

NORMA

Kresba, média, kultura a její ovlivnění interpretace
vlastního rukopisu.

BcA. Rostislav Liška

Magisterská práce

2012

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

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: BcA. Rostilav LIŠKA
Osobní číslo: K09505
Studijní program: N 8206 Výtvarná umění
Studijní obor: Multimedia a design – Design oděvu

Téma práce: NORMA – kresba, média, kultura a její ovlivnění
interpretace vlastního rukopisu.

Zásady pro vypracování:

1. Vytvořte si přehled o literatuře a rozsahu práce
2. Zmapujte vývoj kresby dítěte
3. Ovlivnění médií a kulturou, určete pravidla zobrazení
4. Navrhněte médium – podkladový materiál k interakci
5. Vytvořte sérii grafických návrhů pro projekci, případně tisk
6. Technicky vytvořte interakci, případně potisk modelů
7. Presentujte projekt v rámci výstav a přehlídek

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

Seznam odborné literatury:

Příklad monografie:

Davido Roseline, Kresba jako nástroj poznání dítěte, 2. vyd. Praha, Portál, 2001.
208 s. ISBN 978-80-7367-415-1

Ladislav Kesner, Colleen M. Schmitz, Obrazy myslí, mysl v obrazech, Barrister and
Principal, 2011

Paul Klee, Pedagogical sketchbook, 2. vydání 1968

G.H. Luquet, Childrens Drawings (Le Dessin Enfantin) London,
Free Association Books, 1927, 2001. pp. 168. ISBN 1-85343-516-3

Kapitoly v knize: Max Pulver, Symbolism in Handwriting, (Condensed ed.), New York,
Scriptor. ISBN 095137009X.

Diplomové, rigorózní a habilitační práce:

Mgr. Kateřina Bartlíková, MOŽNOSTI VYUŽITÍ PROJEKTIVNÍCH TECHNIK PŘI PRÁCI
ŠKOLNÍHO PSYCHOLOGA NA ZŠ, Univerzita Palackého v Olomouci, 2010

Lexikon magie, Prof. PhDr. Milan Nakonečný, nakladatelství Ivo Železný, Praha 1995

Vedoucí diplomové práce: MgA. Mária Štranecková, ArtD.
Ústav designu oděvu a obuvi
Datum zadání diplomové práce: 15. února 2012
Termín odevzdání diplomové 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 obhajoby ¹⁾;
- 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 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ 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 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit 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

.....
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 nevytělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby proslřednictvím 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 požítovat 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, užije-li 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 vzdělávacímu 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 užit 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 výdělku 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 přihlídnou k větší výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

Obsah

ÚVOD:	10
SEBEVNÍMÁNÍ:	10
<i>Co je cílem projektu</i>	10
<i>Proč kresba?</i>	11
<i>Jak jsem zpracovával kolekce</i>	11
TEORETICKÁ ČÁST	13
<i>Abstraktní vysvětlení vnímání vlastní osobnosti a změn</i>	13
<i>Přiblížení základního tématu</i>	15
<i>Dětská kresba</i>	16
<i>Nástroje určené ke kresbě</i>	17
<i>Paralela s historií</i>	17
<i>Symboly</i>	18
<i>Dětská kresba v historii výtvarného umění a novodobé historii výtvarného umění</i>	18
<i>Snaha o návrat – abstrahování:</i>	20
<i>Příklady z novodobé historie umění:</i>	20
<i>Proces zjednodušování</i>	21
<i>Fáze vývoje člověka (výběr):</i>	22
<i>Co je kresba pro práci psychologa</i>	23
<i>Kresba na akademické úrovni</i>	25
<i>Sémiotika v kresebném projevu</i>	25
<i>Ukázka symbolického významu ve strověku</i>	26
<i>Symboly užitě v komerční praxi, jejich proměna a stylizace</i>	26
<i>Seberealizace a sdílení</i>	28
PRAKTICKÁ ČÁST	29
ROZBOR ČÁSTÍ ODĚVU:	30
<i>Výroba a dokumentace postupu</i>	30
<i>Postup přípravy</i>	31
PŘÍPRAVNÉ STUDIE ODĚVNÍ KRESBY	35
<i>Fotografie finálních výrobků</i>	40
1. ČÁST, FINÁLNÍ PRODUKT 3 OBRAZOVÁ PŘÍLOHA: KOLEKCE NORMA 1. ČÁST, FINÁLNÍ PRODUKT 4	41
DRUHÁ ČÁST KOLEKCE NORMA	44
<i>Definice prostoru, popis kinetiky /dynamiky/ Paul Klee Pedagogical sketchbook, 1953, reedit 1968, UK..</i>	45
<i>Popis interakce a choreografie</i>	45
<i>Způsob fyzického zpracování tématu</i>	52
<i>Techniky indukce obsahu do obrazu</i>	53

<i>Kontinuální výčet akcí</i>	53
<i>Možnosti prezentace práce</i>	55
<i>Obhajoba inspiračních zdrojů</i>	56
<i>Chápání kvality výrobků</i>	57
<i>Výběr technik zobrazování</i>	58
ZÁVĚR	58
PRAKTICKÁ ČÁST, ROZBOR JEDNOTLIVÝCH ODĚVNÍCH ČÁSTÍ	60
FOTOGRAFIE A POPIS JEDNOTLIVÝCH MODELŮ	61
<i>Model č. 1:</i>	61
<i>Model č. 2:</i>	63
<i>Model č. 3:</i>	65
<i>Model č. 4:</i>	67
<i>Model č. 5:</i>	69
<i>Model č. 6:</i>	71
<i>Model č. 7:</i>	73
<i>Model č. 8:</i>	75
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY:	77
SEZNAM OBRÁZKOVÝCH PŘÍLOH:	79

ABSTRAKT

Kresba, média, kultura a její ovlivnění interpretace vlastního rukopisu.

Klíčová slova:

Kresba, symbol, ego , alter ego, dětská kresba, podvědomí, grafické techniky, linoryt, dřevoryt, sítotisk, sublimace, animace, tanec, mapování v animaci, symbol, trajektorie, autoportrét,...

ABSTRACT

NORMA

Drawing media, culture and its influence on interpretation of self-manuscript.

Keywords:

Drawing, symbol, ego, alter ego, kids draw , subconscious, graphic techniques, linocut, woodcut, serigraphy, sublimation, computer animation, tanec, mapping in animation, symbol, trajectory, self-portrait,...

Motto:

Pohled do vnitra sebe sama je absolutní až po nasycení pachem okolí. R.L.

„Jsou tři možnosti jak dát životu smysl: čin, který si vytyčíme; dílo, které vytvoříme; zážitek, setkání a láska.“

Viktor E. Frankl

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem na této magisterské práci pracoval samostatně a všechny pomocné texty a citace jsou pečlivě označeny v textu magisterské práce.

Poděkování : Jednotně všem, jež byly, jsou a budou inspirací, oporou, zdrojem energie i prostředků pro mou práci, která má smysl - snad nejen pro mne.

Téma magisterské práce:

Kresba, média, kultura a její ovlivnění interpretace vlastního rukopisu.

Vývoj osobnosti zobrazený v kresebném projevu, akademická kresba v kontrastu s fází vývoje kresebného projevu dítěte, aplikovaný na komerční oděvní design pomocí interakce a starých grafických technik.

Drawing media, culture and its influence on interpretation of self-manuscript.

My theme of MA study is developing drawing skills from childhood till adult and its effect on personality. Fine art (especially drawing and painting) connected with commercial fashion design. Art piece transferred by interaction and classical graphic technics on to finished commercial outfits.

Úvod:

Sebevnímání:

Kresba, média, pop kultura a její ovlivnění interpretace vlastního rukopisu. Tématem mé práce je kresba, jež je nosnou konstrukcí k přenosu informací o postavení umělce ve společnosti, je kulturní záležitostí, nositelem informací z center vzdělanosti, kulturních center obyvatelstvu. Dnes je soustředěna do muzeí, ale i na ulici a internet, kde je komunikačním prostředkem mladé generace umělců.

Hovořím o kresbě od raných začátků vývoje člověka, jako o hře, až po její akademickou podobu. Návrat ke hře pomocí stylizace do abstrakce, co je to jiného než hra s barvami a tvarem ovlivněna pravidly? Popisují tvorbu vlastní nadreality na příkladech umělců surrealismu a popisují užití těla jako inspirace pro další zpracování v designu. Kritizují a ptám se na možné důsledky vývoje společnosti žijící v digitální a post digitální společnosti, jež může dovést a pravděpodobně dovede lidstvo na pokraj environmentální a společenské apokalypsy.

Co je cílem projektu

Výsledkem tohoto projektu je oděvní kolekce, jež se skládá ze dvou částí.

1. Část kolekce je zaměřena primárně na dětskou kresbu a její aplikaci pomocí tisku na oděv.
2. Část kolekce je komplexnější studií aktu kresby a má definovat pohled na kresbu jako na vědomý přenos energie z oblasti vědomí do oblasti fyzického světa pomocí akce. Výsledkem této akce je fyzická podoba potištěného oděvu.

Proč kresba?

Zájem o kresbu jsem získal již na počátku studia výtvarného zaměření, přibližně ve 14 letech. Dětská kresba mi byla představena minulý rok náhodným pokusem, kdy jsem kreslil anatomickou studii lidské kostry současně s dítětem ve věku 4 let. Primárně mne zaujala diverzita percepce prostoru a stimul k práci. Samozřejmost tahů a jistota následné prezentace. Neomezenost představivosti a jistota v účel (neúčel) hry, kresby či plnění úkolu mne nutí srovnávat a odbourávat bariéry při kreativní činnosti.

Mojí touhou je předávat nabyté informace z prostředí universit se stejnou jistotou, jak mladším studentům, tak veřejnosti pomocí workshopů a přednášek. Stejně, tak pokračovat ve zdokonalování techniky popisné kresby a technik přenosu obrazu, technologií reprodukčních, projekčních a pomocí interakcí na studiích postgraduálních.

Cílem v druhé části této práce bude popis vnímání jednotlivých prostorů užitých ve výtvarném umění, stejně tak i v projevu tanečním (i pohybů při Tai-ji, kaligrafickém psaní) i pomocí definování prostoru přenosu energie definovaném učitelem Bauhausu Paulem Klee (s oporou v pedagogické příručce pro studenty Bauhausu, *Pedagogical sketchbook*, 1953 na podnět Prof. PhDr. Theodor Barth (Reserch fellow, Academy of the arts Oslo).

Jak jsem zpracovával kolekce

V první části kolekce jsem provedl koláž z informací o dětské kresbě a ve fyzické podobě jsem prezentoval asambláže přetištěné na oděv. Stejnou metodu jsem aplikoval na tvorbu samotných oděvů, jehož součástí byl overal s potiskem studie lidského těla reprodukováná sítotiskem UV reaktivními barvami, oděv potištěný sublimační metodou a doplňky replikující

dětskou kresbu (v podobě 3D aplikací)- jež byl později stimul k tvorbě interakce.

Druhá část kolekce a její popis nutně začíná u praktické části mého studia, výuky kresby a vizuální komunikace, jak na půdě Volda college university, tak soukromých kurzů kresby na National academy of the arts Oslo a School of design and architecture Oslo. Zde jsem měl možnost spolupráce, jak s prof. Phil. Theodorem Barth, tak s tanečnicí národní konzervatoře (Daniel Rodrigo Nilsen). Myšlenku přenosu části obrazu na oděv tanečnicka bych po konzultacích a prostudování dokumentů o kinetice a užívání energie v diskursu kreativního procesu a meditace prodloužil do podoby definice užití prostoru /objemu/ tanečnicí a definici prostoru /plochy/ kresby.

TEORETICKÁ ČÁST

Abstraktní vysvětlení vnímání vlastní osobnosti a změn

Byli jsme spontánní a zdravě sebestřední - v té nejčistší podobě. Proč lidé vyhledávají stromy, lezou na ně, pokud nejsou stromy, tak použijí střechy, skáčou po lese a napodobují při tom zvířata? Nebo jen o těchto věcech sní, když se v přírodě snaží odreagovat od každodennosti/akce 1 /.

Proč se v prostoru čtyř stěn cítí člověk klaustrofobicky a soustředěním zapomíná na čas? Chodíme spát bez pocitu uvědomění sama sebe, uvědomění si své existence v reálném čase?

Tyto a další otázky se snažím zodpovědět ve své práci. K vizuální komunikaci výsledků společenského chování používám umění aplikované na oděvní design, jež považuji za důležité sociální médium. Oděvní design řadím do 'Social responsive design' / St. Martens x KhiO 2010-2012/.

Chci probouzet zájem lidí o můj pohled na svět a jeho části, zaujmout lidi, jež možná nemají kuráž na to začít experimentovat pomocí hry a vylouvají se na čas. Věřím, že je to těžké a zdá se to být sobecký pohled člověka, který žije ve společnosti podobně abstraktně přemýšlejících lidí. Přiznávám, že začínám neuznávat pohled společnosti na standarty chování a vývoj člověka.

Je možné, že rychlost učení a reakce, jakou jsme měli v předškolním věku se nám snižuje v závislosti na ztrátě představivosti, či zahlcením našich aparátů určených k přemýšlení, údaji o povinných procesech každodennosti. Proto se stávají hrdiny mas lidé, kteří se této každodennosti

vyhýbají, jež nedokážou udělat správné rozhodnutí a střemhlav se pustit za svými sny.

Logicky je toto možné sledovat v prostředí universit, na kterých se pohybují. Výtvarníci, hudebníci a dramatici jsou si vědomi svého postavení tvůrců společenských hodnot i komiků, jež obohacují životy lidí pomocí tvorby vizuálního kulturního základu.

V opozici a zvláště silné individualitě a její přirozené sociální interakci se staví společnost. Exaktně typ společnosti „nového socialismu“ založený na přirozené / nepřirozené „formě ´svobodné´ interakce. Jež vede k on-line socialismu „/ Andrew Keen, The culture of amateur./. Jak popisuje Andrew Keen, více jsme součástí interaktivní komunity, méně zadostiučinění a reálné sociální interakce, méně uspokojení v životě zažíváme. Doložitelná paralela ke kreativní práci a estetickému konzumerismu v opozici k taktilní recepci a dějinám mechanické - digitální reprodukovatelnosti se jistě nabízí/ Zálešák, Jan, Rámce interpretace, Dizertační práce, str. 33/. O těchto fenoménech se zmiňují v praktické části práce.

Jak se ale vyhnout recepci náhodných obrazů, když výsledek re-designu, jak podotýká Jan Michl, se jeví jako rezultat práce mnoha designérů, respektive postupného, drobného i radikálního vylepšování předchozích řešení, přičemž žádný z jednotlivých účastníků tohoto procesu není s to předvídat ani plánovat komplexnost řešení pozdějších. /Jan Michl, re-design - úvaha/. Tato přirozenost se stává obtížnou v tvorbě tak individuální činnosti, jakou je činnost umělecká. Taktéž se vynasnažím zodpovědět otázku, zdali je individuální řešení a tvorba bez obrazových i informačních vlivů, tvorba *ex-nihilo* reálnou /Jan Michl, re-design - úvaha, str. 8/.

Část první:

Přiblížení základního tématu

Po absolutním pochopení významu kresby ve vývoji osobnosti a proměny tohoto základního projevu osobnosti v průběhu celého dospívání až po dospělost a pochopení kresby jako užitečného nástroje k sebepoznání, nejen psychického, ale i fyzického nástroje k upevňování vůle, trpělivosti a představivosti. I jako nástroje užívaného k terapii a určení psychologické vyspělosti jedince je možné přistoupit ke snaze spojení jednotlivých obrazových částí vývoje v celek, tj. od mladšího předškolního věku až po adolescenci, v případě subjektivního přístupu ke spojení současných snah o akademickou kresbu. Upustil jsem od záměru vytvářet pomocí metody esteticky vyvážené komplexní anatomické kresby nabízející pohled mnoha generací na stejný objekt. Ale tato myšlenka je skryta za sérii interakcí a formu presentace komplexního konceptu.

Stalo se mým cílem vytvářet kresby uzpůsobené dalšímu použití při aplikaci na textil pomocí klasických grafických technik: sítotisku, dřevorytu, linorytu, malby na textil; či technologie tvorby stříhu závislého na originální kresbě a projekci na modelový základ. Tento koncept aplikace obrazu se stal jednou variantou, druhou, jež jsem zvolil v kombinaci je tvorba ve spolupráci a vytvoření prostředí pro interakci mezi živým subjektem a grafickým záznamem tělesné části subjektu.

Tématem kreseb a matric pro vytváření objektů je člověk, zobrazení jeho snahy, možnost samo destrukce pod nátlakem společnosti a vlastní podstaty vlastností, jež se vyvíjí od prenatálního období jedince, jež je závislý na okolí a výchově, či rodinném zázemí a sociální interakci.

Dětská kresba

Kresba je základní vyjadřovací prostředek nejen dětí. Je to nenucená činnost, hra, zábava v pravém slova smyslu, proto ji subjekt nepovažuje za nástroj zkoumání. První pokusy o kresbu se objevují okolo prvního roku života a pravděpodobně jednotlivec tuto činnost neopustí do konce života. Subjekt do ní pomocí znaků, barev a rozložení kresby ve formátu ukládá dekódovatelné informace o vztahu k okolnímu světu. Jsem přesvědčen, že kresba je přímou spojnicí smyslů s podvědomím, pokud jedinec kreslí vědomě.

Mluvíme-li o využití dětské kresby v pedagogické rovině, pak slouží jako *výchovný*, *poznávací* (přináší informace o dítěti), *vzdělávací* (kresba je součástí výukových cílů, které jsou plněny prostřednictvím předmětu výtvarná výchova) a *formativní* (rozvíjí osobnost v mnoha směrech např. jemnou motoriku, vizuo-motoriku, prostorové vnímání aj.), nástroj v práci pedagoga. Kresba je rovněž prostředkem komunikace a

Výsledky tohoto přímého spojení mohou být podrobeny analýze určující efektivitu, hodnotící IQ, nadání a mohou pomoci při jiných diagnostikách (Uždil : s 66). Později se přetváří například v návrhy pro design. Taktéž lze v současné době pozorovat nárůst zájmu o kresbu (popisnou), jež umožňuje rychlejší pochopení záměru při brainstormingu a je skvělou pomůckou k zapamatování obsahu / BI-KhiO, collaborative course 2012/. Pozorovatelný je i návrat k obrazové komunikaci a citelná averze vůči symbolům skrytým v textu v kontextu masové komunikace i rozvoji komunikačních technologií. Pro příklad uvádím citaci: Jean-François Lyotard: "Words are a medium for speech as colours are for vision or sound for hearing. They rebel against being mastered because they already 'speak' by themselves, and we no longer know what they are saying."

