

Autorská kniha s digitálním přesahem

Aneta Sládková

Bakalářská práce
2014



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav vizuální tvorby

akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Aneta SLÁDKOVÁ**
Osobní číslo: **K10129**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Vizuální komunikace**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Autorská kniha**

Zásady pro vypracování:

1. Provedení rešerše
2. Analýza problému
3. Volba technologií, postup práce
4. Vypracování projektu
5. Zhodnocení projektu, možnosti uplatnění

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/elektronická

Seznam odborné literatury:

PECINA, Martin. Knihy a typografie. Host 2011
MAEDA, John. The Laws of Simplicity. MIT Press, 2006
AMBROSE, Gavin. HARRIS, Paul. Layout. Computer press 2009
HASLAM, Andrew. Book Design. Laurence King Publishing, 2006
ZINN, Lennard. Zinn & the Art of Mountain Bike Maintenance. VeloPress, 2010

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Václav Skácel**
Ústav vizuální tvorby
Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2013**
Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2014**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




M. A. Bohuslav Stránský
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 8.5.2014

ANETA SLÁDKOVÁ 
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

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

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

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

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

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

ABSTRAKT

Cílem této bakalářské práce je vytvoření autorské knihy na téma downhill biking s využitím fenoménu současnosti – rozšířenou realitou – která knize dodává další rozměr. Teoretická část práce se zabývá poznatky z oblasti tvorby knih a disciplíny autorské knihy. Dále se zabývá pojmem rozšířené reality a jejími možnostmi využití. Praktická část poté popisuje navrhované řešení, postup práce a obtíže s projektem spojené.

Klíčová slova: kniha, tisk, rozšířená realita, interaktivita, grafický design, vizuální komunikace, digitální design, downhill

ABSTRACT

The goal of this bachelor thesis is to create an original book focusing on downhill biking using augmented reality which enables further extension to the book. The theoretical part deals with terms from the field of book production. Practical part describes the proposed solution, the creation process and problems concerning the project.

Keywords: book, print, augmented reality, interaction, graphic design, visual communication, digital design, downhill

Ráda bych poděkovala vedoucímu mé bakalářské práce, panu MgA. Václavu Skácelovi, za užitečné rady, obohacující postřehy a odborné vedení, které mi velmi pomohly při hledání správného směru a finálního řešení projektu. Mé díky patří také MgA. Bohuslavovi Stránskému za trpělivé vedení v ateliéru Vizuální komunikace. A nakonec, moc děkuji svým rodičům, bez kterých by se mi možnosti studia na VŠ nikdy nedostalo a přišla bych tak o spoustu důležitých momentů a skvělých zážitků.

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

OBSAH

ÚVOD	8
I TEORETICKÁ ČÁST	9
1 KNIHA	10
1.1 INFORMAČNÍ REVOLUCE	10
1.2 JAK SE TO DĚLÁ?	12
1.2.1 Formát	13
1.2.2 Vazba.....	14
1.2.3 Materiál	16
1.2.4 Struktura.....	17
1.2.5 Tisk.....	18
1.3 VIZUÁLNÍ STRÁNKA VĚCI.....	18
2 AUTORSKÁ KNIHA	20
3 REÁL VS DIGITÁL	22
3.1 EXPERIMENTY	24
3.2 DIGITÁLNÍ PAPÍR.....	25
3.3 ROZŠÍŘENÁ REALITA	26
3.3.1 Zařízení.....	27
3.3.2 Letem světem	28
II PRAKTICKÁ ČÁST	31
4 IDEA	32
4.1 KONCEPT – ÚVAHA O VLASTNÍM ŘEŠENÍ.....	32
4.2 STANOVENÍ CÍLŮ	32
4.3 POSTUP PRÁCE ANEB VÝZVA PŘIJATA	33
5 NAVRHOVANÉ ŘEŠENÍ	34
5.1 FORMÁT A LAYOUT.....	34
5.2 PÍSMO.....	34
5.3 BAREVNOST	35
5.4 PŘIDANÁ HODNOTA	36
5.5 PAPÍR	36
5.6 VAZBA	36
ZÁVĚR	38
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	39
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	40
SEZNAM OBRÁZKŮ	41
SEZNAM PŘÍLOH	42

*„To nejkrásnější na světě nejsou věci,
nýbrž chvíle, okamžiky, nezachytitelné vteřiny.“*

Karel Čapek

ÚVOD

Designér, ať už grafický, produktový, nebo jakékoliv jiné specializace, se nevyhne sáhodlouhým sezením na méně, či více pohodlných židličkách. Židle, stůl, notebook, nebo počítač, litry levné kávy nebo zelených čajů, bolavá záda, zarudlé oči, krčení se nad hordou počmáraných papírů se spoustou nepovedených (a pár povedených) skic — to vše je neodmyslitelnou součástí jeho práce. Proto je důležité, věnovat se i jiným činnostem, vyžadující větší pohybovou aktivitu.

