

**TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI**

**FAKULTA TEXTILNÍ**

**ŠACHOVÁ PARTIE**

**CHESS GAME**

**LIBEREC 2013**

**KRISTÝNA OPÁLKOVÁ**

TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI  
Fakulta textilní  
Akademický rok: 2012/2013

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Kristýna Opálková**  
Osobní číslo: **T09000533**  
Studijní program: **B3107 Textil**  
Studijní obor: **Textilní a oděvní návrhářství**  
Název tématu: **Šachová partie - kolekce oděvů**  
Zadávající katedra: **Katedra designu**

### Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

- 1) Převádění inspirace čtvercového hracího pole do oděvního zpracování.
- 2) Zkoušky tvarování čtverce v různých materiálech a jeho kvalitách.
- 3) Výběr vhodných materiálů a barevnosti.
- 4) Návrhy jednotlivých oděvů.
- 5) Střihová konstrukce jednotlivých oděvů.
- 6) Praktické zpracování oděvní kolekce.

## Čestné prohlášení

Byl/a jsem seznámen/a s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména § 60 – školní dílo.

Prohlašuji, že má bakalářská práce je ve smyslu autorského zákona výhradně mým autorským dílem.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval/a samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím bakalářské práce a konzultantem.

Prohlašuji, že jsem do informačního systému STAG vložil/a elektronickou verzi mé bakalářské práce, která je identická s tištěnou verzí předkládanou k obhajobě a uvedl/a jsem všechny systémem požadované informace pravdivě.

Datum:

Podpis:

## **Poděkování**

Nejprve bych chtěla poděkovat svým rodičům za jejich podporu během studia. Obzvláště mé mamince, která se mnou sdílela všechny úspěchy i nezdary během dlouhých večerních telefonátů. Chci věnovat poděkování vedoucí své bakalářské práce Doc. Emílii Frýdecké ak. mal. za její ochotu, trpělivost a motivaci při každé konzultaci. Na závěr mé vřelé díky patří všem, kteří si udělali čas a pomohli mi zrealizovat mé představy.

## **Anotace**

Tématem této bakalářské práce je vytvoření kolekce oděvů na téma šachová partie. Černá a bílá charakterizují dvě protilehlé strany, jejichž kontrast v šachovnici vytváří kompaktní celek. Proto se šachovnice stala hlavním inspiračním zdrojem mé práce. Díky hlubšímu studiu šachu a jeho historie jsem objevila tzv. jezdcovu procházku. Jezdcova procházka je matematická úloha, která současně vytváří esteticky zajímavý vzor, který jsem použila jako ústřední motiv tisků kolekce. Vhodným tvarováním černých a bílých čtverců, doplněných o tisk vzoru jezdcovy procházky, jsem vytvořila ucelenou kolekci dámských oděvů.

### **Klíčová slova**

Design, oděvní kolekce, šachová partie, čtverec, šachy, jezdcova procházka

## **Annotation**

The topic of this thesis is to create a fashion collection inspired by a chess game. Black and white characterizes two opposite sides; their contrast in the board creates a compact unit. Therefore, the board has become a major inspiration for my theses. During a deep study of the chess and its history I discovered the Knight's tour. Knight's tour is a math puzzle which creates aesthetically interesting pattern that I used as a central motif for collection prints. By the suitable shaping of black and white squares I managed to created a fashion women's collection supplemented by print pattern Knight's tour.

### **Keywords:**

Design, fashion collection, chess game, square, Chess, Knight's tour

## Obsah

Úvod .....	8
1 Šachy.....	9
1.1 Historie šachu.....	9
1.2 Šachové pole .....	13
2 Šachy jako umění.....	14
2.1 Šachové figury v proměnách času.....	14
2.2 Šachy v malířství.....	15
2.3 Šachy v módě a reklamě .....	16
3 Použité technologie tisku – Přenosový tisk .....	19
4 Téma tisku – Jezdcova procházka .....	20
5 Kolekce .....	22
5.1 Model č. 1.....	23
5.2 Model č. 2.....	26
5.3 Model č. 3.....	29
5.4 Model č. 4.....	30
5.5 Model č. 5.....	33
5.6 Model č. 6.....	35
5.7 Model č. 7.....	39
6 Použité materiály .....	43
7 Závěr .....	45
Literatura .....	46
Seznam příloh.....	48
Příloha 1: CD.....	1
Příloha 2: Fotografická dokumentace.....	1

## Seznam obrázků

Obr. 1 Jezdcova procházka podle Al Ádlího.....	20
Obr. 2 Jezdcova procházka - Turek.....	20
Obr. 3 Technický nákres předního a zadního dílu peleríny.....	23
Obr. 4 Technický nákres předního a zadního dílu topu.....	25
Obr. 5 Technický nákres legín.....	26
Obr. 6 Technický nákres předního a zadního dílu peleríny.....	27
Obr. 7 Technický nákres předního a zadního dílu topu.....	28
Obr. 8 Technický nákres předního a zadního dílu bojerka.....	29
Obr. 9 Technický nákres předního a zadního dílu topu.....	30
Obr. 10 Technický nákres předního a zadního dílu peleríny.....	31
Obr. 11 Technický nákres předního a zadního dílu topu.....	32
Obr. 12 Technický nákres bojerka.....	33
Obr. 13 Technický nákres předního a zadního dílu topu.....	34
Obr. 14 Technický nákres předního a zadního dílu sukně.....	36
Obr. 15 Technický nákres bojerka.....	37
Obr. 16 Technický nákres doplňkového topu.....	38
Obr. 17 Technický nákres předního a zadního dílu sukně.....	40
Obr. 18 Technický nákres předního a zadního dílu bojerka.....	41

## Úvod

Již v samotném úvodu bych chtěla poznamenat, že nejsem žádný šachový mistr ani vášnivý šachista. Šachy sice ovládám, ale nikoliv brilantně. Proto stojí za zmínku otázka: „Proč zrovna šachová partie?“

Nad tématem své bakalářské práce jsem přemýšlela už od prvního ročníku. O oděvní kolekci jsem byla od začátku pevně přesvědčena, ale nevěděla jsem, čím se mám inspirovat? Kde se taková inspirace hledá?

Přesto ale stačí, když se člověk důkladně dívá kolem sebe. Začne vnímat, jak na první dojem obyčejné stromy, domy nebo věci na něj začínají promlouvat. Z oprýskané fasády domů se začínají dívat tváře, květiny se proměňují ve zlatavý závoj, hudba, kterou poslouchá, už není jen sestava tónů, ale ohňostroj barev a tvarů, jež naplňují celý pokoj. Vlastně už nevidí ani pokoj, fádni uzavřenou místnost s oknem a dveřmi, ale malířské plátno, které se stává uměleckým dílem. Když člověk chce, všechno může ožít a stát se něčím jiným. Záleží jen na tom, co si vybere. A tak začalo vybírání z nepřehledného množství inspirace. Začalo vybírání té, která by mne oslovila více než ostatní.

Vždy jsem na věcech obdivovala čistotu a řád. Kombinace černé s bílou pro mne byla zosobněním těchto dvou vlastností, na první pohled tak jednoduchá, ale přitom elegantní a rafinovaná. Ponořena do černobílého světa jsem začala hledat, co by mně podnítilo k tvorbě. Po dlouhé době přemýšlení mě napadla hra v šachy. Její podrobnější zkoumání mě vtahovalo stále hlouběji a já jsem zatoužila vdechnout hře život.



# 1 Šachy

Klasické šachy jsou desková hra dvou hráčů hrajících proti sobě černými a bílými figurami. Hra se odehrává na čtvercovém hracím poli, které je střídavě rozděleno na černé a bílé čtverce. Velikost hracího pole je vždy 8 x 8 čtverců. Vítězem této hry se stává ten, komu se jako prvnímu podaří obklíčit a zneškodnit hlavní protihráčovu figuru – krále.

Na začátku hry má každý hráč na své straně šachového pole šestnáct figur šesti druhů – krále, dámu, dvě věže, dva střelce, pár jezdců a osm pěšců. Hru zahajuje hráč s bílými figurami většinou tahem pěšce vpřed. Dále se hráči v tazích střídají. Provádějí přesuny figur po šachovnici podle jejich charakteru. Každá figura na šachovnici má předem určenou dráhu, po které se může pohybovat vpřed, vzad nebo do stran. Pokud jí nějaká protihráčova figura stojí v cestě, má právo ji vzít a zaujmout její místo. Hra trvá tak dlouho, dokud se jednomu z hráčů nepodaří ohrozit soupeřova krále tak, že není schopen pohybu po šachovnici, aniž by byl odstraněn. Tento závěrečný tah se nazývá mat a ukončuje celou hru. Hra však nemusí vždy končit výhrou jednoho hráče v případě, že nastane situace patu a partie končí remízou.

Šachy nepatří mezi hry, kde rozhoduje náhoda, ale záleží především na předvídatosti a koncentraci hráčů. Hra v šachy je také doporučována k zlepšení kvality myšlení a celkovému rozvoji paměti. Dnes je hra v šachy rozšířena po celém světě a lidé ji hrají ať už pro zábavu nebo na vrcholové, sportovní úrovni.

## 1.1 Historie šachu

Vznik této hry je obtížné přesně datovat. Historie zaznamenala velké množství her s obdobnými pravidly. První, u které můžeme s jistotou mluvit jako o hře podobné dnešním šachům, lze datovat do poloviny 6. století našeho letopočtu. Všeobecně je

známo, že hra není výtvořem pouze jednoho člověka. Podíl náleží celé lidové společnosti a vynalézavé lidské tvořivosti.

K vzniku šachu se traduje starý arabský příběh o *moudrém Sissovi ben Dahiřovi*. Příběh se odehrává v dávných dobách před tisíci lety, kdy v Indii vládl krutý vládce Šahram. Jeho vláda nebyla spravedlivá a svůj národ velice utlačoval. Proto brahmán Sissa vymyslel pro vládce hru v šachy, aby panovníkovi předvedl, že ačkoliv je hlavní postavou, bez svých poddaných se neobejde. Šahram byl hrou nadšen a pobídl autora hry, aby si vybral náležitou odměnu. Sissa tedy neváhal a vyřkl své záludné přání. Požádal vládce, aby na první políčko šachovnice dal jedno zrnko pšenice, na druhé dvě zrnka, na třetí čtyři, na další osm, šestnáct a tak dále. Vždy dvojnásobný počet zrn na každé další pole. Šahram souhlasil a poručil rolníkům, aby přání splnili. Najednou králi došla nečekaná zpráva, že tolik zrn v celé zemi není. Matematicové zjistili, že by se musela desetkrát sklídit úroda z celého zemského povrchu, aby vladař mohl splnit Sissovo přání.

