9 HAL [google images]

HAL 9000 je zkrácený název Heuristically programmed algorithmic computer (Heuristicky programovaný algoritmický počítač). Má na starosti chod vesmírné lodi a plán splnění mise k Jupiteru.

Je sestaven tak, aby dokázal komunikovat s posádkou. Komunikovat znamená vést běžný rozhovor, uvádět stav ostatního zařízení lodi. Už jen samotná schopnost, že HAL mluví, rozumí jazyku a rozezná koncept, jsou přívlastky, které nebyly dodnes u umělé inteligence vyvinuty. Stejně tak fakt, že HAL vidí. Konkrétně ve scéně, kdy odezírá ze rtů astronautů rozhodujících, zda uvést HALa mimo provoz. HAL tuto situaci zhodnotil slovy: „I could see your lips moved“ (odezírál jsem ze rtů). Tím se jeho vnímání rovná lidskému, jelikož zpracoval vizuální vjem a pochopil koncept vypořádaného rozhovoru.

V interakci na rozhovor astronautů se HAL uchýlí k zavraždění jednoho z astronautů. Zde je diskutabilní, na čí straně je vina. Bylo zabití Franka Poola chyba programátorů počítače, nebo porucha HALa? Jestli znal HAL jako jediný celou náplň vesmírné mise a měl za úkol ji splnit, mohla by se brát jako porucha systému, kdyby nechal Franka Poola a Davida Bowmana systém vypnout a tím misi nedokončit. Scéna, v níž se HAL uchýlí k zabití Franka mu David nařizuje at' od svého záměru opustí, ale HAL pokračuje a odvětí slovy: „I'm sorry Dave, I'm afraid I can't do that“ (Omlouvám se Dave, ale obávám se, že to nemohu udělat). Tím dává na srozuměnou, že má přikázané misi splnit a je nutné pro úkol podstoupit tyto kroky. Zde je v rozporu hlavní otázka bakalářské práce, zda stroje mohou

myslet jako lidé, jelikož emocionální rozhodnutí by zde nedovolilo zabít nevinného člověka kvůli plánu splnění mise, která neměla na životě nikoho ohrozit.

Shrnutí Kubrika v otázce vývoje umělé inteligence je scéna, ve které HAL hraje s Frankem šachy. Tato scéna je dlouhá pouhých 30 sekund, a přesto daný čas stačí na symbolické vyjádření, že počítač porazil člověka v nejstarší a nejsložitější hře starého světa. Ačkoliv i tento projev HALovi vospělosti je třeba vzít v úvahu, zda se skutečně jedná o důkaz jeho inteligence. Existuje druhá možnost, že HAL pouze umí rychle vypočítat pravděpodobnost úspěšnosti tahu. Tím nemusí mít velké znalosti hry a taktických tahů, což by bylo důkazem jeho lidské inteligence.

[6, 21]

2 UMĚLÁ INTELIGENCE VERSUS LIDSKÝ MOZEK

2.1 Umělá inteligence

2.1.1 Definice

Samotný pojem inteligence je těžko definovatelný. Inteligencí oplývají některé živé organismy a vysvětlení co znamená inteligentní tvor je různé. Není objasněná ani problematika, zda je inteligence vyjádřena schopností reagovat na různé situace dle naučených definic, nebo je odrazem vlivů působících na jedince během vývoje a jeho schopností si je ucelit a využít pro řešení jednotlivých problémů. Proto je otázkou umělé inteligence, jak aplikovat tyto poznatky do stroje, který můžeme nazvat inteligentním? Vytvoření umělé inteligence, která by dokonale napodobila inteligenci lidskou, je snahou, která prolíná století. Dle legendy jsou první snahy na našem území datované do období vlády Rudolfa II., které bylo velmi nakloněné všem alchymistům, provozující exaktní vědy. Nejznámější je postava Golema, který byl vyroben pro plnění příkazů a následně, dle legendy, zničen. Jednalo se o tzv. homunkula, neboli “človíčka“, který však údajně postrádal duši, jejíž stvoření náleží bohu. Dle jiné legendy se ve Vatikánu vyskytovala mechanická hlava, která uměla odpovídat na dotazy a konverzovat. Zde je vhodné podotknout, že stejné schopnosti měl Hal z 2001. Když přišla průmyslová revoluce, pohled na vytvoření robota, ztělesnění umělé inteligence, podstatně realističtější a tím kritičtější. Teorii byly položeny základy jak v technických vědách, tak vědách přírodních. Hlavní otázkou se v průběhu let stala právě definice inteligence, jako vlastnosti živého jedince a jak by bylo možné ji implantovat do robota. Ačkoliv první otázky, člověk versus stroj, byly vyřčeny již v 17. století osobnostmi, mezi které je řazený například Rene Descartes.

Zdroj [7, 9, 11, 12]

2.1.2 Počítače a umělá inteligence

Na základě vědeckých prací Turinga, Gulicka a dalších osobností vedly k založení nové disciplíny kterou je intelektika. Předmětem jsou možnosti konstruování umělé inteligence. Turingovu otázku, zda stroje mohou myslet, nahradily otázky nové, které zformuloval R.

van Gulick. První z nich se ptá, zda je možné definovat takový abstraktní systém symbolů, že jeho fyzikální uskutečnění je dostatečnou podmínkou toho, že bude mít intencionální (záměrné) stavy. Druhá se ptá, zda je možné definovat takový abstraktní systém, který nahradí subjektivní zkušenosti. [12] Zastánci realizace umělé inteligence si na první otázku odpovídají kladně bez ohledu na druhou. Stále však zůstává fakt, že systém, který by na tyto dvě otázky našel odpověď, by byl dalším výsledkem naprogramovaného algoritmu programátora. John Searle poukázal na to, že aby stroj pochopil význam slova (symbolu), vedl smysluplný rozhovor a jednal záměrně, je třeba předchozích lidských zkušeností. Aby stroj nejednal podle naučených symbolů, ale uměl posoudit okolí a vytvořit dle toho názory nové se zabývá kognitivní biologie. Turing, van Gulick, Searle, Dennet formují otázky myslí, zda mentální fenomény víry, nebo přání jsou jen člověku neznámé mechanismy, které po rozluštění budou možné aplikovat do umělé inteligence. Nebo naopak pocity považují za reálné stavy lidí, které lze poznat pouze z pohledu podmětu těchto stavů. Tím je nelze strategicky pozorovat vědou. Třetí názor zastává teorii, že stavy víry a přání jsou sice subjektivní stavy člověka, ale lze je pozorovat mechanikou. Biologické mozky, jakožto nositelé inteligence lze napodobit výpočetními stroji, které umí velkou rychlostí projít všechna načerpaná data. Proto je prozatím všechna reálná snaha vyvinout umělou inteligenci závislá na výpočetních technologiích a úzce souvisí s vývojem počítačů. Přestože pojem inteligence není doposud přesně definovaná, existují první definice inteligence umělé. Je snahou napodobit přirozené jevy lidského chování tak, aby nebyly rozeznatelné a umět za pomoci stroje řešit různé problémy, tak jako by je řešil člověk. Hledá možnost udržování a využívání nabytých poznatků. Měla by mít schopnost učit se z vlastních zkušeností a z toho být schopna se adaptovat tak, aby co nejdříve problém vyřešila. Avšak ani u umělé inteligence neexistuje přesná definice.

Za předpokladu vyvinutí umělé inteligence vytvořil v 50. letech minulého století autor sci-fi žánru Isaac Asimov tři zákony robotiky ve znění:

Zákon první: Robot nesmí ublížit člověku, ani svou nečinností dopustit, aby člověku bylo ublíženo.

Zákon druhý: Robot musí uposlechnout příkazu člověka, kromě případů, kdy by uposlechnutí rozkazu bylo v rozporu s Prvním zákonem.