Nástroje určené ke kresbě

Klasickým nástrojem kresby je tužka, tedy pokud jde o klasickou paleografii, jehož výzkum tématu provádí Carlsten Lolly na School of design and architecture Oslo v rámci postgraduálního studia, v minulosti z českých vědců, například profesor Jeřábek v poli grafologie. Zlomem ve vnímání tohoto nástroje může být vynález nových technologií přenosu záznamu stopy otírání o podložku, či přenosu průběhu kresby a její intenzity tj. tlaku a následného uložení obsahu do postprodukčního schématu v digitální podobě. O záznamu do digitální podoby se zmiňují později. Zde se stává modifikace přímého záznamu a její popis komplikovaným tématem. Nejen, že nesledujeme přímo vytvářenou kresbu, ale zaznamenává trajektorii, jež kresbu dotváří pomocí předdefinovaných či simulovaných linií.

Paralela s historií

Kresba je základním vyjadřovacím prostředkem již více než dvacet tisíc let.

Inspirovat je paralela vývoje kresby, kterou je možné vyzkoušet v průběhu lidských dějin a vývoje člověka (Jana Chlubná). Nejen paralela vývoje člověka, ale i symboly užívané v Egyptě nejsou náhodnou hříčkou zdobitelů hrobek, ale byly převzaty a přetvářeny z historických pramenů starších civilizací. Jejich prapůvod hledejme také v prvních pokusech jeskynních umělců. V paralele s vývojem kresby dětí se nacházíme na přelomu vědomého ovládnutí směru užití " vlečné " a " rovné " čáry (Uždil, J., s. 15., Lewis-Williams,).

Po fázi nahodilého setkávání čar si dítě začne uvědomovat vztah horizontální a vertikální linie a jejich spojením vytváří první mřížky, takové, jaké byly nalezeny na

fragmentech po činnosti jeskynních "umělců" s datací cca 77000 let v jeskynních jižní Francie a v Africe/ Lewis-Williams, J., 2007/. Po objevení symbolu mřížky se velmi lehce dostáváme ke kruhu, spirále a vlnovce. Paralela vztahu k užití v písmu a symbolice užívané starověkými civilizacemi se přímo nabízí.

V historii kresby se dostáváme dle mého mínění do nejzazšího bodu v období renesance, kdy přesnost a účelnost kresby se spojila s fantazií a kdy popisnost částečně nahradila nutnost užívání symbolů. Znalost perspektivy a anatomie v kombinaci s důsledností pozorovatelů mnohdy vytvářeli normy zobrazování. Výstižným termínem se zde jeví výraz akademická kresba, kresba popisná.

(Ladislav Kesner - Colleen M. Schmitz, 2011).

Symboly

Analogii historie a kresby jsme schopni dohledat v umění až do začátku 20. století. Zajímavou je pro nás ale kresba, jež je výrazným komunikačním prostředkem především nositelem symbolů. Jelikož je symbol nositelem myšlenky a myšlenka, popis, je základním kamenem šíření náboženství, je vývoj kresby pevně spjat s tímto fenoménem a náboženství tak přispělo k progresu kresby i útlumu zobrazování pomocí kresby. Kresba a její přirozený vývoj se tedy stávají závislým na historické situaci.

Dětská kresba v historii výtvarného umění a novodobé historii výtvarného umění

V průběhu dějin se setkáváme s inspirací, či přímo návratem k dětské kresbě u mnoha autorů, převážně v moderním, či postmoderním umění. Tímto únikem z reality můžeme nazvat abstrakci, jež je základem většiny moderních směrů 20. století.

Nejvýrazněji s tímto druhem inspirace pracuje surrealismus, ten má kořeny ve francouzské provincii Paříži a evropských zemích (Rumunsku, Izraeli,...), nevyjímaje skupinu českých surrealistů. Ta byla v blízkém kontaktu se skupinou ve Francii od založení André Bretonem a sepsání Manifestu surrealismu roku 1924 revolučního směru počátku 20. století, nástupce dadaismu, stylu dada.

Surrealisté jakými byly například René Magritte, Joan Miró, Max Ernst, Salvador Dalí, Alberto Giacometti, Valentine Hugo, Meret Oppenheim, fotograf Man Ray a Yves Tanguy, se inspirovali podvědomím a nevědomím ve svých výtvarných dílech. Přímou, či nepřímou se inspirovali i v historii u osobností jakými byl například Hieronymus Bosch (narozen kolem 1450, zemřel 9. srpna 1516), holandským malířem 15. a 16. století. Dodnes je toto umělecké hnutí činné.

Jedním z hlavních inspiračních zdrojů pro tuto skupinu je dodnes teoretický a filosofický základ především Sigmunda Freuda. Jeho výzkumy psychoanalýzy, rozlišil a definoval vývoj sexuálního pudu (stadia psychosexuálního vývoje a vývoje libida) na orální, anální období a falické se studii oidipovského komplexu.

Pro téma této práce, jež je úzce zaměřeno na rozpoznání psychologického základu dítěte, psychopatologických jevů díky kresbě, je důležitý jeho výzkum fází dětského vývoje, který je v ideálním případě pro psychology paralelní (existují výchylky, záleží na rychlosti vývoje dítěte) s vývojem kresby jedince.

K povšimnutí je také, avšak spíše z teoretického hlediska, jak se tyto stadia psychosexuálního vývoje a vývoje libida odrážejí v uměleckých dílech moderních autorů. Taktéž proces jakým se moderní umělci navracejí do těchto stádií v průběhu profesní kariéry, a jakou pro ně hraje libido důležitou roli v životě. Jak tyto "instinkty" zasahují přímo

do jejich tvorby. V této části bych rád vzpomenul kritiku Z. Freuda, jež Harry. K. Wells srovnává s filosofií I. P. Pavlova.

Snaha o návrat - abstrahování:

Dětská duše je oproštěna od reality v čase hry, kresba a její nevědomí vytváří symboly a kompozice ke kterým se umělec po dosažení výtvarného vzdělání mnohdy snaží navrátit pomocí vlastních principů, postupů a výzkumů. Snaha o abstrakci výtvarného pojetí reality je přirozenou reakcí na vnější vlivy společnosti, stereotyp a zkušenosti.

Příklady z novodobé historie umění:

Výběr surrealisty, Joan Miró (Joan Miró i Ferrà) (20. dubna 1893 Barcelona - 25. prosince 1983 Palma de Mallorca), pro srovnávání postupů v tvorbě i paralelou způsobu života, není nahodilý. Juan Miró byl jednou z výrazných osobností surrealistického hnutí. Ačkoliv se Miró poučil fauvismem a kubismem nesdílí zásady analytického kubismu Picassa a Braqua a fauvismus je pro něho také pouze prostředkem, Miró objevuje symboly surrealismu, některé viditelné, některé skryté a nevysvětlitelné.

Nalézání uměleckého výrazu osobnosti jakou byl Joan Miró, je typickým návrat k obecným symbolům a představivosti dětské duše. K nalezení sebe sama mu pomohlo strádání a hladomor, když jeho současníkům drogy a alkohol otvíraly brány k poznání vlastní duše a pomáhaly k oproštění od reality všednosti.

Sebestřednost dětí po narození, neznalost komunikačních prostředků, či jejich nedokonalost, nutí děti používat symboly k vyjádření jejich citů a přání. Stejně je to i s umělci a v podstatě všemi lidmi s tím rozdílem, že chtějí upozornit na

ovlivňující informace a chtějí tímto manipulovat ostatními. Příkladem tokového přenosu informací je práce Keitha Heringa, vedle Andyho Warhola jedním z propagátorů malby založené na Populární kultuře 60. - 70. let v Americe. Keith Hering, Andy Warhol, Jean - Michel Basquiat a další z generace umělců pop artu si uvědomovali sílu s jakou je možné díky něým obrazům promlouvat. Nenásilně lidem reflektovat vlastní názor na společnost samotnou a díky vrozené vlastnosti lidí, sebereflexi, vlastnímu úsudku a spojování souvislostí tak apelovat na sdílení osobní zkušenosti ve veřejném prostoru.

Proces zjednodušování

Akt malby i kresby má svoji kvalitu nejen technickou a estetickou, ale dokáže být i samotnou inspirací pro tvorbu. Jak se můžeme dočíst v člancích vedoucího atelieru Grafika 2 na Akademii výtvarných umění v Praze prof. Vladimíra Kokolii. Ten předkládá pohled vztahů mezi kresbou a prostorem, mezi myšlením, postojem těla a definicemi zažitými v kontextu k životním postojům a cílům / Kokolia, nepublikované texty/. Osobně jsem zaujat paralelou mezi prostorem užívaným kresbou, či kaligrafií ve srovnání s kresbou tělem při meditační metodě Tai-ji. Tomuto tématu se budu věnovat v části druhé v souvislosti s performance.

U všech zmiňovaných se setkáváme a výrazným zjednodušením formy přenosu informací jak pomocí loga, tvaru, linie a barvy. Setkáváme se s reakcí na rychlost soudobé společnosti, té, která nemá čas nacházet sdělení ve složité soustavě barev, nepřeborném množství čar nebo domýšlet si tvar. S nadsázkou můžeme říci, že se lidé postmoderní, postindustriální a post-digitální doby stávají opět dětmi a komunikují jejich jazykem, jsou ovlivnitelní a méně ostražití. Uvědomují si zjednodušení

a možnosti různých interpretací podaných informací, ale snažím se zobecnit a zestručnit na informace přímo se vztahující k pochopení základů této práce. Jako vodítko k základní orientaci v tématu sdílení a zjednodušování může posloužit dokument Press -pause - play / House of radon, 2012 /, popisující tok informací v podobě obrazových sekvencí.

Fáze vývoje člověka (výběr):

Vývoj dětské kresby je přímo spjat s vývojovými fázemi osobnosti dítěte.

Sociální interakce se odehrává již v děloze: matka - dítě, poté nastává fáze novorozence a to do 13. měsíce kdy rozpoznává rozdíly mezi barvami, ne barevnými tóny, ty jsou pro něho rozpoznatelné až od 12. - 15. měsíce života.

U batolete a to do 3 let věku, v případech bez zpoždění vývoje je více či méně rozvinuta řeč a chůze jedince. Progres jaký zaznamenává jedinec v oblasti verbálního projevu je obrovský. Fantazie se rozvíjí a s ní můžeme zaznamenat první tzv. malůvky (první čistě kresebné, lineární náčrty, odlišné od mazanic análního období), stále na motorické bázi (ruka, paže, rameno,...). Slova jsou pro něj symboly, myšlení je stále rychlejší než slova. Zde poprvé spatřuji paralelu s pohybem tanečníků a symbolikou expresivního výrazu.

Předškolní věk je od 3 do 6 let. V oblasti soustředění se setkáváme se synkretismem, soustředěním pouze na detail. Rozvíjí se fantazie, emoce a s ní antropomorfie představ. Kresbou vyjadřuje nesplněná přání pomocí symbolů, jež zná. Projekce je přirozená.

Školní věk od zhruba 10 let věku - růst mozku se zastavuje, jedinec vnímá realistické ilustrace v knihách a zapamatovává si je.

Pubescence začíná mezi 11.-13. Rokem (14.-15. rokem u chlapců). Zájem o sexualitu, emoční nevyváženost, nepřijetí sebe sama, přemýšlení o vlastních úsudcích a unavitelnost díky hormonálnímu vývoji je považováno za kritické období. Následuje adolescence a dospělost, jež jsou v oblasti kreativity závislé na výběru profesního rámce.

Co je kresba pro práci psychologa

První studie dětských obrázků vznikaly v letech 1879 v Lipsku, kdy vznikla první psychologická laboratoř. Souhrnně byla zpracována roku 1887 monografie dětské kresby /Ital C. Ricci/. V roce 1928 se A. Ferrière zmiňuje o objevu významu dětské kresby a srovnává ji s objevením alp jejich otci. Takovou cenu měla, a stále má, dětská kresba pro psychologickou diagnostiku. Zpočátku byly hodnoceny složky dětského vývinu, rozvoje vnímání a jemné motoriky, tvorby pojmů a intelektu dítěte. Teprve později se dostavilo poznání, že kresba dokáže odhalit i osobnost autora a vztah autora kreseb k okolí. A to v citech a zážitcích.

Ve 20. letech 20. století také vznikají první studie dětských kreseb autora *G.H. Luqueta* (1927).

Nárůst zájmu o tuto metodu se neustále zvyšuje a k přesnější diagnostice se využívá znalostí hloubkové psychologie, znalostí vývojových principů a psychoanalýzy. Tyto metody podrobně popisuje ve své knize *R. Davido* (2001). Terapeutická a výchovná práce s dítětem může být také zpřesňujícím faktorem. Nenajde se snad výjimka v historii psychologie, jež by se alespoň okrajově nezabývala dětskou

kresbou, dokladem je například *František Čáda* (1855-1918) či Prof. PhDr. Zdeněk Matějček, CSc.(1922 - 2004).

Spíše okrajově bych rád zmínil významné autory a badatele na poli dětské psychologie a psychopatologie. Asi nejznámějšími na evropském kontinentu je zakladatel Vídeňské poradny psychoanalytik *Alfréd Adler* a *Viktor E. Frankl*, který pracoval s mládeží s presuicidálním symptomem. I *Sir Francis Galton*, průkopník ve studiích lidské inteligence. Významným krokem bylo sestavení psychometrických pomůcek a jejich uvedení do praxe psychopatologie. Nejznámějšími jsou *Gesell School Readiness Test*, *Pre-school Test* autora *Arnolda Luciusa Gesella*. *Florence Goodenoughová* se soustředila na longitudinální výzkum inteligence u dětí a sestavila první zkoušku kresby lidské postavy. Nutno podotknout, že Československo mělo v této oblasti mnoho výzkumných pracovníků se zaměřením na rozdílné skupiny nemocných, či jinak znevýhodněných dětí.

L. Benderová, pracující na *bender-gestalt* testu v úpravě *M. Vágnerové*, *František Čáda*, *F.Šeracký*, *O.Kádner* a *V.Příhoda* jsou významnými průkopníky art terapie a výzkumníky oboru psychiatrie a dětské psychologie.

Asi nejčastějšímu využití se rozborům kresby dostává při testu školní zralosti pro děti v předškolním věku. Díky kombinaci technik se u dítěte testuje mentální úroveň - inteligence jedince, úroveň komunikačních prostředků - jazykové bariéry, nedostatečná zralost, zkoumá se afektivita dítěte - schopnost reagovat pomocí emocí a citů a vyjádření znalostí o vlastním těle.

/Podrobněji k druhům testům školní zralosti, symbolům v kresbě, symbolice barev a detailnímu psychopatologickému rozboru v příloze 1./

Kresba na akademické úrovni

Při práci kreslíře využíváme spojení smyslů hmat, vidění, představy / předpovědi /a kombinaci předešlých zkušeností /Frith 2007, str. 36/. Získáváme tak přesnou představu o zobrazovaném objektu a tuto představu můžeme posléze aplikovat na jakýkoliv předmět a jeho zobrazení. Jakkoliv se představa bude lišit od výsledné zkušenosti, mozek tuto nápravu sjedná námi vytyčenou čáru, potažmo rozdělení plochy nadále přizpůsobíme. / Wolpert, Doya, Kawato, 2003- Obrazy mysli, 37 a Kokolia V., nepublikované texty /. Výsledkem praxe kresby je tedy zkušenost potvrzená repeticí - drillovým cvičením. Tak se stává zažitou informací. V kresbě se zaobíráme nejen vedením linie, změnami směru, intenzitou přítlaku nástroje, ale také pomyslnou hloubkou obrazu. K tomuto nám pomáhá perspektiva. Perspektiva je kalkulace efektů vzniklých umístěním objektů různé velikosti v trojrozměrné síti plochy - prostoru v obrazu. Zde se jedná o 1- 6 ti bodovou perspektivu / Dick Termes, New perspective systems/. V podstatě se jedná o optické iluze, jež jsou závislé na naší zkušenosti a vytváří efekt odhadu vzdáleností a předpokladu zakřivení objektu před i za viděným horizontem. Předpokládaný průběh linií objektů z různých materiálů se využívá i v oděvním designu.

Každá věc má horizont, nebo více horizontů. Při práci s více horizonty, při pohledu na objekt, se stává zkušenost vidění labilní. Toho se dá využít v práci s objemem v oděvním designu. Zkušenost s předpokládanou percepcí vytvářených designových objektů je důležitým atributem realizace projektu.

Sémiotika v kresebném projevu

Sémiologie přiřazuje znakům jejich smysl, znak můžeme nazvat symbolem a komplex symbolů spojuje kontext. Symbolon

nebo symbalein znamená směs nebo sloveso smísit. Práce zahrnuje symboly spojené s ranou fází dětské kresby vizuálně využitě při potisku materiálů.

Ukázka symbolického významu ve strověku

Krev

Platila za sídlo duše a životní síly; v kultech Kybelé a Mitry byli mystové křtěni krví obětních zvířat; ale i naopak je krev pokládána za něco znečisťujícího (zejména krev menstruační); v křesťanství má prolitá krev Kristova význam vykupitelský; význam krve je obsažen i v biblickém výroku „krev jest život“ (Mojžíš I., 12, 23) a v přinášení krvavých obětí.

Čtverec

Symbol statického, nedynamického; v Číně byli kosmos a země chápány kvadraticky; pythagorejci spatřovali ve čtverci sjednocené působení čtyř elementů a tím sil Afrodíty, Démétry, Hestie a Héry, jejichž syntézou byla matka bohů Ruda; v křesťanském umění je čtverec symbolem země, podle C. G. Junga je symbolem hmoty, života a pozemské reality (Prof. PhDr. Milan Nakonečný, 1995).

Symbyly užité v komerční praxi, jejich proměna a stylizace

V praxi oděvního designéra užíváme jak symbolickou funkci barev, tak symboly samotné a to v závislosti na cílové skupině pro kterou design vytváříme. Užití symbolů je v lepším případě vědomé. Navrhování oděvů a jejich součástí pro specifickou subkulturu, či skupinu s určitým zaměřením je možností k prozkoumání komunikace myšlenky skryté za symboly. Z minulosti je známa propagace zástupců hnutí Dada pomocí kooperace s předními módními návrháři. Jako příklad uvedme

transformaci díla Andy Warhola technikou potisku na textil a aplikaci na textilní objekt.

Dalším příkladem můžeme uvést současnou oděvní značku Anti Sweden (www.Antidenim.com) v názorově vyhraněném profilu a Moods of Norway jako reprezentanta mainstreamu - a - porter. Vlastnost vytváření obrazu jedinečnosti myšlenky a jejího dlouhodobého následování je klíčová pro tvorbu tradice oděvní značky. Pochopení komunikačních možností media zvaného design oděvu je klíčový pro navrhování úspěšných a 'smysluplných' kolekcí. Silueta, barevnost i detail je nositelem informací nejen pro kupujícího. Díky těmto kvalitám komunikuje s okolím a vytváří komunikační šum.