Pro mě jsou naštěstí od útlého věku tyto dvě věci – kreativita a pohyb – mou neodmyslitelnou součástí. Bez jednoho nebo druhého si život ani nedokážu představit. Nápad propojit ve své práci můj koníček dohromady s oborem, který studuji, kterým se živím, a kterému se chci věnovat i v budoucnu, se mi tedy zdál nadmíru uspokojující.

Předložený text často obsahuje subjektivní názory, založené na osobních zkušenostech. Je velmi pravděpodobné, že se ve svých soudech na mnohých místech dopustím unáhlených závěrů a dost možná své názory postupem času přehodnotím. To ale, nejen dle mého názoru, k procesu vzdělávání patří. Ne nadarmo se říká, že *chybama* se člověk učí. Vynasnažím se tento text formulovat tak, aby čtenář při jeho listování netrpěl a nepropadal spánku. Mám ovšem obavy, že se planým pasážím plným teoretizování a citací nevyhnu.

A jak už to u úvodů obdobných prací bývá, i tento obsahuje výčet problémů, kterým se v následujícím textu budu věnovat.

V úvodní části této teoretické práce se budu zabývat knihou jako takovou, následně podstatně mladší, avšak čím dál více užívané, rozšířené realitě — o co vlastně jde a jak to funguje. Závěrečnou část věnuji popisu vzniklého projektu, kde vyvozuji důsledky z teoretické části, a které ovlivnily postup práce a finální podobu díla.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 KNIHA

Odpověď na otázku proč knihy vznikaly, vznikají a nějakou dobu vznikat budou, by se dala najít v období před naším letopočtem. Už Platón, řecký filozof, pedagog a matematik se zabýval otázkou bytí a jsoucna. Člověk je tvor kreativní, bádající, plný otázek a nosí v sobě potřebu po sobě něco zanechat. Uchovat nějaký důkaz svojí existence.

Samotný pojem kniha myslím není potřeba nijak dopodrobna vysvětlovat. Víme, že kniha je trojrozměrný objekt. Je součtem organizování a prezentování informací v jednom celku.

Snad všichni (alespoň ti, kdo procházeli vzdělávacím procesem) knihu v ruce měli, listovali jí a četli. Záměrně zmiňuji čtení jako poslední v řadě. Přiznám se, sama jsem již několi-krát knihu odložila stranou – špatně se četla; bylo na první pohled patrné, že je nedbale upravená (příliš velké písmo, malé mezislovní mezery, atd.), nebo byla nudná. Ten kdo tvrdí, že všechny knihy které měl kdy v ruce, přečetl od začátku do konce, vám buďto větší bulíky na nos, nebo nemá všech pět po hromadě. Ne každá kniha si totiž zaslouží být dočtena od začátku do konce. Čím větším množstvím knih listuji (ted' nemám na mysli beletrii, ale spíš odborně zaměřenou literaturu), tím víc nabývám dojmu, že vzniká větší a větší množství publikací, které *nenutí své zájemce číst*¹ Viz. například odborně zaměřená literatura na téma design. Obsah zde je často velmi podobný. Vznikají tak hromady publikací, které se od sebe odlišují pouze tím, že mají *jiný kabátek*.

1.1 Informační revoluce

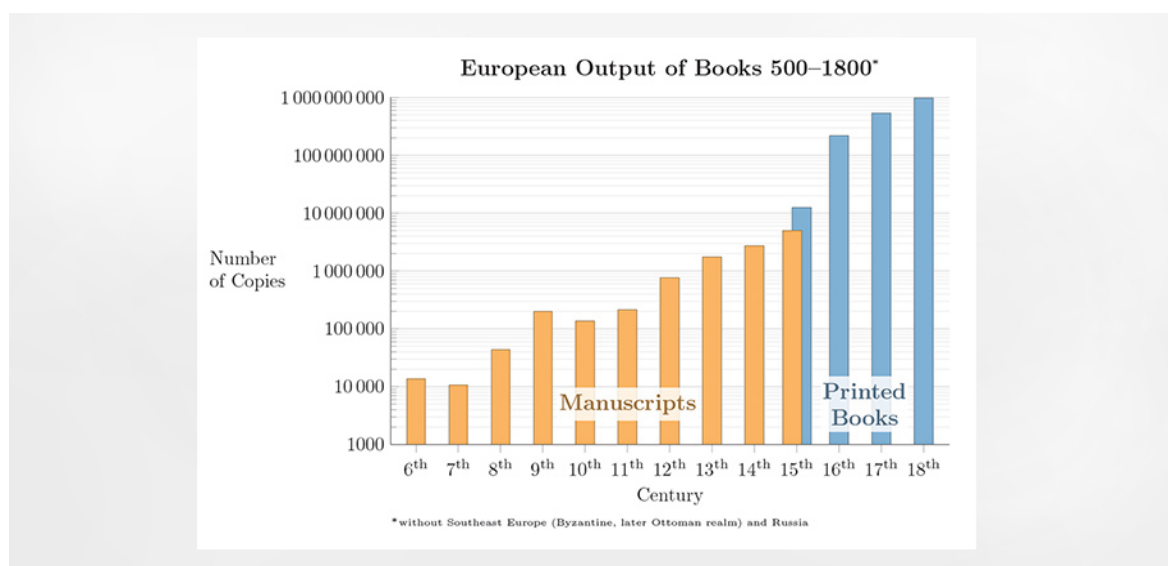
Knize samozřejmě předcházela spousta jiných sdělovacích prostředků — ústní projev, hliněné desky, papyrus, pergamen, nebo ručně psané kodexy. Nemám v plánu se rozepisovat o starověké historii a prapůvodu knih, po staletí ručně opisovaných pracovitými mnichy. Dovolím si přeskočit rovnou ke vzniku knihtisku.