Zákon třetí: Robot musí chránit vlastní existenci, pokud tato ochrana není v rozporu s Prvním, nebo Druhým zákonem.

Přes určitou nedokonalost těchto zákonů přidal Asimov Zákon nultý:

Robot nesmí ublížit lidstvu, ani svou nečinností dopustit, aby lidstvu bylo ublíženo.

Zde se lze vrátit ke konkrétnímu jednání HALa. V podstatě by jeho jednání bylo v pořádku, jelikož úspěch, či neúspěch vesmírné mise by měl pravděpodobně dopad na lidstvo. Tím by HAL poukázal na mezeru v zákonech možností, že v souvislosti s nultým zákonem může obejít předchozí tři.

Dle těchto zákonů by mohla z budoucnosti umělé inteligence plynout jistá hrozba. Avšak v současné situaci je umělá inteligence stále ve vývoji daleko před těmito hrozbami. Příkladem je možné uvést roboty pro vědecko-poznávací činnost, v podobě pavouka pro dostupnost terénu, nebo ryby, či vozítka pro průzkum vojenský. Nejbliže je Japonsko, kde se zaobírají robotem pro domácí práce s lidskou tváří. Stále však nebyl vynalezen robot, reprezentující očekávání od umělé inteligence, která by napodobila inteligentní myslící bytost.

[6, 7, 9, 12]

2.2 Lidský mozek

2.2.1 Základní definice

Nervový systém se skládá z centrální, periferní a autonomní (vegetativní) složky a je nejvyšší koordinační a integrační soustava živých organismů. U člověka tento systém dosáhl nejvyššího vývojového stupně. Centrální nervová soustava (CNS) je ústřední nervová soustava tvořená mozkem a míchou.

Základní strukturální a funkční jednotkou nervového systému jsou nervové buňky = neurony, jichž se u člověka předpokládá asi 100 miliard. Samotný neuron je tvořen buněčným tělem a buněčnými výběžky, neboli dendrity a axonem. Nejvýznamnější vlastností neuronu je schopnost tvořit, vést a předávat vzruchy. Dendrit vede vzruch dostředivě a axon naopak odstředivě. Nervové dráždění je přijímáno i předáváno na synapsích (propojení nervu s nervovou nebo jinou buňkou) .

Projev vzruchu máme elektrický a chemický. Elektrický projev v nervové tkáni v klidu umožňuje potenciální rozdíl mezi jejím vnitřkem a povrchem. Vnitřek je negativní a povrch naopak pozitivní a proto vzniká potenciálový rozdíl označovaný, jako klidový potenciál. Při působení podnětu (změna zevního nebo vnitřního prostředí, která působením na vzrušivou tkáň způsobuje vzruch) dochází k obrácení polarizace a vzniku akčního potenciálu v kladných hodnotách.

Chemický projev je založen na nerovnoměrném rozložení iontů draslíku, sodíku a chloru na obou stranách membrány. Koncentrace uvnitř buňky je mnohonásobně vyšší než vně buňky a naopak koncentrace je zevně membrány mnohonásobně vyšší. Při působení vzruchu se rychle mění propustnost membrány pro tyto ionty a dochází ke změnám elektrických poměrů a šíření podnětu dále v nervové soustavě.

Tento přenos se děje synapsích za pomoci mediátoru. Ten zapůsobí na receptory v iniciálním úseku dendritu a vzniká již zmíněný elektrický vzruch. Zjednodušeně můžeme říct, že chemicky se předává impuls na spojích nervových buněk a elektricky se šíří vzruch po nervové buňce.

2.2.2 Funkce mozku

Mozek je část CNS uložená v lebeční dutině a skládá se z několika částí. Velký mozek je rozdělen na dvě polokoule (hemisféry) v nichž je několik mozkových laloků. Mezi další části mozku patří mezimozek, střední mozek, mozeček, Varolův most a prodloužená mícha, která plynule přechází v páteřní míchu. V mozku rozlišujeme bílou a šedou hmotu mozkovou. Šedá hmota je složena především z těl neuronů a pokrývá povrch velkého mozku v podobě mozkové kůry (2-5 mm) naopak bílá hmota mozková je složena z výběžků nervových buněk. Na povrchu mozku v mozkové kůře jsou patrné rýhy a závitky,

kteře zvětšují povrch mozku. Funkce mozku jsou velmi složité a dosud nezcela probádané, ale lze uvést, že mozková kůra je spoluodpovědná za vědomí, hraje podstatnou roli ve vnímání, myšlení, paměti, duševních schopnostech nebo zahájení volních (záměrných) pohybů. V dnešní době jsou nám známá i některé sídla těchto funkcí jako je centrum řeči nebo zrakové centrum a jiné. Uvádí se, že mozková kůra je složena z 15 – 25 miliard nervových buněk a nalezneme zde primární a sekundární projekční oblasti, jako je somatomotorický, zrakový, sluchový, vestibulární, čichový, chuťový a motorický analyzátor. Do těchto analyzátorů se promítají přesně definované funkce. Dále v mozkové kůře nalezneme Asociační oblasti, které přijímají polymodální informace a nevykonávají žádné sensorické nebo motorické funkce. Člověk má v mozku 3 velké asociační oblasti. Parietotemporooccipitální oblast přijímá akustické a vizuální podněty a tím plní vyšší sensorické funkce. Je zde uloženo například Wernickeovo centrum řeči, které umožňuje komunikaci mezi lidmi. Oblast prefrontální naopak umožňuje vyšší motorické funkce, jako je strategie pohybu nebo řízení naučené kontroly vrozeného způsobu chování. Třetí asociační oblast se nazývá limbická asociační kůra, která má vliv především na řízení motivace, emocí a afektivní projevy v chování. Existence živočichů včetně člověka je spojena a budována na jeho subjektivních pocitech. Tyto pocity běžně vnímáme jako radost, smutek, zlost, pláč nebo strach. Samotný mechanismus emočních reakcí zatím nedokážeme úplně popsat, ale je známé, že hlavní řídicí oblastí je právě limbický systém. V limbickém systému jsou centra, která nám navozují pocit libosti či nelibosti. Pokud zmiňujeme limbický systém měli bychom zmínit i Amygdalu. Amygdala je komplex jader, který dostává informace ze všech částí limbického systému. Uvádí se, že „Amygdala je oknem, kterým se limbický systém dívá na děje spojené s osobou v prostředí“. Pro představu lze uvést, že odstraněním této části mozku u živočicha by došlo ke ztrátě strachu, sníženou agresivitou, z býložravce by se mohl stát masožravec, mohly by nastat změny psychického stavu, zapomínání nebo patologické sexuální chování. Zkoumání projevů lidského chování na základě výzkumu mozku je poměrně nový rychle se rozvíjející obor medicíny zvaný neuropsychologie. Tento obor se snaží lépe popsat výše zmíněné děje v mozku.

2.2.3 Neuropsychologie

Definice neuropsychologie jako vědy je velmi mnoho a liší se dle autorů. Jako jednu z mnoha definic můžeme uvést definici Kolba a Wishawa, že neuropsychologie zkoumá

vztahy mezi funkcí mozku a chováním za pomoci jiných vědních oborů (anatomie, biologie, farmakologie, psychologie, ...). Avšak jejím ústředním bodem je rozvoj vědy o lidském chování, vycházející z funkce lidského mozku. Metaforická definice podle Zaidla popisuje neuropsychologii takto: „Představa mozku jako velkého nádherného domu, stavěného dlouhá tisíciletí s pomocí matky přírody a evoluce. Stavební kvádry byly pečlivě vybírány a všechny pokoje, chodby a schodiště byly projektovány pro funkci efektivního zajišťování servisu pro místního vládce, mysl (rozum). Oba jsou vzájemně propleteni, dům i jeho vládce, takže mysl reaguje na podmínky existující v domě. Mysl by nemohla být tím, čím je, jestliže by nebyla dána jedinečnou architekturou mozku. Tato metafora ilustruje stav problému mysli a těla.“

Poznání lidstva se ubírá kupředu, avšak každý nový poznatek vždy poukáže na několik dalších problémů. Vývoj v této oblasti je ovšem v posledních letech značný a to především za použití počítačů. Například bez algoritmické práce počítače by nikdy nedošlo ke zmapování lidského genomu. Avšak při těchto úvahách nikdy nesmíme zapomínat, že tvořivě k tomu musela stroje dovést heuristická činnost lidských mozků.

