

# **Fantasy kolekcia dámskej a pánskej obuvi plus doplnok**

Frederika Motúzová

---

Bakalárská práce  
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav designu oděvu a obuvi

akademický rok: 2012/2013

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Frederika MOTÚZOVÁ**  
Osobní číslo: **K10171**  
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Multimedia a design – Design obuvi**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Fantasy kolekce dámské a pánské obuvi plus doplňků**

### Zásady pro vypracování:

Vypracujte modelové řešení dámské a pánské obuvi plus doplňků. Provedení minimálně v počtu dvou párů plus doplňků.

Design modelů bude řešen s důrazem na fyziologické parametry a komfort.

Vaším úkolem je vypracovat originální estetické a působivé řešení tohoto typu výrobku, při respektování funkčních a fyziologických požadavků konkrétního uživatele.

Svůj návrh dokumentujte v závěrečné písemné zprávě, která bude obsahovat začleňování a aplikaci fyziologických parametrů vašeho návrhu v požadovaném komfortu, pro vybraného klienta.

Doložte kresebnými návrhy dokládající postup řešení ve formátu A4, v rozsahu minimálně 40 stran, dále poster 100 x 70 cm v tištěné podobě.

Součástí práce je i prezentace na CD-ROM ve dvou vyhotoveních a vypracování mood boardu ve velikosti 100 x 70 cm v tištěné podobě a 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.

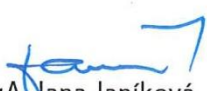
Rozsah bakalářské práce: viz zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz zásady pro vypracování  
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:


1. THE ART OF TIM BURTON: Forty years of Tim Burton's artistry, film concepts, hundreds of illustrations from his personal archives.
  2. ŠTÝBROVÁ Miroslava. Boty, botky, botičky. ISBN 978-80-7106-986-7
  3. WALFORD Jonathan. Shoes A-Z, Designers, brands, manufacturers and Retailers. ISBN 978-0-500-51526-6
  4. CHOKLAT Aki. Footwear design. ISBN 978-1-85669-745-3
  5. CHOKLAT Aki. Shoe design. ISBN 978-3-86654-050-7
  6. BLAHNÍK Manolo. Manolo's new shoes, drawings by Manolo. ISBN 978-0-500-28885-2
  7. WALFORD Jonathan. The seductive shoe, four centuries of fashion footwear. ISBN 978-0-500-51346-0
  8. PEACOCK John. Shoe, the complete sourcebook. ISBN 978-0-500-51212-8
  9. SUE Huey and REBECCA Proctor. New shoe, compemetary footwear design. ISBN 978-185669-507-7
  10. ANGELA Lassig. New Zeland fashion design. ISBN 978-1-877385-37-7
- Odborné časopisy: ARS Sutoria, Master Idea Pelle  
- Zdroje z internetu

Vedoucí bakalářské práce: doc. ak. soch. Jan Zamazal  
Ústav designu oděvu a obuvi  
Datum zadání bakalářské práce: 10. prosince 2012  
Termín odevzdání bakalářské práce: 17. května 2013

Ve Zlíně dne 12. prosince 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 <sup>1)</sup>;
- 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> 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 ..... 8. 4. 2013

.....  
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 nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledky 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 nahlédnutí 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, 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 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). Odpirá-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 za výdělkem jím 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 výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.*

Prehlasujem, že odovzdaná verzia bakalárskej práce a verzia elektronická, nahraná do IS/STAG sú totožné.

Frederika Motúzová

## ABSTRAKT

*„Fantázia je niečo, čo si niektorí ľudia proste nedokážu predstaviť.“*

*Gabriel Laub*

Teoretická časť práce je zameraná na oboznámenie s témou fantasy, ako umelecký žáner a fantasy ako najvyššia forma tvorivého myslenia, na hlavné zdroje inšpirácie a jej širokú škálu poznania.

Praktická časť je venovaná realizácii jednotlivých modelov, filozofii hlavnej myšlienky a využitie predstavivosti pri kombinácii základných prvkov ako je farebnosť, krása, nadnesenosť, ľahkosť, zmysel pre detail a prepracovanosť.

Kľúčové slová: fantasy, farebnosť, krása, predstavivosť, nadnesenosť, príroda

## ABSTRACT

The theoretical part is focused on learning about the topic of fantasy as a genre of fantasy art as the highest form of creative thinking, the main sources of inspiration, and her wide range of knowledge.

The practical part is devoted to the implementation of the various models, the philosophy of the main ideas and the use of imagination combined with the essential elements such as color, beauty, supernatural, lightness, detail and sophistication.

Keywords: fantasy, colors, beauty, imagination, supernatural, nature

*„Fantazie opuštěná rozumem plodí nemožné stvůry. Spojená s ním je matkou všech umění a zdrojem jejich zázraků.“*

*Francisco De Goya y Lucientes*

## **PodĎakovanie**

Moje podĎakovanie patrí vedúcemu práce, pánovi doc. ak. soch. Janovi Zamazalovi, za jeho pomoc a poskytnutie informácií pri riešení a realizácii kolekcie designu obuvi a taktiež Mgr. Jane Buch za jej ochotu a veľmi dobre realizačné schopnosti a nápady, ktoré ma naučili premýšľať o ich podstate až do hĺbky.

Ďalej chcem podĎakovať kamarátom/kam a spolužiackam, najmä Veronike Škodovej, Leone Smržovej, Uranbileg Altangerel a Fane za ich ochotu a pomoc.

Najväčšie podĎakovanie patrí mojej rodine a najmä starým rodičom, sestre a predovšetkým mamine, ktorú zo srdca milujem a ďakujem za všetko čo pre mňa robí.





**OBSAH**

<b>ÚVOD</b> .....	<b>10</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>11</b>
<b>1 FANTASY</b> .....	<b>12</b>
1.1 HISTÓRIA .....	13
1.2 POJEM, VYSVETLENIE, VÝZNAM .....	15
1.2.1 Rozdiel medzi predstavou a fantáziou .....	17
1.2.2 Predstava .....	17
1.2.3 Fantázia .....	18
1.3 DRUHY FANTÁZIE.....	18
1.3.1 Rekonštrukčná fáza .....	19
1.3.2 Tvorivá fáza .....	19
1.3.3 Druhy fantázie podľa Th.Ribota .....	20
1.3.4 Bdelé sny .....	21
<b>2 FANTASY DNES</b> .....	<b>22</b>
2.1 PODŽÁNRY FANTASY .....	22
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>24</b>
<b>3 KOLEKCIA FANTASY</b> .....	<b>25</b>
3.1 INŠPIRÁCIA .....	26
3.2 TIM BURTON.....	26
3.2.1 Alica v krajine zázrakov.....	28
3.2.2 Charlieho továreň na čokoládu.....	28
3.3 ALEXANDER MCQUEEN.....	30
3.4 MAIN FEELINGS.....	33
3.5 FAREBNOSŤ .....	33
3.6 MATERIÁLY .....	34
<b>4 MODEL Č.1</b> .....	<b>37</b>
<b>5 MODEL Č.2</b> .....	<b>41</b>
<b>6 MODEL Č.3</b> .....	<b>48</b>
<b>7 DOPLNKY</b> .....	<b>53</b>
<b>ZÁVER</b> .....	<b>60</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>61</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>62</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH</b> .....	<b>64</b>

## ÚVOD

*„Fantazie, to není představovat si, co věci nejsou, ale udělat něco, co by mohly být.“*

*Karel Čapek*

Fantasy, ako hlavná téma mojej práce, už svojim názvom napovedá o nevyčerateľnom zdroji informácií, veľkom rozsahu možností a kreativity.

Pri premýšľaní nad výberom témy som chcela, aby práca vychádzala z hĺbky môjho „ja“ a svojim názvom napovedala o osobnosti človeka. Vzbudzuje vo mne záujem hlboko sa ponoriť do jej podstaty.

Je pre mňa neodmysliteľnou súčasťou pri tvorbe kolekcie a dokonale vyjadruje pocity, ktoré som chcela rovnakým spôsobom preniesť aj do jednotlivých modelov v praktickej časti.

Vzhľadom k rozsiahlemu obsahu som kládla dôraz na koncept a ucelenú myšlienku celej práce. Hlavnou ideou bolo objasniť tému fantasy a samotnú fantáziu, ako umelecký žáner, v súčasnosti používaný najmä na literárnej a filmovej scéne. Poukázať na základné prvky krásy, nadnesenosti, farebnosti, predstavivosti a prírody.

Prvá časť práce objasňuje to, do akej miery ovplyvňuje priebeh nášho života a že nie je len abstraktnou funkciou, ale zákonite sa prejavujúcou stránkou uvedomenej činnosti.

Následne sa venujem osobnostiam ako je Tim Burton a Alexander McQueen, ktorí vo svojich dielach využívajú maximum predstavivosti, kreativity a ktorí sú pre mňa inšpiráciou nie len pri tvorbe práce, ale aj v bežnom živote.

V praktickej časti venujem pozornosť jednotlivým prvkom a ich preneseniu do kolekcie ako aj módnym návrhom, samotnému designu, farebnosti a aplikovaniu detailov.