V 15. století bylo vlastnictví knihy velkou vzácností. Byly velmi nákladné, tedy dostupné jen movitějším vrstvám společnosti. Kdo neměl po kapsách stovky zlatáků, plnou truhlu

1 PECINA, Martin. Knihy a typografie. 2. vyd., 2012, str. 13

zlata, nebo nebyl vznešeného původu (tudíž *intelektuál* a *vzdělanec*), jednoduše neměl na knihy nárok.

To se však díky tiskařskému lisu, za jehož vynálezce je považován Johannes Gutenberg, mělo změnit. Během pár desítek let se jeho vynález rozšířil téměř po celé Evropě, ale například i do Afriky. Knihy se stávaly stále dostupnějšími. To logicky vedlo ke zvýšení poptávky. Knižní produkce tedy mohla vzkvétat a s ní i celková gramotnost.



Obr. 1. Graf mapující nárůst produkce knih

U Gutenbergova vynálezu se vývoj nezastavil – naopak přinesl mnoho změn. V období renesance se stále víc projevuje snaha knihu zlevnit a zpřístupnit masám. Luxus ustupuje a do popředí se dostávají věci lacinějšího rázu. Pergamen byl nahrazen lehčím papírem. Těžké přírodní vepřovice a drahé hovězí kůže ustoupily levnějším. Dřevěné desky knih nahradila daleko lehčí lepenka a monumentální formát se zmenšil. Sečteno, podtrženo — kniha se stala užitkovou záležitostí a snadněji dostupným zbožím.

Od konce 18. století se z vydávání knih stává celkem slušný byznys. Projevují se chamtivé choutky obchodníků, které zajímá hlavně zisk. Kvalita trpí na úkor kvantity. To samozřejmě není vždy dobře, ale v tomto případě se dá tvrdit, že ano. Vývoj se posouvá kupředu o něco rychleji. Vazby se zjednodušují. Vznikají brožury, které jsou na hřbetě olemovány papírovým páskem a zalepeny do silnější papírové obálky.

V první polovině 19. století přichází na scénu nový převratný materiál — knihařské plátno. Po krizovém období laxního zpracování a volby špatných materiálů, přicházejí do knihařských dílen chytré hlavy (jejichž počet se navyšuje) s novými technikami tisku. Přes hlubotisk nebo litografii postupně dospěli k ofsetu. Dodnes nejrozšířenější tisková technika.

Počátkem 20. století dochází k zakládání knihařských továren. Ty jsou vybavené těmi (tehdy) nejmodernějšími stroji a kniha tak pozbývá na své vzácnosti. To má za následek úpadek řemeslné činnosti, která se však (ač v malém rozsahu) dochovala díky individuálním zakázkám – jako jsou například autorské knihy.

*"Věci získávají hodnotu tím, že jsou vzácné; svým zmnožením ji ztrácejí. Kdyby někdo našel způsob, jak obohatit prostý lid tím, že by nabídl každé dívce smaragdový náhrdelník, dosáhl by pouze stavu, kdy by smaragdy ztratily jakoukoli cenu a žádné děvče by je nechtělo."*²

1.2 Jak se to dělá?

Kniha je trojrozměrný objekt, se kterým se setkáváme již od útlého dětství. Asi málo kdo z nás v tomto věku uvažoval nad tím, jak se vyrábí. Nejspíš jsme si každý její původ představovali trochu jinak. Někteří si mohli myslet, že se knihy jednoduše kupují v knihkupectvích, že je o vánocích nosí ježíšek, anebo zasáhla kouzelná víla. Kdo věří, že je to tak, raději ať nechte dál. Není to pravda.

Ke kompletaci knihy je zapotřebí porozumět spoustě náležitostem. Tento objekt působí na téměř všechny naše smysly – s výjimkou sluchu a chuti. Mluvíme tedy o zraku, hmatu a čichu. Je to objekt, ke kterému si můžeme přičichnout, zabořit nos mezi listy a nasávat vůni potištěného papíru. Když si koupím novou knihu, první co udělám je, že si k ní přivoním. Je to specifická vůně a mění se převážně s použitým typem papíru.