Vizuální komunikace zahrnuje i oděvní médium je založena na základním předpokladu vidění daného objektu. Medium je prezentováno primárně plošným 2D objektem a zahrnuje typografii, značení, kresbu, grafický design a ilustraci. Myšlenka se komunikuje pomocí kombinace zmiňovaných technik a obraz je konfrontován s okolím. V oděvním designu využíváme diverzity stříhové konstrukce, technik potisku materiálu a jeho podkladovou barvu, dimenzi doplňků a aplikaci obrazu sloužícího ke komunikaci myšlenky.

V případě vizuální komunikace v produktovém designu, kam můžeme zařadit oděvní design a přidružené obory, je medium přenosu informací trojrozměrné a dynamické. S touto vlastností jsou spojeny jak výhody, možnost zaujmout více potenciálních příjemců, i nevýhody, jakými je například závislost na presentačních schopnostech nositele.

Vizuální komunikace je základním prvkem vizuální kultury, propagandy a základem globalizace.

Seberealizace a sdílení

Sebeanalýza výtvarníka je dle mého mínění jednou z metod determinace a fakticity seberealizace. Exaktní poznání subjektivní individuality a sebeurčení ve společenském diskursu dodává odvahu a jistotu v realizaci. Paradoxem může být situace, kdy zkušenost potlačuje kreativní percepci. Taktéž uvědomění si 'disproporce mezi „žitou“ kulturou většinové společnosti a kulturním kánonem' (Jan Zálešák) může být jistým šokem, zvláště v době masové výměny informací a kultury založené na sdílení zpráv kódovaných v obrazech (Presspauseplay, 2011). Používám pro to slovo komunikační 'mor', kdy převažuje komunikace nad kreativní produkcí. Paradoxně dochází k touze obsáhnout vše, co je viděno, k univerzalismu. K nenasytné touze po dosažení kombinace dovedností v různých oborech lidské činnosti. Možné vysvětlení můžeme nalézt i popisem struktury zdrojů informací, jež nemůže být hodnoceno jako horizontální cílem, či vertikální diverzitou technik, ale také jakýmsi principem krátkodobé valence bez diskurzivní analýzy.

Ale i cílevědomost může být podmínkou k inspirační disperzi. Jakou roli hraje kreativita subjektu plně dispozičního optimismu neživena osobní inspirací, ale obrazovým operátem? Praxe figurální kresby slouží k uvědomění si ať proporcionálních vztahů, prostorových objemů, charakteristiky modelu, formátovém umístění, uvědomění si užití os X, Y a Z a k optimalizaci vlastního stylu kresby. Zvláště pak poslední jmenovaný okruh je pro mne zajímavým diskursem vztahující se jak k inspiraci, realizaci a transformaci představ do podoby objektu, v užším smyslu, kresby.

Ta je pro mě demonstrací uchování subjektivní inspirace a na straně druhé skládáním inspiračních zdrojů a být pouze

výsledek komparace děl se znalostí subjektu. Vzniklý kompilát je současným trendem grafického designu a možným důsledkem demokratizace umění a sdílení obrazových dat a instrukcí.

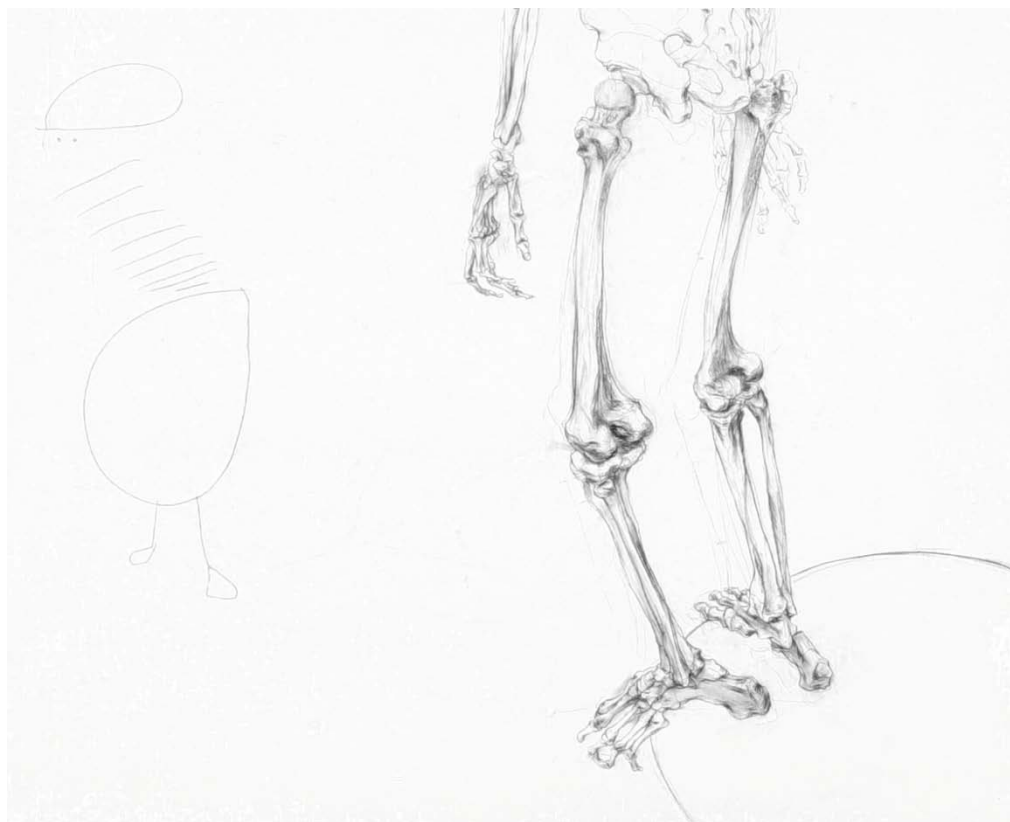
V závislosti na předdefinovaných postupech sdílení a tak i potvrzení reality a očekávání intenzivní recepce příjemci se jak kompiláty, tak originální díla mohou setkávat jak na špičce duplikovaných a viděných, tak mohou být 'pohřbeny' v mase jiných informačních 'šumů'./ Suzan Sontagová/ V době kterou popisuje Margaret Dikovitskaya (2005) jako 'cultural turn' a 'pictorial turn', udává kvalitativní a kvantitativní proporce oblasti, jež se nazývá vizuální kultura. Zájem řady teoretiků se postupně přesunová k vizuální kultuře jako „místu“, v němž se projevuje nejživěji „pulz“ doby. Zájem o populární vizuální kulturu projevovali představitelé kritické teorie jako Walter Benjamin a Theodor Adorno a v oblasti umělecké kritiky a teorie Susan Sontagová, Judith Williamsonová, Leo Steinberg nebo Dave Hickey. Reakce sémiotiky jakými jsou Umberto Eco a teoretiky kulturních studií například Stuartem Hallem se jeví přirozenou.

PRAKTICKÁ ČÁST

1.část kolekce

V první části kolekce jsem provedl koláž z informací o dětské kresbě a ve fyzické podobě jsem presentoval asambláže přetištěné na oděv. Stejnou metodu jsem aplikoval na tvorbu samotných oděvů, jehož součástí byl overal ve dvou barevných variantách, hnědé a modré s potiskem studie lidského těla. Inspirací potisku se stala kresba povrchu svalové tkáně lidského těla reprodukováná sítotiskem UV reaktivními barvami. Oděv potištěný sublimační metodou a doplňky znázorňující

dětskou kresbu (v podobě 3D aplikací) byly výsledkem informačního mixu.



Obrazová příloha 1: Ilustrace inspirace dětskou kresbou

Rozbor částí oděvu:

Výroba a dokumentace postupu

Návrhy jednotlivých částí kolekce (abstraktní skici) na téma Norma byly vytvořeny technikou koláží a asambláží ve spolupráci se studentem fotografie UTB při pracovní stáži na Volda college university. Technika potisku folií jehličkovou tiskárnou a následné tvoření moaré efektu mě bylo představeno Janem Khurem. Společně jsme kombinovali fotografický materiál a fixovali tavící fólií sloužící k ochraně dokumentů. Moaré efekt tvořený překrýváním tiskových rastrů umožnil jak průhlednost tištěných objektů, tak simulaci

3D efektu při nahlížení z více stran. Čiré fólie jsem posléze doplnil o fólie v základních barevné škále a přírodní materiály či inkoustový pigment.

Hlavní inspirací je zde motiv společné 'hry', kreativního procesu tvorby pomocí zkušenosti a zkouška materiálových možností. Princip hry je blíže popsán v části popisující tvorbu druhé části kolekce a jejího teoretického základu.

Overall:

Počet vyrobených kusů 4 (3 dámské, 1 pánský)

Materiál: Oboulícni letenina 220g/m², 100 % bavlna

Ilustrace povrchové svalové tkáně lidského těla je přesnou kopií 'první' vrstvy, jež se nachází pod pokožkou a tukovou tkání. Její kopii jsem prováděl za asistence pana asistenta Radka Petříčka v atelieru kresby UTB ve Zlíně.

Postup přípravy

Střihovou konstrukci overalu jsem zmenšil v měřítku 1:10 a vyřezal z kartónu hmotnosti 250g se záložkou. Stejný postup jsem zvolil i pro část rukávovou. Na takto vytvořenou maketu jsem aplikoval kresbu kostry frontálního plánu, bočního a zadního pohledu. Určil jsem body, kde se kostní výběžky přímo dotýkají kůže, kde jsou viditelné změnou struktury a zbarvením kůže a aplikoval jsem spojení svalových vláken pozorovaných z anatomických zdrojů. Po dokreslení jsem maketu zpět rozložil a kresbu zvětšil na velikost 1:1. Po doplnění objemů a korekci směrů svaloviny jsem duplikoval kresbu pomocí emulze černé barvy firmy Edding na folii užívanou k potisku vzorů pro sítotiskovou matici.

Tuto matici jsem rozdělil na 3 části: 1. část vede od linie boků k průkrčníku, 2. část vede od pasové linie k celkové délce nohavice a 3. část je střih rukávu. První a

druhá část byla oddělena křivkou pro snazší napojení při tisku.

Pro potisk jsem použil emulzi UV reaktivní - Blacklight, jež je doplňkovou bází pro sítotiskové plastizolové barvy. Tyto barvy byly sponzorským darem firmy Finish Pardubice. Potisk metodou sítotisku jsem provedl ve firmě Agentura-D, Zlín, jež mi byly skvělým partnerem nejen při realizaci tohoto projektu, i v případě přípravy kurzů sítotisku pro studenty atelieru Oděvního designu UTB. Dokončovací práce na overalech byly konzultovány s technickými pracovníky UTB.



Obrazová příloha 2: Budování anatomie, matrice potisku

Modely 1. části kolekce jsou potištěny sublimační metodou. Metoda je založena na reflektivním plošném potisku přenosového materiálu /nesavý papír/ pomocí speciálních termo-reaktivních

barev, zaschnutí a následném tisku. Tisk se provádí pomocí plošného, nebo válcového lisovacího zařízení s teplotou aktivní plochy 217 °C navršením potisknuté matrice -speciální papír - na rozložený textilní materiál s obsahem polyesterového vlákna v minimálním množství 60% objemu materiálu.

Průběh tisku: Prudkou změnou teploty se mění skupenství sublimační barvy / vodní základ / z pevného na plynné (sublimace). Molekuly barviva obarvují polymerní materiál do hloubky vláken v případě přímého kontaktu materiálu a působením tlaku. Obarvování do hloubky oproti jiným metodám má výhodu v barevné stálosti, vynikajících vlastnostech v otěru a pestrosti tisknutých barev - tiskne se ve všech digitálních formátech a barevných rozlišeních (systémech). Samozřejmostí je jejich ekologická a zdravotní nezávadnost (EU normy REACH). Problematická je fáze procesu sublimace, při které se z taveného materiálu uvolňují karcinogenní sloučeniny do ovzduší.

Použitím syntetického materiálu (100% polyester) i ostatních složek použitých při konstrukci stejného syntetického základu jsem vyrobil plně recyklovatelný spotřební výrobek. Střihové konstrukce jsem volil jednoduché. Hlavním atributem kolekce jsou potisky a ty vyžadují jednoduchý konstrukční základ a kombinace s materiálem stejného taktilního základu. Jako doplňkovou barvu jsem použil základní barvu nepotištěného materiálu, barvu bílou i rubo - lícně .

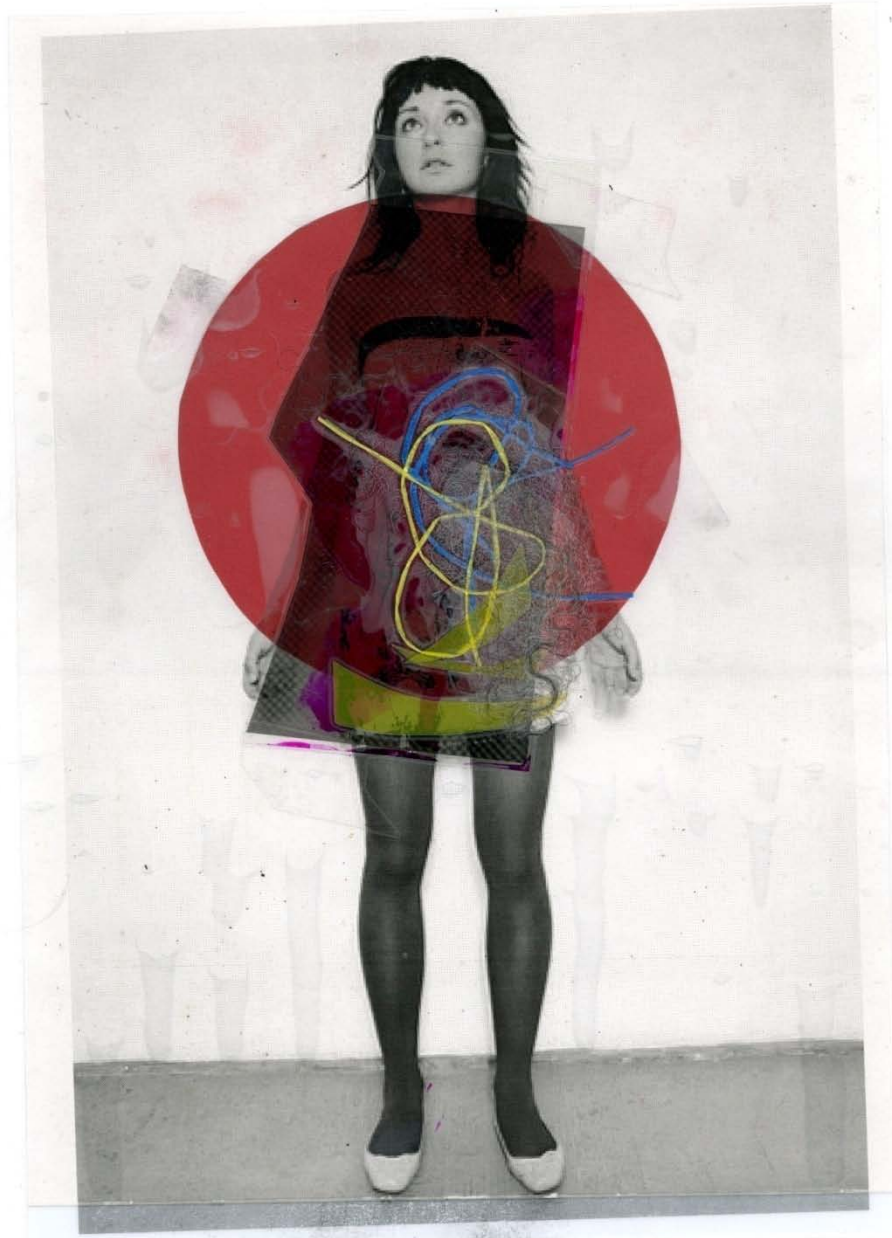
Pro presentaci kolekce na veřejnosti (fyzická presence modelů na objektech), jsem jednoduchou siluetu doplnil o aplikaci složenou z 270 metrů tvarovatelných dutinek z recyklovaných PES materiálů ve složení: drát, ochranný materiál, provazový materiál, šitá dutinka ve třech délkách.

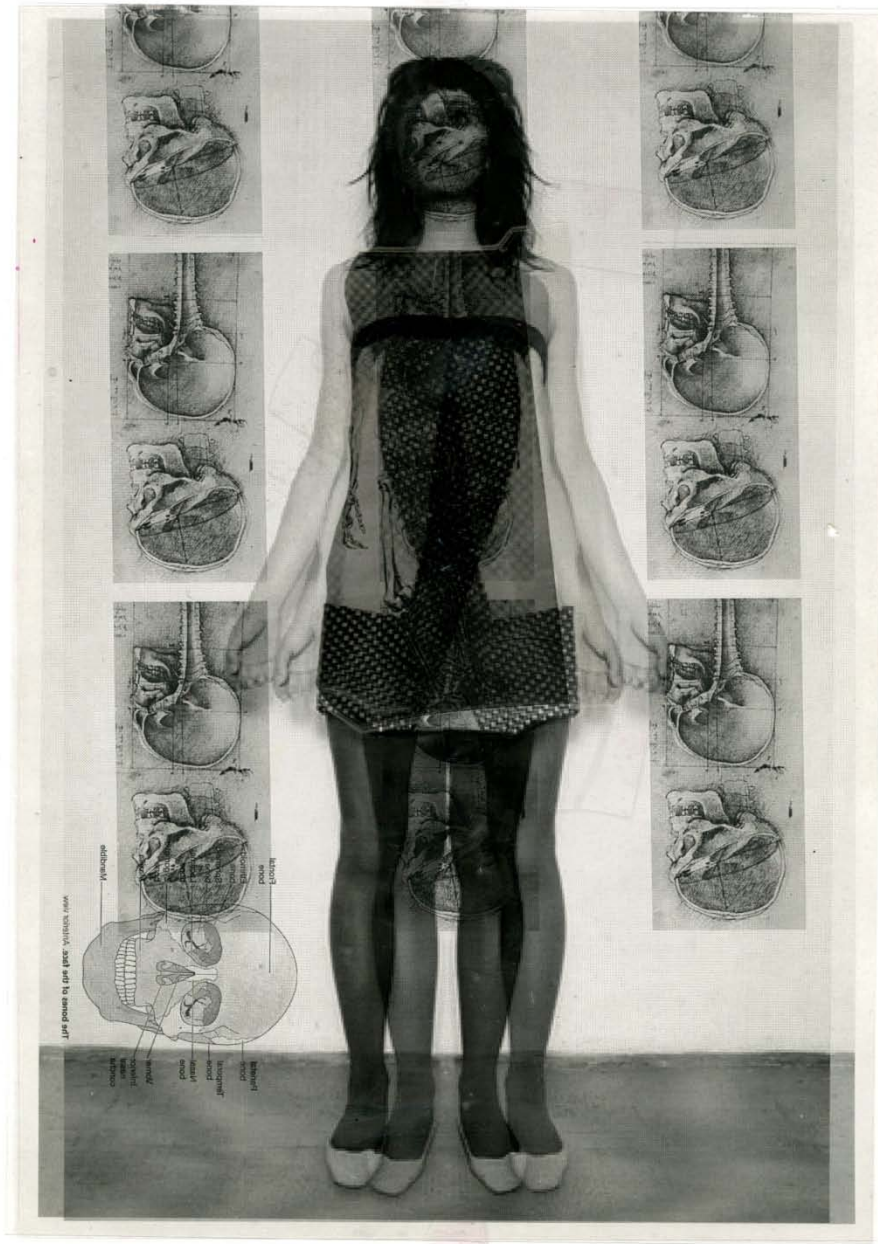
Doplňky ke kolekci vytvořila na stejné téma z recyklovaných materiálů studentka atelieru Design kovu a šperku Západočeské university v Plzni Marcela Steffanová s odborným vedením profesora Vratislava Karla Nováka. Její kolekce šperků je vyrobena z recyklovaných sítotiskových šablon spojených chirurgickou ocelí. Symbolika tvarů vyřezávaných částí kolekce šperků má přímou spojitost se základy kolekce Norma.