Posledná časť obsahuje foto-dokumentáciu zhotovenej kolekcie.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 FANTASY

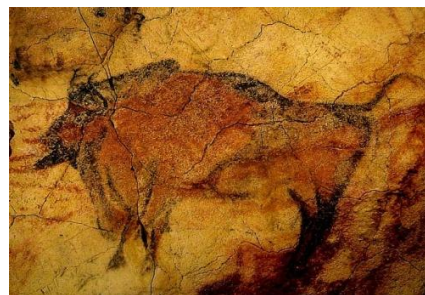
Je nekonečne ťažké vyjadriť pojem fantázia. Pri tomto slove sa mi v hlave odohráva tok myšlienok, ktoré sa aj práve v tejto chvíli snažím sformulovať do jednotného celku. Mnohí si ani neuvedomujeme, aká je pre nás podstatná. Je jednou z najdôležitejších procesov fungovania ľudského myslenia a ovplyvňuje prevažnú väčšinu nášho konania. Vytvára osobitnú formu psychickej činnosti a odzrkadľuje tak našu osobnosť. Obrazne povedané, fantázia je „vlastná hra nervov“, ktorá je prípravou na život.

## 1.1 História

*„Tvorba začíná u práce, tedy na počátku lidského rodu. V jejím původu není nic mystického, nic nadpozemského, nic, s čím by začínala jako „zpívaná oběť“, jako „mše“ v plátónském chrámu absolutních idejí.“ [1, s. 7]*

História a počiatky fantázie sa dajú len veľmi ťažko určiť. Jej vznik a význam vníma každý odlišne. Z môjho pohľadu sa s prvkami fantázie stretávame od čias, kedy človek dosiahol určitý vývojový stupeň. Napriek tomu, že v minulosti tento pojem nikto nepoznal, bol jedným z hlavných prostriedkov pri ich sebarozvoji.

Po prvýkrát človek prekročil hranice vlastných možností, keď začal tvoriť. Výtvarné umenie sa stalo základným prostriedkom medziľudskej komunikácie už v mladšom paleolite. Človek v tomto období vedel abstraktne myslieť, čo sa prejavuje najmä na prvých jaskynných maľbách a freskách.



Obr. 1 Jaskynné maľby

Postupne sa začala rozvíjať prvotná ideológia a náboženstvo. Nájdem v ňom počiatky 1. *Animizmu* – prostredníctvom ktorého ľudia nadväzovali kontakt so silami i duchmi prírody a vesmíru, 2. *Totemizmu* – nadprirodzené sily, bytosti, ktoré sídlia vo zvieratách, alebo rastlinách, a 3. *Fetišizmu* – nadprirodzené sily sídlia vo veciach.

Tieto náboženstvá, ich viera v nadprirodzené veci, používanie mágie a abstraktného myslenia, sú dôkazom, že už pravekí ľudia mohli naplno využívať svoju fantáziu, ktorou položili základ pre mnoho ďalších generácií.

Jednými z nich boli aj Gréci a Rimania. Grécke náboženstvo sa postupne vyvinulo od pôvodného animizmu, totemizmu a fetišizmu k vyšším formám antropomorfného náboženstva (viery), kde bohovia mali ľudskú podobu, ale stále im boli pripisované nadprirodzené schopnosti. Poseidón ako neobmedzený vládca mora, Hádes, ako vládca podsvetia, Eros - boh lásky. Príbehy o ich sile a hrdinských činoch sa stupňovali a začali tak vznikať prvé báje, mýty, legendy, eposy, piesne a povesti, ktoré sa stali súčasťou gréckej mytológie. Práve grécka mytológia položila základy aj pre dnešnú literatúru, v ktorej téma *fantasy* predstavuje umelecký žáner založený na fiktívnom príbehu, magických schopnostiach, nadprirodzených a nedosiahnuteľných vlastnostiach.



Obr. 2 Mytologické postavy

Grécka história v sebe nesie nádych fantázie, ktorá ovplyvňovala ľudské osudy celé stáročia a stala sa tak zdrojom pre vznik nových nadnesených postáv, ako sú napríklad víly, elfovia, trpaslíci, škriatkovia, draci, jednorožce, či bájny kôň Pegas.

Táto skutočnosť ale nijako nespochybňuje fakt, že nadprirodzené bytosti existovali a boli v kontakte s ľuďmi starodávnych kmeňov. [14]

„Římané neměli svěží fantazii a přirozenou smyslnost starověkých Reku, vlastnosti, které předurčují zejména cit pro krásu.“ [14, s. 52] Vynikali ako roľníci, vojaci, dobyvatelia, kolonizátori, úradníci, skrátka ľudia životnej praxe, strohí realisti a chladní racionalisti. Rôzne životné podmienky zapríčinili odlišnú povahu náboženských predstáv a názorov. Pojem filozofia, náboženstvo a umenie už pre nich nemalo taký význam. Mytológia sa dostáva do úzadia a nadnesenosť, cit pre krásu a zmyselnú fantáziu nahrádza skutočnosť a reálny pohľad na život.

Pojem fantasy sa však opäť vracia v podobe stredovekej svetskej literatúry. Dej a udalosti o hrdinských činoch a legendárnych hrdinoch ožívajú v epickej veršovanej skladbe zvanej *Epos*. Medzi najznámejšie patrí *Pieseň o Rolandovi* a *Eneas*.

Avšak jednou z najznámejších je legenda o *Kráľovi Artušovi*, ktorá sa častokrát pokladá za zrod fantastického sveta a myslenia, preneseného do literatúry. Literatúra bola akým- si strediskom celého diania, zdroj myšlienok, predstáv a ideí, pomocou ktorých prenášali osobné pocity na papier.

Fantázia bola prítomná už od dávnych dôb. Prvé skutočne dôležité a dodnes známe diela však vznikli až v 19. storočí. Za prelomový je považovaný román *Frankenstein* od Angličanky Mary Shelleyovej.

Masívnejší nástup prišiel s dielami J. R. R. Tolkiena v prvej polovici 20. storočia. Jeho román *The Hobbit* a jeho pokračovanie trilógiou *The Lord of the Rings*, patria dodnes medzi najznámejšie knihy fantastickkej literatúry. Pre neutíchajúcu popularitu a vplyv jeho diel je Tolkien považovaný za otca modernej *high fantasy*.

## 1.2 Pojem, vysvetlenie, význam

„Čo je to fantázia? Čo vás ako prvé napadá pri tomto slove? Čo pre nás znamená a ako ju využívame?“

Fantázia je to, čo v detstve formovalo celý môj svet. Bolo to vždy môj priestor a svet, kam som sa mohla uchýliť. Moje predstavy, ja a nič viac.

Má nesmierny význam pri formovaní našej osobnosti. Podnecuje zvedavosť, záujem, myslenie, inteligenciu, predstavivosť a tvorivosť.

„Fantázia je schopnosť alebo funkcia ležiaca medzi vnímaním a myslením alebo medzi pozornosťou a inteligenciou; spočíva v imaginácii (jej materiálom sú predstavy) a prejavuje sa produkováním predstavovaných kombinácií.“ [13, s. 56] Všeobecná charakteristika zahrňuje akýsi nekonečný priestor, miesto, kde začína proces tvorenia, vznik obrazov, skutočných, či vymyslených predstáv. Priestor, ktorý nie je obmedzený nikým a ničím. Nie sú v ňom pravidlá ani hranice. Je to únik zo skutočnosti, keď človek vymýšľa to, čo nie je, alebo naopak to, čo by mohlo byť. Aj keď tvorí osobitnú časť nášho „Ja“, je jednou z foriem odrazu skutočnosti, ktorá je veľmi tesne spätá s emocionálnym životom človeka. Je to určitá forma sebarealizácie, relaxácie, úniku pred svetom, či odreagovania sa od problémov.

Podporuje najmä duchovný rozvoj a osobnostný rast. Tým že fantazírujeme, precvičujeme abstraktné myslenie a naše schopnosti, ktoré potom môžeme využiť aj v praktickom živote. Či už v umení, architektúre, literatúre alebo filozofii.

Centrum celého diania a to do akej miery sme schopní využívať fantáziu v prvom rade ovplyvňuje najdôležitejšia časť ľudského tela, náš mozog. Predsa len, každý sme iný a veľkosť predstavivosti u niektorých z nás niekedy nepozná hraníc. Ľuďom s nadmernou fantáziou sa zvykne hovoriť jedným slovom „Blázni“. Toto pomenovanie získalo už mnoho umelcov, ktorých diela dodnes patria k tým najvýznamnejším. Sú to napríklad Salvádor Dalí, Vincent van Gogh, či Andy Warhol.



Obr. 3 Centrum fantázie - mozog

Úloha fantázie v procese myslenia je nevyčerpatel'ná. Konkretizácia našich myšlienok, procesy plánovania, prípravy budúcnosti nie sú mysliteľné bez existencie fantázie. Človek si vďaka nej vyznačuje nie len cieľ, ale aj cesty, ako tento cieľ dosiahnuť.,, *Fantaskno v umění stejně jako krásno jsou vlastnosti historicky určované. Vytvíjejí se. Stále se mění a doplňují ve svém obsahu i ve svých výrazových prostředcích*“. [1, s. 26]

### 1.2.1 Rozdiel medzi predstavou a fantáziou

Základný rozdiel, ktorým sa predstava a fantázia od seba líšia je v tom, že predstavy sa vzťahujú k realite, zatiaľ čo fantazijné výtvary sú imaginárne.

### 1.2.2 Predstava

Z hľadiska psychológie je predstava obraz predmetu, scény alebo udalostí, ktorý vzniká na základe spomínania minulých vnemov alebo pocitov. Je to teda názorný obraz predmetov a javov, ktoré v danom momente nevnímame, tzv. reprodukováný obraz predmetu, založený na minulosti. Predstavy sú vyvolané citovými zážitkami, motivované potrebami človeka a vďaka nim je možné predvídať budúcnosť. Spolu s pocitmi a vnemami tvoria stupeň zmyslového poznania skutočnosti. Predstavujú vyšší stupeň, typ odrazu skutočnosti.