Než se kniha dostane do knihkupectví, projde poměrně dlouhým výrobním procesem. V první řadě ji musí někdo napsat, což zabere mnohdy i několik let. Poté se rukopis zašle do nakladatelství, to ji přijme, provede redigování. Tady přichází na scénu grafik (typograf,

2 DUBUFFET, Jean. Dusivá kultura, 1998

knižní úpravce, nebo tzv. technický redaktor). Ten upraví text do výsledné podoby a navrhne obálku. Té je potřeba věnovat extra pozornost, protože u knih platí více než jinde rčení – *xicht* prodává. Následuje řada korektur, dokončovací práce a zaslání knihy do tisku. Hotová publikace pak může putovat na prodejní pulty. Kam všude se dostane je už otázka propagace a distribuce.

1.2.1 Formát

Existuje řada odlišných způsobů a matematických principů, ze kterých se u volby formátu dá vycházet. Různé geometrické principy a kánony se začaly objevovat již ve starověkém Egyptě. Mezi ty nejznámější patří nadčasová zlatá spirála, známá spíš pod pojmem zlatý řez, kdy je poměr šířky a výšky 8:13.

V 18. století se zrodila myšlenka normalizace formátu papíru, pravděpodobně na popud tiskařských manufaktur. Na počátku 20. století byl jako základ rozměrů papíru zvolen poměr $1:\sqrt{2} = 1:1.414$. Ten byl mezinárodně uznán a je platný dodnes (systém ISO). Obsahuje tři řady — A (základní), B (doplňková k A) a C (obálková). Zpravidla z řady A bývá nejčastěji odvozován rozměr knižního bloku. Na základě nemalého množství průzkumů je prokázáno, že jsou pro lidské oko nejpřirozenější.

Není však nikde psáno, že se jich musíme za každou cenu držet a není možné si navrhnout formát vlastní. Zejména pro autorské knihy je typické se těmto standardům vymykat. Ne-tradiční formát dělá práci zajímavější, otevírá nové možnosti a navíc ozvláštňuje a odlišuje knihu od ostatních publikací. Důležité, dá se říci nezbytné, je brát v potaz lidské měřítko, možnosti tiskáren a velikost tiskového archu.

Volbě formátu je tedy nutné věnovat dostatek pozornosti. Má totiž zásadní vliv na finální vzhled knihy. Při jeho určování je nezbytné zohlednit několik faktorů. Například cílovou skupinu, kde ji bude čtenář číst, v jakých situacích se v ruce budoucího majitele vyskytne. Výsledek by měl nějakým způsobem *komunikovat* s obsahem.

U poezie je vhodnější zvolit formát menších rozměrů. Čtete ji v posteli, na křesle, v trolejbusu, ve vlaku, v parku na lavičce atd. Je tedy užitečné, když se vejde do kabelky nebo zadní kapsy kalhot.

U beletrie je ideální pracovat se zažitým formátem. Jakmile se totiž rozhodneme pro netradiční proporce, může to vést k nabourání představy čtenáře o beletristické knize jako užitárním objektu a tím zneprůjemnit její čtení.

Dnes už středověké monumentální bichle potahované kůží nefrčí. Jsou těžké a nepraktické. Jisté výjimky však existují u publikací s odborným zaměřením. Při volbě jejich formátu máme asi nejvíc volné ruce. V případech zahrnující obrázky je výhodnější volit takový rozměr, kde se bez větších problémů vejdou spolu s texty. Tím *pravým ořechovým* bývají formáty čtvercových rozměrů, které nám přesně toto umožňují. Obrázky a texty mají dostatek prostoru. Nesmíme ale zapomínat na fakt, že text na větším formátu vypadá menší. Potom platí: větší formát = větší písmo a vyšší cena.

Nutností je i regulace délky řádků a rozdělení textu do sloupců. "*U formátů o šířce od 180 mm se už nevyhneme nutnosti sázet text do dvou sloupců, aby se daly řádky vůbec učíst, u nejsložitějších knih s mnoha typy obsahu se mohou střídat dva a tři sloupce podle potřeby, jako u časopisů.*"³