[8,10]

3 ZDRHOVADLO V MÓDĚ

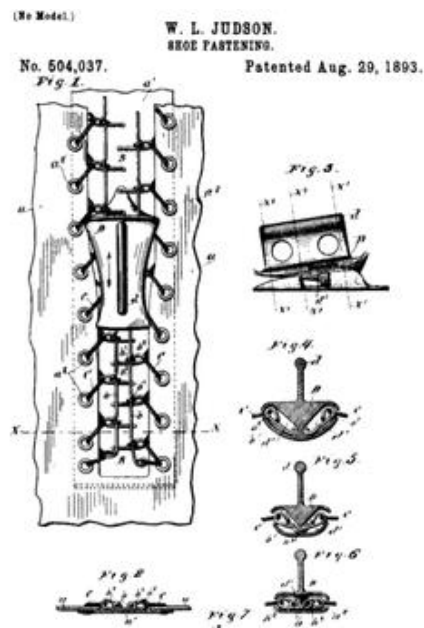
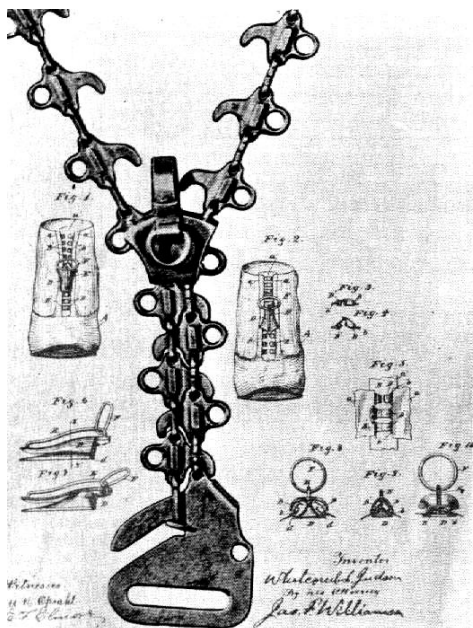
3.1 Historie

3.1.1 První patenty

Název "Zipper" (zdrhovadlo) vznikl v roce 1923, na základě zvuku, který vydává při manipulaci. První žádost o patent na zdrhovadlo podal 7. listopadu 1891 americký inženýr Whitcomb Judson. Tím je považován za duchovního otce zdrhovadla, chápaného jako systém zapínání na principu vzájemně zapadajících segmentů. Avšak navzdory tomu, že s tímto nápadem nepřišel první. V principu stejný nápad zaregistroval o 40. let dříve vynálezce šicího stroje Elias Howe. Zdrhovadlo, představené Judsonem veřejnosti roku 1893 na Světové výstavě v Chicagu, bylo zcela odlišné od dnešních zdrhovadel. Tvořily jej dvě řady kovových háčků, které se do sebe při tažení jezdcem zdrhovadla zaklesly. Velkým nedostatkem tohoto řešení byl fakt, že háčky byly poměrně velké a jednotlivě mezi nimi byly znatelné mezery. V tom spočívala jejich největší nevýhoda, jelikož se do zapínacího systému zachytávaly různé předměty, které se vyskytly v okolí. Mimo jiné se systém zdrhovadla neočekávaně rozepínal. Tvůrčí záměr Judsona byl, že jeho vynález nahradí tkaničky u bot, ale u výrobců obuvi nevyvolalo sebemenší zájem. Dnešní podobu zdrhovadla získala díky práci amerického inženýra švédského původu Otta Fredrika Gideona Sundbacka. V letech 1906- 1914 udělal ve vývoji zdrhovadel velký pokrok, postavený na práci Eliase Howeho a Whitcombta Judsona. V roce 1906 byl najat Sundback pracovat pro společnost Universal Fastener v New Jersey. Následně v roce 1909 byl Sundback povýšen na pozici vedoucího projektanta.

V té době byl produkt stále založen na principu háčků a oček navržených Judsonem. Sundback vyvinul vylepšenou, lépe držící verzi zapínání nazvanou "Plako", avšak ani ta neměla požadovanou pevnost a nebyla o nic úspěšnější než předchozí verze. Sundback konečně Tento problém vyřešil v roce 1913 na principu "Hookless Fastener No. 1", spočívající v navýšení upevňovacích háčků ze čtyř na deset, či jedenáct na palec. Finální verze měla podobu dvou protilehlých řad zubů, které jsou vtaženy do běžce, který je spojuje dohromady a naopak.

[13, 14, 15]



obr. 10 Whitcomb Judson, 1893[lateralscience.co.uk]; obr. 11 Whitcomb Judson, 1893 detail [wikipedia.org]

3.1.2 Současný design

V roce 1914, Sundback vyvinul verzi založenou na zoubkách zamknutých do sebe "Hookless No. 2", která zastala podstatu moderního zdrhovadla. Na místo dvouřadého systému háčků jej tvořily dvě řady drobných kovových zoubků na dvou rovnoběžných tkanicích a tvořily páry. Každý zoubek měl na konci malou prohlubeň a výstupek ve tvaru háčků, které zapadaly do shodně tvarovaných zoubků na stejném místě opačné tkanice. Jezdec, se dvěma Y kanály, spojil zoubky tak, že se zaklesly jeden do druhého. Zoubky byly pevně nalisovány na silný okraj látky s ponechanou záložkou na všívání zdrhovadla do oděvu. Jednotlivé segmenty Sundbackova zdrhovadla byly menší než u jeho předchůdců a proto bylo možné výrazně zvýšit jejich hustotu. Díky tomu zdrhovadlo tak snadno neprofouklo a v mezerách neodhalovalo spodní vrstvy oblečení. Nezanedbatelnou předností vylepšeného systému mimo jiné bylo, že usnadnil masovou strojní výrobu. U.S. Patent 1,219,881 na "Separable Fastener" (rozdělovací zdrhovadlo) byl vydán v roce 1917.

První velké uplatnění zdrhovadel bylo zaznamenáno v období první světové války. Když americká armáda v roce 1917 vstoupila do války, vybavila jimi uniformy a letecké kombi-

nězy vojáků. V roce 1919 začala ve Velké Británii Firma Kynoch z Birminghamu vyrábět zdrhovadla s názvem The Ready Fastener (pohotovostní zdrhovadlo). Skutečný úspěch zdrhovadla se ale dostavil až roku 1924 na výstavě Britského impéria ve Wembley. Jedno ze zdrhovadel tam zapínali a zase rozpínali tři miliónkrát za sebou, aniž by došlo k poškození. Avšak do této doby byla zdrhovadla v civilním šatníku považována za nepatřičný, téměř vulgární. Na pánských kalhotách se objevily až roku 1935. Jedinými, kteří zdrhovadly využili v civilním oděvu, byli někteří obuvníci. Mezi ně patřila společnost B. F. Goodricha, který označil zdrhovadla jejich všeobecně známým názvem "zipper".