Pozoruhodný na tomto příběhu je fakt, že v době, kdy povídka vznikla, ještě Arabové šachy neznali, avšak používání šachovnice jako početní pomůcky bylo v té době zcela běžné. Lze tedy předpokládat, že šachovnice je mnohem starší než samotná hra.

Dnes už je však jisté, že za prvního předchůdce šachů je označována hra *čaturanga* původem z Indie. Na rozdíl od moderních šachů měla čtyřkový charakter, což se dá odvodit od samotného názvu: *čatur* - čtyři, *ranga* – část, oddíl. Byla určena pro čtyři hráče – dva páry hrající proti sobě. Každý hráč měl vlastní armádu skládající se z velitele – *rádži* a čtyř druhů zbraní – slonů, koní, bitevních vozů a pěchoty, kterou představovali čtyři pěšci. Ostatní figury byly v každé armádě obsaženy pouze jednou. Tyto figury byly předchůdci dnešních střelců, jezdců, věží a pěšců. Pro lepší rozeznání měla každá armáda jinou barvu: žlutá s červenou bojovaly proti černým a zeleným. Celá scéna se odehrávala na hrací desce o šedesáti čtyřech nevybarvených polích. Oproti dnešním šachům však o pohybu jednotlivých figur rozhodovala hrací kostka, nikoli hráči. Když na kostce padla pětka, hráč táhnul pěšákem nebo rádžou, čtyřka znamenala tah slonem, trojka tah koněm a dvojka tah vozem. Každá figura měla svůj specifický pohyb. Speciálně pro tuto hru byla vytvořena podlouhlá kostka, aby padala pouze tato

čtyři čísla. Pokud se používala obyčejná kostka, při hodu jedničky nebo šestky hráč házel znovu. Hra spočívala v zajímání a odstraňování figur protihráče. Pokud figura vstoupila na pole obsazené protihráčem, zajal ji a odstranil z desky. Když se hráči podařilo svým ráždou dostat na královské pole soupeře, přebral nad jeho armádou moc a velel současně oběma armádám. Cílem bylo tímto způsobem vyřadit ze hry oba protihráče.

V roce 1951 vyslovil jugoslávský vědec Pavle Bidev zajímavý názor, který zveřejnil v časopise „*Mail Chess*“. Uvedl, že čtyřkový charakter *čaturangy* má vztah ke staroindickým mystickým pojmům. Díky geometrickým pohybům figur na šachovnici znázorňují symboly jednotlivých živlů – vzduchu, ohně, země a vody. Hra tedy měla představovat boj čtyř živlů spojené se čtyřmi ročními obdobími a čtyřmi lidskými temperamenty.

Dalším vývojovým stádiem *čaturangy* byla hra zvaná *šatranž*. Spojenecké armády se sloučily v jednu o dvojnásobném počtu figur, tak vznikla hra pro dva hráče. Pravděpodobně z důvodu nedostatku hrajících. Z jednoho rádži se stal vezír a z druhého královský rádce dnes známý jako královna. Přestala se také používat kostka pro určení tahů a hráči volili svůj tah libovolně. Nová hra pro dva hráče se těšila velké oblibě, avšak *čaturanga* se hrát nepřestala.

Z Indie se šachy postupně rozšířily do celého světa díky obchodu, dobývání a dokonce pomocí misionářských cest. Nejprve do Íránu, dále jejich cesta vedla přes Persii, kde byla upravena ve hru *šatranž*. Z Persie šachy putovaly do Arábie, která se velice přičinila o jejich rozvinutí a o její rozšíření do Evropy. Z archeologických nálezů šachových souprav a figur lze také usuzovat, že si šachy velice oblíbili lidé ve Střední Asii. Ze Střední Asie se hra rozšířila do Ázerbájdžánu, Arménie a Gruzie.

Postupným rozšiřováním této hry na Dálný východ vznikaly její obměny typické pro dané oblasti. Jmenovitě šachy *korejské*, *barmské*, *čínské* nebo *japonské*. Na první pohled se může zdát, že jde o zcela jinou hru. Tvary figur se od sebe výrazně liší, avšak všechny mají společný cíl a to „matovat“ soupeřova krále. Také pohyby jednotlivých figur si jsou velice podobné. Například figury v čínském šachu, zvaném *siang-čchi* - hra slonů, jsou ploché a připomínají kulaté kameny. Každý kámen je označen čínskými

znaky – *kanji*. Pro lepší rozlišení vlastní armády jsou každé jinak barevné. Většinou modré nebo zelené a červené. Také hrací plocha je odlišena od známé verze a to hned na první pohled počtem polí. Hraje se na desce o velikosti 9 x 10 polí, tu uprostřed mezi 5. a 6. řádkem protíná řeka. Podobně jako u jiné čínské hry *Go* se hraje na průsečících. Čínské šachy putovaly dále přes Koreu do Japonska, kde vznikla další verze hry v šachy s názvem *Shogi* - v překladu *hra generálů*. Opět se změnila hrací plocha. Tentokrát se nehrálo na průsečících čar, ale na desce 9 x 9 čtverců.

Dobytím Sicílie Araby se hra dostala až do Evropy, z Itálie přes Německo až do Anglie, ze Španělska potom dále do Francie. Evropa byla hrou přímo nadšena, proto si mnoho starých anglických, španělských, německých rodů zvolily do svého erbu šachovnici nebo některou z šachových figur.

Do Čech se šachy pravděpodobně dostaly z Itálie od kupců v 11. století. První písemnou zmínku o šachové hře v Čechách můžeme najít v *Kosmově kronice*. Další záznamy jsou z 12. století v latinsky psané svatovavřínecké legendě nebo z roku 1390 v česky psaném díle od Tomáše Štítného - *Kniežky o šašiech*. Ve svém díle popisuje tehdejší znalosti o šachu ze 14. století, vysvětluje tahy figur a jejich symboliku. Církev ovšem ve středověku hru zakazovala. Viděla v ní jen další hazardní hru, jakou byly například karty nebo kostky, protože i v šachu se dala prohrát poměrně velká peněžní částka. Mezi hráče šachů patřili také známí čeští panovníci jako Přemysl Otakar I., Jan Lucemburský nebo Jiří z Poděbrad.

Na konci středověku zaznamenala hra přechod ze staré hry v novou. Její inovace byla více než nutná, protože nesla ještě mnoho orientálních prvků, které hru zbytečně ztěžovaly a zpomalovaly. Německý historik von der Lasa datuje přeorganizování hry kolem roku 1475. Mnoho figur se dočkalo nových možností v pohybu a ve změně vlastností. Také byla vymyšlená rošáda, která se ale běžně začala užívat až o století později. Tato reorganizace nebyla hotova během jednoho roku, modernizace probíhala postupně během několika let za účasti mnoha lidí.

V 19. století už byly šachy v Čechách plně rozvinuty a to převážně v pražských kavárnách, kam se tehdejší moderní šachový život soustředil. Své oblíbence si šachy našly i mezi slavnými umělci. Šachovými hráči byli Josef Jungmann, František Palacký,

Ladislav Čelakovský, také jeden ze skladatelů české hymny Josef Kajetán Tyl. V roce 1867 byl založen první český šachový klub, který nesl název *Prager Schachklub*. Od té doby šachisté organizovali šachové sjezdy, turnaje a podporovali zakládání šachových škol. Za zmínku stojí představení šachových velikánů, kteří se proslavili v šachovém sportu. Před válkou to byl Oldřich Duras, který byl jako první Čech jmenován šachovým velmistrem. Po válce sklízeli úspěchy na mezinárodních turnajích Miroslav Filip a Josef Pachman. V dalších generacích to byl například Vlastimil Holt, který se zasloužil o mnoho úspěchů v mezinárodních a v mezipásmových turnajích. V současné době je nejlepším českým šachistou David Navara z Prahy.

Všechny informace byly čerpány z [1], [2], [3], [4].

## 1.2 Šachové pole

*Šachovnice je čtvercová deska, která se skládá z 64 (8x8) čtvercových polí střídavě světlých (nazýváme je "bílá pole") a tmavých (nazýváme je "černá pole"). Při umístění šachovnice je třeba dávat pozor, aby každý z partnerů měl po pravé ruce bílé pole. Každé pole má své označení. Pomocí arabských čísel a malých písmen může být každé pole rychle a přesně určeno.*

V dějinách šachu se neměnily pouze figury a pravidla hry. Vývoj zaznamenala i hrací deska - šachovnice. Šachovnice jakou známe dnes, kde se střídají světlá a tmavá pole, se začala používat až ve 14. století. Do té doby se hrálo na jednobarevné desce rozdělené linkami na jednotlivé čtverce. Dokonce ještě dnes se v některých zemích zachovala, jako například v Číně. Čínská hrací deska nemusí být dvoubarevná, neboť se nehraje na polích, ale na průsečících jednotlivých čar.

Šachovnice se nevyvíjela pouze z hlediska barvy. Byly zaznamenány i experimenty s celkovým počtem polí a dokonce s tvarem. Z Indie vzešly také oblíbené takzvané „velké šachy“, jejichž šachovnice čítala celkem 144 polí, tedy 12 x 12 čtverců. Každý hráč bojoval s armádou 48 figur. 12 bylo pěšců, zbytek figur byl pojmenován

podle exotických a fantastických zvířat, jako například *žirafy, jednorožci, lvi* nebo samotný *pták fénix*. Další, komu nestačil klasický rozměr šachovnice, byl mongolský dobyvatel Tamerlán ze 14. století. Stávající podoba mu dokonce natolik nevyhovovala, že si ji upravil podle svých vojenských zálib a nazval ji „dokonalou“. Herní bitva se odehrávala na desce o 110 polích (10 x 11). Logicky bylo nutné přidat další figury, a tak se do hry dostali *vezír, generál, velbloud, slon, žirafa, dobývací stroj* nebo také *rytíř*. V Nizozemí, Francii a Německu se hojně hrála „kurýrská hra“, nejspíš nazvaná podle přidávaných figur kurýrů, jinak nesla název „velké šachy“. Hrála se na šachovnici 12 x 8 čtverců. Mimo kurýrů byli přidáni i čtyři další *pěšci, rádce a loupežník*. Co se týká tvaru, jsou asi nejzajímavější šachy z Byzance. Spojením kulaté desky s šachovými figurami vznikla hra s názvem *satrikion*. Kulatá šachovnice byla rozdělena na čtyři kruhy a ty protínalo 16 paprsků směřujících ke středu. Celkem se tedy hrálo na 64 polích.