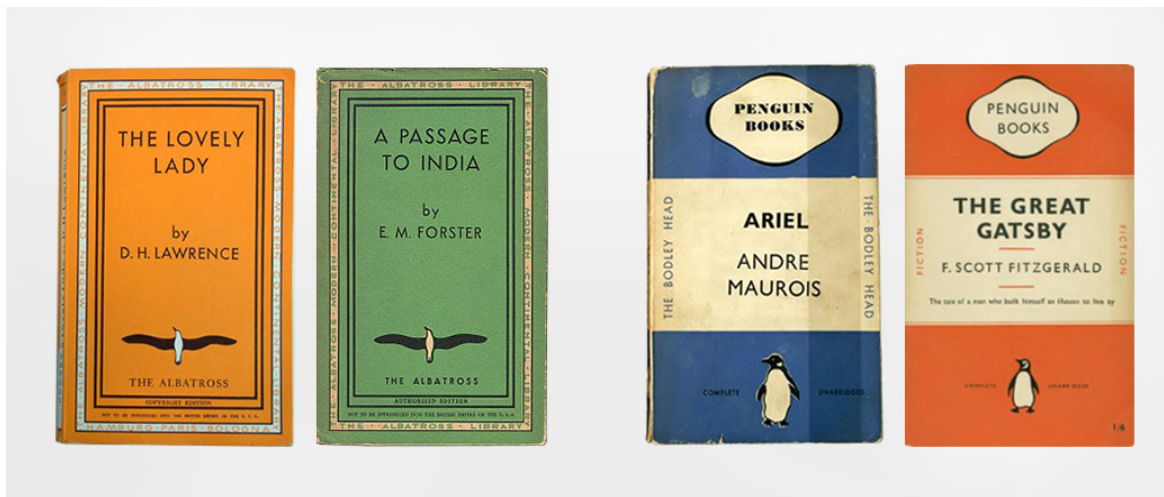
1.2.2 Vazba

Vazba je to, co z knihy dělá knihu. Spojuje bloky papíru a knižní obálku do jednoho celku. Primárně se vazby dělí na pevné (hardcover) a měkké (paperback). Pevná vazba je na rozdíl od měkké, na poli knihvazačství ostříleným veteránem. Měkká vazba se objevila o dost později, a to ve druhé polovině 19. století. Vděčíme za ni především věčné snaze nakladatelů udělat z knihy co nejlevnější a co nejdostupnější záležitost. Vůbec první knihu s měkkou vazbou vydalo německé nakladatelství Albatross. Bohužel se objevili na scéně v nevhodnou dobu a jejich *experiment* neměl dlouhého trvání. Kvůli 2. světové válce byli nuceni *zavřít krám*.

Netrvalo dlouho a na trh vstoupilo anglické nakladatelství Penguin books. Allan Lane, který stál u jeho zrodu, si ochotně osvojil tvář inovativní edice Albatross — výrazné logo parafrázující zvířecí název, barevně odlišené knižní obálky podle žánrů a měkká vazba. Jejich

3 PECINA, Martin. *Knihy a typografie*. 2. vyd., 2012, str. 64

tvář zná dnes každý. Do povědomí se vryly natolik, že je v Anglii dodnes pojem *Penguin* používán na místo slova *paperback*.



Obr. 2. Porovnání Albatross a Penguin books

Největšími výhodami měkké vazby knih je to, že jsou lehčí a především levnější — jejich výroba je o dost jednodušší. Ústupky ve volbě materiálů a zpracování se ale zákonitě musejí někde projevit. Paperbacky díky absenci sešívání knižních bloků, lepenkových, nebo plastových desek, nemají zdaleka tak velkou životnost.

Druhů vazeb je poměrně velké množství, a proto musí mít každá nějaké označení. Podobně jako je tomu u formátů papíru. V České republice se v praxi, převážně u průmyslově vyráběných vazeb, používá označení versálkou "V" v kombinaci s číslem, které napovídá, o jaký druh se jedná. Dohromady je nám známo devět různých typů (V1 až V9). Nejlevnější sešitová vazba V1 — listy vkládány do sebe, ve hřbetu sešité skobkami nebo nití. Nejrozšířenější vazba s označením V2 (výše zmiňovaný paperback) — lepený knižní blok přímo s obálkou z tužšího kartonu. Vazba V3 je podobná V1 — *sešívaná* na horním okraji za použití malých skobiček, celek vložen do obálky. Vazba V4 — šitý knižní blok vlepený do měkkých desek. Hodí se například pro katalogy, u kterých chceme dosáhnout *luxusnějšího* vzhledu, nebo pro publikace, na které nemáme dostatečně vysoký rozpočet, ale nechceme jen paperback. Knihy s tímto druhem vazby se ale často rozpadají. Vlepené listy totiž začnou používáním vypadávat (odlepovat se). V5 a V6 jsou polotuhé vazby, které se použí-

vají méně často (lepoprela). V7, V8 a V9 jsou tuhé vazby. Hlavní slovo zde má V8 — lepenkové desky, do kterých je zavěšen lepený nebo šitý knižní blok.

Tuhé vazby, mimo to, že mají kvalitativně navrch, umožňují práci s různorodými dekoračními technikami jako je například slepotisk, ražba nebo speciální přímé barvy, například fosforeskující. Kniha může být obdařena praktickou záložkovou stužkou (zvaná treska) jakýchkoliv barev. Obálku lze zdobit potiskem, zlacením, ražbou z fólie, potáhnout knihařským plátnem, parciálním lakem, laminem nebo lze opatřit papírovým přebalem. Ten však není příliš trvanlivý. Často se ztratí nebo rychle opotřebuje a je lepší se mu vyhnout.