V závislosti od stupňa abstraktnosti a ľudskej činnosti sa predstavy delia na:

1. Jedinečné predstavy – ktoré majú čiastočne zovšeobecnené vlastnosti konkrétnych predmetov, alebo javov. Do popredia vystupujú charakteristické, typické znaky (predstava svojho domu, priatelia, rodina atď.)
2. Všeobecné predstavy – tvoria prechod od zmyslového k abstraktnému myslieniu (predstava zvierat'a, stromu, človeka)

V závislosti od pocitov a vnemov :

1. Zrakové predstavy – ktoré rozlišujú tvary, farby alebo rozmery daného predmetu
2. Sluchové predstavy – zvuky, hudobné a rečové predstavy
3. Pohybové predstavy – vybavovanie pohybu celého tela (ruky, nohy, hlava, atď.)

Napriek tomu, že predstavivosť je odvodená od skutočností, pretvára túto skutočnosť, idealizuje ju a tvorí nový obraz a to aj na základe vyžitia fantázie. [13]



Preto sú fantázia a predstava spolu veľmi úzko späté. Aby v našom podvedomí vznikla primeraná predstava, je potrebná dávka fantázie, ktorá na základe vnemov a pocitov vytvára základ pre vznik predstavy.

### 1.2.3 Fantázia

Fantázia vytvára osobitnú formu psychickej činnosti, založenú na vzniku obrazov, predmetov a javov, s ktorými sme sa ešte nestretli, vznik ideí toho, čo ešte len bude vytvorené. Spočíva v obrazotvornosti a čisto v našom vedomí. Znamená odpútanie sa od skutočnosti a tým sa fantazijné predstavy odlišujú od predstáv pamäťových. Je to akýsi únik zo skutočnosti. Človek vymýšľa to, čo v skutočnosti neexistuje, čo nemôže realizovať i to, čo nemôže reálne existovať. Treba však povedať, že prameňom fantázie je vždy objektívna realita. Činnosť fantázie je odrazom spoločenského prostredia, v ktorom človek žije a v ktorom nadobúda vedomosti a skúsenosti. Preto medzery v poznatkoch častokrát dopĺňajú fantazívne predstavy. [13]

## 1.3 Druhy fantázie

Najjednoduchším typom fantázie je *mimovoľná fantázia* a *fantázia úmyselná*. Sú to tie prípady, kedy obrazy a ideí vznikajú bez špeciálneho zámeru z našej strany.

*Mimovoľná, neúmyselná fantázia* – keď dané obrazy vznikajú na základe počutých slov od inej osoby. Táto osoba rozpráva svoj príbeh, dej toho čo sa mu stalo, čo zažil, čo videl. V osobe poslucháča si mimovoľne predstavujeme to, o čom rozpráva.

– je vyvolaná vnímaným predmetom. Ak sa pozeráme na oblaky, niekedy si ich predstavujeme ako ľudské tváre alebo zvieratá.



Obr. 4, Obr. 5 Neúmyselná fantázia

V obidvoch prípadoch bola fantázia vyvolaná neúmyselne. Je to teda neúmyselná, mimovoľná fantázia.

*Úmyselná fantázia* – keď obrazy vznikajú na základe špeciálneho rozhodnutia, alebo zámeru z našej strany. Tvorí významné miesto v profesii umelcov, filozofov, psychológov, estetikov, ale aj v bežnom živote človeka.

### 1.3.1 Rekonštrukčná fantázia

Vo všednom živote si často treba predstaviť to, o čom sa rozpráva. Aj preto, aby si človek vedel predstaviť prežívanie a pocity druhých ľudí, je nevyhnutná rekonštrukčná fantázia. „*Rekonštruujúca obrazotvornosť sa prejavuje vtedy, keď si ma človek utvoriť predstavu čo najpresnejšie zodpovedajúc slovnému opisu, grafickému alebo schematickému znázorneniu.*“ [13, s. 57]

Dôležitou podmienkou, aby mohli vznikať nové predstavy, sú vedomosti o tom, čo sa opisuje. Rekonštruovaná fantázia sa opiera o poznatky z minulosti a pretvára ich v závislosti od toho čo sa človeku prvýkrát oznamuje. Pri opise nového je potrebné používať obraznú reč, konkretizovať a opisované veci porovnávať.

### 1.3.2 Tvorivá Fantázia

Tvorivá fantázia predstavuje oveľa ťažší a zložitejší proces, ako fantázia rekonštrukčná. Vytvára novú realitu a dopĺňa ju vnútorným pocitom. Hlavná myšlienka je túžba po seba-vyjadrení. Nie je závislá od minulosti, pretvára skutočnosť na nereálne obrazy, predmety a javy ktoré neexistujú, alebo existovať nemôžu. Tvorivá fantázia je jedna z najvyšších foriem myslenia. Hrá dôležitú úlohu vo všetkých druhoch tvorivej činnosti ľudí. Aj keď sú pojmy fantázia a obrazotvornosť považované za synonymá, nemožno fantáziu obmedzovať len na tvorbu obrazov, lebo fantázia môže pracovať aj so slovami a produkovať fantastické teórie.

Medzi rekonštrukčnou a tvorivou fantáziou niet neprekonateľných hraníc. Navzájom sa prelínajú a spájajú. [13]

### 1.3.3 Druhy fantázie podľa Th.Ribota

Théodule-Armand Ribot bol francúzsky psychológ, ktorý rozdelil fantáziu na sedem druhov:

1. *Plastická* – nazýva sa tiež materiálna a má blízko ku skutočnosti, pretože sa v nej objavujú asociácie s reálnymi vecami a javmi.
2. *Difluujúca* – je výrazne vnútorná a odlišná od skutočnosti.
3. *Mystická* – vychádza zo symbolického myslenia.
4. *Vedecká* – s výnimkou matematiky spočíva v domýšľaní.
5. *Praktická a mechanická* – má za predmet fyzické objekty.
6. *Komercionálna*
7. *Utopická* – vyjadruje to, čo má byť. [18]



Obr. 6 Théodule-Armand Ribot

„Fantazie je tu, aby hlbouěji vyjadřovala realitu, je důležitou součástí oné „ kreativní přeměnné“, ne-li v uměleckém tvůrčím procesu její součástí rozhodující“. [1, s. 45]

„Predstavivosť je dôležitejšia než vedomosti“

( Albert Einstein )

### 1.3.4 Bdelé snenie

Pri bdelom snení rovnako ako u tvorivej fantázií, dochádza k vytváraniu určitých obrazov. Líšia sa od seba niekoľkými zvláštnosťami., *V bdelom snení si človek predstavuje to, čo by si želal, aby sa mu v budúcnosti splnilo, predstavuje si následky svojich činov, alebo prežíva svoj osud v rozličných situáciách*“. [13, s. 58]. Snenie je proces, ktorý nie je bezprostredne zapojený do tvorivej činnosti. Je zameraný na činnosť budúcu, nie terajšiu. Preto často tvorí prvý prípravný stupeň tvorivej fantázie. Snenie je teda fantázia zameraná na želanú budúcnosť. Stáva sa aktívnym, úmyselným, uvedomeným procesom.

Hodnota snenia je určovaná najmä tým, v akom je vzťahu k činnosti človeka. U niektorých ľudí je snenie mocným podnetom k činnosti a v snení vidia akýsi program svojej budúcej činnosti, jej perspektívy.



Obr. 7 Sny, predstavy, fantázia

## 2 FANTASY DNES

Dnes sa pojem fantasy chápe najmä ako umelecký žáner, založený na fiktívnom príbehu s využitím nadprirodzených alebo magických prvkov. Hlavná myšlienka sa často zaoberá ľudskými hodnotami a emóciami. Autori vytvárajú svoje vlastné rysy a skutočnosť popierajú čiastočne alebo úplne.

Z môjho pohľadu je vznik a história fantázie známa, ako ľudstvo samotné. Prešla od umenia, náboženstva, mytológie až k literatúre, divadlu a filmu. Jej súčasť v našich životoch je veľmi podstatná, pretože aj vďaka nej ľudstvo dospelo k mnohým prevratným objavom.

Postupom času sa vyvíjala rada podžánrov fantasy, kde dej a postavy majú magické, nadprirodzené, prehnané, alebo nedosiahnuteľné vlastnosti. Za pôvodom tohto žánru predovšetkým stojí naša tvorivosť a fantázia. V túžbe vyjadriť svoje myšlienky a preniesť ich do reality tak ľudstvo položilo základ pre dnešné umenie, literatúru a film.

### 2.1 Podžánry fantasy

1. *Mýtická fantasy* – týmto termínom sa označuje fantasy súčasného sveta založená na symboloch a archaických mýtoch.
2. *Historická fantasy* – vyznačuje sa menšími prvkami mágie fantastických prvkov. Svet, v ktorom má príbeh blízko skutočnému stredoveku a staroveku. Dej sa opiera o skutočné historické udalosti a osoby.
3. *Vysoká fantasy* – nazývaná tiež hrdinská, alebo epická. Príbehy opisujú silné bytosti bojujúce medzi dobrom a zlom v tzv. „druhotnom“ svete.
4. *Meč a mágia* – fantasy meč a mágia sa pripisuje spisovateľovi Róbertovi E. Howardovi, ktorý sa na rozdiel od vysokej fantasy sústreďuje predovšetkým na fyzickú akciu a napätie. Menej na epiku a morálne pozadie deja. Diela: Conan, Bran Mak Morn, Almuric.
5. *Komická fantasy* – komická fantasy sa zaoberá predovšetkým komikou a satirou. Prostredie je blízke vysokej fantasy, ale nie je tu nutné dodržiavať žánrové obmedzenia.