Všechny informace byly čerpány z [1], [5].

## 2 Šachy jako umění

Šachy po mnoho let prostupují naší kulturou. Z hlediska jejich silné symboliky se tak staly inspirací mnoha umělců. Marcel Duchamp, francouzský malíř a vášnivý šachista, spoluzakladatel dadaismu a surrealismu, vyjádřil svůj vztah k šachům těmito slovy [6]:*“Z blízkého kontaktu s umělci a šachisty jsem dospěl k osobnímu závěru, že zatímco všichni umělci nejsou šachisty, všichni šachisté jsou umělci.”*

### 2.1 Šachové figury v proměnách času

Šachy patří mezi nejstarší známé hry. Stejně, jako se proudem času měnila pravidla hry, tak i samotné figury zaznamenaly mnoho uměleckých hnutí, která zanechala výrazné stopy na jejich vzhledu. Jako první lze jmenovat použitý materiál,

ze kterého mohou být vyrobeny. Jsou používány materiály od exotické slonoviny počínaje přes kosti, porcelán, křišťál, jantar, kov, dřevo, dnes často používaný plast, až po figurky vyrobené z chleba, které si vyráběli vězni v koncentračních táborech. Významné historické osobnosti si nechávaly vyrábět a dovážet přepychové šachové soupravy, které vystavovaly na odiv ve svých sídlech. Za nejstarší soupravu jsou považovány šachy Karla Velikého. Jedná se ale pouze o název, jelikož byly vytvořeny až v roce 1100 v italském Salernu [6]. Nádhernou soupravu vyřezanou ze slonoviny vlastnil i Ludvík XIV., avšak majitelkou nejkrásnější šachové soupravy byla ruská carevna Kateřina II. Figurky byly vyrobeny z leštěné oceli a dnes jsou uloženy v Ermitáži v Petrohradě.

I později vznikaly originální hrací soupravy za pomoci umělců s náklonností k šachové hře. Jsou inspirovány geometrickými tvary, vojáky, rytíři nebo také bájnými zvířaty a mytologickými bytostmi.

V dnešní době jsou nejznámější používané figurky zvané *stauntonky*, navržené v roce 1849 anglickým designérem Nathanielem Cookem [6], ale z reklamních důvodů pojmenované podle slavného šachového mistra Stauntona. U nás používáme takzvané české klubovky, pocházející z dílny sochaře Bohuslava Schnircha.

## 2.2 Šachy v malířství

Většina umělců, kteří šachy malovali, určitě nebyla profesionálními šachovými hráči. Důležité je, že na ně šachy zapůsobily natolik, aby je už od středověku zvětčovali na svá plátna a vtiskli jim tak podobu své doby.

Inspiračním obdobím pro obrazy se šachovým námětem byla bezesporu renesance. V roce 1508 vytvořil Lucase van Leyden obraz, kde jsou ztvárněni muž a žena hrající šachy v obležení několika pozorovatelů. Dalším byl italský malíř Paris Bordone, na jehož obraze hrají šachy dva muži, pravděpodobně vysokého postavení. Stejný motiv lze najít i na obraze nizozemského umělce Jana Cornelizse Vermeyena. K renesančním umělcům, kteří do svých obrazů zakomponovali hru v šachy, patřili i Gulio Campi, Ludovico Carracci nebo Caravaggio. Baroku vévodí obraz zachycující

šachovou partii mezi bohem Marsem a bohyní Venuší od Alessandra Varotariho. V období klasicismu ztvárnil švýcarský malíř Jean Hubert francouzského filosofa Voltaira, jak se oddává této hře. I Eugene Delacroix neodolal a v období romantismu namaloval obraz s arabskými hráči. K umělcům vyobrazující šachovou hru v období realismu se řadili Honoré Daumier, Thomas Eakins nebo slovenský malíř Dominik Skutecký. Představitel fauvismu Henri Matisse namaloval dokonce dva obrazy s šachovými motivy. Obraz z roku 1911 zobrazuje dva chlapce u krbu hrající šachy s dvěma přihlížejícími ženami. Z roku 1928 pochází obraz s názvem *Odaliska se šachovnicí*. Velice zajímavý je posun v šachových obrazech Marcela Duchampa. V prvním díle z fauvistického období z roku 1910 jsou ztvárnění jeho bratři se svými manželkami, jak hrají šachy. O rok později vznikl obraz s názvem *Portrét šachistů*, který však nese ryze kubistické prvky, a proto lze šachisty na plátně jen těžko rozeznat. Paul Klee, představitel expresionismu, kubismu a surrealismu, se nechal inspirovat „královskou hrou“ a ve svém díle *Velká šachová hra* úplně vypustil hráče a dal prostor pouze šachovnicí. Podobně se s tématem vypořádal malíř Vasilij Kandiskij ve svém obraze *Šachová teorie* z roku 1937. I u známého surrealisty Salvadora Dalího se v díle *Metamorfóza Narcise* objevuje motiv šachovnice. Svě šachové dílo má i významná osobnost amerického pop-artu, Andy Warhol s názvem *Šachový hráč*.

Všechny informace byly čerpány z [6].

### **2.3 Šachy v módě a reklamě**

Šachových odkazů si v dnešní době můžeme všimnout téměř ve všech odvětvích, ve filmech, hudbě a především módě a reklamě. Díky reklamním agenturám šachy prodávají vše od alkoholu po denim. Jsou používány jako nástroj, aby přesvědčily spotřebitele, že jeho rozhodnutí pro daný produkt je na základě inteligentní a promyšlené volby. Ve filmech šachový motiv často dokresluje charakter postav, zdůrazňuje jejich chladnokrevnost, taktické a strategické myšlení. Oděvní designéři se



také rozhodli šachy využít jako rekvizitu do svých reklamních kampaní. Dávají najevo, že oděvy jsou určeny pro náročné a intelektuálně zaměřené jedince.

Hra plná inteligence a jednoduchých geometrických linií inspirovala i takové návrháře jako byl Alexander McQueen. Okolo šachů a šachového motivu vytvořil samostatnou módní kolekci na jaro/léto 2005 s názvem *Je to jen hra* [7]. Pro McQueena je myšlenka hry zosobněním šesti různých typů žen stojících na protilehlých stranách šachovnice.

V roce 2010 se i herečka Liv Tyler zapojila po boku šachového velmistra Magnuse Carlsena do propagační kampaně *G-Star* kolekce pro *World Challenge Chess* [7]. Magnus Carlsen dostal příležitost prokázat své výjimečné schopnosti výzvou, aby porazil více než sedmdesát tisíc on-line soupeřů bez jediné porážky. V rámci tohoto projektu vystoupil i v módních kampaních propagujících hru a vyzdvihujících její tvrdé, strohé linie.

Prada se nechala inspirovat šachovou hrou a zakomponovala ji do svého propagačního videa [8]. Nejenže modelky jsou zachyceny, jak hrají tuto hru, ale i jejich vzhled je úzce svázán s charakterem šachu. Jsou podtrženy ostré, jasné rysy jako například dlouhé, rovně střižené vlasy kontrastně světlé a tmavé barvy. Jejich těla zdobí oděvy s typicky lineárními geometrickými motivy.

Před začátkem šachového mistrovství světa v roce 2011, pořádaném v městě Chanty Mansijsku, se nadšení promítlo i do módy běžných lidí [9]. Černobílé motivy se šířily mezi občany v celém regionu. Mezinárodní sdružení *Fashion Center* připravilo kolekci 160 sad obleků pro vlajkonoše, v očekávání nadcházejícího turnaje. Následně byla kolekce prezentována na „Fashion Week“ v Moskvě. Za zmínku také stojí, že "Black & White" kolekce, jak byla nazvána, v minulém roce vyhrála soutěž *Russian Victoria* na *Grand Prix of Russia* [9].

Jeden z posledních návrhářů, který se šachovou hrou inspiruje, je Louise Vuitton ve své kolekci pro jaro/léto 2013. Ta byla předvedena na pařížském „Fashion Week“ v Louvru [10]. Kromě jasně žlutých barev přehlídce dominoval vzor šachovnice, který se objevil již při samotné předváděcí show. Šachovnice pak byla základním motivem celé přehlídky. Střídající se tmavé a světlé čtverce se objevovaly v různém

měřítku, v několika barevných kombinacích na sakách, šatech a topech. Jednoduché střihy oděvů laděné do šedesátých let, daly vyniknout výrazným vzorům. Tyto oděvy představovaly symbol elegance, jednoduchosti a čistoty.

Šachy se tak postupem času z obyčejné hry staly kreativním zdrojem inspirace s neomezenými výklady.

### **3 Použité technologie tisku – Přenosový tisk**

Přenosový nebo také sublimační tisk je speciální transferovou technologií při tisku textilií [11]. Vyznačuje se přenesením nebo přesněji řečeno resublimací barvy na textilií z papírového nebo jiného nosiče. Nejprve se speciální barevný inkoust natiskne na přenosový papír, ten se přiloží na textilií a za přítomnosti tlaku a vysoké teploty dojde k jeho přenosu na materiál. Tento proces je umožněn pomocí dvou fyzikálních jevů. První je vlastnost inkoustu okamžitě změnit skupenství z pevného na plynné. Druhý jev spočívá ve vlastnostech jistých polymerů, kdy za působení tepla dojde k rozvolnění struktury a k otevření mikropórů. Pigment se tak díky svému plynnému skupenství dostane do struktury textilie, kde je po ochlazení fixován.

Pro tento způsob tisku je nejvhodnějším materiálem 100% polyester. Je možno používat i směšové materiály, avšak podíl polyesteru by měl být minimálně 65%. Barviva jsou doporučována disperzní.

Sublimační tisk má velké výhody. Už na omak je patrné, že materiál v místech tisku nezměnil svou strukturu ani hmotnost. Na první pohled lze vidět pestrou barevnost a ostré linie. Fixace barvy je natolik dokonalá, že se vyznačuje vysokou odolností vůči otěru.