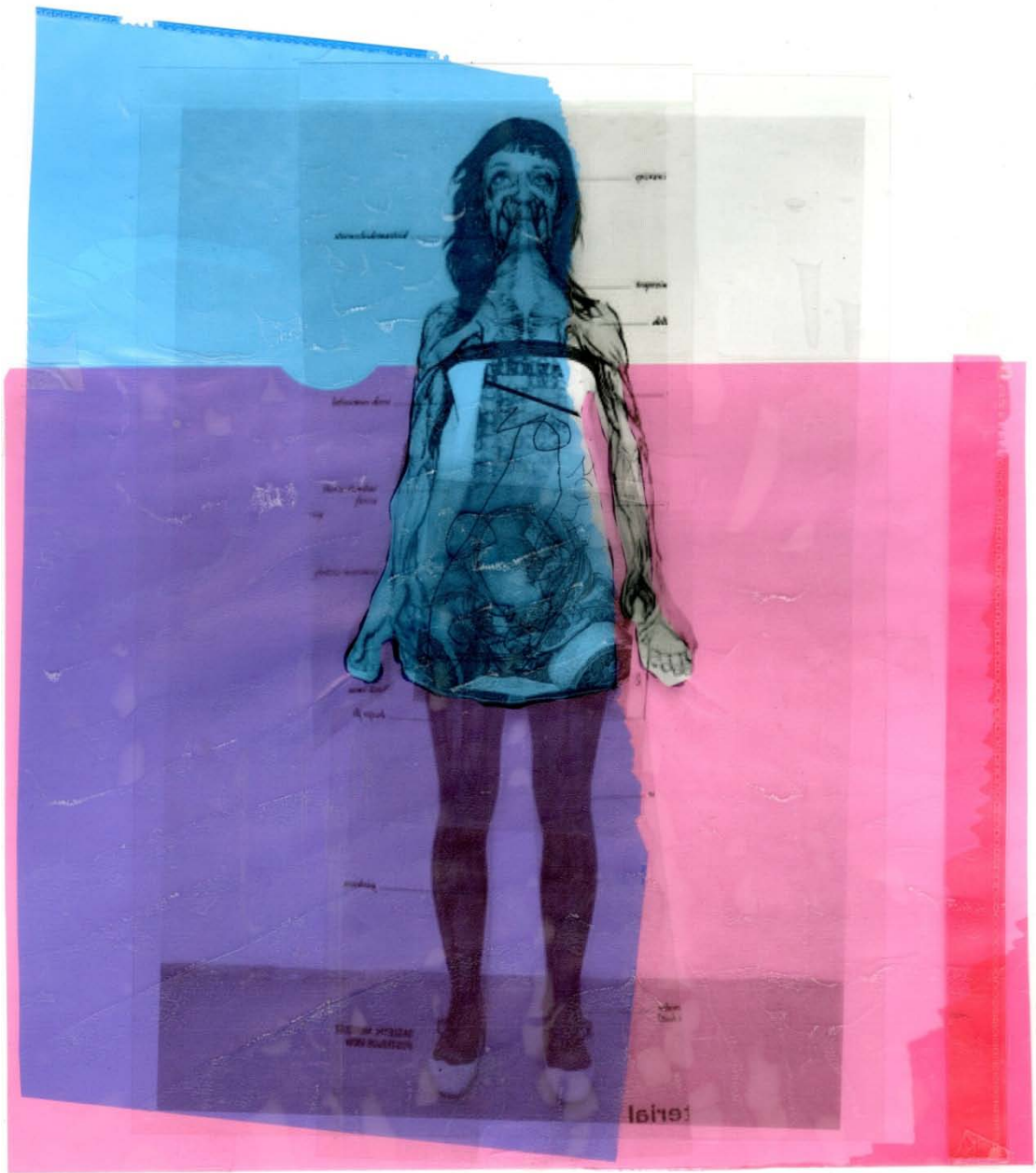
Hudbu k presentaci a videozáznamu složil Marek Hruška Gabriel remixem skladeb z vlastního alba .:%!? EP vydaného pod vydavatelství Samplefreunde.de a fotodokumentaci projektu, taktéž postprodukcí fotografií realizovalo studio Tchi-tchi, (Pavlína Kleprlíková, Jakub Voženílek) sídlící v Londýně.

Během fotodokumentace byl pořízen dokumentární videozáznam, mapující UV efekt a je používán jako informační zdroj při presentaci kolekce, pokud není umožněno zajistit prostředí umožňující sledování UV efektu. K viditelnosti potisků je zapotřebí Blacklight zářivek (UV osvětlení) a omezení přímého denního či umělého osvětlení na cca 50 %. Díky tomuto efektu byla část kolekce vybrána do soutěže pořádané firmou Schwartskopf - Brillance fashion talent 2011 a získala cenu diváků.

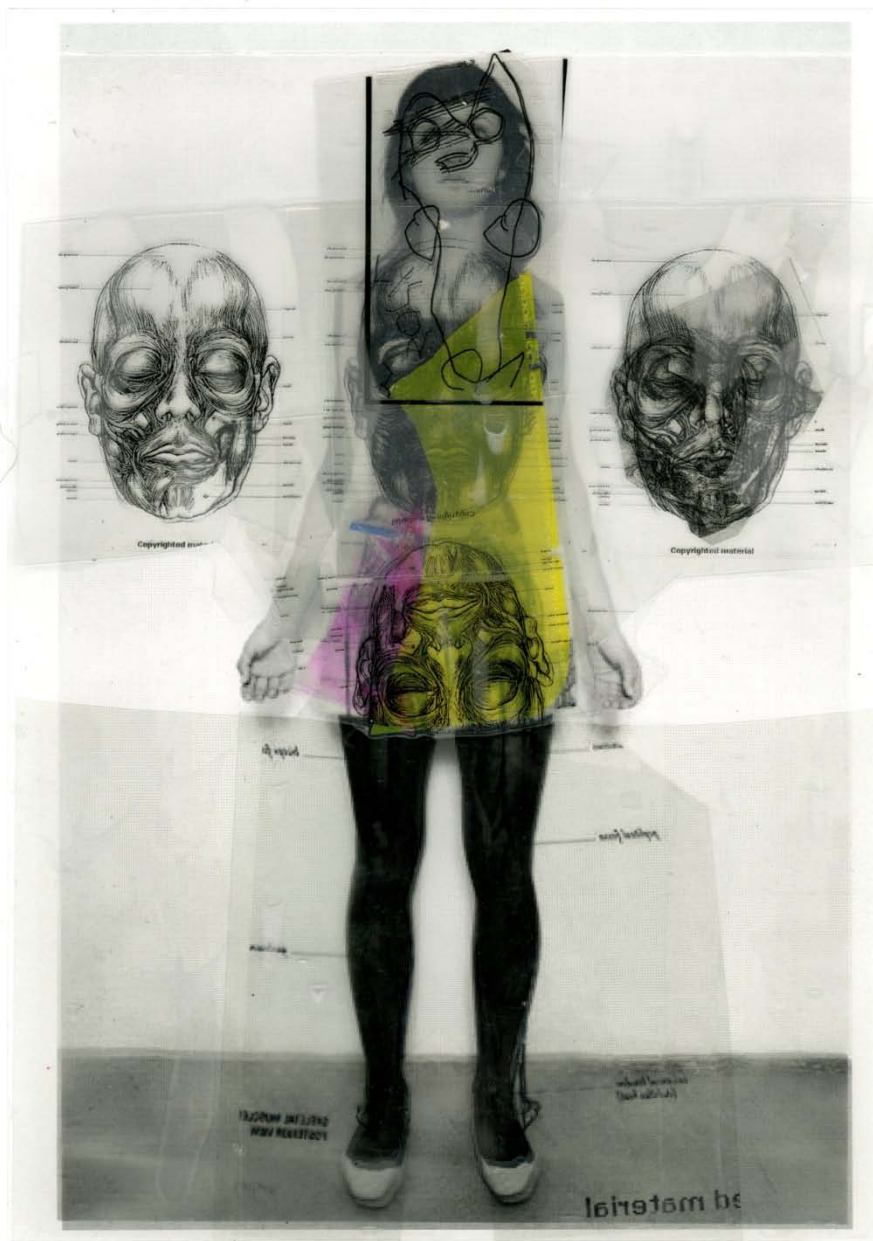
Přípravné studie oděvní kresby





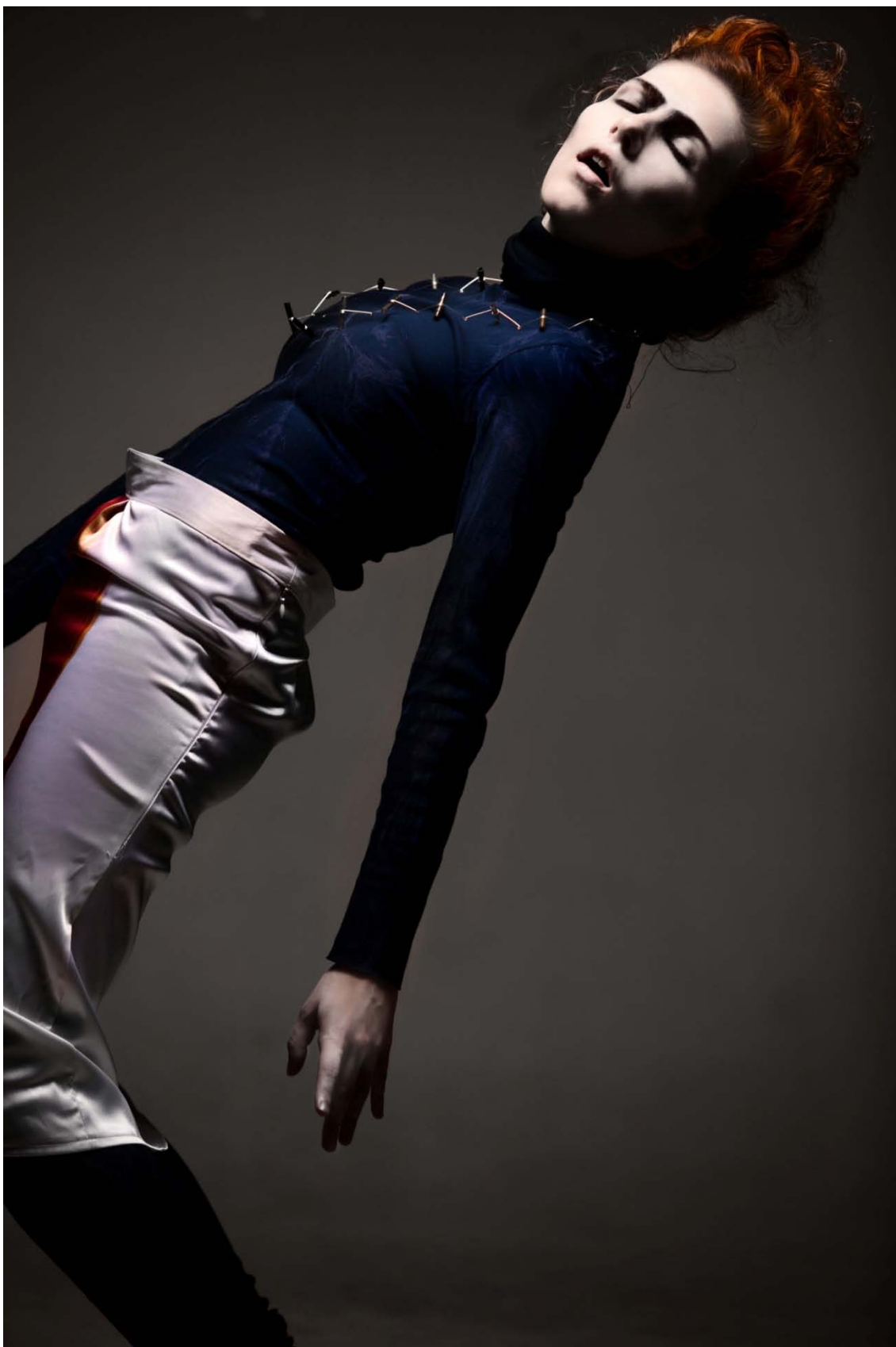






Obrazová příloha: Přípravné skici 1-5

Fotografie finálních výrobků

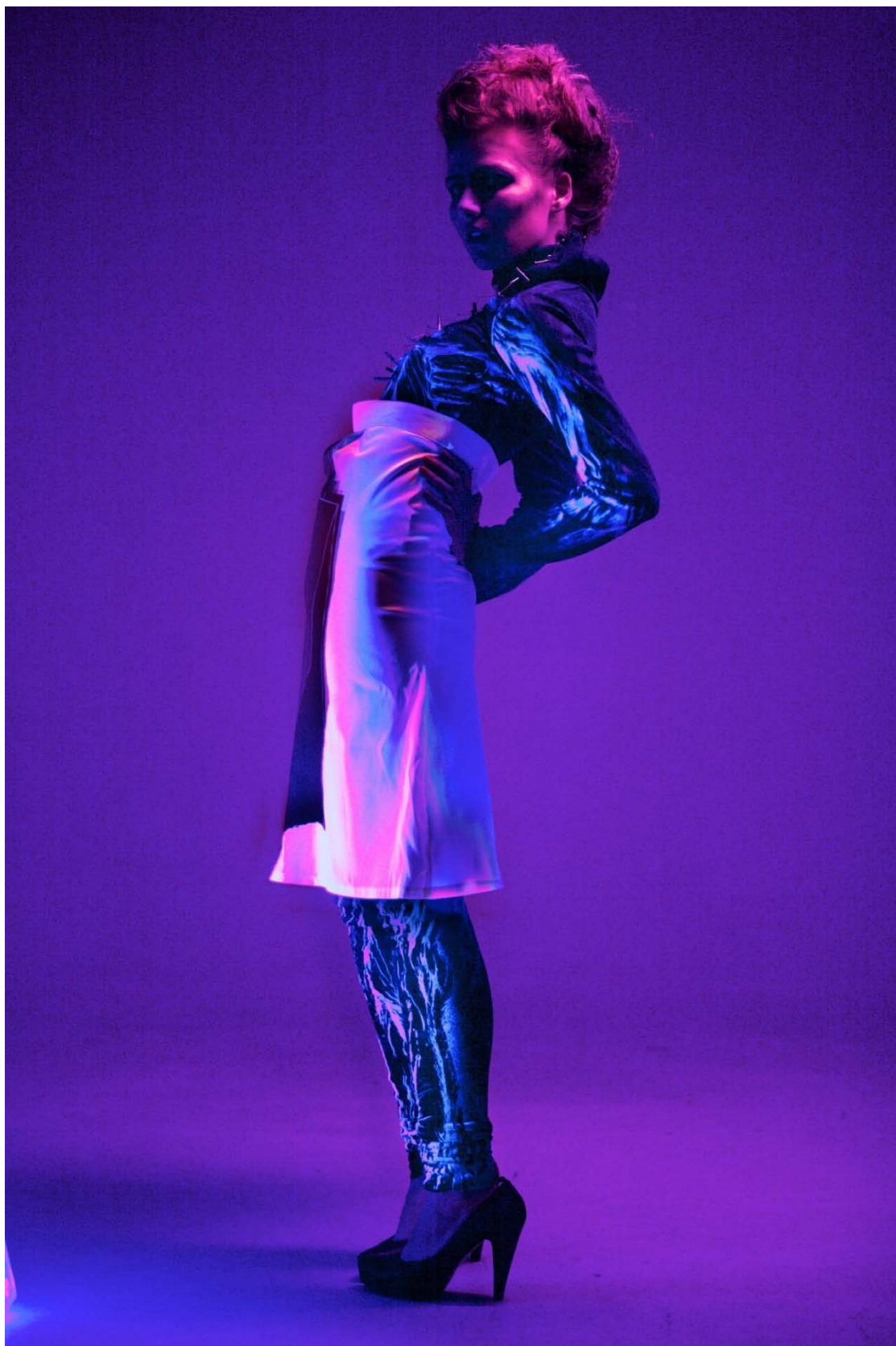


Obrazová příloha: kolekce Norma 1. Část, finální produkt 1





Obrazová příloha: kolekce Norma 1. Část, finální produkt 3

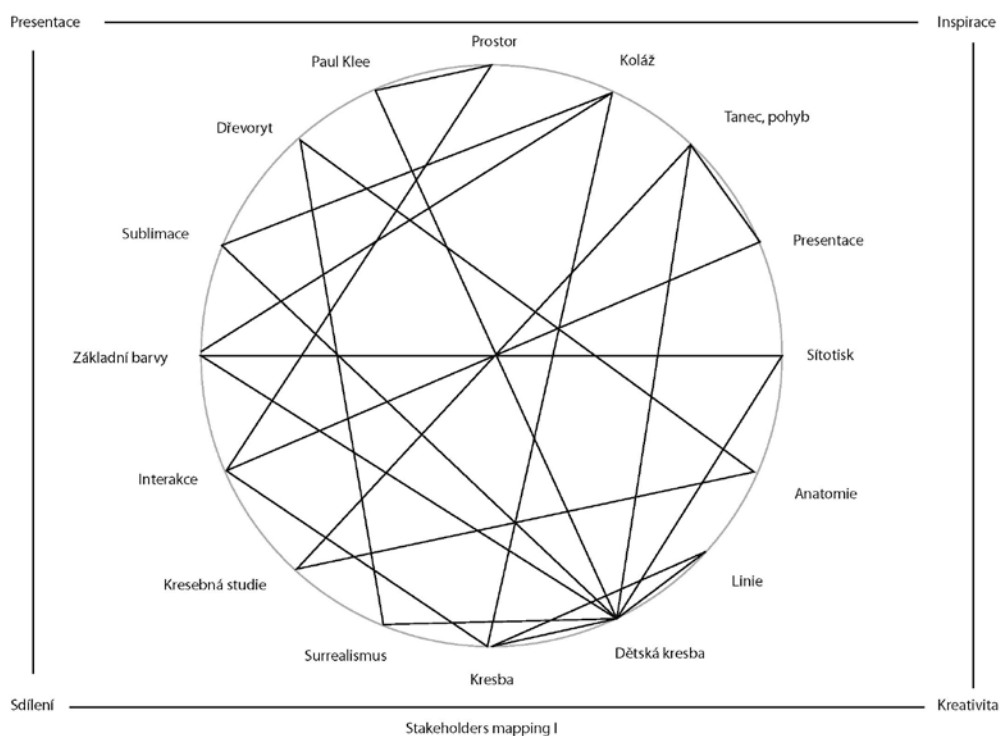


Obrazová příloha: kolekce Norma 1. část, finální produkt 4

Druhá část kolekce Norma

Druhá část kolekce a její popis nutně začíná u praktické části mého studia, výuky kresby a vizuální komunikace, jak na půdě Volda college university, tak soukromých kurzů kresby na National Academy of the Arts Oslo a School of Design and Architecture Oslo. Zde jsem měl možnost spolupráce, jak s prof. Philos. antropologem Theodorem Barth, tak s tanečnicí Národní akademie umění v Oslo (např. Daniel Rodrigo Nilsen - člen GMBS).