[13, 14, 15]

3.2 Uplatnění v módním designu

3.2.1 Zdrhovadla v módě

Teprve ve 30. letech minulého století si zipy začaly prosazovat i na oblečení. Nejprve na oblečení pro děti. Částečně za to mohla reklamní kampaň zdůrazňující, že malé prstíky dětí si se zipem poradí lépe než se zpěčujícími se knoflíky. Později se zipy rozšířily i na oblečení pro dospělé, po roce 1935 se začaly umisťovat i do pánských kalhot, avšak bez většího ohlasu, jelikož bylo zdrhovadlo označováno jako nevhodné, téměř vulgární. Dámská móda zaznamenala použití zdrhovadla v polovině 30. let. Novátorská módní návrhářka italského původu Elsa Schiaparelli použila jako první zdrhovadlo do večerních šatů. Je nutností zmínit, že návrhářka v období 30. let začala silně konkurovat Coco Chanel. Zahrnula do své tvorby surrealisty Salvadora Dalího, Jeana Cocteaua nebo Alberta Giacomettiho. Mezi zákaznice patřily herečky Katherine Hepburn a Marlene Dietrich nebo vévodkyně z Windsoru. V roce 1934 byla Schiaparelli uvedena na titulní stránce časopisu Time. Po druhé světové válce uspěla ve Francii při kostýmním angažmá do filmu Moulin Rouge z roku 1952. Zanedlouho poté odešla návrhářka do důchodu a její módní dům vyhlásil bankrot.

V období 50. let byla zdrhovadla využívána, avšak pouze funkčně. Největší uplatnění našla zdrhovadla v 60. letech, kdy byly symbolem pokroku v rychlosti používání v souladu s ideálem doby. Nastoupila éra dobývání vesmíru, filmů v duchu sci-fi žánru plných futuristických kostýmů, které se odrazily i do módy. Space Age pronikla i do tvorby návrhářů Haute Couture. Španělský návrhář Paco Rabanne využil plastových disků, metalické a ne-

onové barvy. Francouzský návrhář Pierre Cardin uvedl pohodlnější a více nositelnou kolekci odkazující na věk vesmíru. Používal hojně zdrhovadel v zastání funkčním i ozdobným. Dále Space Age neminula návrháře, jakými jsou Rudi Gernreich, nebo Yves Saint Laurent. V následujících obdobích bylo zdrhovadlo využíváno více funkčně, nežli dekorativně. Přesto bylo zdrhovadlo nedílnou součástí módy.

V 21. století, kdy je móda otevřená všem stylům z dob minulých, se zdrhovadlo opět vrací na scénu jako dekorativní prvek. Největší inovací je zpracování zdrhovadla s oddělením textilní části a vytváření dekorací z provázků zoubků. Z nejvýraznějších tvůrců, pracujících se zdrhovadly tímto způsobem je nezbytné zmínit návrháře francouzského původu Denise Gagnona. Vytvořil kolekci šatů modelovaných z pásek zdrhovadel s propracovaným detailem ve směru tvarování. Na některých modelech přidal zapletené copy, které měly jednotlivé prameny složené z většího počtu pásek zoubků oddělených z klasických zdrhovadel. Použil širokou škálu velikostí zoubků zdrhovadla a paleta odstínů kovu byla převážně zlatých tónů. Od žlutého zlata k barvě mědi, kombinoval mat a lesk. U některých modelů záměrně ponechal na viditelných místech textilní švovou záložku zdrhovadel. V provedení šatů ponechal látku na doplnění zdrhovadel v minimálním množství. Jedná se o umělecké dílo, jehož výtvarné zpracování napovídá, že Gagnon část své kariéry věnoval divadelním kostýmům. Šaty byly vystavovány v The Montreal Museum of Fine Arts v roce 2011. Plné členění zdrhovadly jsou i kolekce Podzim/zima 2010/2011 a Jaro/léto 2011. Materiál tvořící tyto dvě kolekce, je z velké části kůže a barevná škála se drží tmavých tónů hnědé a černé v kombinaci se zlatými a stříbrnými zdrhovadly. Obě kolekce jsou využitelné pro nositelnou módu.

K výraznějším experimentům členění se zdrhovadly patří návrhář Phillip Lim a jeho šaty s aplikovanými zdrhovadly na mini šaty s oble tvarovanou linií po celé délce předního dílu šatů. Ben Arnold vytvořil členěním zdrhovadly siluetu několika tvarovaných špic na každém rameni. Toto členění přechází do hladké linie ze zdrhovadel vedené po vnější hraně paže. Zdrhovadla mají stříbrnou barvu kovu.

Ačkoliv jsou tendence návrhářů využít zdrhovadlo k výtvarnému zpracování, převládá spíše využití zdrhovadla jako funkčního prvku. Není k vidění větší počet výtvarných prací, které by byly zároveň v jistém souladu s minimalistickou formou oděvu.



Obr. 12 Denis Gagnon, The Montreal Museum of Fine Arts [loveatfirst-blush.blogspot.com]

3.2.2 Zdrhovadla v kostýmu

V kostýmní tvorbě se v prvních případech zdrhovadla vyskytovala jako symbol budoucnosti z období 60. let 20. století. Například detektivní kultovní série *The Avengers* se nese v soudobém svědném duchu lesku umělých materiálů, doplněných o relativní novinku-zdrhovadlo. Avšak dominantním směrem v uplatnění zdrhovadel byla éra filmů z Vesmírného prostředí na konci 60. let. Futuristické, kosmické kostýmy byly plné plastu a vinylu. Takové kostýmy byly dozdobeny funkčními zdrhovadly. Do vesmírné éry patří neodmyslitelně sci-fi *Barbarella* z roku 1967, televizní seriál *Star Trek*, 2001: *Vesmírná odysea*. K filmům oslavující technický pokrok, v jehož paralele se nesou i filmové kostýmy, patří *James Bond: Žiješ pouze dvakrát*, *Doktor No*, *Goldfinger*, *Batman a Robin*, *Catwoman*. V pozdějších letech již není zdrhovadlo dominantním prvkem.

Hojně využitá zdrhovadla při zpracování kostýmu byla v roce 2010 ve filmu *The Tempest*, na motivy Shakespearovy *Bouře*, za který byl Sandy Powellové udělen Oscar®. Ke zpracování ji inspirovala módní scéna, například Yamamoto (kolekce na jaro 2007) a D&G (Podzim 2009) a především Balmain v kolekci na podzim 2008 inspirovaná dvorním špa-

nělským kostýmem. Powell vytvořila aristokratické kostýmy, členěné zdrhovadly v klasické siluetě. Použila jak poloviční části zdrhovadla, tak zapnutou formu i s běžci, které fungovaly jako ozdobný prvek.

Jinak je zdrhovadlo v kostýmu nezásadní a plní jen svoji klasickou užitečnou funkci.



Touchstone Pictures

Obr. 13 Sandy Powell- The Tempest [blog.moviefone.com]

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 FILOZOFIE MÓDNÍ KOLEKCE „MIND ODYSSEY“

4.1 Odkaz Kubrickova HALa 9000

2001: Vesmírná odysea je téma nabízející celou škálu inspirace. Od původního záměru zachytit ji do kolekce jako celek bylo nezbytné opustit po načrtnutí prvních skic. Ačkoliv kolekce zůstala u siluety a základní barevnosti nezměněna, bylo třeba najít konkrétní detail. Při hloubání do tématu a opakovaném sledování filmu přišla myšlenka vyčlenit si z celku část příběhu, ve které dominuje počítač HAL 9000, který v sobě skrývá velké téma. Téma umělé inteligence, které naskýtá provokativní otázky, zda lze vytvořit myslící stroj rovný inteligenci člověka. Při ponoření do literatury o lidském mozku a umělé inteligenci vystoupila ústřední filozofie módní kolekce.