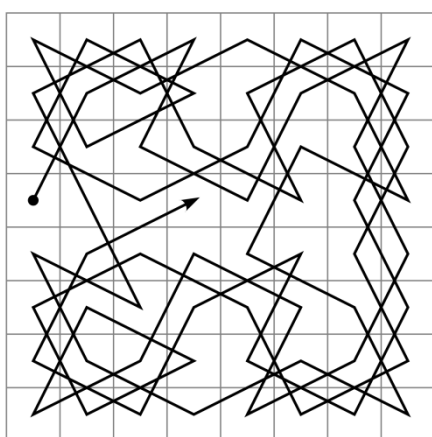
Nevýhodou je složitý výrobní proces a tím i vyšší finanční náročnost.

## 4 Téma tisku – Jezdcova procházka

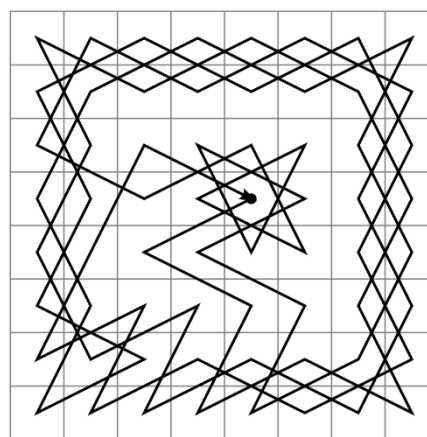
Jak už lze odvodit podle názvu, jedná se o pohyb osamoceného jezdce po šachovnici. Díky jeho charakteristickému pohybu, vždy kopírující písmeno L, vznikají na šachovnici originální vzory tvořící složité obrazce.

Ve skutečnosti se ale jedná o matematickou úlohu, kterou se zabývalo mnoho matematiků. Šachový jezdec se pohybuje po šachovnici podle šachových pravidel, avšak tak, aby na každé pole vstoupil pouze jednou. Jezdec začíná svoji trasu na libovolném místě, postupně projede přes všechna pole, a pokud se při posledním tahu dostane zpět k výchozímu bodu, nazývá se tato procházka „uzavřená“. Pokud se mu nepodaří vrátit se na první pole, můžeme procházku označit za „otevřenou“. Na standardní šachovnici 8x8 polí existuje velké množství řešení.

Na prvním tisku (viz obrázek č. 1) byla použita jezdcova procházka od arabského učenice Al-Ádlího ar Rúmího z 9. Století [12]. Ten ji popsal ve své učebnici šachu, která se bohužel nedochovala. Z pozdějších zdrojů je však jisté, že kniha mimo jiné obsahovala i rozdíly mezi indickými a arabskými šachy. Kromě toho, že je tato procházka takzvaně uzavřená, je i středově souměrná, což velice dobře podtrhuje vizuální stránku obrazce.



**Obr. 1** Jezdcova procházka podle Al-Ádlího. Převzato z [14].



**Obr. 2** Jezdcova procházka - Turek. Převzato z [15].

Druhý tisk (viz obrázek č. 2) pochází od šachového stroje *Turek*, který uměl sehrát šachovou partii s jiným člověkem a také předvést tuto jezdcovu procházku. Sestavil ho v roce 1771 konstruktér Wolfgang von Kempelen [13]. Svůj název dostal podle vzhledu. Model měl tvar lidského těla v tureckých šatech s turbanem, seděl za velkou skříní s šachovnicí, ve které byl ukryt důmyslný mechanismus. Mechanismus musel být opravdu promyšlený, aby odpoutal pozornost od skutečnosti, že šlo o iluzi. Jelikož uvnitř skříně seděl člověk a tahy *Turka* ovládal. Můžeme říci, že se autorovi povedlo publikum mistrně obelstít, protože jeho tajemství bylo odhaleno až v 19. století poté, co *Turek* shořel.

## 5 Kolekce

V šachové hře lze najít množství inspiračních zdrojů, které se dají rozvést do mnoha podob. Hlavní inspirací celé kolekce je šachová hrací plocha - šachovnice. Všechny součásti oděvů jsou kompletované pouze z čtverců. Jedná se o dámskou kolekci oděvů, která je založena na skládání a tvarování čtverců na lidskou postavu tak, aby vytvořily oděv.

Celou kolekcí prostupuje linie, s úmyslem zaznamenat vývoj jednotlivých oděvů. Od tvrdých linií a volných siluet po měkké tvary, kopírující ženské tělo. U prvních oděvů jsem se snažila zachovat geometrický vzhled, který se postupně bortí. Je to dáno postupným hledáním možností, jakým způsobem lze čtverec z látky na lidské tělo tvarovat.

Vrchní části oděvů jsou převážně zhotoveny z těžšího materiálu bez tvarujících záševků a prošití, které by narušily jejich hladký vzhled. Proto jsou všechny vrchní oděvy, i z důvodu začištění, podšity černou podšívku nebo podsádkou v kontrastní barvě. Absence zapínání taktéž napomáhá k nerušené kompozici. U sukni lze mluvit o stejném principu. K zachování čistého vzhledu jsou spodní okraje začištěny oboustranným termoplastickým páskem a zapínání je vyřešeno skrytým zdrhovadlem.

Celkový vzhled oděvů doplňují volné bílé topy, opět vytvořeny ze čtverců o velikosti 50x50cm, které jsou potištěny technikou přenosového digitálního tisku. Jako vzor je použita *jezdcova procházka* ve dvou variantách. Pro každý tisk byla zvolena konkrétní velikost a umístění, aby korespondoval s dalšími částmi oděvu. Topy jsou obnítované kontrastní černou nití, která má umocňovat a zdůrazňovat tvar čtverce.

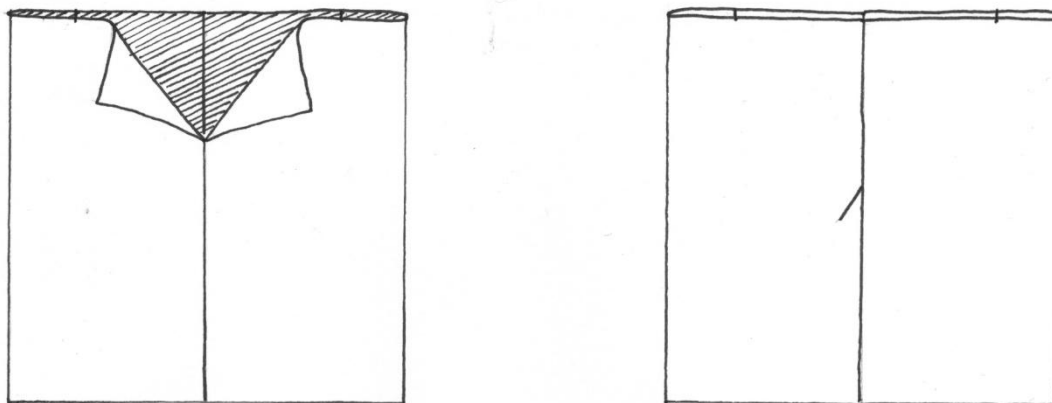
Prvních pět modelů je doplněno, kromě topů, černými legínami z vysoce elastického materiálu. Důvodem je zanechání jednoduchosti jednotlivých oděvů. U sukni je doplňkem světlý obepnutý top bez jakéhokoliv tisku.

## 5.1 Model č. 1

Hlavní dominantu prvního modelu tvoří vrchní část oděvu, která nahrazuje roli saka nebo krátkého kabátu. Jde o pelerínu skládající se ze dvou velkých čtverců spojených v zadním středovém švu. Pro oživení a zlepšení pohybu je zde zhotoven na zadním díle podkrytový rozparek, jaký lze běžně vidat u kabátů. Oba čtverce jsou následně horizontálně přeloženy, a tím tvoří zároveň přední díl. Díky přeložení dochází k absenci bočních švů a vzniká předdimenzování v ramenou. Náramenice nejsou sešity po celé délce, ale pouze bodově přichyceny. V ramenní části tak vzniká otvor. Lící strana je ušita z bílého bavlněného sametu, který je doplněn podsádkami v kontrastní černé barvě z téhož materiálu. Celá pelerína je podšita černou polyesterovou podšívkou.

Jako doplňující prvek slouží top z mikrosaténu s digitálním tiskem, který je umístěn téměř přes celý přední díl. Svou velikostí přispívá ke zdůraznění objemnosti vrchního dílu oděvu.

### Vrchní část oděvu – pelerína



Obr. 3 Technický náčrt předního a zadního dílu peleríny.

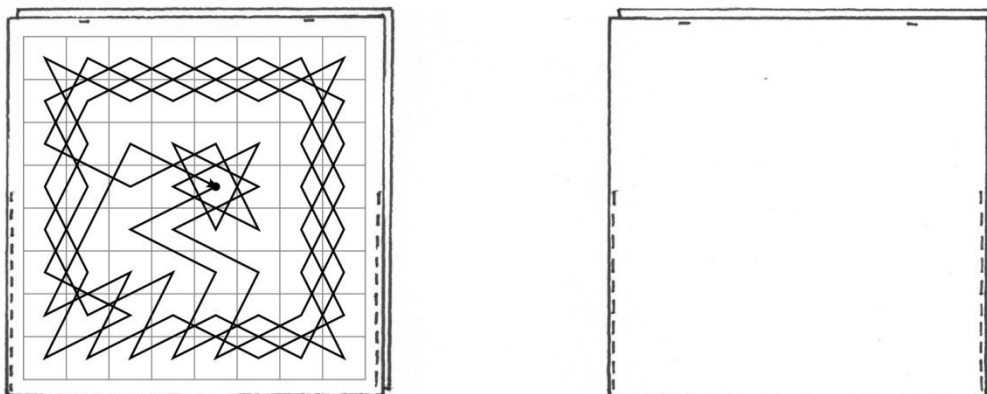
Technologický postup zhotovení:

1. Vystříhnout dva čtverce z bílého sametu o rozměrech 68 x 68cm.
2. Oba díly podlepit termoplastickou výztužnou vložkou.