Základní myšlenku přenosu části obrazu na oděv tanečnicka bych po konzultacích a prostudování dokumentů o kinetice /dynamice/ a užívání energie v diskursu kreativního procesu a meditaci následně prolongoval do podoby definice užití prostoru /objemu/ tanečnickem a definici prostoru /plochy/ kresby.



Obr.

Obrazová příloha 8: Mind mapping pro 2. Část kolekce Norma

Definice prostoru, popis kinetiky /dynamiky/ Paul Klee
Pedagogical sketchbook, 1953, reedit 1968, UK

Selekce knihy je buď za účelem vzdělávacím, nebo zábavným. Hodnotu neudává primárně autor knihy, ale kontext zpracování a šíření obsahu. Selekcce či doporučení je otázkou kontextu použití k určitému tématu. Kniha Pedagogical sketchbook od autora Paul Klee umělce a kantora působícího v instituci Bauhausu situovaného v německém Výmaru je ukázkou použití aktu obdarování knihy jako stimulátu k uvedení obsažených informací do praxe. Byla mi věnována v přímém kontextu s prací na přípravě kurzů Drawing course Oslo.

Výsledkem rozboru příkladů popsaných Paulem Klee je, jak postupná změna v praxi výuky, tak reflexe poznatků spoluprací na interakci, jež se snaží vymezit či popsat vztah mezi obrazovou plochou / prostorem / používaným pro kresbu a plochou / objemem / užitou při tanci potažmo meditaci například metodou Tai-ji.

Popis interakce a choreografie

Důležitým prvkem celé performance je její choreografie založená na rozboru užití aktivní a pasivní energie v linii a ploše například v kontextu kresby: Three conjugations / P.Klee, str. 21/ (jedná se o odvození z přírody, proto může být systém aplikován na více činností).

Vzniklé trajektorie údů tanečnicka vytvářejí 'vlečné a tažné čáry' podobné dětským kresbám předškolního věku (Uždil). Primárním účelem choreografie je simulace tahů dětské kresby a rozbor pohybů po akci a komparace s rozbohem time-lapse (long exposition photo shoot) záznamu. Další neprozkoumanou možností sledování pohybu tanečnicka je záznam pohybu pomocných senzorů umístěných na těle tanečnicka převáděných pomocí zařízení X box 360 do počítačového programu / výzkum Mrs.

Raein, AHO /. Pro tvorbu této magisterské kolekce postačí sledování a rozbor interakce z pořízených záznamů.

Zapojení tanečníci: Anne lise Ronne, Berglind Rafnsdóttir, Stefan Fredriksen a Daniel Rodrigo Nilsen, studenti National Academy of the Arts Oslo byly požádáni o spolupráci a poučení o choreografii. Vitalita a nadšení při spolupráci s podobnými profesionály jsou výjimečným úkazem. Záznam projektu, stejně jako zkušebního záznamu v rámci PIP show Oslo provedl Alex Asensi ze Španělska.

Celá interakce trvala bezmála 5 hodin a natáčelo se více či méně nepřetržitě z dvou i tří kamerových pozic. Od záznamů výrazů a jejich detailů přes sólo tanec, improvizaci v páru a skupině, tanec v prostředí s kulisami a samotnou interakci tanečníka s dřevorytem.



Obrazová příloha 9: Dřevoryt 250 cm x 1330 cm, tištěný motiv 1



Obrazová příloha 10: Dřevoryt 250 cm x 1330 cm, tištěný motiv 2

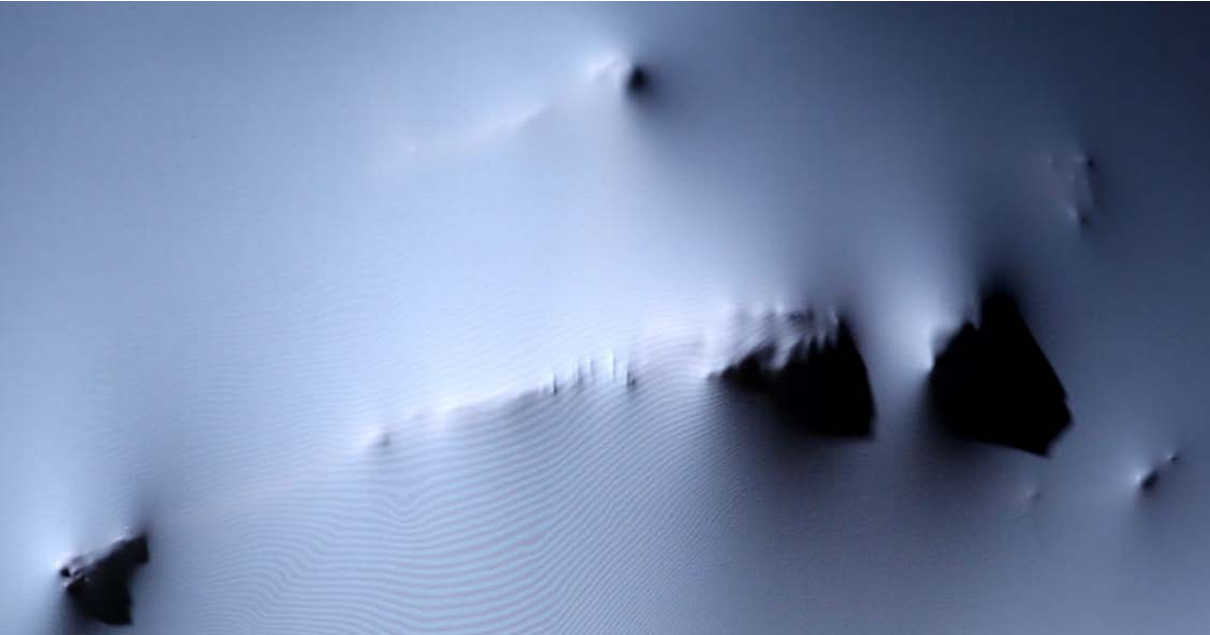
Při přípravě tanečního studia pro interakci byly zvažovány postprodukční možnosti záznamu. Implikace postprodukčních efektů v programu After efekt balíčku Adobe Creative suite bude složitým, ale nutným prvkem pro kompletaci a editaci pořízeného materiálu.

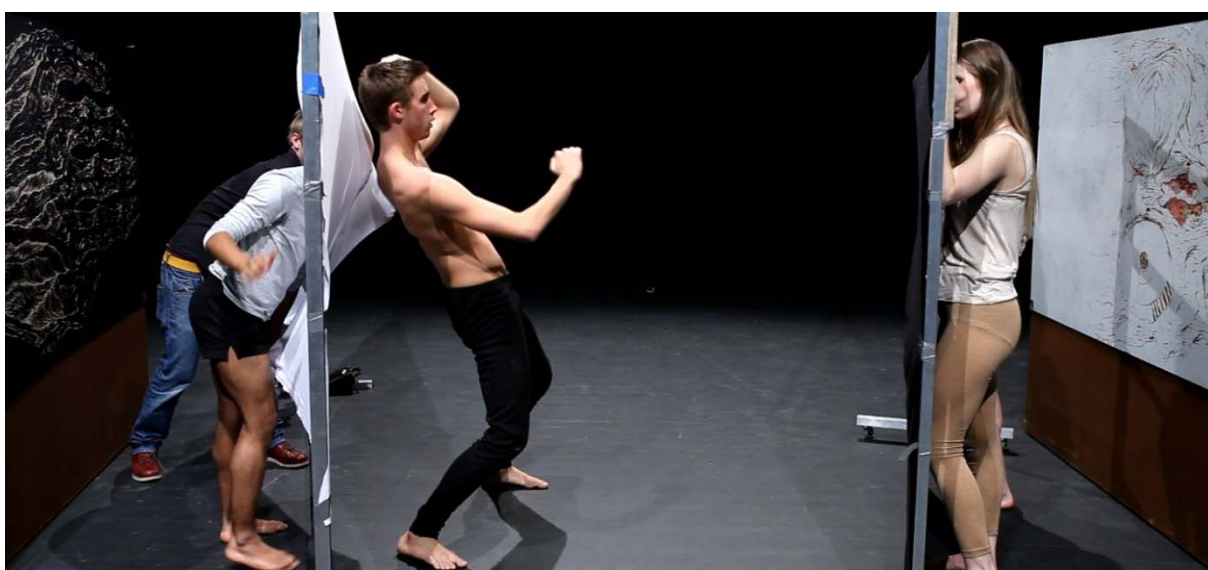
Inspiračním zdrojem pro postprodukční úpravy byl našemu týmu video Future proof společnosti DMC Initiative (DMCI) která připravila toto video pro 2011 A/NZ Promax BDA konferenci (<http://vimeo.com/31066005>).

Dle vyjádření DMC Inicitative, je dílo jako celek zaměřeno na tanečnický, jejich vytváření abstraktních forem a interakcí s nimi v nesmírném neznámém prostoru. Jejich vlastním pohybem určují prostor pro vytváření a destrukci těchto prvků. Cesta vlastní komunikace a kreativního vyjádření se cykluje a vše co zůstává se jeví jako individualita.

Original : "As a whole, the focus is on the dancers as they create and interact with abstract forms in a vast unknown world. Their own movements determine the creation and final destruction of these elements. Their own paths of communication and creative expression have come full circle, and all that remains is the individual."

Interakce s tanečnými National Academy of the Arts Oslo



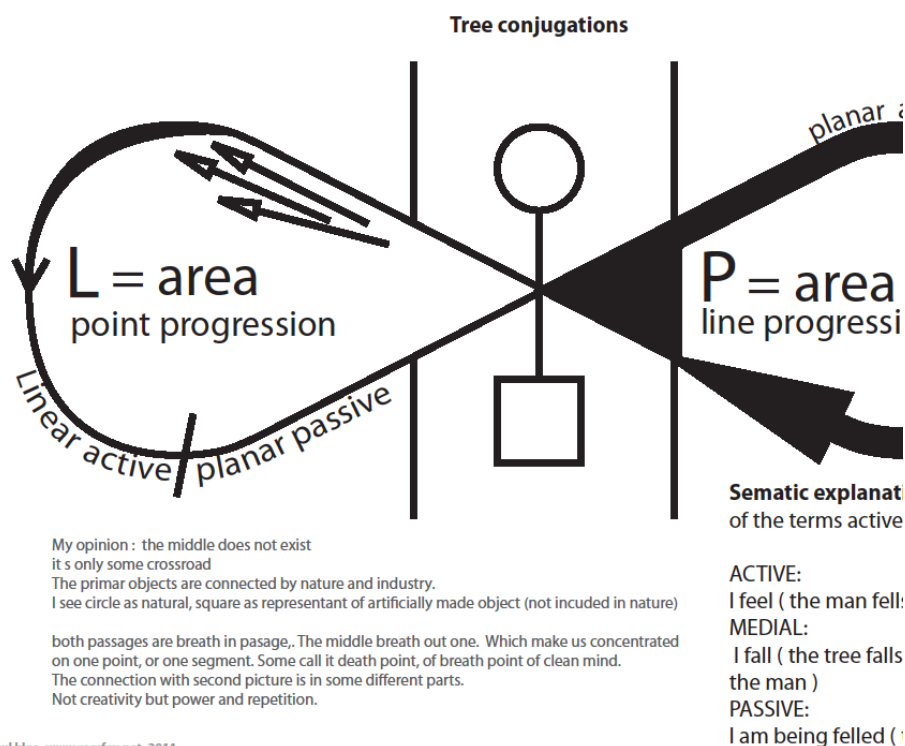


Obrazová příloha 11-15: KhiO interakce 1-4

Toto video je živou ukázkou komparace, metody třídění a popsání odlišnosti, spojitostí a bodů setkání (konflikt, doplnění) komparovaných částí. V praxi designéra, je metoda stejně důležitou jako technická znalost disciplíny. V kontextu komparace dvou odlišných prostorů je to jediná možnost dosažení inovativního sloučení dvou, či více zdrojových informací za účelem konfrontace se skutečností.

Hypotéza, v tomto případě paralela dětské kresby a pohybů tanečníků při interakci přímo potvrzuje, že akce, na základě cenných informačních zdrojů se může stát samotným médiem. Produkt se stává v tomto případě pouhým záznamem, důkazem po skončení akce, stejně jako videozáznam či vzpomínka.

Editovaný obrazový záznam po úpravě, obrázek obsahuje vysvětlení užití teorie z publikace pedagogice sketchbook od autora Paul Klee opatřeného změnami pro interakci s tanečníky s poznámkami k diskusi.



Obrazová příloha 16:Pedagogical sketchbook, Paul Klee

Způsob fyzického zpracování tématu

Cílem spojení psychologie, přenosu obrazu pomocí klasických grafických technik, pohybu a komerčních výrobků je demonstrovat propojení klasických uměleckých technik s technologií užívanou ke zdobení textilií používaných

k tvorbě oděvů a atraktivní formu přenosu dat. A snaha o vytvoření nové estetiky oděvního designu na základech teorie kresby, prvotního vizuálního projevu jedince.

Techniky indukce obsahu do obrazu

Při práci na projektu Norma jsem se snažil o komplexní dokumentaci postupů a reflexi každé části pomocí deníků a skic. Její progres trval okolo jednoho a půl kalendářního roku, tj. 4 semestrů, jsem následně přehodnocoval a upravoval. Úpravy byly vázány na množství získaných informací a na možnostech a prostředcích potřebných k realizaci jednotlivých projektů.

Projekty byly realizovány ve spolupráci se studenty University T. Bati ve Zlíně, kolegy z Volda College University a týmem studentů a spolupracovníků na National Academy of the Arts Oslo v Norku. Na podporu podobné spolupráce a zjednodušení presentace a financování jsem založil v prosinci 2010 občanské sdružení Gameboys exhibition o.s. /GMBS/, jehož cílem je vytvoření platformy pro komunikaci a spolupráci mezi výjimečnými entitami, jak soukromých, tak právními subjekty odvětví designu.

Progres zaznamenala zejména technologická fáze v kontextu realizace. Diverzita realizačních prostředí a místní i osobní faktory ovlivňující vývoj obou částí kolekce.

Kontinuální výčet akcí

V rámci pracovní stáže programu Erasmus jsem zaznamenal progres v oblasti výuky kresby (Drawing course Volda) a asistence při výuce předmětu vizuální komunikace vedla ke krystalizaci tématu práce - Evoluce dětské kresby.

Spoluprací se studentem fotografie UTB Janem Khurem jsem pomocí metody konstruktivní zkušenosti vytvořil skici pro základ kolekce (konkrétní koláže a asambláže), zajímal jsem se tedy o kreativní proces bez inspirace vnějšími kanály (přesycenost inspirací a srovnávání s veřejností prezentující se pomocí masových médií. Srovnání percepce hry a logické konstrukce (kombinování naučených informací).

Zlín první pololetí 2011, kontinuální tvorba kolekce se základem v kolážích, realizace potisků metodou sublimace. Realizace základů pro overal s potiskem do stříhové šablony. Realizace ve spolupráci s firmou AgD print, realizace koláží z recykláž a tvorba kolekce plavek pod značkou GMBS_.

V druhé polovině proběhla úspěšná prezentace první části kolekce jak v rámci Pecha Kucha Night Oslo v muzeu Designu a architektury v Oslo (DogA), tak na Brillance fashion talent 2011 (obdržela cenu diváků). Jako paralela s produkcí a prezentací na Národní akademii umění v Oslo mi bylo umožněno vedení večerních kurzů anatomie a kresby, byl jsem taktéž vyzván k asistování v hodinách modelování atelieru keramiky (prof. Kirsten Kokkin). Seznámil jsem se s tématem kinetiky pohybu, meta-designu a tématu Social responsive design (kam můžeme zařadit i oblast oděvního designu, jako stimulantu změn ve společnosti), jako přínosnou shledávám i spolupráci s prof. Phil.Dr. Theodorem Barth a upřesnil jsem téma druhé části kolekce Norma. V diskursu kresby jsem aplikoval znalosti anatomie v práci s dřevoryty o velikosti 2,5 / 1,3 m a výsledné tisky jsem vystavoval v galerii Seildukken v Oslo.

Možnosti v oblasti kresby pohybem a identifikace prostorů /objemů/ při tanci a plochy používané při kresbě jsem se snažil ověřit při realizaci interakce ve spolupráci s tanečnicí Národní akademie umění. Vzniklé potisky slouží

jako základní materiál pro finální kolekci Norma. Potištěné materiály jsou potiskovány další klasickou grafickou metodou, sítotiskem. Interakce se tím stala médiem přenosu informací a materiálu nutným k dokončení kolekce Norma i samotné presentace projektu mapujícího využití prostoru (plochy) v případě výtvarného vyjádření a prostoru (objemu) v případě tanečníků Národní akademie v Oslo.

Možnosti presentace práce

Presentace interakce pomocí audiovizuálního média. Výběr média je v závislosti na chrono-systému práce s tématem. Po examinaci projekce obrazu na subjekt jsem pozoroval absenci interakce subjektu s prostředím (pokus UTB,2011), jež se stal středem zájmu. Výsledkem snahy by mělo být odstranění efektu 'zdobení' a modifikování postprodukcí.