Představme si dobu, ve které dospějeme k vytvoření dokonalého robota, jenž by nebyl k rozeznání s živým člověkem. Běžně by komunikoval s lidmi, měl by vlastní mysl, která by mu sloužila k plnění osobních záměrů. Můžeme zde najít nějaký rozdíl? Opravdu je mysl robota, i přes tyto předpoklady, schopna pracovat jako ta lidská? Řekněme, že by mysl robota byla ovlivněna jen logickým uvažováním, schopností vypočítat si pravděpodobnost úspěchu a dle toho jednat bez ohledu na cokoliv. Zaměřit se na konkrétní cíl a bez vedlejších myšlenkových pochodů, ovlivněných emocemi, jej dosáhnout. Jak by se potom lišila jeho mysl od lidské? Člověk je silně emotivní tvor, každé rozhodování má vliv na okolí a každý myšlenkový pochod na sebe váže spoustu dalších úvah. Nelze myslet jen na jednu věc. Výše popsany stroj to dokáže. Některé alternativní vědy by hlásaly, že postrádá duši. Vizuální rozdíl mezi myšlenkou robota a člověka je v kolekci vyjádřena organicky členěnou a rovnou strohou linií. Každý model zachycuje odhalený rozdíl mezi robotem a člověkem v době, kdy je jinak nerozeznáme. Je zobrazena hranice, kdy člověk přestává být člověkem, jakožto emotivním tvorem, a stává se z něj stroj.