3. Sešít zadní středový šev lícem k sobě a zároveň odšít podkryt záševku. Při této operaci je důležité dát si pozor na směr vlasu u materiálu.
4. Zhotovit rozparek. Vytvořit nástřih na švové záložce u vrcholu rozparku. Zadní středový šev rozžehlit a podehnout levou polovinu zadního dílu. Vše zafixovat žehličkou.
5. Přeložit čtverce vertikálně do předního dílu. Naznačit nástřihem střed přehybu.
6. Vystříhnout obdélníkové podsádky z kontrastního černého sametu, opět vlasem směrem dolů a začistit jimi přední okraje peleríny.
7. Z podšívky vystříhnout požadované tvary a podšít pelerínu. Nejprve začistit rozparek se spodním okrajem, dále sešít podšívku s podsádkami. Vše je momentálně sešito lícem k líci a celá pelerína je obrácena do rubu.
8. Převrátit pelerínu do lící strany otvorem v průkrčníkové části. Vše urovnat, vypíchnout rožky.
9. Ručně uzašít otvor v průkrčníku.
10. Sešít náramenice. Nakonec naznačit bod na náramenici, ve kterém se ručně sešije přední díl se zadním.



## Top

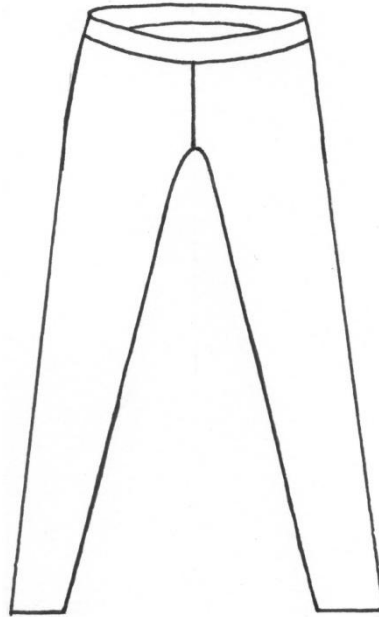


**Obr. 4** Technický náčrt předního a zadního dílu topu.

Technologický postup zhotovení:

1. Vystříhnout 2x čtverec o rozměrech 50x50cm.
2. Digitálně zpracovat vzor tisku o velikosti 40x40cm.
3. Vytisknout vzor na přenosový papír, obstříhnout.
4. Naměřit umístění tisku na látku.
5. Tisk za pomoci tiskacího lisu při teplotě 170°C, po dobu 60s.
6. Začistit kraje na obnitkovacím stroji.
7. Sešít boční okraje rubem na rub, nechat prostor pro ruce a následně sešít bodově náramenice asi 7cm od bočního okraje. Zbytek náramenice ponechat volný.

## Legíny



Obr. 5 Technický nákres legín.

1. Vystříhnout střih dvojité z černého elastického materiálu.
2. Přiložit legíny lícem na líc a sešít sedové okraje.
3. Přetočit legíny a sešít krokové okraje. Převrátit legíny do lícní strany.
4. Vystříhnout pasový límec - 2x šířka pasového límce plus přídávky na švové záložky.
5. Přišít pasový límec k pasovému okraji.
6. Začistit dolní okraje.

Stejný postup výroby se opakuje u dalších čtyř modelů.

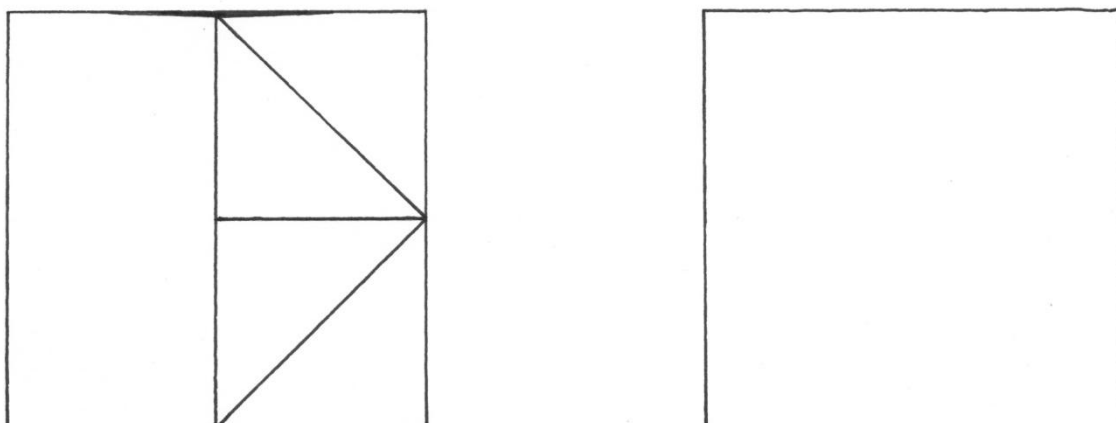
## 5.2 Model č. 2

Jedná se o pelerínu, která je v tomto případě zhotovena ze tří čtverců. Jeden čtverec vytváří zadní díl, druhé dva představují přední díly s klopami a s otvory připomínající kapsy. Tohoto efektu je docíleno skládáním čtverců tak, že se boční strana

přehne v polovině a sešije se lícem na líc. Tím vznikne částečné přeložení rubové strany do líce a zároveň skosení do tvaru klop. Jelikož však rub není totožný s lícní stranou, je třeba vzniklou klopou začistit. K tomu je vhodně použita podsádka, záměrně v černé barvě. Šev, který vede horizontálně prostředkem klop, je také zvolen úmyslně. Nechává vyniknout materiálu s vlasem, který v odlesku světla vytváří barevné niance. Pelerína je sešita po celém bočním okraji a náramenici, tudíž nevytváří očko, jako v předchozím případě. Efekt zvýrazněných ramen ovšem zůstává. Celá pelerína je opět podšita černou polyesterovou podšívku.

Top, který pelerínu doplňuje, je jako u modelu č. 1, s tiskem jezdcovy procházky, téměř přes celý přední díl.

### Vrchní část oděvu – pelerína



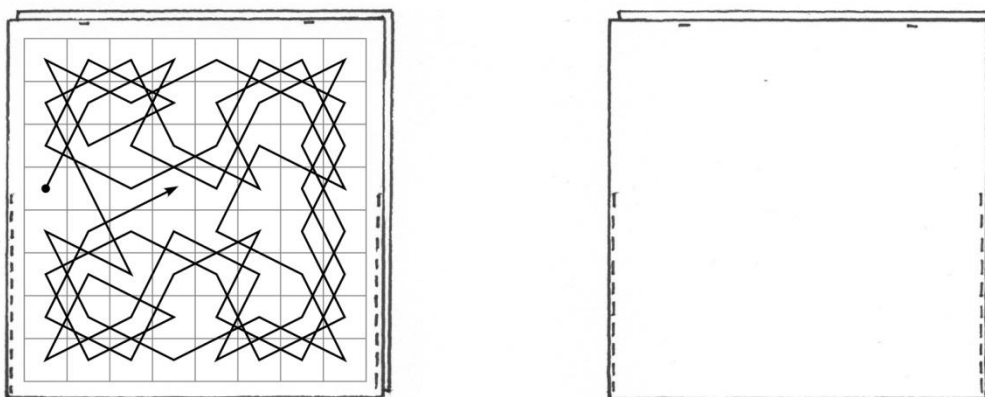
**Obr. 6** Technický náčrt předního a zadního dílu peleríny.

Technologický postup zhotovení:

1. Vystříhnout tři čtverce z bílého sametu o rozměrech 60x60cm.
2. Všechny podlepit termoplastickou výztužnou vložkou.
3. U předních dvou čtverců zhotovit klop. Přehnout čtverec horizontálně lícem k sobě a jednu stranu sešít. Poté čtverec rozložit. Tento postup opakovat i u druhého čtverce, ovšem zrcadlově. Švové záložky rozžehlit. Opět je důležité dát pozor na směr vlasu u materiálu.

4. Stejným způsobem zhotovit podsádky z černého sametu. Pouze s tím rozdílem, že se vzniklý rožek vypíchne do rubní strany.
5. Kompletace předních dílů s podsádkami. Podsádky se k předním dílům přiloží tak, aby švy ležely lícem k sobě. Poté po obvodu sešít. (Vypracování předních dílů před sešitím bočních a náramenicových švů je zvoleno záměrně, z důvodu lepší manipulace s díly.)
6. Sešítí bočních a náramenicových švů. Díly se přiloží lícem k sobě a sešíjí.
7. Vystříhnout a sešít požadované díly podšívky.
8. Začistit pelerínu podšívkou. Uprostřed zadního dílu je zhotoven sklad pro lepší pohyb. V dolním okraji je ponechán otvor na protažení peleríny do líce.
9. Převrátit pelerínu do lící strany, vše urovnat, vypíchnout rožky a ručně uzašít otvor v dolním okraji.

### Top



**Obr. 7 Technický náčrt předního a zadního dílu topu.**

Je zhotoven stejně jako v předchozím případě. Tisk je zhotoven stejnou technikou, má stejné rozměry 40x40cm a je umístěn na předním díle.

### 5.3 Model č. 3

Bolerko se vzhledově velice podobá předchozímu modelu, ovšem s malými změnami. Je vytvořeno v negativu, ale liší se i svou velikostí a počtem čtverců. Je složeno ze čtyř malých čtverců. Dva tvoří zadní díl, dva na předním díle jsou k sobě sešity pouze náramenicovým švem. Přední díly jsou složeny do malých klop, které se ale oproti předchozí peleríně nepřekrývají, nýbrž jsou k sobě jen přiloženy. Díky své velikosti má bolerko spíše okrasné než funkční vlastnosti.

Volný top s tiskem dotváří celou kompozici. Tisk je v tomto případě zmenšen a umístěn ve spodní části zadního dílu. Je tak učiněno proto, aby bolerko tisk nepřekrývalo. Zároveň tak dochází ke vzájemnému doplnění tisku s hladkým zadním dílem.