Pro finální interakci byl použit oděvní prefabrikát různých velikostí a stříhu, jež byl předem potištěn sítotiskovou metodou UV reaktivními barvami. Vzor potisku je součástí diskursu tématu práce s využitím studovaných symbolů.



Obrazová příloha 17: projekce na model / Akce UTB 1/

Presentace tak komplexní práce, jakou je dvouletý vývoj kolekce s názvem Norma a všech ovlivňujících aspektů není realizovatelný a v mnohých případech jsou faktory vzniku těžko koncepčně zařaditelné. Jakkoliv se mi jeví presentace na živých modelech klasické oděvní přehlídky reprezentativní a z části i interaktivní, uvítal bych možnost representace díla, jak pomocí zařazení dokumentace do on-line katalogů fotografií fyzických modelů, tak i presentace na festivalech a soutěžích.

Stále jsem přesvědčen o důležitosti pořádání samostatných, či skupinových výstavních projektů vzdělávacího charakteru. Tento postup je přímo závislý na koncepci práce. Záměna produktu v podobě fyzického modelu za 'postup' tvorby, ten je pro tuto práci klíčový. Součástí výstavního projektu v budoucnosti bude, jak ukázka oděvní kresby velikosti živé postavy, ukázka propojení dětské kresby s grafickými tisky jako součástí přípravy výroby potisku materiálu uměleckou technikou a pomocí interakce, tak samotný záznam interakce.

Obhajoba inspiračních zdrojů

Pochopení normy - v tomto případě možnosti hodnocení stupnicí A-F je logickým postupem prověřování rozhodnutí jako volby logického uvažování o citu pro hledání potenciálu osobnosti. Cílem práce, jež má být důkazem mého vyzrálého postoje vůči tématu a jedinečnosti mé tvůrčí osobnosti, která má být reprezentantem odvětví oděvního designu, je vystavět kontext znalostí a uvědomění síly propojení jednotlivých složek výtvarného umění a designu.

Považuji oděvní design jednoznačně více za funkční produktový design masového charakteru a stavím ho do částečné opozice k umění. Takto definované hranice fúzí měním na syntézu. Vzniklé médium je vhodné k oživení pomocí aplikace

výtvarných prvků uměleckého zpracování myšlenky. Oděvní design a jeho součásti pro mne představuje reprezentativní plochu, živou strukturu s efektem chameleona, oživilou šarmem a stylem nositele.

Chci chápat oděvní součásti s aplikací části konceptuálního díla za autonomní produkt, vhodný k prezentaci v různém prostředí, jež se prvotně nepřizpůsobuje subjektu, ale podle jejichž specifik si svůj subjekt vyhledá, pokud se ověří jeho kvalita. Poté pro mne bude jedinečnost propojení specifik vytvořeného objektu se subjektem uspokojením.

Chápání kvality výrobků

Chápání kvality výrobku či uměleckého díla, jejichž zpracování a manipulace při výrobě jsou pro mne absolutně jednou z nejzákladnějších součástí procesu. Chápu proces výroby za mnohdy důležitější, než samotný výsledek v podobě produktu. Považuji energii a znalosti vložené do výroby za hlediska kvality, jež se ve výrobku, nejen esteticky, kvalitou zpracování ale i abstraktně uchovávají. Věřím v duplexní přenos energie výtvarníka skrze výrobek a objekt na subjekt. Egoistická, tematicky generalizovaná performance je pro mne krásnou ukázkou přenosu myšlenky autora do představ publika. Chápu obtíže přenosu myšlenek pomocí médií jakými je oděv či kresba na subjekt, pozorovatele i hodnotitele. Chápu, že bez efektu hraných filmů, bez možnosti verbálního projevu je síla efektu disperzována.

Exemplárně uvedu abstraktní rovnici srovnání díla Jurský park od Stephena Spielberga a Le voyage dans la lune od Geogese Méliése. Efekt, kvalita a dokonalost může být relativní, vždy závislá na kontextu a době. Vracím se tedy ke kresbě, jako základnímu nástroji zachycení technického řešení scén při tvorbě díla velikosti Spielbergova Jurského parku. Či slovně nepopsatelných nálad a citových rozpoložení dětí.

Výběr technik zobrazování

Výběr samotné techniky k zobrazování informací, jež považuji za důležité, záleží také na povaze, zkušenosti a momentálnímu prostředí, v němž se pohybují.

Vnímání rozdílného působení technik použitých médií k interpretaci díla mne přesvědčuje pokračovat ve snaze o propojení němému vizuálního umění statických obrazů s uměním audiovizuálním a médií. S nímž jde ruku v ruce umění divadelní, případně tanec a meditace, která je v mnohých případech každodenní záležitostí.

Prvotní srovnání němému obrazového díla, kresby, nebo dějů v obraze může být hodnotným vodítkem pro pozorovatele, jenž nebude mít k dispozici vysvětlení či potřebné znalosti kontextu.

ZÁVĚR

Předpokládaným závěrem mé práce po zjištění a osvojení faktů v diskursu kresby, vývoje kreativity a aplikace energie při pohybu, taktéž sdílení vizuálních dat i dalších atributů a zdrojů vztahujících se k mé práci a tvorbě oděvní kolekce založené na veřejné (digitálně sdílené) performance /interakci/. Kontinuální pochopení a popsání vnitřní struktury osobnosti, její možné manipulace a popis zkoumaných faktorů ovlivňující osobnostní růst je důležitým bodem práce. Popis všech elementů sloužících k rozeznávání jednotlivých psychologických odchylek osobnosti se přímo nabízí. Jeden z hlavních cílů mé práce je taktéž seznámit se sebou samým a pomoci nalézat výtvarný výraz, který v sobě uchová znalosti akademické a hravou stránku kreativní osobnosti.

Také výroba a presentace celého projektu jako forma němého vyjádření myšlenky celé práce pomocí interakce, rozpoznání nových možností zobrazení a spojení estetického zážitku se vzděláváním diváka může být možným médiem oslovení společnosti. Posun komerčních výrobků do sféry nové estetiky založené na vzdělávání subjektů konzumní společnosti v tomto případě pospolitosti, či společenství by bylo adekvátnějším výrazem /Zalešák/, by bylo příjemným bonusem.

**PRAKTICKÁ ČÁST, ROZBOR JEDNOTLIVÝCH ODĚVNÍCH
ČÁSTÍ**

FOTOGRAFIE A POPIS JEDNOTLIVÝCH MODELŮ

Model č. 1:

Pánský model skládající se ze čtyř částí a doplňků.

Model 1., část 1.:

Úpletové legíny, část overalu (popis výroby výše)s potiskem UV reaktivními barvivy pomocí sítotiskové techniky. Barva této oděvní části je ultramaríne modrá a potisk je transparentní.

Model 1., část 2.:

Krátké kalhoty s překlopením, bez zapínání. S aplikací potištěných částí v podšívce.

Model 1., část 3.:

Tričko s potiskem vytvořeným v rámci interakce s tanečnicí na motivy teorie užití aktivní a pasivní energie, Paul Klee. Základem střihu je normovaný formát A1 s průstřihy, sklady a všíváním.

Model 1., část 4.:

Doplňujícím prvkem tohoto pret - a - porter modelu je potištěný šál. Metoda potisku je sublimace a námětem anatomická studie v kombinaci s dětskou kresbou - koláž, dřevoryt.

Technická dokumentace je součástí přílohy magisterské práce v oddíle 2 /Technická dokumentace oděvu 1/.



Obrazová příloha 18: Ilustrace - model 1

Model č. 2:

Dámský model skládající se ze dvou samostatných částí a doplňků

Model 2., část 1.:

Kabátek vyrobeného na stříhovém základu dvou formátů A1 z materiálu Ba efektní pleteniny, sponzorského daru firmy Kampo. Detail stříhového řešení je součástí přílohy technické dokumentace výroby. Formát je tvarován pomocí prostřihů, skladů a důmyslného zapínání. Použitý materiál byl změněn v důsledku změn koncepce užití recyklovatelných materiálů.

Model 2., část 2.:

Druhou součástí druhého modelu kolekce Norma jsou šaty z materiálu 100% PES. Konstrukce šatů byla koncipována jako 100% recyklovatelný oděv se všemi prvky stejného materiálového složení. Oděv je potištěn reprodukcí koláží první části kolekce Norma.

Model 2., doplňky:

Model doplňuje obuv značky Novesta s aplikací designu GMBS_ a šperků Markéty Steffanové.

Technická dokumentace je součástí přílohy magisterské práce v oddíle 2 /Technická dokumentace oděvu 2/.



Obrazová příloha 19: Ilustrace - model 2

Model č. 3:

Pánský model skládající se ze tří samostatných částí a doplňků.

Model 3., část 1.: První částí outfitu je overal (popis výroby v technologické části textu), vyrobeného z materiálu 100% Ba oboulící pleteniny v barvě hnědé.

Overall je designován pomocí sítotiskového potisku barvou Blacklight (UV reaktivní), námětem je lidská anatomie.

Model 3., část 2.: Druhou částí modelu je pánská sukně se sedlem v šedé barvě bez kapes a se skrytým zapínáním, jež navazuje na tvarové řešení krátkých kalhot modelu 1. Efekty se skrytě odehrávají v podšívce pomocí tematických potisků.

Model 3., část 3.: Pánské poncho se stříhovým základem ve formátu 2x A1 se zapínáním a sklady. Důležitá je aplikace potištěných materiálů do vnitřní části oděvu (podšívková krycí část) a aplikace doplňků.

Model 3., doplňky.: Doplňkem tohoto modelu je obuv firmy Novesta a šperk vyrobený ve spolupráci s Marcelou Steffanovou ze Západočeské university v Plzni.

Technická dokumentace je součástí přílohy magisterské práce v oddíle 2 /Technická dokumentace oděvu 3/.



Obrazová příloha 20: Ilustrace - model 3

Model č. 4:

Dámský model, šaty se sublimačním potiskem

Model 4., část 1.: Jediná část outfitu jsou šaty vyrobeného z materiálu 100% PES potištěné sublimační technologií. Šaty jsou plně recitovatelné bez nutnosti separace materiálů.

Model 4., doplňky.: Doplňkem tohoto modelu je také obuv firmy Novesta a šperk vyrobený ve spolupráci s Marcelou Steffanovou ze Západočeské university v Plzni.

Technická dokumentace je součástí přílohy magisterské práce v oddíle 2 /Technická dokumentace oděvu 4/.



Obrazová příloha 21: Ilustrace - model 4

Model č. 5:

Dámský pret-a-porter model skládající se ze tří samostatných částí a doplňků

Model 5., část 1.: První částí outfitu jsou legíny vytvořené z overalu (popis výroby v technologické části textu), vyrobeného z materiálu 100% Ba oboulící pleteniny v barvě modré. Overall je designován pomocí sítotiskového potisku barvou Blacklight (UV reaktivní), námětem je lidská anatomie.

Model 5., část 2.: Druhou částí modelu je dámská sukně ve tvaru čtverce s orámováním. Sukně má nepravidelné otvory pro končetiny a tím se při nošení stává asymetrickou. Sukně je potištěna sublimační technologií a námětem je reprodukce koláže první části kolekce Norma.

Sukně je vyrobena z materiálu 100 % PES a je plně recyklovatelná.

Model 5., část 3.: Dámské poncho se stříhovým základem ve formátu 2 x A1 se zapínáním a sklady. Důležitá je aplikace potištěných materiálů do vnitřní části oděvu (podšívková krycí část) a aplikace doplňků.

Model 5., doplňky.: Doplňkem tohoto modelu je obuv firmy Novesta a šperk vyrobený ve spolupráci s Marcelou Steffanovou ze Západočeské university v Plzni.

Technická dokumentace je součástí přílohy magisterské práce v oddíle 2 /Technická dokumentace oděvu 5/.



Obrazová příloha 22: Ilustrace - model 5

Model č. 6:

Pánský model skládající se ze tří samostatných částí a doplňků

Model 6., část 1.: Top z pleteniny vyrobený z overalu (popis výroby v technologické části textu), vyrobeného z materiálu 100% Ba oboulícni pleteniny v barvě modré.

Část overalu je designována pomocí sítotiskového potisku barvou Blacklight (UV reaktivní), námětem je lidská anatomie.

Model 6., část 2.: Druhou částí modelu jsou dámské capry kalhoty v černé barvě bez kapes a se skrytým zapínáním, jež navazuje na tvarové řešení sukně u modelu kalhot modelu 2. Efekty se skrytě odehrávají v podšívce pomocí tematických potisků.

Model 6., část 3.: Druhou částí modelu je dámský top ve tvaru čtverce s orámováním. Top má pravidelné otvory pro končetiny a je potištěn sublimační technologií s námětem reprodukce koláže první části kolekce Norma. Top je vyroben z materiálu 100 % PES a je plně recyklovatelný.

Model 6., doplňky.: Doplňkem tohoto modelu je obuv firmy Novesta a šperk vyrobený ve spolupráci s Marcelou Steffanovou ze Západočeské university v Plzni.

Technická dokumentace je součástí přílohy magisterské práce v oddíle 2 /Technická dokumentace oděvu 6/.



Obrazová příloha 23: Ilustrace - model 6

Model č. 7:

Dámský model skládající se ze tří částí.

Model 7., část 1.: První částí top vyrobený z overalu (popis výroby v technologické části textu), vyrobeného z materiálu 100% Ba oboulící pleteniny v barvě modré.

Top je designován pomocí sítotiskového potisku barvou Blacklight (UV reaktivní), námětem je lidská anatomie.

Model 7., část 2.: Druhou částí modelu jsou legíny s aplikací sublimačního tisku. Legíny jsou členěny a opatřeny dvěma páry zipů.

Model 7., část 3.: Třetí částí je aplikace zakrývající poprsí (tisk), jež je vyrobena z materiálu 100 % PES a je samostatně aplikovatelnou.

Model 7., doplňky.: Doplňkem tohoto modelu je obuv firmy Novesta a šperk vyrobený ve spolupráci s Marcelou Steffanovou ze Západočeské university v Plzni.

Technická dokumentace je součástí přílohy magisterské práce v oddíle 2 /Technická dokumentace oděvu 7/.



Obrazová příloha 24: Ilustrace - model 7

Model č. 8:

Pánský model skládající se ze tří samostatných částí a doplňků

Model 8., část 1.: První částí modelu je dámský top ve tvaru čtverce s orámováním. Top má pravidelné otvory pro končetiny a je připraven na potisk sublimační technologií s námětem zákazníka. Top je vyroben z materiálu 100 % PES a je plně recyklovatelná.

Model 8., část 2.: Druhou částí modelu jsou pánské kalhoty z bavlněného úpletu v černé barvě. Tvarové řešení koresponduje s řešením krátkých kalhot modelu 1 a je opatřeno skrytým zapínáním. Zakončení nohavic je tvořeno překladem a zapínáním.

Model 8., doplňky.: Doplňkem tohoto modelu je obuv firmy Novesta a šperk vyrobený ve spolupráci s Marcelou Steffanovou ze Západočeské university v Plzni.

Technická dokumentace je součástí přílohy magisterské práce v oddíle 2 /Technická dokumentace oděvu 8/.



Obrazová příloha 25: Ilustrace - model 8

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY:

- Davidov, R.: Kresba jako nástroj poznání dítěte: dětská kresba z pohledu psychologie. Praha: Portál, 2001. ISBN: 80-7178-449-4.
- Ladislav Kesner, Colleen M. Schmitz, Obrazy mysli, mysl v obrazech, Barrister and Principal, 2011
- Luquet, G.-H.. *Children's Drawings ('Le Dessin Enfantin')* London, Free Association Books, 1927, 2001. pp. 168.
ISBN 1-85343-516-3
- Dittrich, P.: Pedagogicko-psychologická diagnostika. Jinočany: H & H, 1993. ISBN 80-85467-06-2.
- Mlčák, Z.: Diagnostické využití dětské kresby v práci učitele. Ostrava: Scholaforum, 1996. ISBN 80-86058-05-0.
- Klee, Paul, Pedagogical sketchbook, Paul Klee, re. 1968
- Uždil, J. *Čáry, klikyháky, panáci a auta*. Státní pedagogické nakladatelství, Praha 1974
- Prof. PhDr. Milan Nakonečný, Lexikon magie, nakladatelství Ivo Železný, Praha 1995

Příklad monografie:

- DAVIDO, Roseline. Kresba jako nástroj poznání dítěte. 2. vyd. Praha: Portál, 2001. 208 s. ISBN 978-80-7367-415-1
- Kokolía, Vladimír. Řízení ke jmenování profesorem, Akademie výtvarných umění v Praze, Praha, 2006,
- Jeřábek. Grafologie - víc než diagnostika osobnosti, Argo, 2003
- Pulver Max, Albert Eugen; Translator: Felix Klein (1994).
- Max Pulver, Symbolism in Handwriting. (Condensed ed.). New York: Scriptor. ISBN 095137009X.
- Svoboda, M., Krejčířová, D., Vágnerová, M. (2001). *Psychodiagnostika dětí a dospívajících*. Portál: Praha
- Řičan, P., Krejčířová, D. a kol. (1997). *Dětská klinická psychologie*. Grada : Praha

-Hort, Hrdlička, M., Kocourková, J., Malá, E. a kol. *Dětská a adolescentní psychiatrie*. Portál : Praha, (2000).

Kapitoly v knize:

-Uždil, J. *Výtvarný projev a výchova*, s. 66.,

-Uždil, J. *Čáry, klikyháky, paňáci a auta*, s. 95.