6. *Dark fantasy* – tento žánr sa využíva vo väčšine hororov s použitím bytostí ako sú upíry, vlkolaci a múmie.
7. *Rozprávková fantasy* – je inšpirovaná predovšetkým folklórom a bežne užíva jeho motívy. Často bývajú ignorované prvky budovania nového sveta, pretože samotné prostredie často býva blízke vysokej alebo historickej fantasy.
8. *Science fantasy* – je spojením sci-fi a fantasy. Sú obsadené prvky ako kozmické lode, laserové zbrane, ale zároveň mágia, či iná forma nadprirodzenosti.
9. *Súčasná fantasy* – tvorí príbehy vo svete veľmi blízkom našej realite, kde odkrýva existenciu mágie, magických bytostí ako napr. upíry, čarodejnice, či nesmrteľníci.

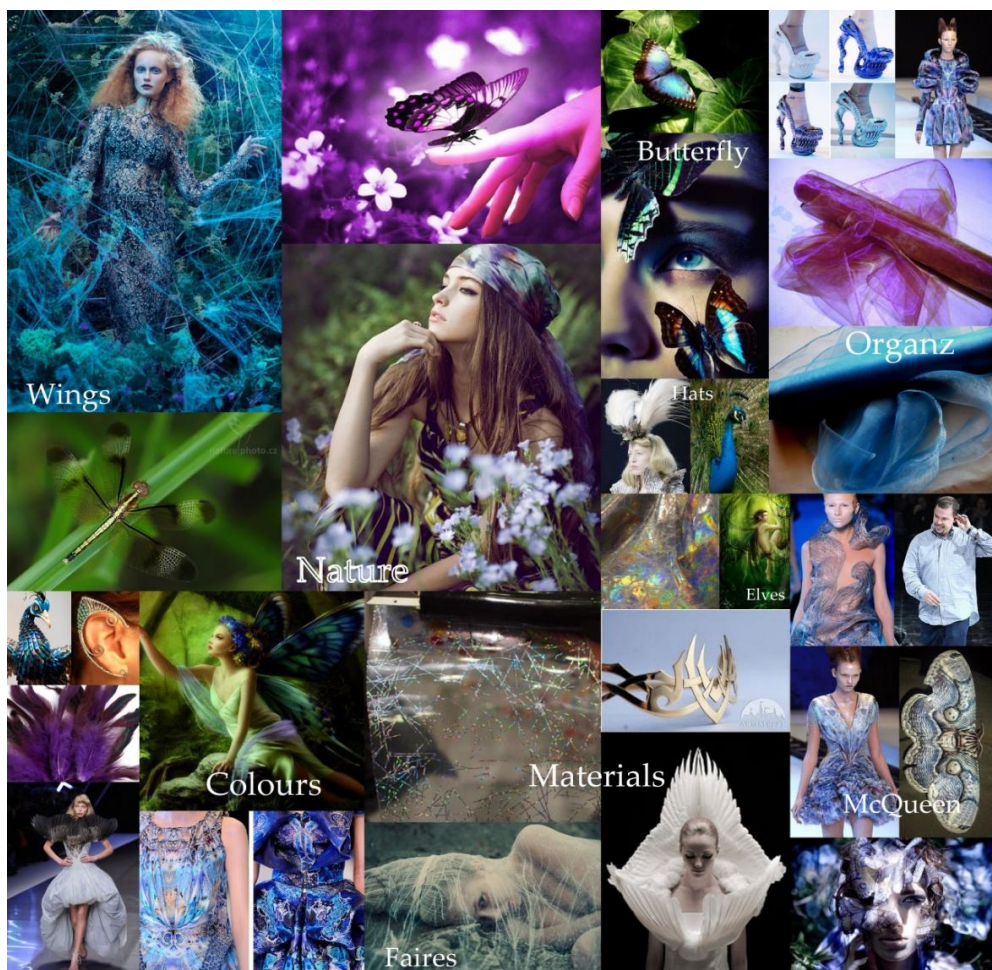
[15]

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

### 3 KOLEKCIA FANTASY

Pri rozhodovaní o hlavnej téme bakalárskej práce som chcela, aby myšlienka vychádzala z môjho vlastného „Ja“, vyjadrovala základné črty osobnosti, povahu, štýl, smer a skúsenosti ktoré som počas štúdia nadobudla. Vytvoriť kolekciu, ktorá nebude len stvárnením mnou zvolenej témy, ale odrazom vnútorných pocitov a poznatkov v oblasti designu obuvi ako aj ich prenesenie do kolekcie.

Hlavnú rolu v mojej kolekcií hrá spojenie dvoch základných prvkov a to fantasy ako umelecký žáner používaný najmä vo filmovej scéne, vystihujúci prvky nadprirodzenosti, krásy, nadnesenosti, ľahkosti a tajomnosti, ale aj fantázia ako vlastná hra myšlienok, predstavivosť, kreativita a jej využitie. Sú to základné črty, ktoré sa v súčasnosti spájajú a navzájom veľmi silno ovplyvňujú. Pri tejto práci môžem využívať maximum fantázie a práve pre to som sa rozhodla pre danú tému.



Obr. 8 Moodboard



### 3.1 Inšpirácia

Inšpirácia je vnuknutie, popud, tvorivé nadšenie a akýsi duševný stav – pocit, ktorý dáva myslí jedinečnú možnosť produkovať nové, hodnotné nápady.

Ten môj začína pri osobnosti, ktorá ma svojou tvorbou, kreativitou a štýlom života zaujala natoľko, že sa stala hlavným zdrojom inšpirácie. Tou osobnosťou je režisér, producent, spisovateľ, umelec a animátor – **Tim Burton**.

### 3.2 Tim Burton



*Obr. 9, 10 Tim Burton, Obr. 11 Tim Burton s partnerkou*

Celým menom Timothy William Burton sa narodil 25.08.1958 v meste Burbank, California. Od roku 2001 tvorí pár s herečkou Helenou Bohnam Carterovou s ktorou má syna Billyho Burtona a dcéru Nell Burton. Dlhé roky ho sprevádza jeden z najznámejších svetových hercov, *Johnny Depp*, ktorý účinkuje vo väčšine jeho filmov. Je to jeho najlepší priateľ a zároveň krstný otec jeho detí.

Tim študoval na Burbank High School, ale škola ho nebavila a nepatril ani k zvlášť dobrým žiakom. Svoj svet hľadal niekde inde. Venoval sa kresleniu a maľbe. Rád sledoval sci-fi a fantasy filmy. Jeho hrdinom sa stali rôzne príšery a nereálne bytosti. Už ako 13 ročný natáčal rôzne videá na dvore domu kde býval a jeho prvé dielo bolo *Ostrov doktora Angora*. Po absolvovaní Burbank High School, navštevoval *CalArts* (Kalifornský ústav umenia), kde študoval animáciu.

Jeho amatérsku tvorbu si všimla spoločnosť *Walt Disney*, dostal štipendium a začal pre nich pracovať ako pomocný animátor. Avšak Burtonov osobný štýl sa odlišoval od požiadaviek spoločnosti a tak sa dal na sólovú dráhu.

V roku 1982 vzniklo jeho prvé dielo *Vincent*, šesť minútový čierno-biely krátky film, inšpirovaný jeho hrdinom Vincentom Priceom. Jeho ďalším dielom bola paródia na Franksteina – *Frankenweenie* (1984). Tento film má dnes dve podoby z roku 1984 a jeho nová verzia z roku 2012. [16]



Obr. 12 *Frankenweenie* 1984



Obr. 13 *Frankenweenie* 2012

Okrem filmovej scény sa venuje aj umeniu a maľbe. Jeho diela vyšli v podobe ilustračnej knihy „*The art of Tim Burton*“, ktorú vydal v roku 2009 a obsahuje diela jeho 40 ročnej tvorby.



Obr. 14 *The art of Tim Burton*

Tim Burton je jedným z najpopulárnejších a najuznávaných režiséroov súčasnosti. Úspech získal predovšetkým ako nekonvenčný experimentátor, tvorca „divných“ filmov, v ktorých uplatňuje osobitné výtvarné cítenie, mimoriadnu fantáziu, originálnu nadsádzku, zmysel pre absurdné detaily a taktiež záľubu vo vytváraní neobvyklých svetov. „Bez jeho fantázie a predstavivosti by bola vizáž súčasnej kinematografie nudnejšia“.[16] Počas svojho doterajšieho života vytvoril množstvo diel. Medzi jeho najznámejšie patria filmy :  
- *Beetlejuice* (1980), *Batman* (1989), *The Nightmare Before Christmas* – Predvianočná nočná mora (1993), *Ed Wood* (1994), *Big Fish*- Veľká ryba (2003)27, *Charlie and the Chocolate Factory* – Charlieho továreň na čokoládu (2005), *Corpse Bride* - Mŕtva nevesta (2005), *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* – Diabolský holič z Fleet Street (2007), *Alice in Wonderland* – Alica v krajine zázrakov (2010), *Frankenweenie* (2012) [16]

### 3.2.1 Alica v krajine zázrakov

Pôvodná knižná verzia od logika a matematika Lewisa Carrolla – *Alica v krajine zázrakov*, ma svojim dejom upútala už v detstve. Príbeh spočíva v tom, že Alica, ktorá putuje v podzemí fantastického sveta plného nezvyčajných zázrakov, už nie je malým nerozhodným dievčaťom ale stáva sa z nej silná a cieľavedomá mladá žena.