#### Vrchní část oděvu – bolerko



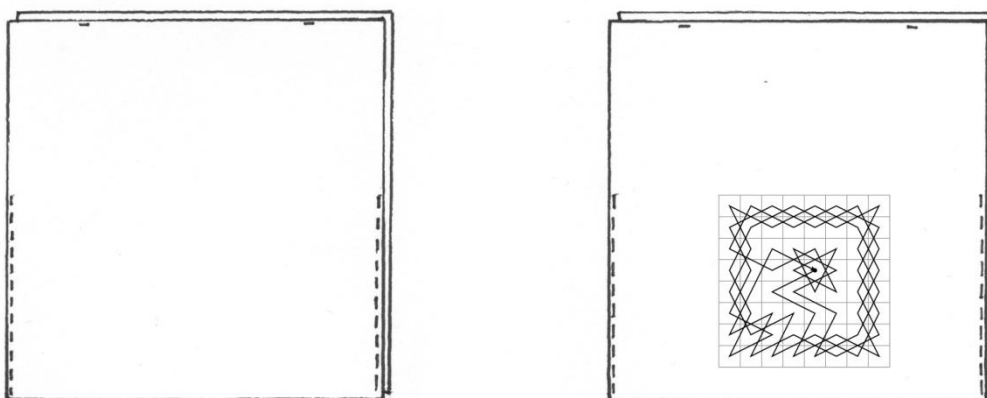
Obr. 8 Technický náčrt předního a zadního dílu bolerka.

Technologický postup zhotovení:

1. Vystřížení čtyř čtverců z černého sametu o rozměrech 22x22 cm.
2. Vytvoření zadního dílu podélným sešitím dvou čtverců. Přiložit čtverce lícem na líc a sešít na patku.
3. Zhotovit klopy na předním díle včetně podsádek stejně jako u předchozího modelu.
4. Sešít náramenicové švy.
5. Celé bolerko podšít černou polyesterovou podšívkou. Nechat otvor ve spodním okraji zadního dílu na protažení.

6. Protážení do lícni strany a uzašíť otvoru ručným stehem.

### Top



Obr. 9 Technický náčrt predného a zadného dílu topu.

Velikost čtverců u topu je 50x50 cm. Tisk má velikost 20x20cm a je umístěn na zadním díle od dolního okraje 5cm, od bočních okrajů 15cm.

## 5.4 Model č. 4

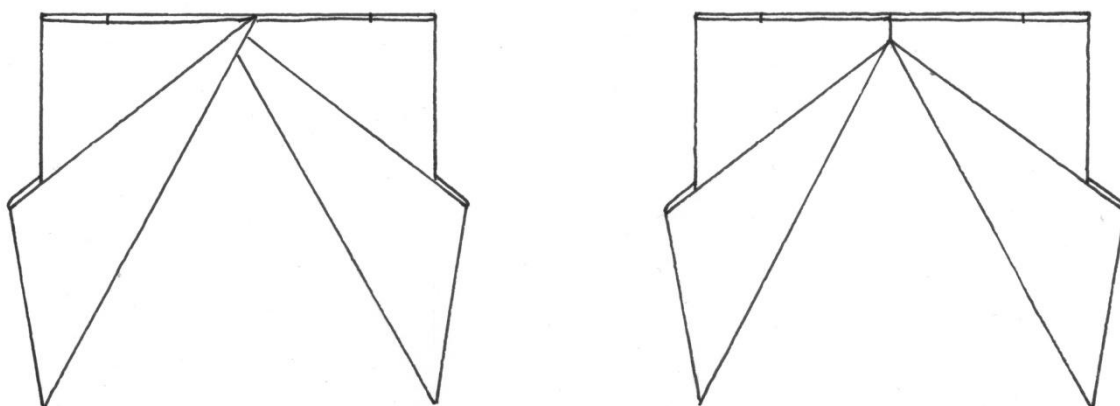
Vrchní díl modelu je zhotoven opět pouze ze dvou čtverců v černé barvě. Je zhotoven tak, že téměř nezakrývá záda ani hrud'. Všechny materiál je soustředěn do bočních částí. Čtverce jsou k postavě přiloženy kolmo, přehnuté v boční části, spojeny krátkým švem na zadním díle. Přední část je ponechána volně bez zapínání. Náramenice díky přehnutí tvoří otvory v ramenní části a jsou sešity bodově skrytým ručním stehem. Spodní část tvoří sklady, jaké jsou použity u modelu č. 2 a modelu č. 3. Ty však nejsou umístěny na předním díle přiložené k tělu, nýbrž špičky sklady směřují podél paží dolů. Otvor se tak více otvírá do prostoru a vytváří hlubokou kapsu. Tím se do líce převrací větší část rubové strany, a proto bylo nutné pelerínu celoplošně podšít bílým sametem.

Postupně dochází k přechodu od tvrdých linií k měkčím tvarům. Volně visící „rukávy“ nechávají prostor k libovolnému tvarování a mačkání materiálu, což

u předchozích modelů nebylo dovoleno. Předchozí modely striktně drží požadované tvary, zatím co tento model už má více tvarových možností.

Umístění a velikost tisku u doplňujícího topu jsou zvoleny tak, aby se vešly do otvoru na zadním díle.

### Vrchní část oděvu – pelerína



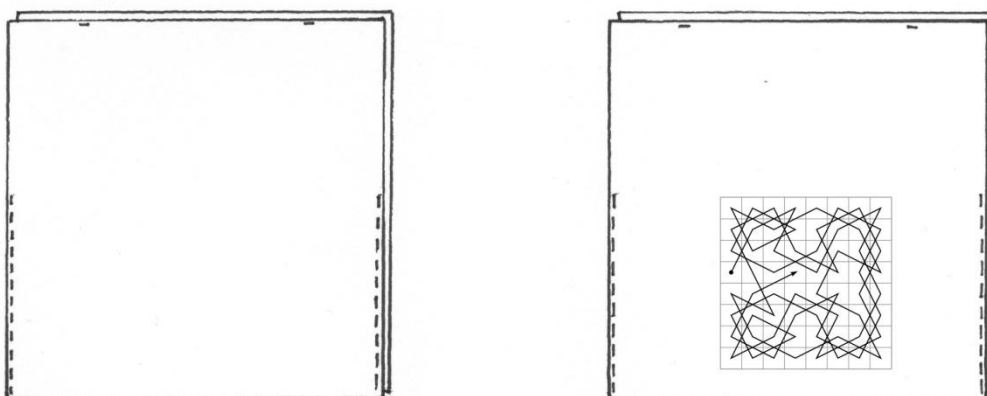
Obr. 10 Technický náčrt předního a zadního dílu peleríny.

Technologický postup zhotovení:

1. Vystříhnout dva čtverce z černého sametu o rozměrech 50x50 cm.
2. Nejprve ušít spodní části. Přeložit spodní okraj v polovině lícem na líc a sešít 1 cm od okraje. Švové záložky rozžehlit.
3. Vystříhnout dva stejně velké čtverce z bílého sametu.
4. Taktéž ušít spodní části a vypíchnout rožek do rubu.
5. Podšít každý čtverec zvlášť bílým sametem. Přiložit k sobě čtverce tak, aby švy ležely na sobě lícem na líc. Sešít čtverce po obvodu kromě rohu, který bude umístěn na zadním díle. Roh je ponechán volný z důvodu protažení do líce a také za účelem sešití obou čtverců v tomto místě.
6. Převrátit čtverce do lící strany. Vypíchnutí rožků a urovnání.

7. Naznačení sešití čtverců na zadním díle. Naaranžování dílů na krejčovskou pannu, zašpendlení v místě náramenice a sešpendlení rohů na zádech. V tomto případě je sešpendlení za pomoci krejčovské panny důležité. Rohy totiž musí být sešity pod určitým úhlem, aby zadní díl plynule kopíroval tvar zad a nikde neodstával.
8. Sejmout oděv z krejčovské panny a sešít díly podle naznačení. Nejprve se sešíjí vrchní díly z černého sametu, poté díly z bílého sametu. V obou případech se materiál přikládá lícem na líc, aby byl oděv z obou stran začištěn.
9. Zapravit zbylé otvory skrytým ručním stehem.
10. Naznačit a následně sešít náramenice ručním skrytým stehem.

### Top



**Obr. 11** Technický náčrt předního a zadního dílu topu.

Velikost tisku byl digitálně zpracován na velikost 19x19cm. Je tak učiněno z toho důvodu, aby mohl být umístěn do rozevírající se části zadního dílu. Tisk je na topu umístěn 5cm od dolního kraje a 15,5 cm od bočních okrajů.

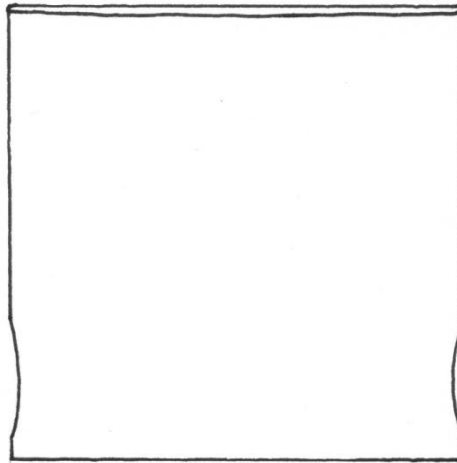


## 5.5 Model č. 5

Hlavním akcentem je bolerko zakrývající pouze vrchní část těla. Tvoří jej dva čtverce spojené po stranách. Jako jediné ze všech modelů má vypracované průramky, které pomáhají přichycení na postavu. Jsou umístěny ve švu téměř u dolního okraje. Zbytek materiálu je situován k hlavě a tím dochází k jeho variabilitě. Je možno jej přehnout na ramena a vytvořit tak „límeček“ nebo přeložit přes hlavu do tvaru kapuce. Celkového efektu je docíleno také zvolením černobílé kombinace, kdy jedna strana je černá, druhá bílá - bolerko je tudíž šito dvojitě. Obě strany jsou však začištěny tak, aby mohly být prezentovány jako lícové. Záleží tedy pouze na nositeli, jakou barvu a tvar si zvolí.

Doplňkem bolerka je top s tiskem, který má nejmenší velikost a jako jediný není umístěn na středu. Je posunut k pravému dolnímu okraji. Vzhledem ke stejnoměrnosti bolerka a ke stříhové totožnosti předního a zadního dílu není určeno, na kterou stranu tisk patří.