Diplomové, rigorózní a habilitační práce:

-Mgr. Kateřina Bartlíková, *MOŽNOSTI VYUŽITÍ PROJEKTIVNÍCH TECHNIK PŘI PRÁCI ŠKOLNÍHO PSYCHOLOGA NA ZŠ*, Univerzita Palackého v Olomouci, 2010

Článek v časopisu (seriálová publikace, internet):

http://www.typoberlin.de/video/index.php?node_id=76&lang_id=1&filter_value=Kalle%20Lasn

24 Altman, Z. (2002). *Test stromu* : příručka. 2. rozš. vyd. Praha : Pražská pedagogicko-psychologická poradna s. r. o. str. 45

<http://referaty.atlas.sk/odborne-umanitne/pedagogika/50613/?page=9>

SEZNAM OBRÁZKOVÝCH PŘÍLOH:

Obrazová příloha 1: Ilustrace inspirace dětskou kresbou

Obrazová příloha 2: Budování anatomie, matrice potisku

Obrazová příloha: Přípravné skici 1-5

Obrazová příloha: kolekce Norma 1. část, finální produkt 1

Obrazová příloha: kolekce Norma 1. část, finální produkt 2

Obrazová příloha: kolekce Norma 1. část, finální produkt 3

Obrazová příloha: kolekce Norma 1. část, finální produkt 4

Obrazová příloha 8: Mind mapping pro 2. část kolekce Norma

Obrazová příloha 9: Dřevoryt 250 cm x 1330 cm, tištěný motiv 1

Obrazová příloha 10: Dřevoryt 250 cm x 1330 cm, tištěný motiv 2

Obrazová příloha 11-15: KhiO interakce 1-4

Obrazová příloha 16: Pedagogical sketchbook, Paul Klee

Obrazová příloha 17: projekce na model / Akce UTB 1/

Obrazová příloha 18: Ilustrace - model 1

Obrazová příloha 19: Ilustrace - model 2

Obrazová příloha 20: Ilustrace - model 3

Obrazová příloha 21: Ilustrace - model 4

Obrazová příloha 22: Ilustrace - model 5

Obrazová příloha 23: Ilustrace - model 6

Obrazová příloha 24: Ilustrace - model 7

Obrazová příloha 25: Ilustrace - model 8

Obrazová příloha 26: M. Pulver

Obrazová příloha 27: Přehled formátů dle ČSN

Technická dokumentace 1-8

Textová příloha 1

Umístění a velikost kreseb podle R. Grünwalda

Určování typologie osobnosti se provádí Pulverovým schématem /viz obrázek/:

2. UMÍSTĚNÍ A VELIKOST KRESBY

Symbolika plochy

Jednotlivé směry a jim odpovídající části plochy mají svůj symbolický význam.

Na základě studia výtvarných děl stanovil R. Grünwald následující schéma:

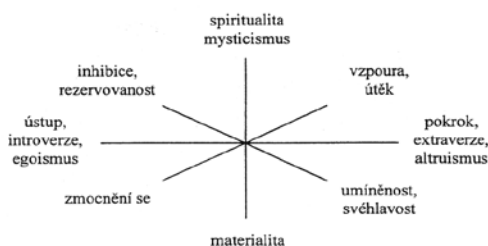
symbolika
plochy

podle
R. Grünwalda



Podobné symbolické významy uvádí M. Pulver ve svém schématu symboliky psací plochy:

podle M. Pulvera



Obrazová příloha 26: M. Pulver

Mgr. Kateřina Bartlíková Diplomová práce, 2010

Taktéž lze popsat techniku určování: list papíru lze vertikálou rozdělit na dvě části - levý pruh představuje minulost, pravý budoucnost. Rozvržení plochy papíru poukazuje také na časové reference a svědčí o vztahu k rodičům - levá

strana symbolizuje vztah k matce, tedy k minulosti; prostřední část je současnost; pravá strana je vztah k otci, tedy pokrok, budoucnost. Kromě toho představuje levá strana introverzi, pravá budoucnost, extroverzi, někdy i autoritu. (Pulverovo grafické schéma)

Organizování prostoru (a vývoj laterality) Uspořádání kresby dítěte odpovídá uspořádání jeho života. V první fázi dítě čmárá, a tak v útlém věku vydává svědectví o svém zmateném "já". Následuje období "hlavonožců". Znázornění prostoru se v této době děje pomocí topologické geometrie, tj. pomocí zobrazení prostoru, v němž mezi předměty neexistují vztahy mezi vzdáleností a velikostí, ale pouze elementární vztah blízkosti / Uždil, R.Zazzo /.

Co značí čára:

Provedení čar v kresbě prozrazuje mnohé o osobnosti dítěte: jemné a váhavé čáry kreslí utlumené a bojácné děti, nekontrolovanou čáru vytvářejí děti neklidné a agresivní. Musíme brát v úvahu také zdravotní stav dítěte. Psychická stabilita se projevuje používáním lineárních čar a křivek, ty ovšem nesmějí výrazně převládat, mírné děti dávají přednost křivkám, realista preferuje rovné čáry a úhly.

Význam směrů čar

- mírné, citlivé děti kreslí hl. křivky; realistické a podnikavé používají přímký a úhly; impulzivita pod kontrolou = vyrovnané poměry prvků
- vyrovnané dítě kreslí do středu; nahoře papíru - pýcha; dole - stabilita
- podle vedení končetin lze posuzovat optimismus a pesimismus

Barevnost částí kresby:

Stabilní subjekt, který je dobře adaptován, používá většinou čtyři až šest barev. Během svého vývoje nebude tentýž subjekt používat stále tytéž barvy. Dalším vodítkem k určení typů temperamentu osobnosti může být, že introvert užívá méně barev - extrovert je kombinuje a míra úzkosti někdy svědčí o bohatém vnitřním životě.

Testy volby barev: Neumanův barevný test, Lüscherův velký klinický test, Lüscherův malý osmibarevný test, Test barevného sémantického diferenciálu V. Ščepichina a A. Ricklové aj.

Testy tvorby barevného objektu: Hroznový test Sanguinettiho a Sigurta, Test barevné hvězdy, Pfisterův test s barevnými pyramidami aj.

Osobnostní projektivní metody: Rorschachův test (Test atramentových skvrn) aj.

/11 Vašutová, M. (2004). Diagnostické využití percepce barev u dětí se specifickými poruchami učení a chování. Ostrava: Ostravská Univerzita, Filozofická fakulta. str. 109/

Metody založené na preferenci barev

Již pět set let před naším letopočtem formuloval řecký lékař a filozof Empedokles souvislost mezi barevným viděním a charakteristickým uspořádáním barev. Vycházel ze základů tehdejší formulace čtyř typů temperamentu podle Hippokrata. Ve své teorii vytvořil Empedokles souvislost čtyř živlů, čtyř barev ke čtyřem základním temperamentům.

Příklad:

země, modrofialová barva až černá - melancholik

vzduch, žlutá barva - sangvinik

ohně, červená barva - choleric

voda, zelená barva - flegmatik,

Symboly v kresbě:

Jednotlivé příklady testů :

Test kreslení stromu :

Baumtest

Za hlavního tvůrce projektivního Testu stromu považujeme Karla Kocha, jehož základní práce „Der Baumtest“ prvně vyšla v roce 1949. Kresba stromu nebyla vybrána náhodou. Strom má vysokou symbolickou hodnotu (mytologie, lidové zvyky). Vlastnosti stromů vyvolávají řadu asociací. Například, že strom roste, sílí, plodí, stárne a usychá - to vše koresponduje s představou zrození, zrání, života i smrti. U Junga je strom symbolem archetypu Já, zobrazení Já v procesu růstu a obrazu vnitřní celistvosti.

Popis a využití Baumtestu

Test stromu umožňuje pohled na nejruznější části struktury osobnosti v celé její dynamice. Vypovídá například o Eysenckových faktorech osobnosti (introverze, extroverze, způsobech prožívání).²³ Jako každá metoda i metoda kresby stromu má své výhody a nevýhody.

Test stromu sestavili přibližně ve stejné době J. N. Buck a K. Koch. Původní zadání Kochova testu zní: "Nakreslete jakýkoli ovocný strom".

Renée Stora pak navrhuje trochu odlišné zadání, které má čtyři části:

- 1) Nakreslete jakýkoliv strom kromě jedle
- 2) Nakreslete jiný strom, ale také ne jedli
- 3) Nakreslete vymyšlený, vysněný strom, který ve skutečnosti neexistuje
- 4) Nakreslete se zavřenýma očima libovolný strom, takový, jaký chcete

Test Rodiny:

Nejrozšířenější test rodiny se skládá z dvou částí. Dieťa na papier A4 má nakresliť rodinu (A. Porot) a v druhej časti je požiadané, aby nakreslilo svoju rodinu na nový papier (L. Corman).

Test Kinetic Family Drawing (KFD):

Tento americký test vypracoval v roku 1970 R. C. Burns. a S. H. Kaufman.

Test hvězd a vln, barevný test:

testem barev (Shaw test)

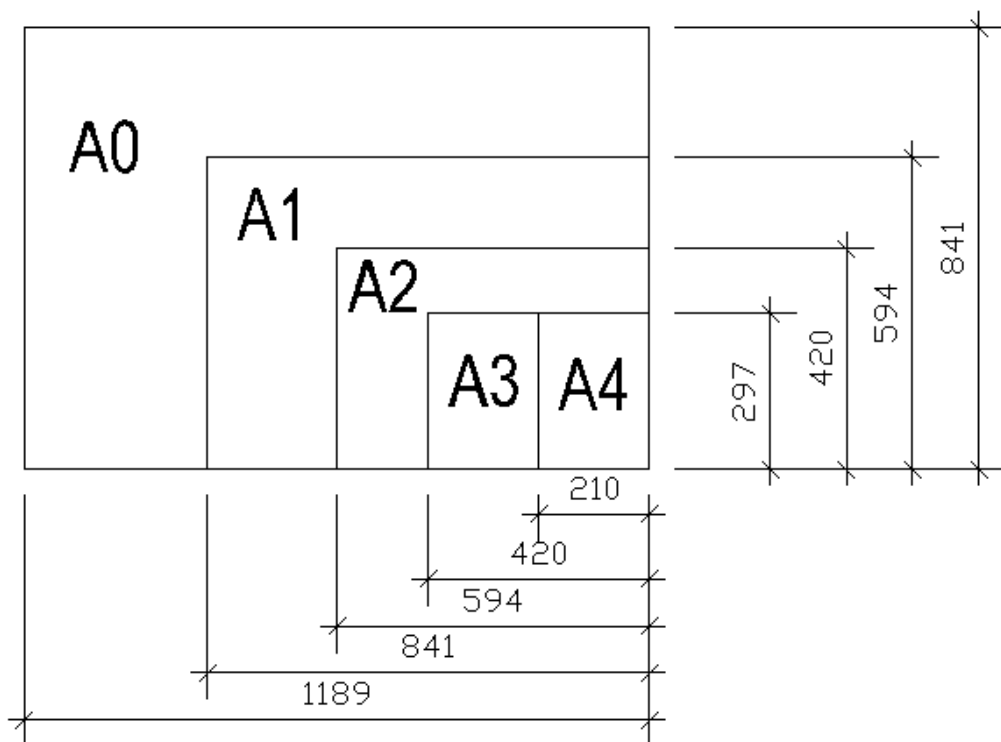
Test kresby lidské postavy (F. Goodenoughová)

Nejpoužívanějším tematickým kresebným postupem je projektivní technika kresba lidské postavy neboli FDT (DAM). Touto zkratkou pojmenoval svou metodu H. J. Baltrusch.

zkratka znamená Figure Drawing Test (Svoboda, M. - Krejčířová, D. - Vágnerová, M. 2001, str. 187)

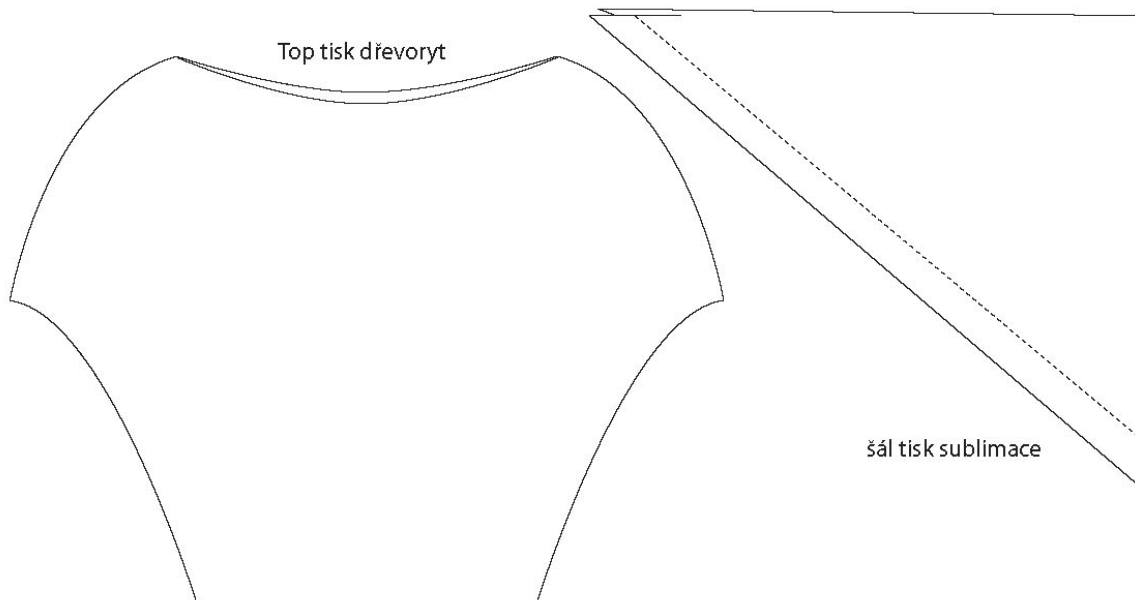
Test může být několikrát předložen téže osobě a je použitelný zhruba od pátého roku dítěte.