Jej filmová verzia od Tima Burtona je doplnená množstvom fantastických efektov v podobe rozprávajúcich zvierat, nezvyčajných ľudí, podzemnej krajiny a čarovných predmetov. Nielen dej, ale aj vizuálne a filmové efekty, reálne veci a predmety v kombinácii s neskutočnými, diváka v predstavách vŕhajú do takzvanej „krajiny zázrakov“.

### 3.2.2 Charlieho továreň na čokoládu

Charlie a továreň na čokoládu je film, ktorý vznikol na základe knižnej predlohy Rolda Dahla. Príbeh Willyho Wonku, majiteľa továrne na čokoládu neskôr vzkriesil Tim Burton a má prinajmenšom rovnaké ambície. Charlie a továreň na čokoládu je film, ktorý treba vidieť aby ste pochopili jeho atmosféru rovnako ako Alica v krajine zázrakov. Hlavná myšlienka poukazuje na to, aká podstatná je pre nás rodina a že sa nedá kúpiť.

Režisér sa hrá s každým detailom, kamera sa mení s prostredím, chladné farby striedajú teplé, hudba presne zapadá do scén, každé prostredie filmu plne kontrastuje s tým, čo má

znázorňovať. Obrazová stránka filmu je nádherná. Preto zdroj inšpirácie nachádzam najmä vo filmoch ako Charlie a továreň na čokoládu a Alica v krajine zázrakov, ktoré obsahujú základné výrazové prostriedky mojej práce.



Obr. 15 Alica v krajine zázrakov, Charlieho továreň na čokoládu

### 3.3 Alexander McQueen



Obr. 16 Alexander McQueen

<sup>1</sup> „The youngest of six children, Lee Alexander was born to Ronald and Joyce McQueen in London on March 17, 1969“ [2, s. 7] Celý jeho život bol jeden veľký príbeh, avšak zo smutným koncom. Dňa 11.02.2010 spáchal samovraždu. Niet osoby, ktorá by nepoznala meno muža s tak významným postavením vo svete módy, ako bol on. Vo svojich modeloch nachádzal sám seba a to je podstata života, nech už si zvolíme akúkoľvek cestu.

Celým menom Lee Alexander McQueen bol najmladší zo šiestich detí taxikára Ronald a učiteľky sociálnej výchovy Joyce. Už v mladom veku začal navrhovať šaty pre svoje sestry a ako 16 ročný odišiel a učil sa krajčírstvo v Savile Row vo firme Anderson&Sheppard. Na začiatku svojej kariéry pracoval s Romeom Giglim a divadelnými kostymérmi Angels a Bermans. Získal magisterský titul na univerzite Saint Martins College of Art and Design (škola umenia a dizajnu). Práve tu neunikol pozornosti výstrednej návrhárky Izabely Blow, ktorá ho uviedla do módnej elity. Keď sa jeho kariéra začala rozvíjať, založil si vlastnú značku pod menom Alexander McQueen. Začal tvoriť, výstredné, šokujúce, poburujúce ale zároveň fascinujúce kolekcie ktoré už svojim názvom stáli za povšimnutie. McQueen sa stal známi aj pre používanie vzoru lebky vo svojich prácach. Čoskoro sa tento vzor stal hitom a bol kopírovaný po celom svete. Fantázie v jeho podaní nemala hraníc a svet módy si získal drámou, extravaganciou, inováciou a novými technológiami. V roku 1996 získal cenu za najlepšieho britského návrhára roku, ktorú získal celkom štyri krát. [2]

<sup>1</sup>Najmladší zo šiestich detí, Lee Alexander sa narodil Rolandovi a Joyce McQueen, v Londýne 17. Marca 1969.

McQueenov životopis je sám o sebe veľmi dlhý. Vytvoril množstvo kolekcií a spolupracoval s mnohými významnými osobnosťami. Medzi nimi aj Isabella Blow, Givenchy, Gucci a Anna Wintour.

Jeho kolekcie sa dajú vyjadriť jedným slovom „*fantastické*“. Obsahujú nie len odev, ale aj rôzne doplnky, ktorými obohacuje celkový vzhľad konkrétneho návrhu. Výrazným prvkom sú najmä klobúky a masky pokrývajúce väčšiu časť hlavy alebo tela. Práve McQueenove klobúky ma inšpirovali pri tvorbe doplnku, ktorý je súčasťou mojej kolekcie. Často používaným prvkom sú najmä vtáci, krídla a perie rôznych farieb, tvarov, vzorov a veľkostí, ktoré dokonale vyzdvihujú celkový vzhľad jednotlivých modelov.



Obr. 17 Alexander McQueen hats, Obr. 18 Využitie peria, krídel

„*Plato's Atlantis*“ bola jeho poslednou, ale zároveň najúspešnejšou kolekciou. Jedinčná, šokujúca, nezávislá, založená na fantázii, mýtoch a legende. Atlantída, legendárny ostrov opísaný gréckym filozofom, ktorý sa akoby prepadol do hĺbín mora. Šaty s potlačou prírodných prvkov a živlov, topánky tvarov doposiaľ nevidaných, dominantné farby mora,

krídel motýľov a silná jemnosť, je dokonalým vyjadrením hlavnej myšlienky fantastického sveta Atlantídy.