### Vrchní část oděvu – bolerko



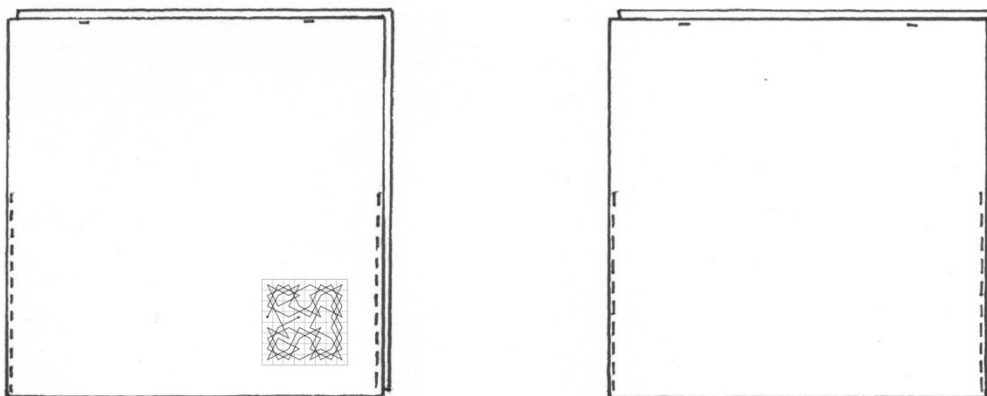
Obr. 12 Technický náčrt bolerka.

Technologický postup zhotovení:

1. Vystříhnout dva bílé a dva černé čtverce o rozměrech 60x60cm.

2. Sešít boční okraje u čtverců stejných barev. Boční okraje se sešijí po celé délce, kromě místa, kde je průramek. Ten je umístěn 3cm od dolního okraje v délce 20cm. Švové záložky se rozžehlí.
3. Zkompletovat bolerko. Vzniklé tubusy se do sebe vloží tak, aby ležely švy na sobě lícem na líc. Po obvodu se sešije pouze dolní okraj, vrchní se ponechá volný.
4. Převrátit částečně zkompletované bolerko do líce. Urovnat průramky na sebe a zašpendlit.
5. Zapravit průramky a vrchní okraj. Nejprve vše našpendlit, poté uzašít ručním skrytým stehem.

### Top



**Obr. 13** Technický nákres předního a zadního dílu topu.

Vzor jezdcovy procházky je v tomto případě natisknut ve velikosti 10x10cm. Umístění bylo zvoleno trochu netradičně do pravého dolního rohu 5cm od dolního a 5cm od bočního okraje.

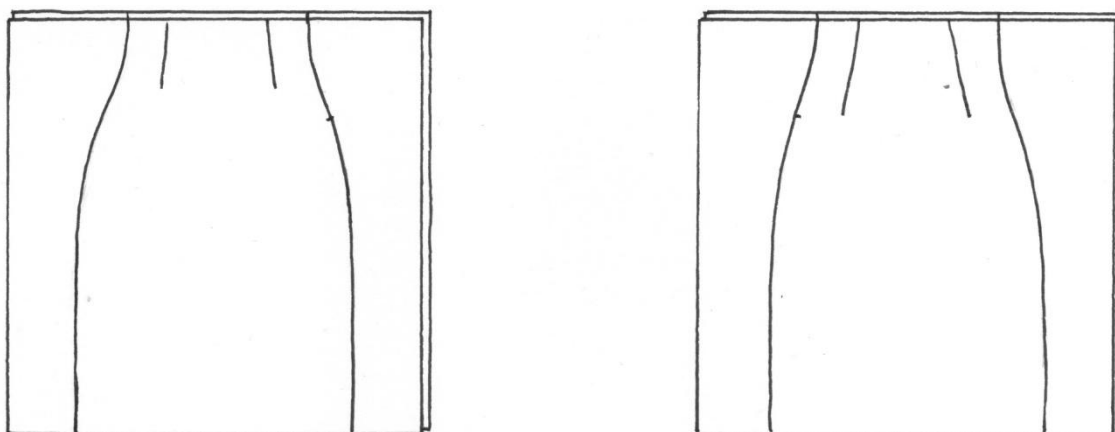
## 5.6 Model č. 6

Výchozím prvkem šestého modelu je vysoká černá sukně, jejíž vrchní okraj sahá nad linii pasu a dolní končí v rozmezí kolen. Pouzdrový tvar sukně se záševky je umístěn do středu dvou čtverců, přiložených rubní stranou k sobě. Zhotovení proběhlo téměř jako u klasické sukně. Rozdílem jsou však švové záložky na bocích, které nejsou obštířeny a schovány v rubu sukně, nýbrž ponechány na vnější straně volně podél těla. Části čtverce volně visící po stranách včetně pasu, jsou podšity a zároveň zapraveny bílou textilií. Při pohybu se tedy materiál po stranách vlní a odkrývá bílé podsádky. Prošíání dolního okraje je vynecháno záměrně s cílem zanechání hladkého vzhledu sukně. Zapínání je vyřešeno skrytým zdrhovadlem, všitým do levého bočního okraje.

Bolerko jako doplněk bylo zvoleno tak, aby korespondovalo s dominantní sukní. V podobě volně visících rukávů, přeložených do tvaru trojúhelníku, je docíleno podobného efektu, jako u volných bočních okrajů sukně. Díky trojúhelníkovému složení rukávy působí dvojitě a jsou taktéž z lící strany černé s bílým podšitím, odkrývající se při pohybu. Přichycení rukávů je vyřešeno přišitím ke dvěma čtvercům, které nahrazují přední a zadní díl. Zároveň však rukávy plní funkci spoje v náramenicové části, jelikož čtverce nejsou spojeny v bočním okraji. Bolerko tedy nemá žádné zapínání, a převléká se přes hlavu.

Trup halí upnutý top z jemného úpletu bez ramínek, končící pod pažemi. Top je taktéž ušit ze dvou čtverců. Čtverec na předním díle má navíc všitou podsádku ve vrchní části, která je navržena za účelem úplného zakrytí poprsí.

## Sukně

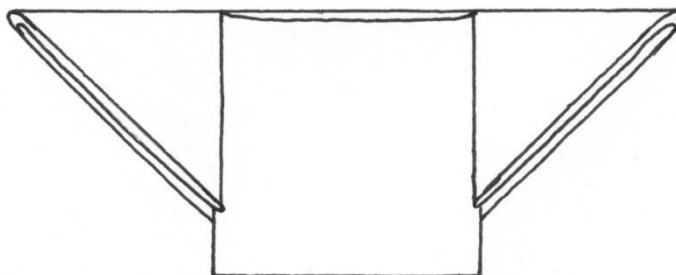


**Obr. 14** Technický náčrt předního a zadního dílu sukně.

Technologický postup zhotovení:

1. Vystříhnout dva černé čtverce o rozměrech 78x78cm
2. Překreslit střih sukně. Přehnout čtverce vertikálně na polovinu, přiložit střih sukně a křídou překreslit včetně záševků.
3. Prokličkovat střih. Následně kličky rozstříhnout a zažehlit.
4. Odšít záševky na předním i zadním díle.
5. Zhotovit bílé podsádky po stranách a k zapravení pasového okraje. Přiložit podsádky lícem k líci na čtverce a sešít po celém obvodu. Převrátit čtverce do lící strany, vypíchnout rožky a žehličkou zafixovat. Z černé látky vytvarovat milimetrovou výpustku.
6. Zažehlit dolní okraje pomocí termoplastického proužku.
7. Montáž sukně. Přiložit čtverce s vyznačeným střihem rubem na rub. Sukni podle vyznačeného střihu našpendlit, nastehovat a následně sešít. V levém bočním okraji se ponechá otvor pro zdrhovadlo.
8. Všít zdrhovadlo. Nejprve skryté zdrhovadlo našpendlit, nastehovat a následně všít za pomoci půlpatky podle tvaru sukně.

## Bolerko



Obr. 15 Technický náčrt bolerka.

Technologický postup zhotovení:

1. Vystříhnout čtyři černé a čtyři bílé čtverce o rozměru 33x33cm.
2. Podšít černé čtverce bílymi. Přiložit k sobě lícem na líc střídavě černé a bílé čtverce. Následně je po obvodu prošít a nechat otvor na protažení do líce. Po odšití sestříhnout rožky a převrátit čtverce do lícní strany. Vypíchnout rožky a důkladně vyžehlit.
3. Ručně uzašít otvory pro protažení.
4. Sešít přední a zadní díl. Oba díly se přiloží dvěma hranami k sobě a ručně se k sobě v kraji přichytí. Vzniklý otvor můžeme nazvat průkrčník. Otvor musí být natolik velký, aby jím prošla hlava. Zbytek se ponechá volný.
5. Složit rukávy. Každý čtverec se přehne podél úhlopříček do tvaru pravoúhlého, rovnoramenného trojúhelníku. Černý materiál je ponechán na vnějších stranách trojúhelníků.
6. Montáž rukávů. V místě přehybu rukávů naznačit střed. Přední a zadní díl položit na desku pracovního stolu bílou stranou směrem dolů. Položit naznačený střed v přehybu rukávu na náramenicový šev. V tomto momentě jsou přehyby rukávů rovnoběžně s bočními okraji a lehce je překrývají. Polovina rukávu leží na předním díle, druhá polovina zabírá díl zadní. Poté se rukávy rozloží a může následovat našpendlení, stehování a závěrečné prošití. To je vedeno po úhlopříčce rukávů a zároveň pouze 1cm od bočního

okraje. Po prošití se rukáv přehne zpět do trojúhelníkového tvaru, čímž se šití zakryje.

## Top



**Obr. 16 Technický náčrt doplňkového topu.**

Technologický postup zhotovení:

1. Vystříhnout dva čtverce o rozměrech 40x40cm.
2. Vystříhnout podsádku o rozměru 40x20cm, přiložit ji delší stranou rubem na rub k vrchnímu okraji předního dílu a zašpendlit.
3. Sešít čtverce. Přiložit oba čtverce lícem k sobě a po stranách je sešít na obnitkovacím stroji. Tím se švové záložky okamžitě začistí.
4. Zapravit horní okraj. Začistit horní okraj obnitkovacím stehem, přehnout do rubní strany a prošít dvounítným stehem 3,3cm od okraje. V bočním okraji nechat otvor. Následně otvorem protáhnout gumu, zapošít a uzašít otvor.
5. Zapravit dolní okraj. Začistit dolní okraj na obnitkovacím stroji, podehnout do rubu a prošít dvounítným stehem 0,5cm od okraje.