5 DOKUMENTACE

5.1 Skici

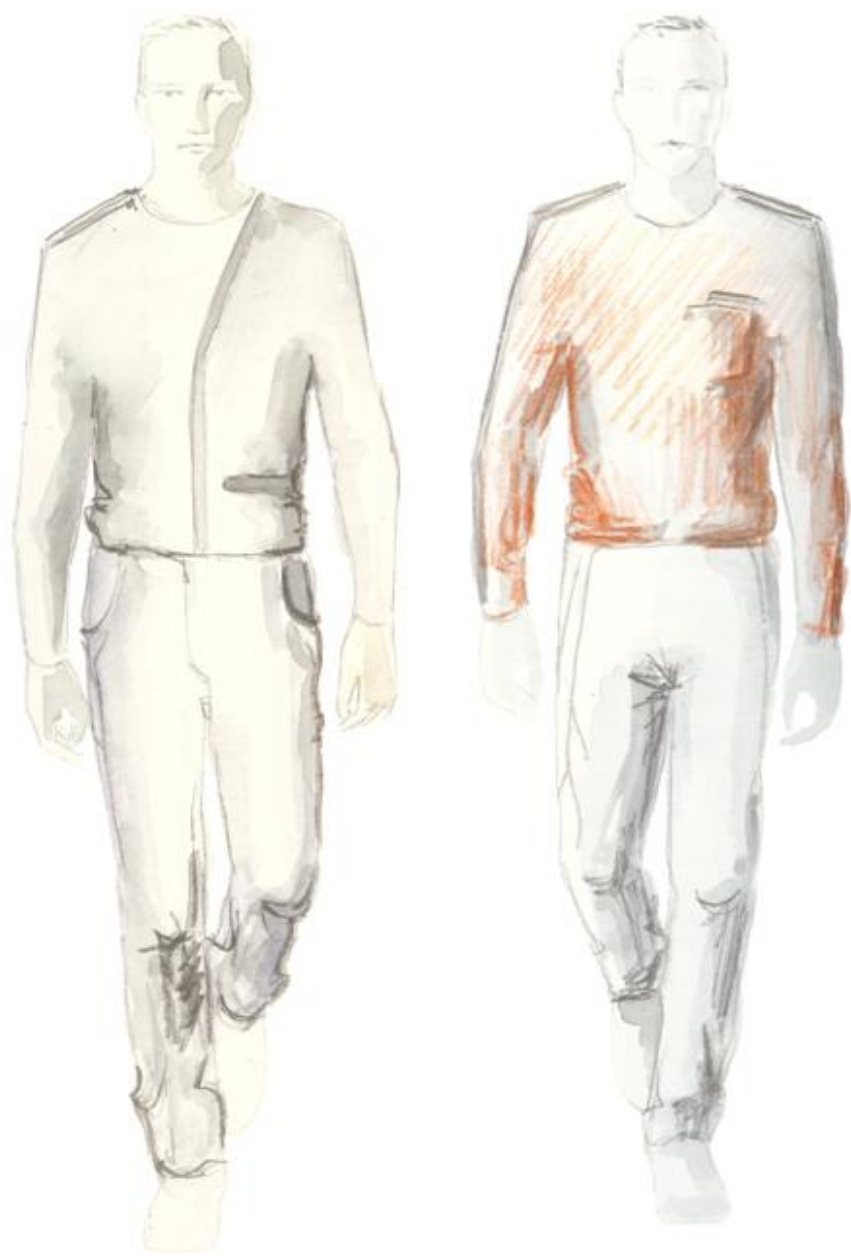


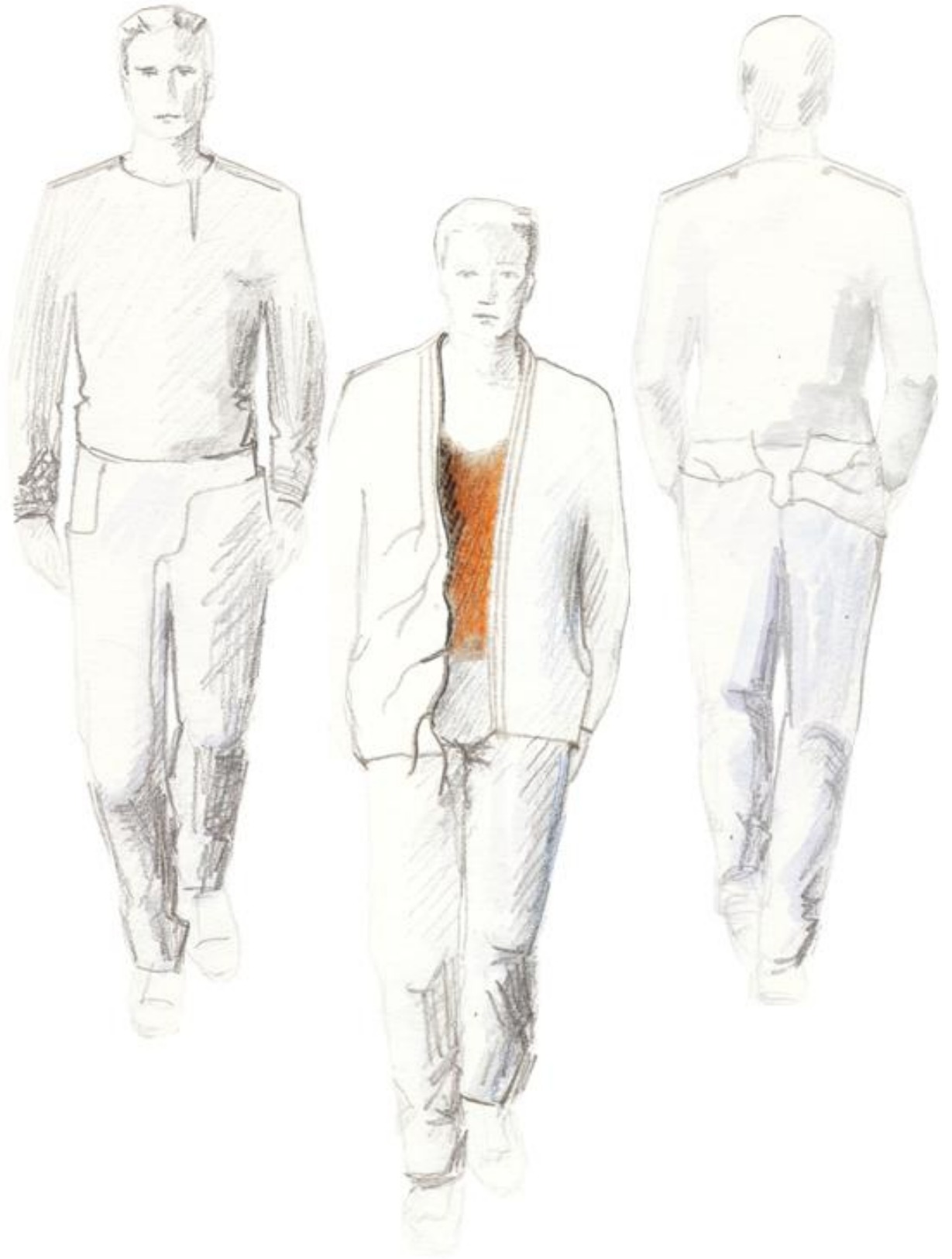












5.2 Technický popis

Módní kolekce se nese v duchu ležérně elegantní módy a je určena pro denní nošení. Dámským modelům dominuje silueta X, s hranatými, zpevněnými rameny a sukní stříhového typu A. Pánské modely tvoří silueta Y a uvolněné střihy. U pánských i dámských modelů je v převážné části využito střihu klínových rukávů. Střihovými manipulacemi jsou klasické švy a výběry přenášeny do specificky tvarovaných členících švů tvořených zdrhovadly. Použité materiály jsou obleková tkanina, s vysokým obsahem bavlny a pletenina, složená z vysokého podílu viskózy a bavlny. Obleková tkanina je využita na místa, která udržují pevnou formu v kontrastu s měkčí, řasenou, skládanou, nebo střihem volněnou pleteninou.

Model 1



Složen z dámského kabátku a šatů. Barevnost je temně modrá a ocelově modrá. Kabátek z oblekové tkaniny je střihu dámského kimonového pláště, s ubranými přídávky na volnost. Ze střihu jsou vynechány pasové výběry. Prsní výběry jsou přeneseny do členících švů, modelovaných v ornamentální dekoraci. Součástí střihu kabátku je stojáček, který plynule přechází v dekorativní členění. Šaty z pleteniny vychází ze střihu pro dámské body, mají úzká ramínka a sukni tvaru A. V přední přehybové části jsou umístěny 4 pruhy zdrhovadla všity do členícího švu. Kabátek je podlepen a začištěn podšívkou. Šaty jsou zapraveny podsádkou, která je začištěna na obnitkovacím stroji s návlekm třítří nití.

Model 2



Dámský kabátek a šaty. Kabátek je ušitý z pleteniny a oblast ramen z oblekové tkaniny. Tím je umožněna střihová modelace ramenou rozdělena členícími švy, do nich jsou vloženy zdrhovadla, která přechází do členících švů ve středu PD (přední díl). ZD (zadní díl) je

členěn horizontálními členícími švy v oblasti ramen z oblekové tkaniny. Dolní část ZD má středový šev a je z pleteniny. Boční linie jsou nařaseny vertikální stříhovou manipulací. Kabátek je zapraven podsádkou v pevné části, pletenina je začištěna na obnitkovacím stroji. Šaty jsou začištěny podsádkou a na obnitkovacím stroji.

Model 3



Dámský kabátek. Vychází ze střihu dámské halenky s klínovými rukávy. V PD je členěn vertikálními členícími švy se zdrhovadly, kterými lze vzhled kabátku obměňovat. Silueta ramenou a oblasti loktů je tvarována ostrými hranami. Ramena jsou vyztužena ramenními vycpávkami. Celý PD je vyztužen lepením. Kabátek je celoplošně podšit vrchovým materiálem (pleteninou).

Model 4



Pánské kalhoty a tričko. Kalhoty vychází ze střihu klasických pánských kalhot. Mají sníženou pasovou linii a pasové výběry jsou přeneseny do členících švů v PD a do ornamentálního členění v ZD. Do členících švů je vloženo zdrhovadlo. Linie sedu je snižena pro více pohodlný sportovnější střih kalhot. Materiál je obleková tkanina s ocelovým odleskem. Tričko vychází ze střihu pánské košile s klínovými rukávy. Materiál je pletenina. Oblast ramenou je členěná zdrhovadly, která přechází do vertikálních členících švů po celé délce zad. Kalhoty jsou zapraveny viskózovou podšívkou. Tričko je začištěno posádkou a na obnitkovacím stroji.

Model 5



Pánský kabát, kalhoty a tričko. Kabát vychází ze střihu pánského saka s klínovými rukávy. V PD je fazona vycházející ze střihu. ZD je rozdělen středovým členícím švem, s všitým zipem, který přechází v lemování průkrčníku a fazony v PD. Zadní díl plynule přechází do předního dílu v dolní části, kde jsou ze střihové manipulace ponechány šosy. Ty lze v PD zapnout. Kalhoty vychází ze střihu klasických pánských kalhot. Mají sníženou pasovou linii a pasové výběry jsou přeneseny do členících švů v PD a ZD. V předním díle jsou modelovány zdrhovadly do ornamentálního členění. Dále jsou v PD umístěny klínové kapsy, jejichž dolní kraj je součástí dekorativního členění.

Tričko vychází ze střihu pánské košile s klínovými rukávy. Materiál je pletenina. Střed PD, průkrčník a oblast ramenou jsou členěny střihově tvarovaným pruhem oblekové tkaniny. Kabátek a kalhoty jsou začištěny viskózovou podšívkou. Tričko podsádkou v oblasti tkaniny a pletenina je zapravena na obnitkovacím stroji.

Model 6



Pánské $\frac{3}{4}$ kalhoty a kabátek. Kalhoty $\frac{3}{4}$ délky vychází ze střihu klasických pánských kalhot. Mají sníženou pasovou linii a pasové výběry jsou přeneseny do členících švů přecházejících z PD do ZD. V předním dílu jsou umístěny nakládané kapsy a pasový rozparek s pasovým límcem jsou vypracovány z líce materiálu. Ostatní PD a celý ZD jsou vypracovány z matného rubu materiálu. Kabátek z pleteniny vychází ze střihu pánské košile s klínovými rukávy. Ramena a okraje ve středu PD jsou členěny úzkými díly oblekové tkaniny a linií zdrhovadla. Kalhoty jsou začištěny viskózovou podšívkou a kabátek je celoplošně podšit pleteninou.