Druhů vazeb existuje tolik, že by jejich popis stačil na samostatnou práci. Zmíním tedy jen některé. Mezi velmi rozšířené patří kroužková a kanadská vazba. Jejich největšími klady jsou možnost dodatečného přidávání a odebírání listů ze svazku, snadné otevírání a nízká cena. Kroužková vazba však může působit neesteticky a neprofesionálně. Tento *problém* má vyřešit kanadská vazba, která se liší pouze tím, že celkem elegantním způsobem schová spirálovitou kroužkovou vazbu. Další samostatnou kapitolou by mohly být ručně šité, autorské, originální vazby. Šrouby na místo nití, *zauzlené* nepravidelné, nebo naopak perfektní a uhlazené šití, netradiční vzor... Největší využití mají tyto druhy vazeb u autorských knih, které často podtrhávají charakter knihy. Vazba je tedy prvkem, který poskytuje prostor se kreativně *vyblbnout*.

1.2.3 Materiál

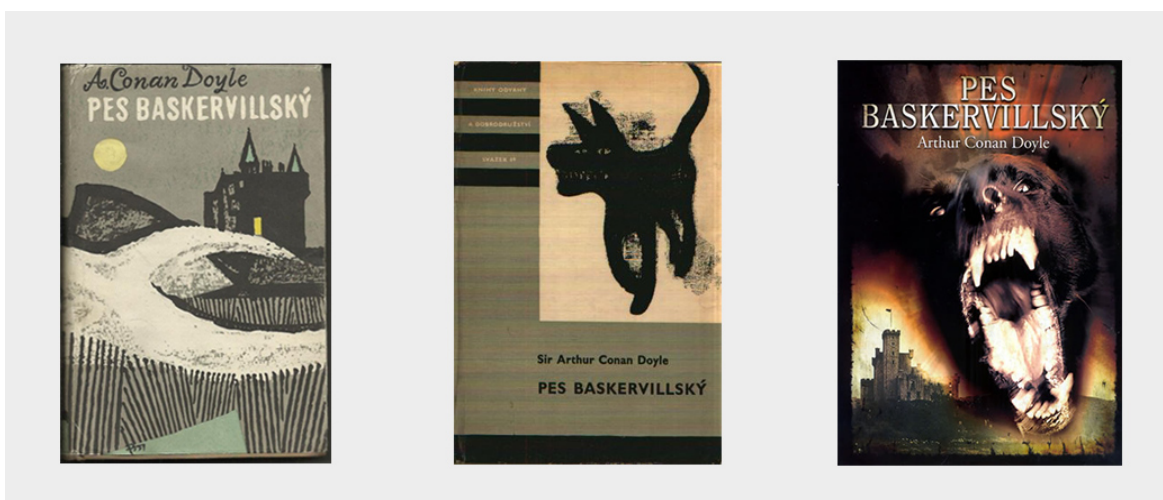
Hlavní roli u knih hraje papír. V případech oboustranně potištěných listů, což bývá u knih opravdu často, je nejlepší volit papír takové gramáže, který má menší opacitu (průhlednost). U příliš průsvitných papírů je pak čtení nepříjemné. Obsah z jedné strany svádí boj s obsahem ze strany druhé. Znaky tak mohou splývat a oko se rychle unaví. Převážně u beletrie je důležité na tuto skutečnost nezapomínat a volit nebělené nebo recyklované papíry. Ty totiž neodrážejí světlo tak silně a jsou lidskému oku bližší, příjemnější.

U odborných publikací je to opět trochu jinak. Velmi záleží na obsahu. Pokud pracujeme s fotografiemi, textu je v publikaci méně a chceme co nejkvalitnější výstup, je vhodné volit právě lakovaný, bělený papír. Tisk se na něm tolik *nerozpíjí*, je přesnější a detailnější. Vždy však záleží převážně na tom, čeho chceme docílit. Průsvitnost papíru nebo snížená kvalita tisku může být totiž záměr.

1.2.4 Struktura

"Každá fyzická kniha se skládá z vazby a knižního bloku. Vazba, tedy jakýsi obal knihy, tvoří její vnější část. Knižní blok, potiskuté a sešité archy papíru, část vnitřní."⁴

Toto pravidlo platí vždy a není dost dobře možné jej obejít (pokud se zrovna nejedná o autorskou knihu/objekt). Obal knihy je to, co čtenář uvidí jako první, a je tedy na místě věnovat této záležitosti značnou dávku pozornosti. To se dnes, soudě podle současného stavu obálek v knihkupectvích, moc často nestává. Zpracování bývá v mnoha případech dost žalostné a působí spíš dojmem, že jim úpravce naopak věnoval minimum energie. Což je škoda. K takovým *odfláknutím* dochází podle mě u literárních děl, jejichž kvalita je pro-
věřena dlouholetou žádaností mezi čtenáři. Významnou roli hraje i fakt, že se na pracovní místa úpravců často dostane samouk *creativec*. Podle toho to taky vypadá. Na obrázku číslo 3 je krásně vidět, jak se z mile ilustrované obálky, která má zlehka přiblížit náladu díla, postupně stává ryze prvoplánová, a nakonec ošklivá věc.