*„Svet potrebuje fantáziu, nie realitu. Dnes máme dosť reality“*

*( Alexander McQueen )*



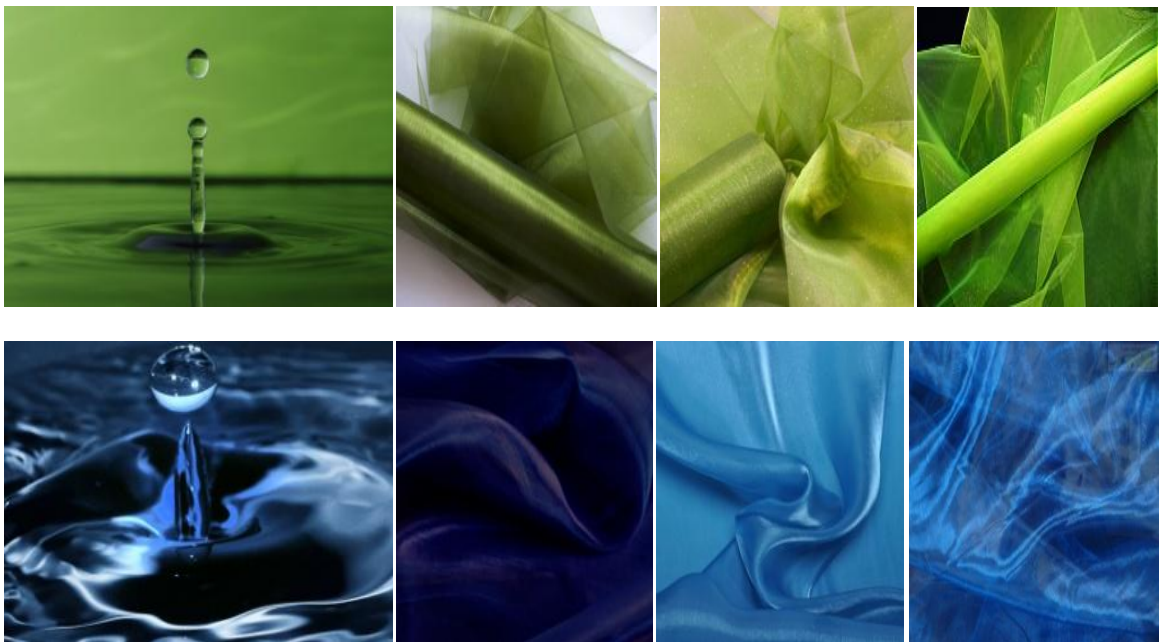
*Obr. 19 Kolekcia Plato's Atlantis*

### 3.4 Main Feelings

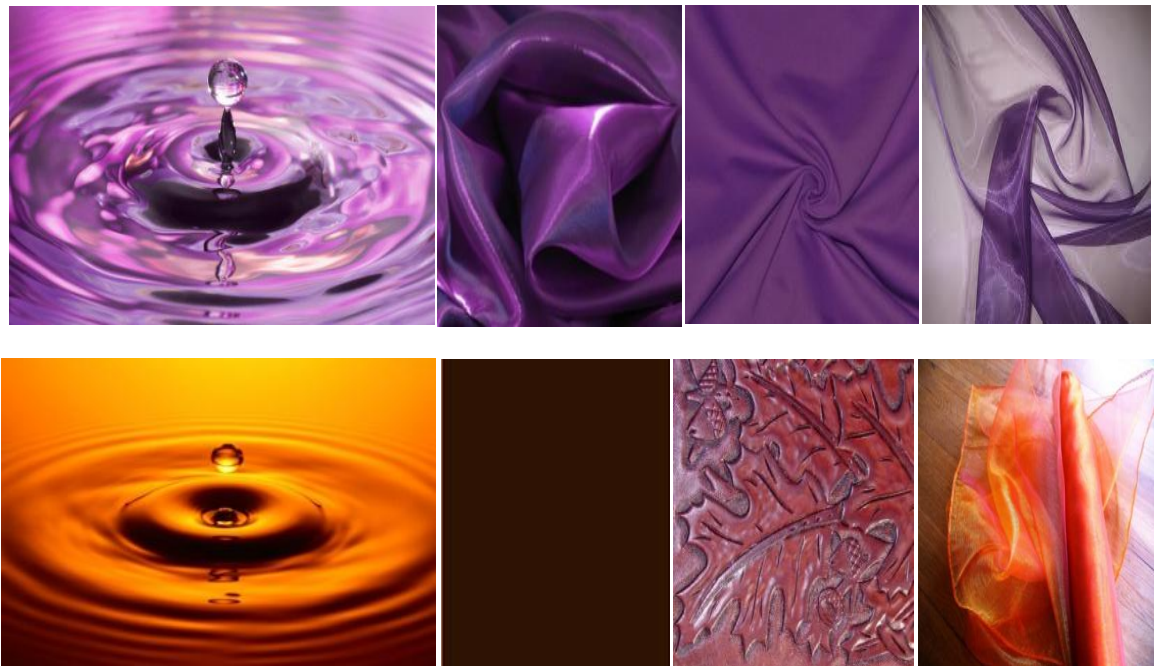
Main feelings, sú hlavné pocity, ktorými chcem vyjadriť tému fantasy. V prvom rade sa snažím vnímať fantasy ako celok. Spojiť umelecký smer, ktorý má svoje základné vyjadrovacie prostriedky s vlastnými emóciami a pocitmi. Tie pocity sú farebnosť, nadnesenosť, hravosť, výraznosť zmysel a cit pre detail.

### 3.5 Farebnosť

V kolekcií som zvolila farebnosť podľa základných prvkov inšpirácie. Tie nachádzam predovšetkým v prírode a v zobrazení fantastického sveta. Príroda je symbolom krásnych úkazov a najmä vo filmoch a rozprávkach sa k nej pripisujú nadprirodzené bytosti ako víly, elfovia a trpaslíci. Fantasy vyjadruje akýsi zdroj krásy a farby sú jasné, žiarivé, lesklé a dynamické. Zvolila som teda farebnú kombináciu zelenej, modrej, fialovej, oranžovej a ich prechody.







Obr. 20 Farebnica

### 3.6 Materiály

Materiály som sa snažila vybrať podľa základných prvkov vyjadrujúcich tému fantasy. Jemnosť prírody a nadprirodzených bytostí znázorňujem pomocou organzy, ktorá svojou štruktúrou a tvarom pripomína blany krídel motýľov a menšieho hmyzu. Tieto krídla sú typickým znakom najmä pre víly. Ďalší materiál je modelársky drôt hrúbky 0.8 mm pomocou ktorého som vytvorila základnú kostru krídel a následne obalila organzou. Práve organza je materiál, s ktorým pracujem najviac a za pomoci silikónu z tavnej pištole som tvarovala jednotlivé vrchové dielce. Okrem usne s potlačou pripomínajúcou hadiu kožu tmavomodrej farby, som na zvršku použila aj textilný materiál lesklej farby vystužený plátnom. Po celý čas som sa snažila zachovať farebnosť a jej prechody. Stielku tvorí celstelen a ručne tvarovaná HP-eska. Spodkové dielce korfam a štiepané trieslo. Ako doplnkové materiály som používala najmä perie rôznych tvarov a farieb, ktoré práci dodáva jemnosť.

Ostatné materiály: krídla, ozdoby, korálky, imitácia šperkov, spony, farba na useň, laky.



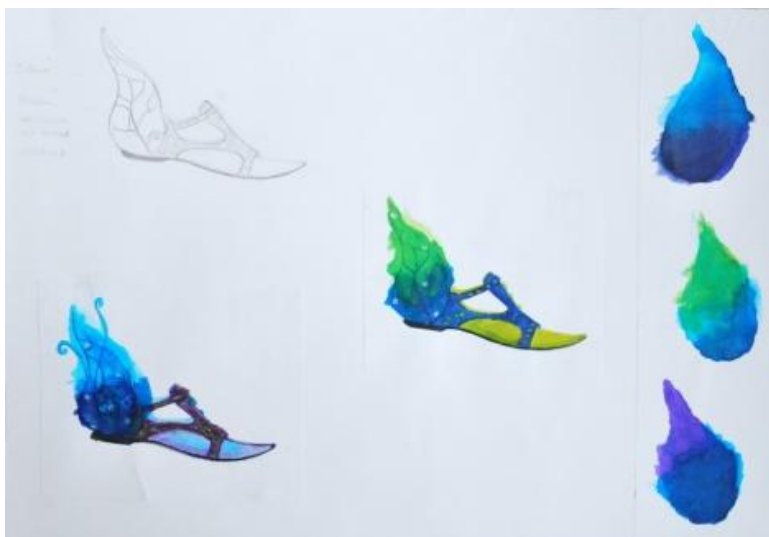


Obr. 21 Materiály

## 4 MODEL Č. 1

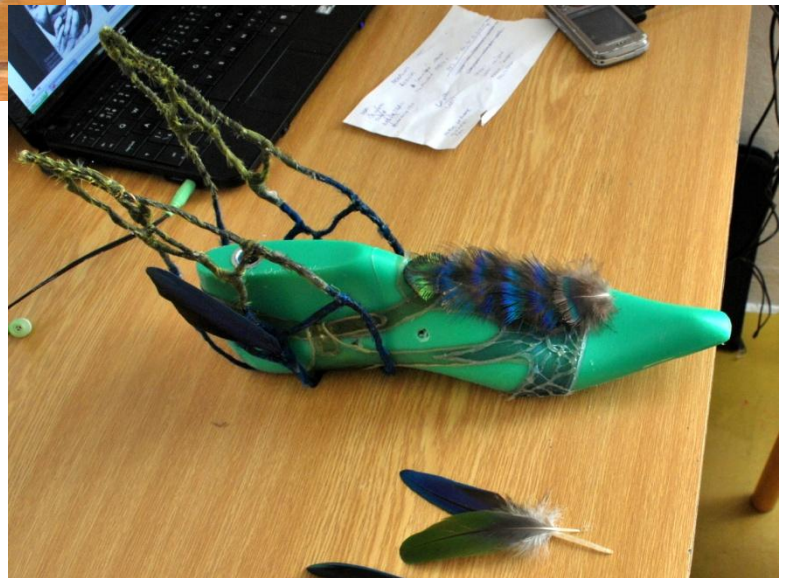
Pri realizácii prvého dámskeho modelu som začala návrhovými skicami a ich rozkreslením. Tvary a línie sú ostrejšie a hranaté. Inšpiráciou mi boli najmä prírodné prvky, fantasy bytosti, krídla motýľov a vtákov. Základ tvorí modrá a zelená organza. Všetky tvary a diely sú spojené len za pomoci silikónu z tavnej pištole. V zadnej časti sú umiestnené krídla vyrobené z modelárskeho drôtu hrúbky 0,8 mm a obalené organzou. Stielku tvorí celstelen potiahnutý usňou tmavomodrej farby so vzorom hadej kože. Podrážka sa skladá zo štiepaného triesla, zafarbeného lakom na čierno. Dekoračným prvom sú pávie pierka umiestnené v prednej a zadnej časti topánky.