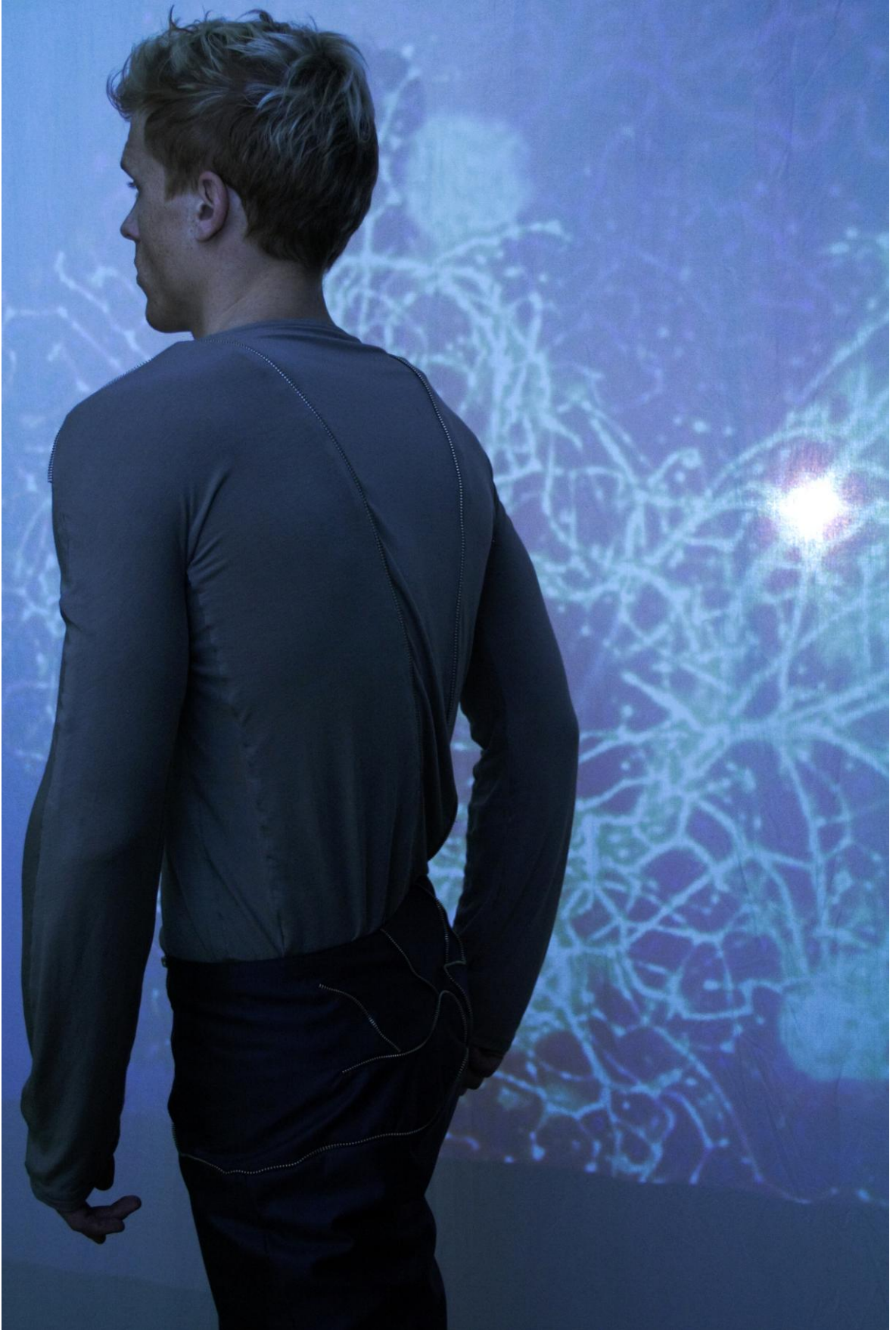
III. PROJEKTOVÁ ČÁST

6 FOTODOKUMENTACE

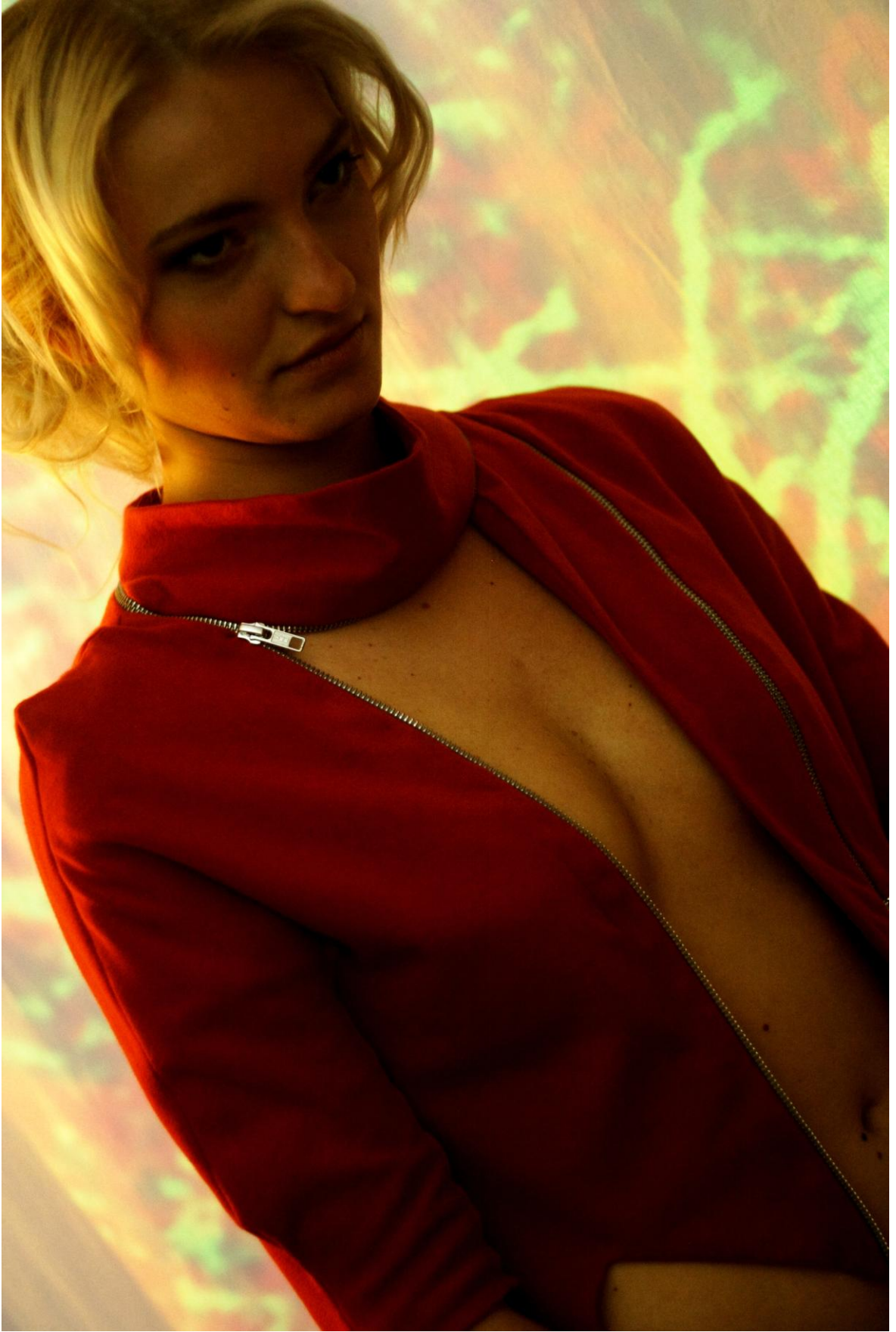
















6.1 Lookbook





ZÁVĚR

Přes četné výzkumy, které nám poodhalily, jak lidský mozek funguje, obrazně vysvětlily některé z procesů, stále nevíme, jak se přesně myšlenka zrodí a jak by bylo možné ji vizuálně zaznamenat. Známe jen, jaké části mozku se při vyprodukování myšlenky zapojí. Pravděpodobně je tato problematika důvodem, proč se výzkumníkům z oboru robotiky nepodařilo lidskou mysl napodobit, naučit roboty vlastnímu uvažování, nebo emocím, jak procesy víry, citů, nebo přání nazýváme. Průzkum teoretické části potvrdil podklad pro filozofickou představu srovnání člověka a umělé inteligence v části praktické.

Na základě teoretické části jsem si mimo jiné utvrdila názor, že kostýmní výtvarnictví je velmi blízké tvorbě módní. Film a móda jsou vzájemně ovlivňovány. Film dokresluje styl, který se musel naučit z módy. Při popisu všedních lidí ve filmovém prostředí se kostýmní výtvarníci inspirovali lidmi z ulice, ale jejich styl doplní o poznání ze světa módy a prostře před diváka další možnost jejich osobitého stylu. Móda se pak může inspirovat z filmového posunu stylu a ohlasu diváků. Móda je kostým určený pro jistou roli v životním příběhu.