Obr. 3. *Pes Baskervillský*, zleva rok 1957, 1969, 2009

Vnitřní úprava by měla vždy ladit s tou vnější. Jedná se sice o dvě zdánlivě oddělené věci, ale ve finále tvoří jeden celek. Strukturální uspořádání uvnitř knihy má zarytá, časem ově-

4 PECINA, Martin. *Knihy a typografie*. 2. vyd., 2012, str. 66

řená pravidla, které si valná většina ani neuvědomuje. Jakmile se však nějakým způsobem naruší, může to čtenáře mást a zneřehlednit tak celou knihu.

Každá kniha by měla čtenáři poskytnout možnost se s ní *seznámit*. Mám na mysli prvních pár stran, které zpravidla obsahují informace o tom, kdo knihu vydal, titul a autora, věnování nebo poděkování, autorskou tiráž a obsah (u beletrie řazen spíš v závěrečné části knihy). Až potom následuje úvod a *náplň* v podobě autorova textu. Závěrečná část bývá vyhrazena rejstříkům, pojmům, seznamům použité literatury a konečně tiráži.

1.2.5 Tisk

Jak již bylo zmíněno, prvním krokem byl Guttenbergův knihtisk, který až do roku 1981 statečně držel vedoucí postavení. To už ale dál neplatí. Dnes dominuje ofset. Ten je ideální pro tisk velkého nákladu (okolo 1000 výtisků). Potom platí, že čím větší množství, tím menší cena. V opačném případě jde o drahou záležitost. Každá stránka musí mít vytvořeny své vlastní tiskové desky. U menších nákladů se ofset nevyplácí a většina tiskáren ho nebude ochotná udělat. Pro tyto případy našťestí existuje digitální tisk. Ten zaznamenal značný posun kupředu a začíná být schopen konkurovat ofsetovému tisku. Jednak pro svou cenu a také díky možnosti jednotlivé výtisky upravovat tak, že každý bude ve výsledku jedinečný.

1.3 Vizuální stránka věci

Souběžně s vývojem technologie tisku a rychle narůstajícím množstvím publikací, také vizuální kultura zaznamenala mnoho změn. Během druhé poloviny 20. století rozvíjí nový obor — grafický design. Základy mu položilo tzv. komerční umění, což je v podstatě umění v reklamě. Dodnes má za úkol jediné — odlišit od konkurence. K tomu využívá např. zajímavý materiál, zpracování nebo neobvyklý design (layout, písma).

Použití netradičních materiálů a technologií je nákladné. Je tedy obtížné si u nakladatelů jakýkoliv nadstandard prosadit. Něco jiného je to (opět) u autorských knih, kde je čistě na autorovi, jak hluboko je ochoten sáhnout do vlastních kapes.

Typografie a sazba také hrají podstatnou roli. Při jejich výběru je opět na místě brát v potaz to, o jaký druh knihy se jedná. Každá písmová rodina nebo font je něčím odlišný, charakteristický.

U beletrie vybíráme hlavní písmo především podle čitelnosti. Špatná volba písma může mít za následek okamžité odložení knihy stranou. Pro sazbu základního textu je lepší volit sazbu serifovým písmem: "*Protože zdobné patky antikvových písem pomáhají očím přeskakovat mezi znaky.*"⁵ Dnes už toto tvrzení není dogmatem, a to díky (některým) kvalitně zpracovaným bezpatkových písem.

U poezie mají úpravci mírně volnější ruce. Pracují s menším množstvím textu a kratšími odstavci. Celkem často se můžeme setkat se sbírkami vysázenými bezpatkovým písmem. Ani v tomto případě ale nesmíme opomínat čitelnost.

U odborných publikací je nutné myslet jednak na čitelnost (obzvláště v případech, kdy pracujeme s velkým množstvím textu) a na téma, kterému se kniha věnuje. Pokud je vážné (věda, historie, medicína atp.), není na místě použití ručně psaného, nebo dekorativního fontu.

Pro sazbu obecně, je klíčová znalost typografických pravidel. O publikace shromažďující tyto zákonitosti dnes není nouze. Ne všechny jsou však dobře zpracované. Vypíchna bych zahraniční publikaci *Typography*, v režii pánů Gavina Ambrose a Paula HARRISE. Mezi české, které stojí za to zmínit, nepochybně patří *Praktická typografie* od Pavla Kočičky a Filipa Blažka. Ta je plná ryze technických pravidel sazby a příkladů použití v konkrétních situacích. Zajímavé postřehy je možné najít v knize Martina Peciny s názvem *Knihy a typografie*, kde spíše než o pravidlech mluví o vlastních zkušenostech. Jeho kniha se čte asi nejlépe ze tří zmíněných. Je koncipovaná spíše jako beletrie psaná značně uvolněnou řečí.

Odborné publikace se neobejdou bez použití ilustrací, fotografií a jiných grafických prvků, které dokreslují rozebírané poznatky. Stejně je to i u knížek pro děti, kde obrázky napomáhají udržení pozornosti dítěte a rozvíjí jeho fantazii. U beletrie je to přesně naopak. Obrázky bývají až zbytečné, rušivé. U povídek nebo románů je lepší, fantazii nechat prostor. Drobné grafické prvky, například u nadpisů nových kapitol, však na škodu být nemusí.