### Návrhové skice model č. 1



Obr. 22 Návrhové skice + farebné kombinácie

Postup při práci model č. 1



*Obr. 23 Postup při práci, prvý model*

Výsledný model č. 1



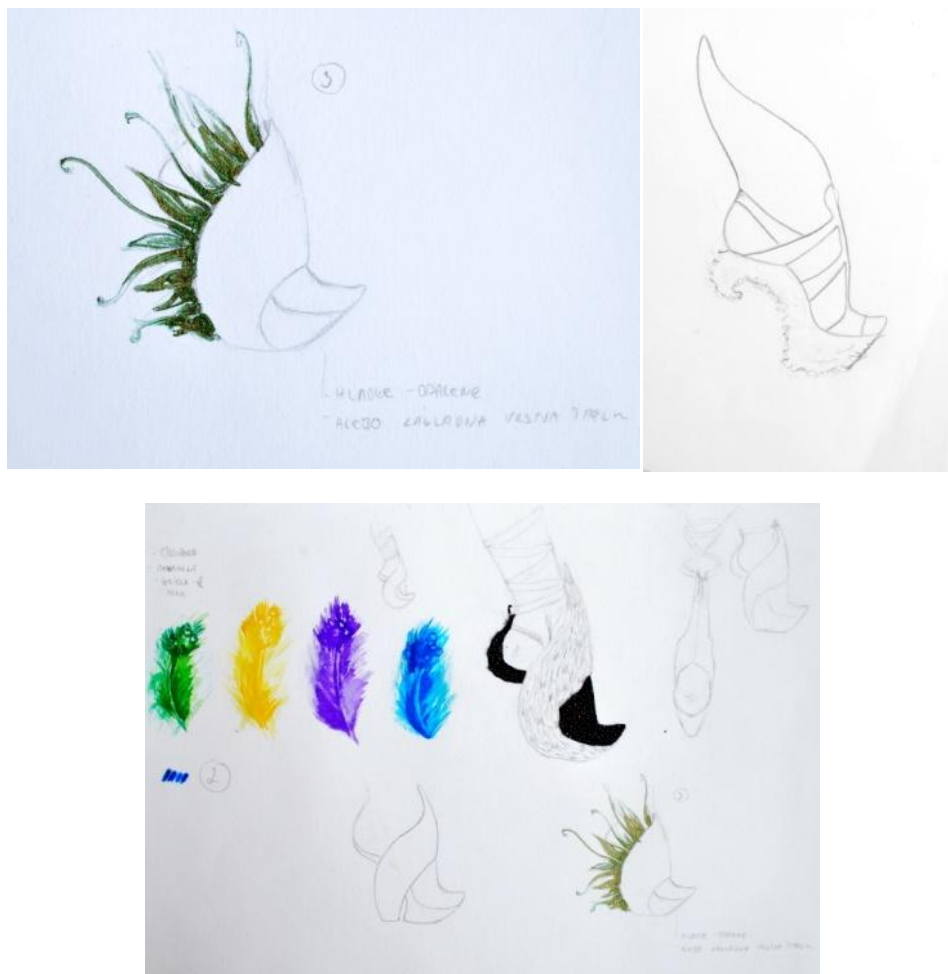


*Obr. 24,25,26 Výsledný model č. 1*

## 5 MODEL Č. 2

Pri navrhovaní som mala viacero nápadov, ktoré som rozkreslila a z nich vybrala druhý dámsky model, ktorý sa nesie v modro-fialových farbách a ich kombinácii. Tvary sú dynamické, zamerané na ženskú krásu a jemnosť. Zvršok sa skladá zo základného materiálu ako u prvého modelu, organzy v kombinácii so silikónom, za pomoci ktorého som vytvarovala celú špičku predného dielu. Stredom topánky prechádza vrchový diel lesklého, textilného materiálu, vystužený plátnom. Tento diel je potiahnutý až k platforme vo výške približne 10 cm. Platforma je zaoblená a siaha len do polky kopyta. Je pokrytá pierkami a premenlivou organzov. Stielku som vyrobila s HP-esky bielej farby, ktorú som tvarovala za pomoci horko vzdušnej pištole. V zadnej časti stielky je vykroj a v ňom opäť organza meniaci farby podľa uhlu pohľadu.

### Návrhové skice model č. 2









Obr. 27 Návrhové skice, model č. 2

### Postup při práci model č. 2





*Obr. 28 Postup pri práci, druhý model*

Výsledný model č. 2





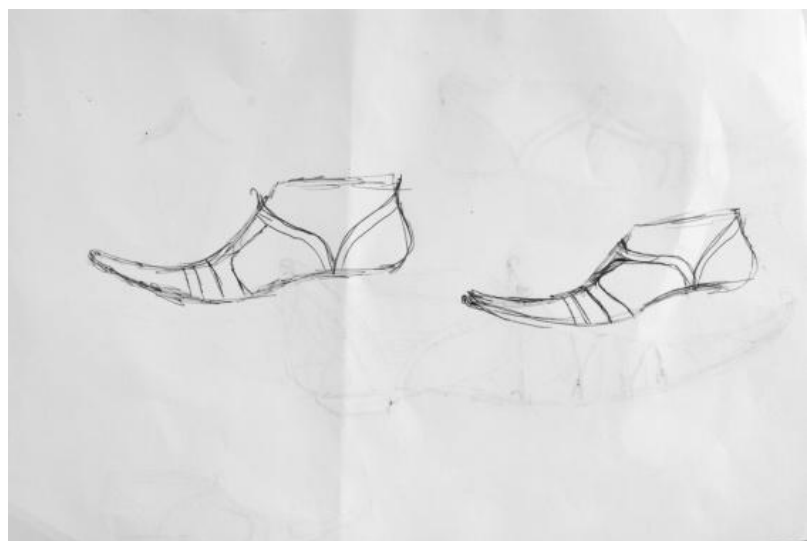


*Obr. 29, 30, 31 Výsledný model č. 2*

## 6 MODEL Č. 3

Posledný model kolekcie tvorí pánsky pol pár. Inšpiráciou mi boli najmä postavy lesných škriatkov a elfov, podľa ktorých som volila farebnosť aj základný tvar. Zvršok je rozdelený na prednú a zadnú časť. Použitý materiál je useň a textil s koženkovou rytou potlačou. Základom je opäť organza v kombinácii so silikónom, pomocou ktorého som tvarovala predný a zadný diel. Platforma je z triesla nafarbeného moridlom staro medenej farby a s ručne vyrytým vzorom.

### Návrhové skice model č. 3



Obr. 32 Návrhové skice, model č. 3

## Postup při práci model č. 3



*Obr. 33 Postup při práci, model č. 3*



Výsledný model č. 3





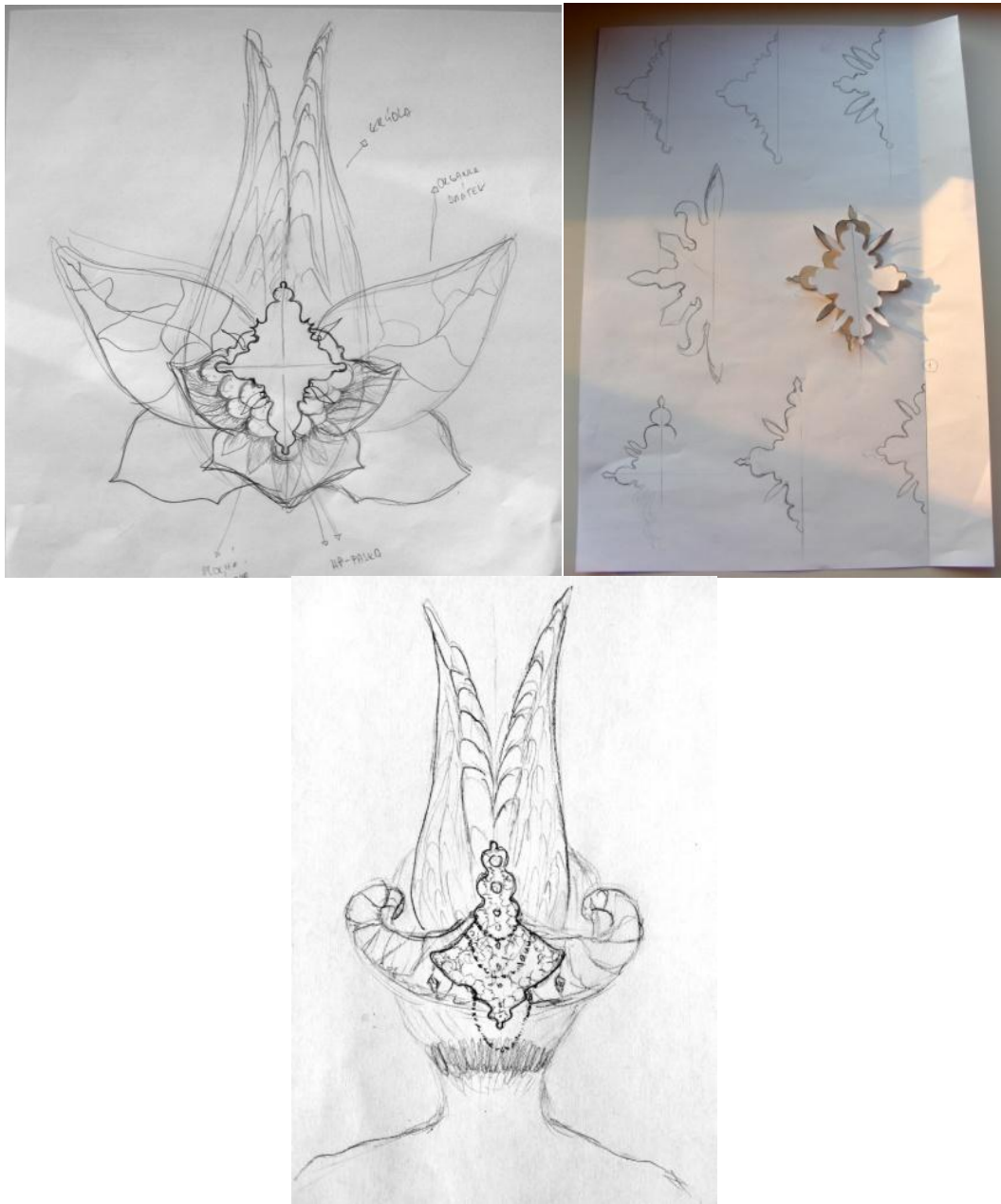


*Obr. 34, 35, 36, 37,38,39 Výsledný model č. 3*

## 7 DOPLNKY

Kolekciu obohacujem dvomi doplnkami do vlasov. Pri ich realizácii som sa snažila zachovať tvar a farebnosť predchádzajúcich modelov topánok. Inšpiráciou mi bol práve svetový návrhár Alexander McQueen a jeho fantastické kolekcie klobúkov a vlasových doplnkov. Jeho často používaným prvkom sú perie a krídla vtákov. Tie sú súčasťou aj mojej kolekcie a dodávajú modelom jemnosť a ľahkosť. Použité materiály sú rovnaké ako pri tvorbe topánok. Pri ich realizácii som sa zameriavala najmä na detail a prepracovanosť za pomoci rôznych lesklých a farebných korálikov.