Při zpracování módní kolekce v části praktické se HAL, dle očekávání, ukázal jako ideální mezník pro další srovnání dvou hlavních aktérů v problematice člověk versus stroj. Stále tu však zůstala otázka podoby myšlenky- jak ji nakreslit, vložit do oděvu. Dále vyřešit problém, jak zobrazit její robotickou a lidskou podobu. Základní inspiraci pro lidskou stránku kolekce našla v zobrazení neuronu, tedy nejmenší částice mozku, která se podílí na jeho veškeré funkci. Organické členění je stáhnuté do kontrastní strohé linie. Čitelnost a jednoduchost motivu demonstruje představu zjednodušení lidských myšlenkových pochodů do myšlenky robota bez emocí. Tím je vyjádřena podstata HALa. Je lidský ve svých záměrech a cílech, ale zůstává robotem, když je plní bez ohledu na fakt, že tím zásadně uškodí druhým. Paleta barev zachycuje všudypřítomný chlad a kov z prostředí filmu 2001: Vesmírná odysea, protnutá ostrou rezavou barvou, která na plátně převládala v zásadních momentech rozporu s HALovou funkcí.

Výtvarný záměr kolekce vytvořit klasické siluety tvaru X a Y ve sportovně- elegantním stylu byl dodržen. Není zde snaha dát potencionálním nositelům nový typ módy, ale jen jim oživit to, co znají, mají v oblibě a ponechat linie v souladu s estetickým ideálem postavy. Možností modely kombinovat je ponechán prostor pro sebevyjádření.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A FILMU

- [1] Monaco, James. *Jak číst film. Svět filmů, médií a multimédií*. Translated by Tomáš Liška, Jan Valenta, Jarmila Urbánková, Michael Málek. Praha: Albatros a.s. První vydání, 2004. ISBN 80-00-01410-6.
- [2] Bordwell, David; Thompson, Kristin. *Dejiny filmu. Přehled světové kinematografie*. Translated by Helena Bendová, Jan Bernard, Michal Bregant, Zdeněk Holý, Vít Janeček, Petr Kubica, Taťána Marková, Markéta Šerá, Martin Škapa a Stanislav Ulver. Praha: Ekon, Jihlava. První vydání, 2007. ISBN AMU 978-80-7331-091-2; ISBN NLN 978-80-7106-898-3.
- [3] Schröder, N. *Slavní filmoví režiséři. 50 nejvýznamějších režisérů od Chaplina až po Almodóvara*. Translated by Jitka Kňourková. Praha: Slovart s.r.o., 2004. ISBN 80-7209-643-5.
- [4] Amies, Hardy. *ABC of men's fashion*. London: Abrams Books, první vydání, 2007. ISBN 978-1-851-77528-6.
- [5] Blackman, Cally ©. *One Hundred Years Of Menswear*. London: Laurence King Publishing Ltd, 2009. ISBN-13: 978 1 85669 614 2.
- [6] Stork, David G. *Hal's legacy: 2001's computer as dream and reality*. Massachusetts Institute of Technology, 1997. ISBN 0-262-19378-7.
- [7] Zelinka, Ivan. *Umělá inteligence- hrozba, nebo naděje?* Praha: BEN- technická literatura, 2003. ISBN 80-7300-068-7.
- [8] Kulišák, Petr. *Neuropsychologie*. Praha: Portál, 2003. První vydání. ISBN: 80-7178-554-7.
- [9] Mařík, Vladimír; Štěpánková, Olga; Lažanský, Jiří a kolektiv. *Umělá inteligence (I)*. Praha: Academia, 1993. ISBN 80-200-0496-3.

[10] Trojan, Stanislav a kolektiv. *Lékařská fyziologie*. Praha: Grada Avicem, 2003. ISBN 80-247-0512-5.

[11] Descartes, René. *Meditace o první filosofii*. Přeložili a poznámkami opatřili © Petr Glombíček a Tomáš Marvan. Praha: © OIKOYMENTH. Druhé vydání, 2010. ISBN 978-80-7298-427-5.

[12] Z anglických originálů přeložili © Bugár, Peter; Gál, Egon; Chudý, Vladimír; Kamhal, Dezider; Ladzianska, Zuzana; Randák, Miloš; Viceník, Klaudius. *MYSEL, TELO, STROJ*. Bratislava, první vydání; 1992. ISBN 80-7127-032-6.

[13] Petroski, Henry. *The Evolution of Useful Things*. Random House of Canada, 1994. ISBN 0-67974039-2.

[14] Friedel, Robert. *Zipper: An exploration in novelty*. New York: W. W. Norton and Company, 1996. ISBN 0-39331365-4.

[15] Van Dulken, Stephen. *Inventing the 20th Century: 100 Inventions That Shaped the World from the Airplane to the Zipper*. NYU Press, 2000. ISBN-10 0814788084; ISBN-13 978-0814788080.

[16] Connikie, Yvonne. *Fashion of a Decade The 1960s*. New York: Chelsea House An imprint of Infobase Publishing. ©2007 Infobase Publishing. ISBN-13 978-0-8160-6722-0; ISBN-10 0-8160-6722-8.

[17] Carnegy, Vicky. *Fashions of a Decade The 1980s*. New York: Chelsea House An imprint of Infobase Publishing. ©2007 Infobase Publishing. ISBN-13 978-0-8160-6724-4; ISBN-10 0-8160-6724-4.

[18] The Collection of the Kyoto Costume Institute. Translation: Cheetham, Dominic; Fukatsu-Fukuoka, Yuko; Hayashi, Chiharu; Inoue, Ai; Kobayashi, Akio; Morimura, Maki; Shimokusu, Masaya; Shimokusu, Chikako; Susuda, Miwa. *FASHION A History from the 18th to the 20th Century*. Köln: ©2002 TASCHEN. ISBN 3-8228-1206-4

[19] Davies, Hywel. *Modern menswear*. London: Laurence King Publishing Ltd, 2008. ISBN-13 978-1-85669-540-4; ISBN-10 1-85669-540-9.

[20] Dimant, Elyssa. *MINIMALISM AND FASHION Reduction in the Postmodern Era*. New York: Collins Design, An Imprint of HarperCollinsPublishers, 2010. ISBN 978-0-06-192599-3

Film:

[21] Kubrick, Stanley. *2001: Space Odyssey*. (Film, Sci-Fi / Dobrodružný, Velká Británie / USA, 1968)

[22] Harlan, John. *Stanley Kubrick: Život v obrazech*. (Film, Dokumentární, USA, 2001, 142 min.)

[23] Ronson, Jon. *Archiv Stanleyho Kubricka*. (Film, Dokumentární, Velká Británie, 2008, 47 min.)

Web:

[24] news.bbc.co.uk

[25] telegraph.co.uk

[26] hardyamies.com

[27] vogue.co.uk

[28] worthparis.com

[29] csfd.cz

[30] rogerich.com

[31] ceskatelevize.cz

[32] osobnosti.cz

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 [26]

Obr. 2 [22]

Obr. 3 [22]

Obr. 4 [22]

Obr. 5 [1]

Obr. 6 [1]

Obr. 7 [1]

Obr. 8 HAL [google images]

Obr. 9 HAL [google images]

Obr. 10 Whitcombt Judson, 1893[lateralscience.co.uk]

Obr. 11 Whitcombt Judson, 1893 detail [wikipedia.org]

Obr. 12 Denis Gagnon, The Montreal Museum of Fine Arts [loveatfirst-blush.blogspot.com]

Obr. 13 Sandy Powell- The Tempest [blog.moviefone.com]