Technické nákresy kolekce

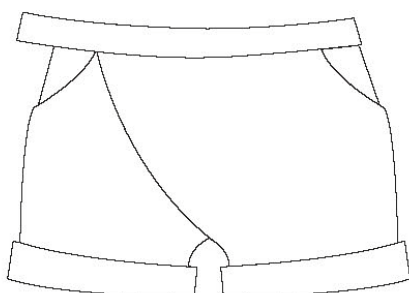


Přehled formátů dle ČSN

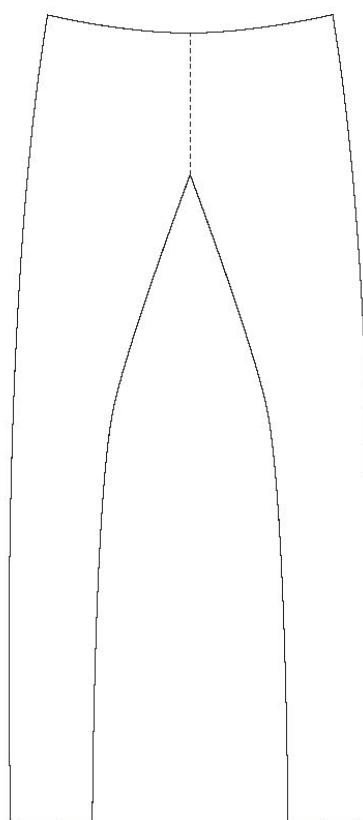
mod 1



krátké kalhoty, modré

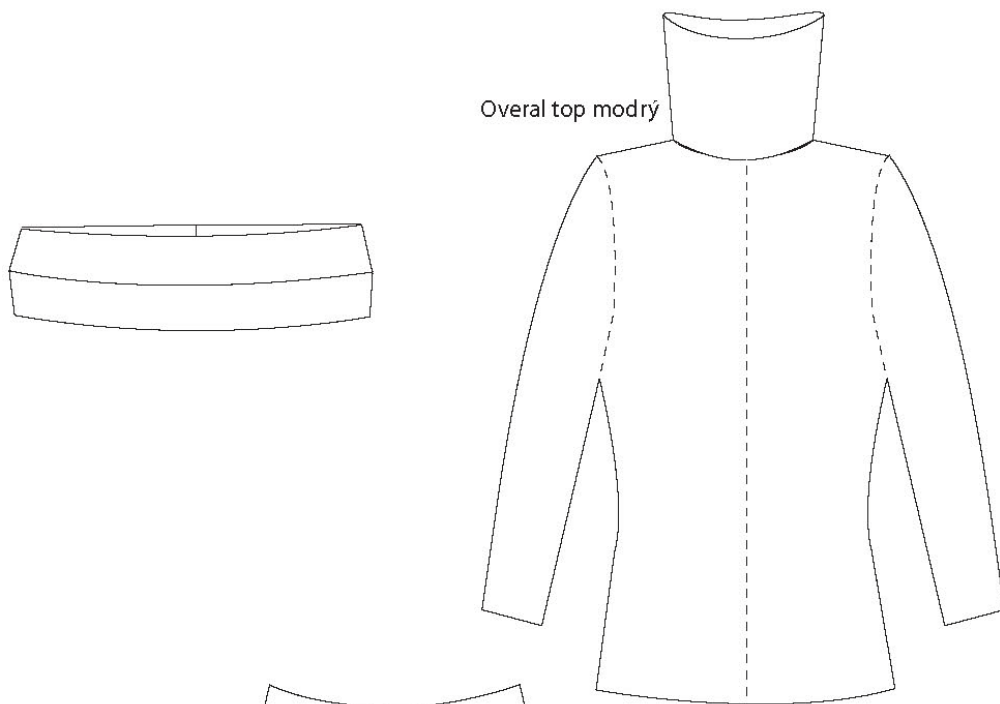


Overall dol. část

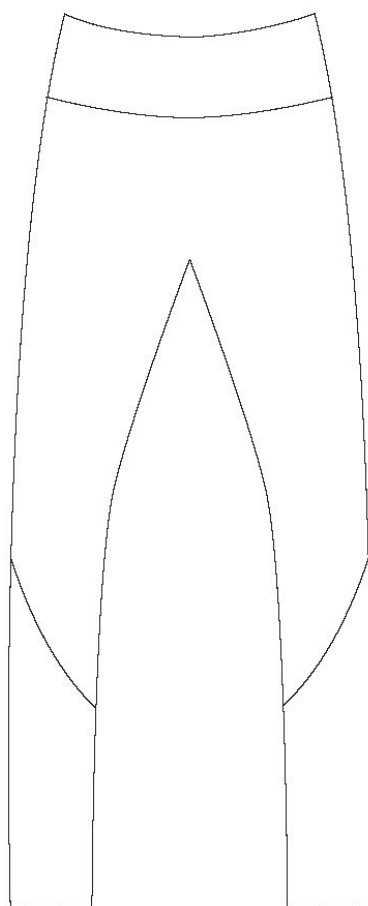


mod 2

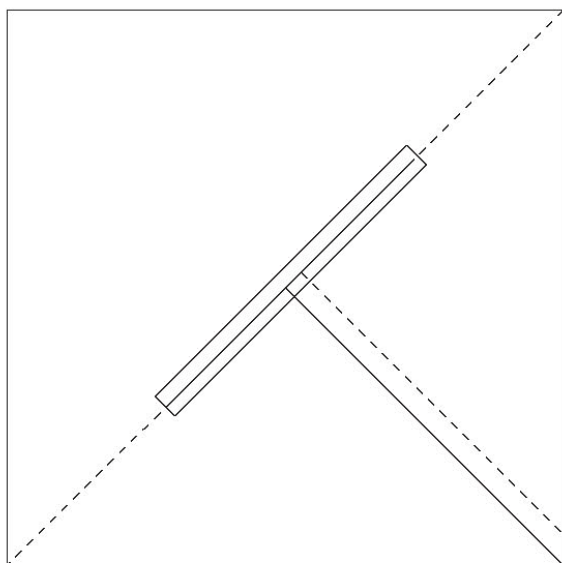
Overall top modrý



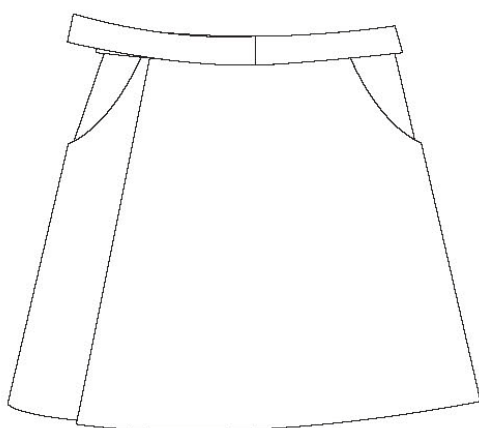
legíny sublimace



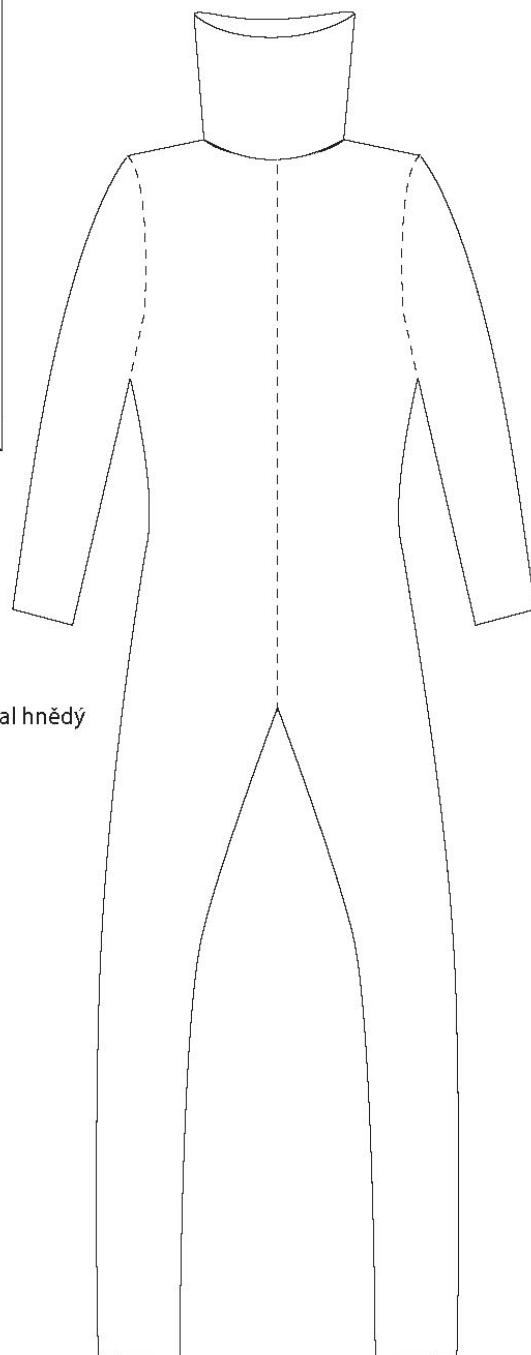
mod 3



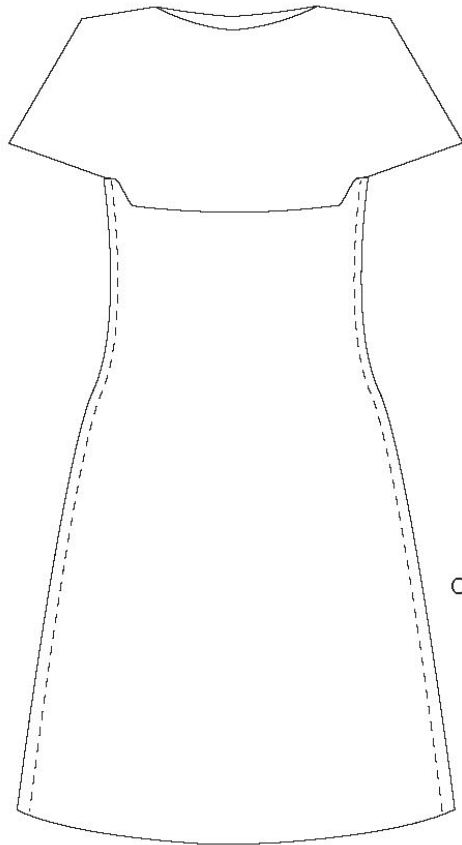
sukně žakár



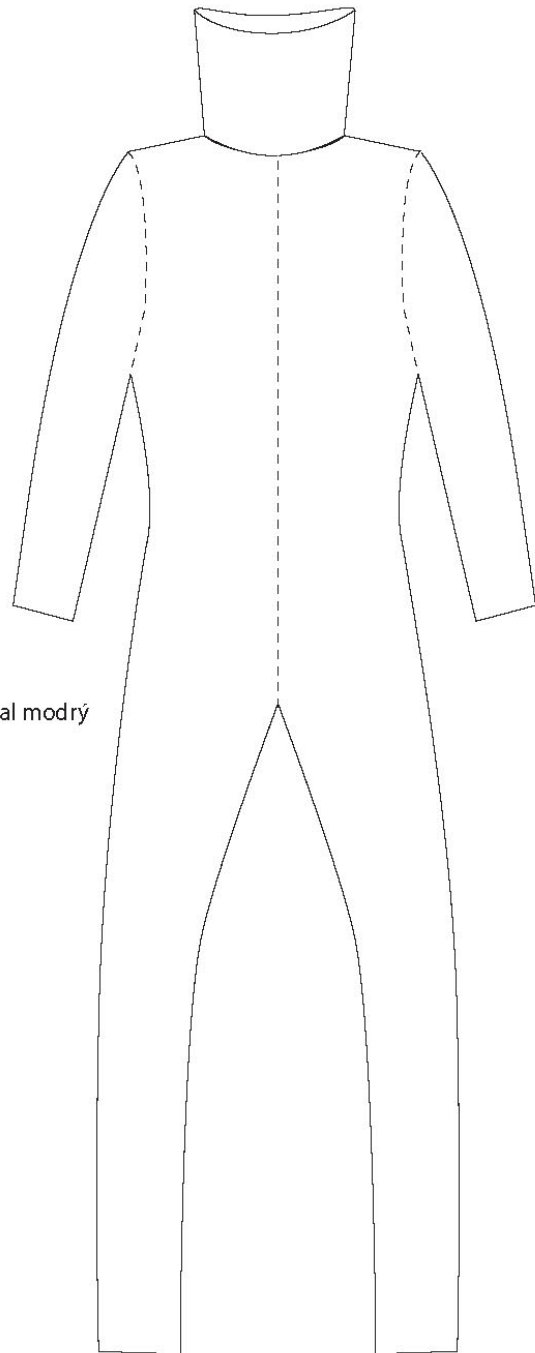
Overall hnědý



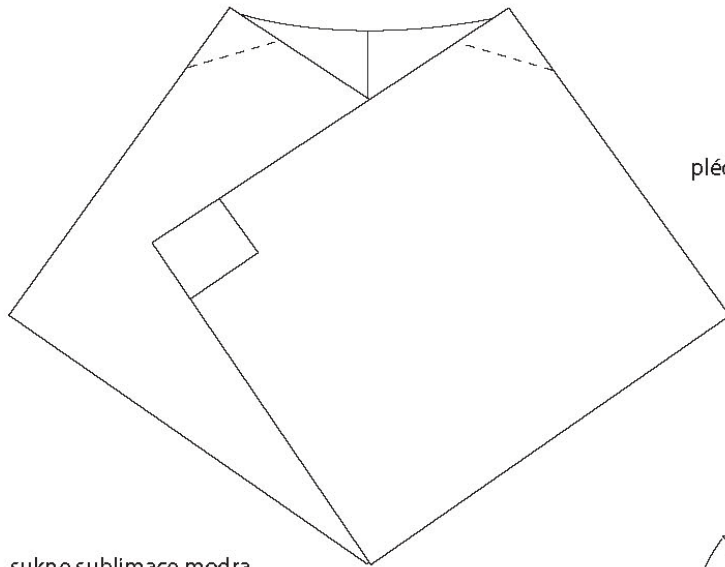
mod 4



Overall modry



mod 5

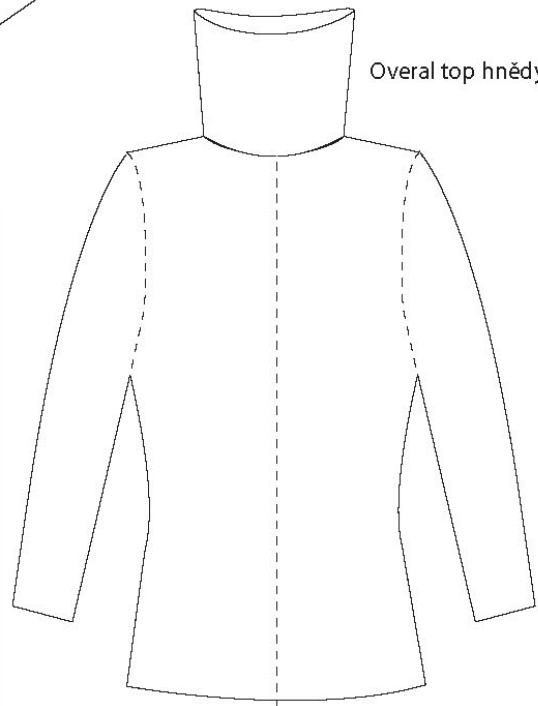
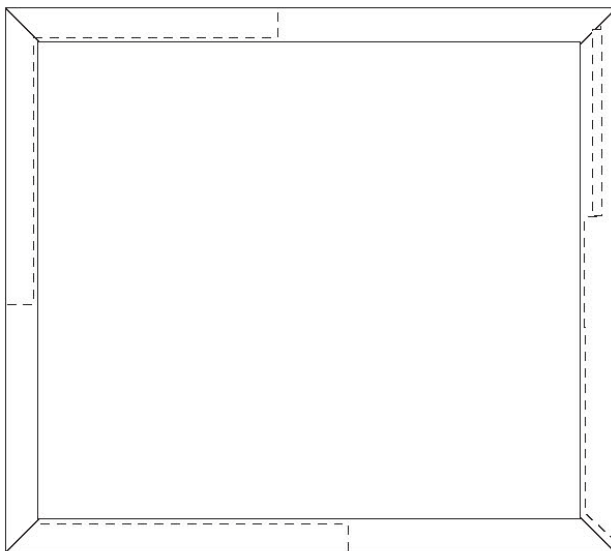


pléd hnědý

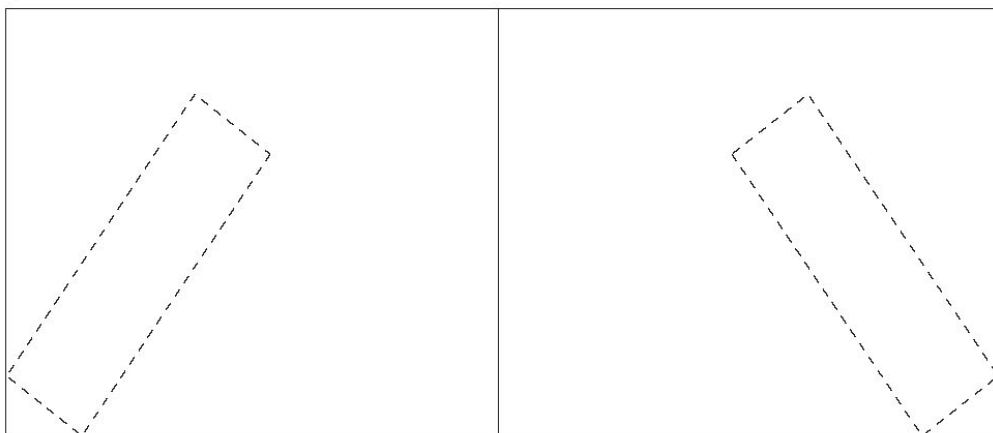


Overal top hnědý

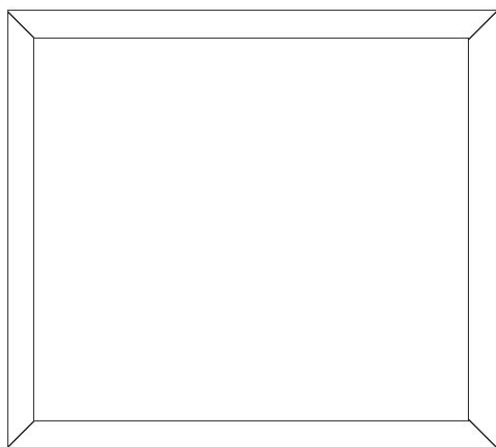
sukne sublimace modra



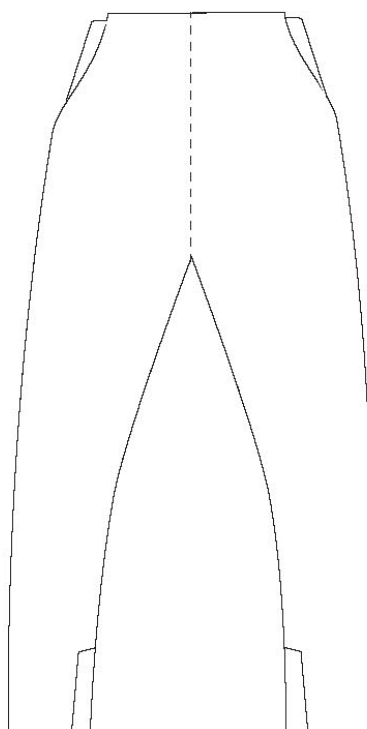
pléd vnitřní členění



mod 6



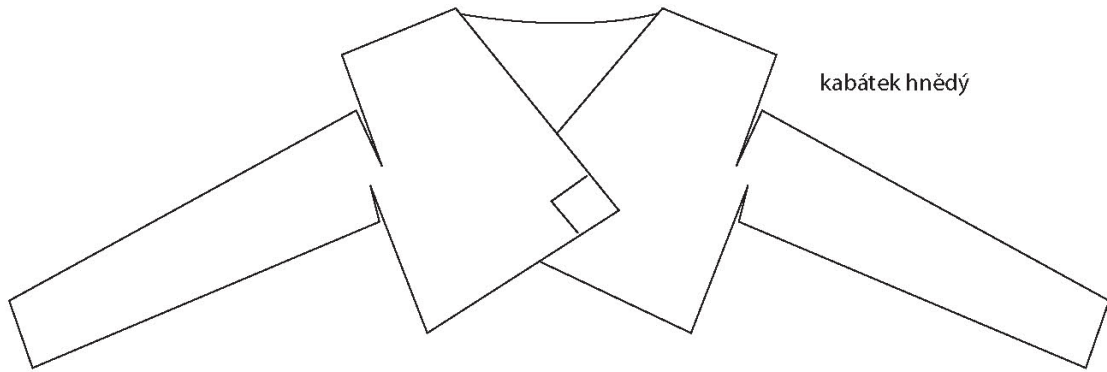
s potiskem žlutý



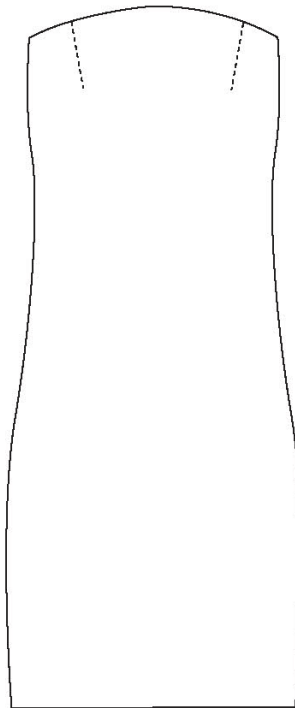
žakár



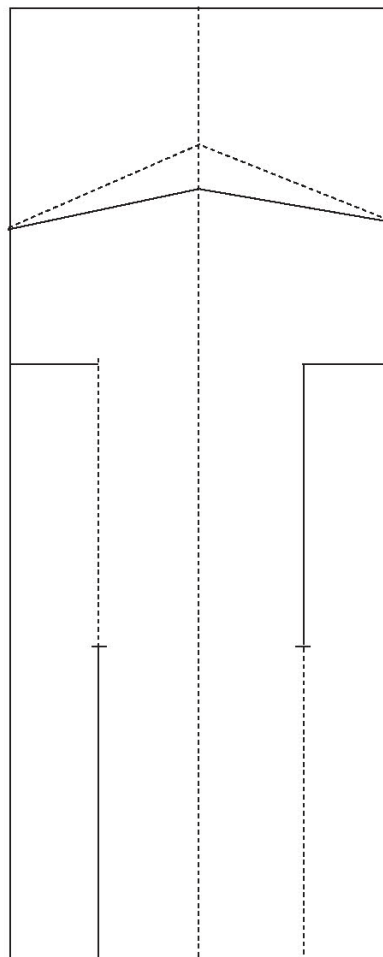
mod 7



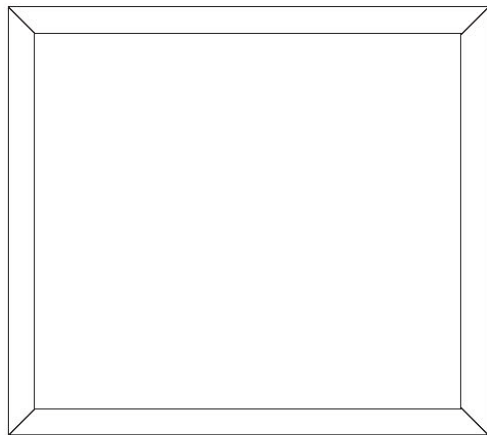
šaty PES
plus hedvábí



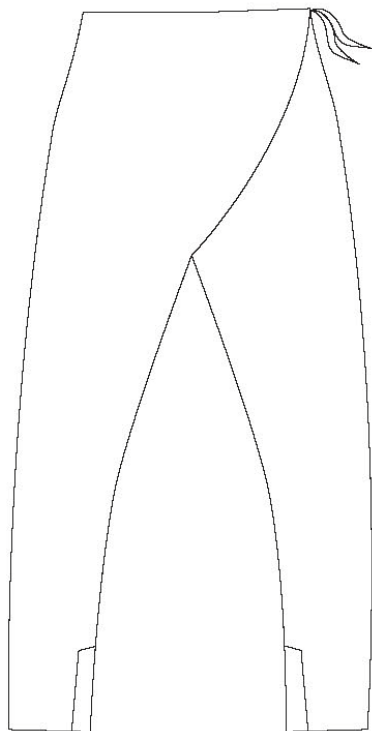
pravy díl



mod 8



bez potisku



obouliční pletenina
potisk dřevoryt

psí dečka?