## 5.7 Model č. 7

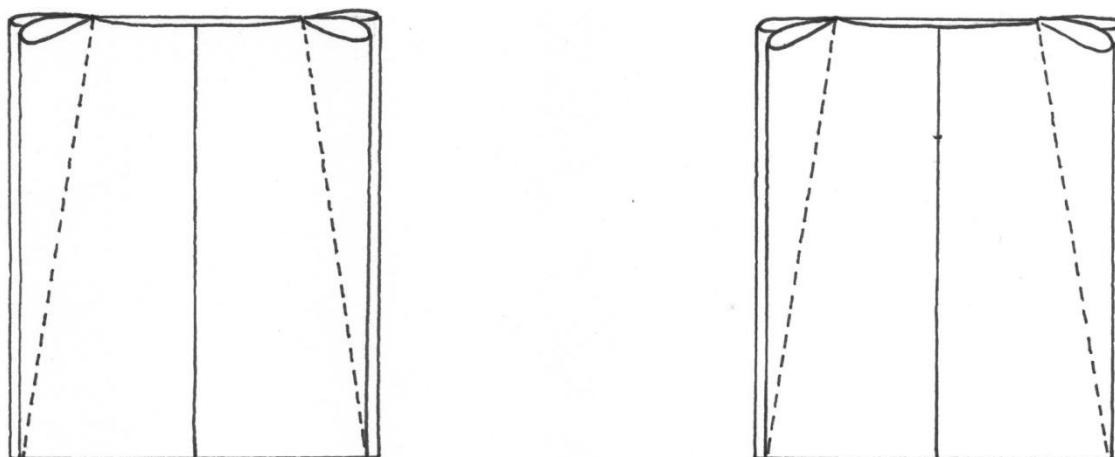
Poslední model byl vytvořen na základě rozšíření předchozí varianty. Představuje jej sukně doplněná bolerkem. Jejich tvarování a skládání je ovšem založeno na odlišném systému.

Tvarové řešení sukně vzniklo za pomoci dvou čtverců. Základem je jejich sešití, vedené prostředkem předního a zadního dílu. Šev na zadním díle zároveň posloužil pro umístění skrytého zdrhovadla. Hlavní dominantu tvoří sklady s prošitím na bocích, které vytváří na každé straně dvě drobné kapsy. Ty mají stejný tvar, jako otvory v náramenici u modelu č. 1 a modelu č. 4, což charakterizuje jejich spojitost a tím také propojenost mezi modely. Prošití skladů bylo záměrně použito z důvodu lepšího padnutí na tělo. Černé ztvárnění sukně oživují bílé podsádky, které začištějí celý pasový okraj a jsou jasně viditelné v bočních otvorech.

Bolerko bylo vytvořeno na stejném principu skládání, jaké je použito u sukně. To je aplikováno na čtvercích v ramenní části, které představují rukávy. Stejně jako u sukně je bolerko černé barvy s bílým podšitím v rukávech. Oba rukávy spojuje čtverec představující zadní díl. Přední díl je ponechán volný.

K celku byl připojen také jednoduchý úpletový top, který slouží k zakrytí trupu.

## Sukně



Obr. 17 Technický nákres předního a zadního dílu sukně.

Technologický postup zhotovení:

1. Vystříhnout dva černé čtverce o rozměrech 78x78cm.
2. Sešít přední a zadní šev. Přiložit čtverce lícem na líc a sešít dva protilehlé okraje. Šev, který bude umístěn na zadním díle, se nedošije úplně k vrchnímu okraji a nechá se prostor pro všití zdrhovadla. Švové záložky se obnitkují a rozžehlí.
3. Vystříhnout bílé podsádky 2x 78x20cm.
4. Začistit pasový okraj podsádkami. Sešít podsádky kratší stranou lícem k sobě a přiložit lícem na líc k pasovému okraji. Konce u zadního středového švu se ponechají volné. Šije se 1cm od okraje. Pro lepší vytvoření výpustky z lící strany se švová záložka přišije k podsádce. Pasový okraj se následně zažehlí.
5. Zapravít dolní okraj. Začistit dolní okraj na obnitkovacím stroji, zažehlit do rubní strany za pomoci termoplastického proužku.
6. Vytvořit sklady. Podle obvodu pasu zašpendlit na bocích velikost sukně. (Tento bod je výchozím pro další skládání.) Nyní na bocích vyčnívají do prostoru dva velké otvory. Ty se v polovině po celé délce přeloží dovnitř,



zpět k výchozímu bodu. Tak vzniknou po stranách dvě menší štěrbiny. Vše se po celé délce zašpendlí a následně nastehuje do ztracena k dolnímu okraji.

7. Prošít sklady. Sklady se prošijí černou nití podél nastehování.
8. Všít skryté zdrhovadlo do zadního středového švu.

### **Bolerko**



**Obr. 18** Technický nákres předního a zadního dílu bolerka.

Technologický postup zhotovení:

1. Vystříhnout čtyři černé a dva bílé čtverce o rozměrech 33x33cm.
2. Tři černé čtverce sešít do obdélníku.
3. Dva bílé čtverce přišít po stranách černého čtverce.
4. Kompletace bolerka. Oba obdélníky se přiloží lícem k sobě, švy na švy a po obvodu se sešijí. Opět se ve spodním okraji nechá otvor, kterým se bolerko protáhne do lícní strany. Vše po převrácení vyžehlit.
5. Vytvořit sklady na rukávech. Kraje rukávů se přiloží z vnitřní strany ke švům a vytvoří se očko. To se v polovině přehne a taktéž jako u sukňe se vytvoří dvě štěrbiny. Sklady se uzašijí pouze ve vrchní části. Zbytek se ponechá volný, kvůli pohybu.

## **Top**

Top je identický jako u předchozího modelu, zhotoví se podle stejného technického postupu.

## 6 Použité materiály

	Útkový samet – bavlněná tkanina s vlasem.
	Tkanina ze směsového materiálu tkaná v atlasové vazbě.
	Tkanina ze směsového materiálu tkaná v atlasové vazbě. Povrchová úprava broušení.
	Mikrosatén – polyesterová tkanina tkaná v atlasové vazbě.

	Taftová polyesterová podšívka tkaná v plátnové vazbě.
	Zátažná oboulícni pletenina, polyester.
	Zátažná jednolícni pletenina, viskóza.
	Termoplastická výztužná vložka, netkaná textilie.

## 7 Závěr

V okamžiku, kdy mi látka začala ožívat pod rukama, poznala jsem kouzlo proměny. Vzniklo sedm oděvů, které jsem vytvořila pomocí skládání čtverců. Bavilo mě pozorovat, jak po každém tvarování vzniká něco nového. Zjistila jsem, že nezáleží jen na způsobu tvarování. Důležitou roli v této hře hraje taktéž použitý materiál. Právě ten určuje, jak se bude daný díl na těle chovat. Černobílé přechody už jen doladují celek a zdůrazňují sklady.

Moje práce je jen zlomek z toho, co vše může vzniknout kombinací těchto tří vlastností. V okamžiku dokončování kolekce jsem si uvědomila, že stojím teprve na začátku. Myslím, že v tomto tématu se skrývá nekonečné množství možností a já doufám, že se s ním nesetkávám naposled.

## Literatura

- [1] Giżycki, J.: *Šachy všech dob a zemí*. Edice Kotva, 1975. 480 s.
- [2] Zabloudil, F.: *Historie v šachu - šachy v historii*[online]. 1999, [cit. 2013-04-09].  
Dostupné z: <http://www.volny.cz/zafra/historie/historie.htm>
- [3] *Historie šachu v ČR* [online]. [cit. 2013-04-08]. Dostupné z: <http://sachy-ondra.wz.cz/historie2.html>
- [4] *Vznik šachové hry* [online]. [cit. 2013-04-10]. Dostupné z:  
<http://www.esachy.cz/clanek/48/VZNIK-SACHOVE-HRY.htm>
- [5] *1. lekce: Úvod. Šachovnice a označení polí* [online]. Chess.cz, © 2001 – 2013  
[cit. 2013-13-25]. Dostupné z: [http://www.chess.cz/www/mladez/metodika/zakladni-sachovy-vycvik/1\\_lekce.html](http://www.chess.cz/www/mladez/metodika/zakladni-sachovy-vycvik/1_lekce.html)
- [6] Chalupa, I.: *Historie Šachu*. LIKA KLUB, 2012.
- [7] *Chess in Fashion* [online]. WORLD CHESS HALL OF FAME, © 2011-2013  
[cit. 2013-05-01]. Dostupné z: <http://www.worldchesshof.org/news-events/news/2012/04/18/chess-in-fashion/>
- [8] *PRADA FALL/WINTER 2012 WOMEN'S ADVERTISING CAMPAIGN*. In:  
Youtube [online]. 02.08.2012 [cit. 2013-04-18]. Dostupné z:  
[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=aumsEbfWnjk#!](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=aumsEbfWnjk#!)
- [9] *Chess fashion fever in Khanty Mansiysk for the World Cup 2011* [online magazine].  
Chess, chess news and tournaments by Chessdom © 2007 – 2013 [cit. 2013-04-14].  
Dostupné z: <http://www.chessdom.com/chess-fashion-fever-in-khanty-mansiysk-for-the-world-cup-2011/>
- [10] *Louis Vuitton představil novou kolekci pro jaro/léto 2013* [online magazine].  
[cit. 2013-04-16]. Dostupné z: <http://www.novinky.cz/zena/styl/280557-louis-vuitton-predstavil-novou-kolekci-pro-jaro-leto-2013.html>

[11] *Sublimační tisk* [online]. KAPATEX, © 2005 - 2013 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z: <http://www.kapatex.cz/sluzby/sublimacni-tisk/blog>

[12] *Jezdcova procházka* [online]. Poslední změna 14.3.2013 v 21:51 [cit. 2013-04-12]. Dostupné z: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Jezdcova\\_proch%C3%A1zka](http://cs.wikipedia.org/wiki/Jezdcova_proch%C3%A1zka)

[13] *Turek (stroj)* [online]. Poslední změna 14.3.2013 v 20:53 [cit. 2013-04-13]. Dostupné z: [http://www.chess.cz/www/mladez/metodika/zakladni-sachovy-vycvik/1\\_lekce.html](http://www.chess.cz/www/mladez/metodika/zakladni-sachovy-vycvik/1_lekce.html)

[14] [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Knight's\\_tour.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Knight's_tour.svg)

[15] <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Turk-knights-tour.svg>

## **Seznam příloh**

Příloha 1: CD

Příloha 2: Fotografická dokumentace



## **Příloha 1: CD**

Elektronická příloha obsahuje:

- elektronickou verzi diplomové práce;
- fotky oděvů.

## **Příloha 2: Fotografická dokumentace**



