### Návrhové skice, prvý doplnok





*Obr. 40 Návrhové skice, prvý doplnok*

**Postup pri práci, prvý doplnok**





*Obr. 41 Postup pri práci, prvý doplnok*

Výsledný model, první doplnok

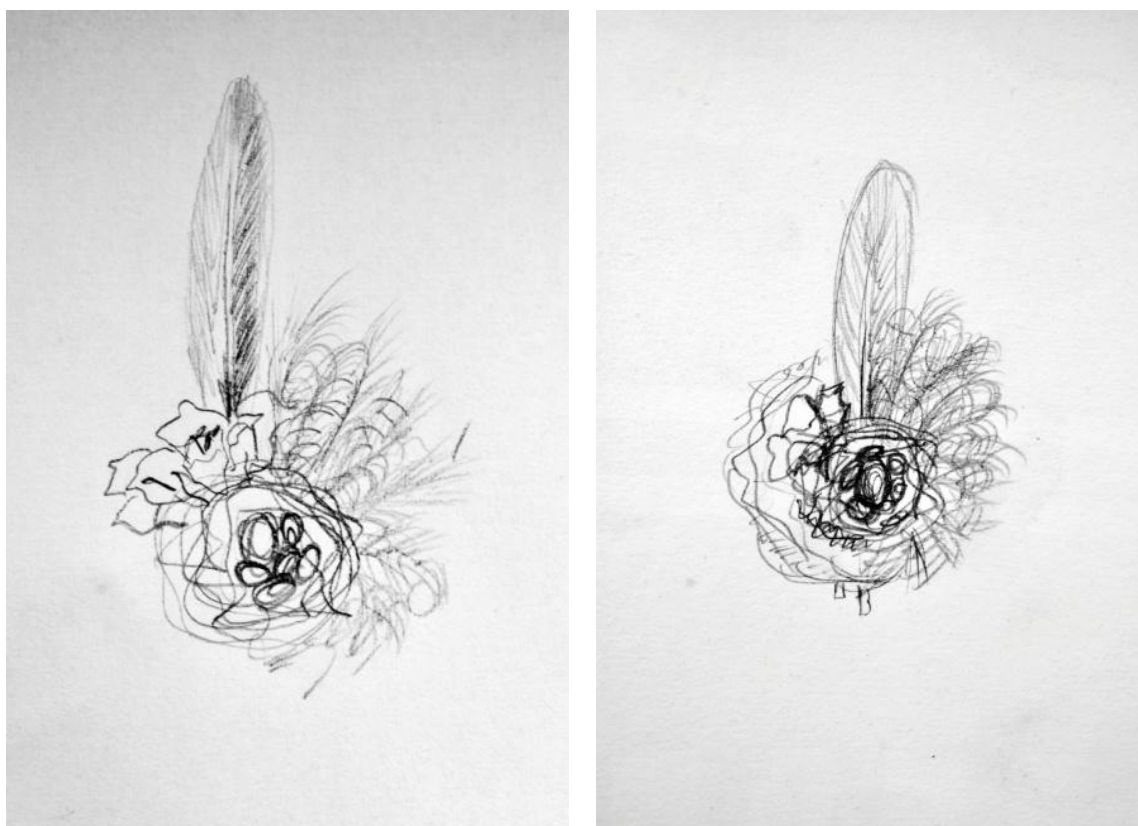




*Obr. 42, 43 Výsledný model, prvý doplnok*



**Návrhové skice, druhý model**



*Obr. 44 Návrhové skice, druhý model*

**Výsledný model, druhý doplnok**





Obr. 45, 46, 47, 48 Výsledný model, druhý doplnok

## ZÁVER

Cieľom mojej práce bolo vytvorenie kolekcie dámskej a pánskej obuvi spolu s doplnkom, na základe hlavnej myšlienky, jej prepojenia a znázornenia v praxi. Túžbou po seba-vyjadrení som si zvolila tému, kde som sa mohla naplno prejaviť. Oslobodením mysle a využitím vlastnej kreativity som spojila svet fantázie a reality. Od začiatku bolo mojím cieľom vytvoriť kolekciu, v ktorej sa na prvý pohľad odrážajú hlavne výrazové prostriedky, farba, krása, detail, predstavivosť a nadnesenosť.

Práca ma obohatila o mnoho nových poznatkov a uistila som sa, že v kreativite sa medze nekladú a je to len strach a nedostatočne oslobodenie mysle od jednoduchosti a klasickosti, ktorá nás brzdí v ďalšom napredovaní.

Častokrát nevidíme čo je možné pretože fantazírujeme o nedosiahnuteľnom a hoci som sa pri práci stretla s nejakým problémom, môžem s radosťou povedať že svoj osobný cieľ som dosiahla.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATUR**

- [1] PONDELÍČEK, *Ivo*. Fantaskní umění . ISBN 80-86226-38-7
- [2] MCQUEEN, *Alexander*. Evolution by Katherine Gleason. ISBN 978-1-937994-00-6
- [3] BURTON, *Tim*. *The art of Tim Burton*. Forty years of Tim Burton's artistry, film concepts, hundreds of illustrations from his personal archives.
- [4] ŠTÝBROVA, *Miroslava*. Boty, botky, botičky. ISBN 978-80-7106-986-7
- [5] WALFORD, *Jonathan*. Shoes A-Z, Designers, brands, manufactures and Retailers. ISBN 978-0-500-51526-6
- [6] CHOKLAT, *Aki*. Footwear design. ISBN 978-1-85669-745-3
- [7] CHOKLAT, *Aki*. Shoe design. ISBN 978-3-86654-050-7
- [8] BLAHNIK, *Manolo*. Manolo's new shoes, drawings by Manolo. ISBN 978-0-500-28885-2
- [9] WALFORD, *Jonathan*. The seductive shoe, four centuries of fashion footwear. ISBN 978-0-500-51346-0
- [10] PEACOCK, *John*. Shoe, the complete sourcebook. ISBN 978-0-500-51212-8
- [11] SUE, *Huey* and REBECCA, *Proctor*. New shoe, compemetary footwear design. ISBN 978-185669-507-7
- [12] ANGELA, *Lassig*. New Zeland fashion design. ISBN 978-1-877385-37-7
- [13] VILIAM, *Kubáni*. Všeobecná psychológia. ISBN 978-80-555-0172-7. Dostupné z : <http://www.pulib.sk/elpub2/FHPV/Kubani5/>
- [14] MRÁZ, *Bohumír*. Dějiny výtvarné kultury. ISBN 80-85970-39-2
- [15] [www.temnarka.blog.cz](http://www.temnarka.blog.cz): *Podžánry fantasy* [Online]. Česká Republika, © Tereza Matoušková. Dostupné z <http://temnarka.blog.cz/1109/podzanry-fantasy-nazorne-a-s-obludou>
- [16] [www.csfd.cz](http://www.csfd.cz): *Tim Burton* [Online]. Česko-Slovenská filmová databáze © 2001-2013 POMO Media Group s.r.o. Dostupné z <http://www.csfd.cz/tvurce/2838-tim-burton/>
- [17] Odborné časopisy: ARS Sutoria, Master Idea Pelle
- [18] Pomocné zdroje z internetu

## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1. *Jaskynné malby* (Dostupné z [http://www.oskole.sk/?id\\_cat=8&clanok=4631](http://www.oskole.sk/?id_cat=8&clanok=4631))

Obr. 2. *Mytologické postavy* (Dostupné z <http://lugaruwolf.blog.cz/1205/poseidon>)

Obr. 3. *Centrum fantázie – mozog* (Dostupné z <http://tickledbylife.com/index.php/my-journey-with-mind-maps/>)

Obr. 4. *Neúmyselná fantázia* (Dostupné z <http://www.webblog360.com/2012/06/30-striking-tutorials-to-touchup-your-photos-in-photoshop/>)

Obr. 5. *Neúmyselná fantázia*, vlastná fotografia

Obr. 6. *Théodule-Armand Ribot*

Obr. 7. *Sny, predstavy, fantázia*

Obr. 8. *Moodboard*

Obr. 9, 10 *Tim Burton*, (Dostupné z <http://herocomplex.latimes.com/uncategorized/guillermo-del-t/>)

Obr. 11. *Tim Burton s partnerkou* (Dostupné z <http://www.3djuegos.com/comunidad-foros/tema/17702876/0/mega-post-especial-peticion-de-wincott-tim-burton-el-genio-oscura-1-parte/>)

Obr. 12. *Frankenweenie 1984*

Obr. 13. *Frankenweenie 2012*

Obr. 14. *The art of Tim Burton*

Obr. 15. *Alica v krajine zázrakov, Charlieho továreň na čokoládu*

Obr. 16. *Alexander McQueen*

Obr. 17, 18. *Alexander McQueen hats, Využitie peria, krídel*

Obr. 19. *Kolekcia Plato's Atlantis*

Obr. 20. *Farebnica*

Obr. 21. *Materiály*

Obr. 22. *Návrhové skice + farebné kombinácie*

Obr. 23. *Postup pri práci, prvý model*

Obr. 24,25,26 *Výsledný model č. 1*

Obr. 27 *Návrhové skice, model č. 2*

Obr. 28 *Postup při práci, druhý model*

Obr. 29, 30, 31 *Výsledný model č. 2*

Obr. 32 *Návrhové skice, model č. 3*

Obr. 33 *Postup při práci, model č. 3*

Obr. 34, 35, 36, 37,38,39 *Výsledný model č. 3*

Obr. 40 *Návrhové skice, první doplnok*

Obr. 41 *Postup při práci, první doplnok*

Obr. 42, 43 *Výsledný model, první doplnok*

Obr. 44 *Návrhové skice, druhý model*

Obr. 45, 46, 47, 48 *Výsledný model, druhý doplnok*

## SEZNAM PŘÍLOH

Obr. 24,25,26 *Výsledný model č. 1*

Obr. 29, 30, 31 *Výsledný model č. 2*

Obr. 34, 35, 36, 37,38,39 *Výsledný model č. 3*

Obr. 42, 43 *Výsledný model, první doplnok*

Obr. 45, 46, 47, 48 *Výsledný model, druhý doplnok*