5 AMBROSE, Gavin a Paul HARRIS. Grafický design: Typografie. Vyd. 1., 2010

2 AUTORSKÁ KNIHA

Vznik této disciplíny by se dal zařadit do období 60. a 70. let minulého století v rámci výtvarné avantgardy. Tehdy se jí intenzivně začínalo věnovat množství autorů (umělců, knižních grafiků, kreslířů, malířů, fotografů, atp.). Nejspíš byl tento *boom* způsoben určitým postrádáním lidského zásahu a řemeslného zpracování.

Autorská kniha ve finále často ani nemusí být knihou. Může se klidně stát, že výsledný *objekt* popírá všechny náležitosti pro knihu typické.

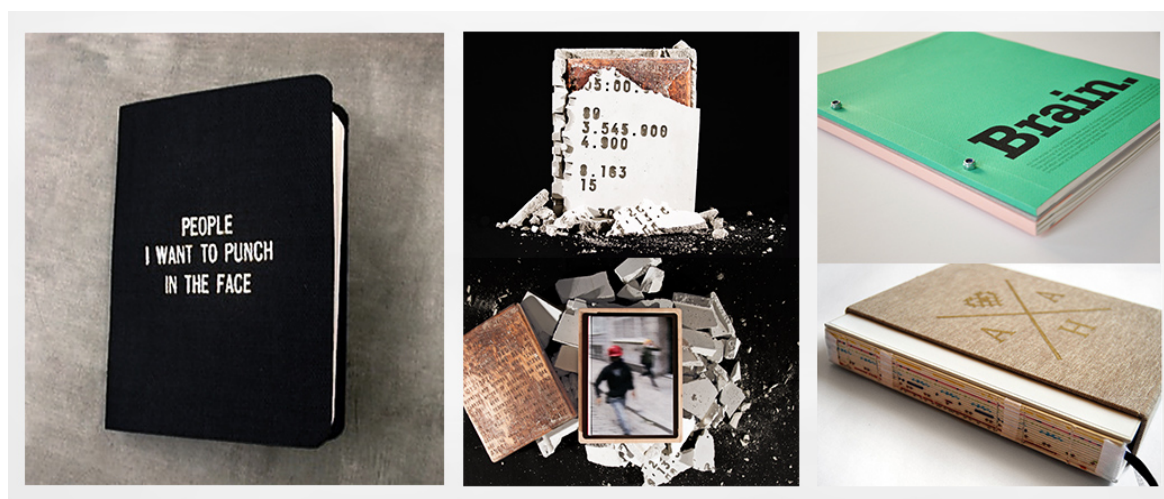
Materiálové zpracování bývá různorodé. Setkáme se s papírem, masivním dřevem, textilem, betonem, sklem, plastem, kovem... Vlastně asi s veškerým hmatatelným a formovatelným materiálem. Výsledné objekty bývají v mnohých případech opatřeny obalem, jakousi schránkou, vytvořenou také z materiálů všeho druhu. Dnes tato disciplína přesahuje i do digitálního zpracování (audio, video).

Obsah bývá různorodý. Může být převzatý, autorský nebo vůbec žádný. Může mít klasickou textovou formu, věnující se konkrétnímu tématu, nebo jen jakýsi metaforický charakter, kde je k jeho pochopení mnohdy nutné aktivní zapojení *čtenáře*.

Existuje v celku velké množství soutěží zabývajících se touto uměleckou kategorií. Převažuje u nich množství vážných témat, například zabývajících se sociálními otázkami, identitou jedince nebo skupin, genderové problematiky atp. Celkově bych tuto disciplínu rozdělila do dvou skupin: *experimentální* – mají apelovat na naše smysly, vyvolat u diváka určité emoce, nálady (spíše umělecké objekty, odvážné zpracování, většinou jen jeden originální kus); *utilitární* – mají šířit informace, být alespoň částečně funkční (splňují náležitosti pro knihu typické, jsou vydávány i po více kusech).



Obr. 4. příklady experimentálních knih



Obr. 5. příklady utilitárních knih

3 REÁL VS DIGITÁL

"V tomto post-digitálním věku nadále nejsou digitální technologie revolučním fenoménem, ale běžnou součástí každodenního života. Mutace hudby a filmu do bitů a bajtů. Stahování a streamování jsou považovány za samozřejmost. Nicméně, ve světě knih a magazinů je tato transformace stále na počátku."⁶ (volně přeloženo z anglického jazyka)

"Tisk je mrtvý." Tvrzení, které se nesčetněkrát objevilo v titulcích článků publikovaných nejen online, ale paradoxně i v tištěné podobě. Na počátku digitálního věku bylo toto médium považováno za ohrožený druh, velmi blízko svému úplnému vyhynutí. Což bylo pochopitelné. Digitalizace všeho explicitně hrozila, že zcela nahradí ono *staré* médium. Přinášela totiž nové kvality vyhovující současnému zrychlujícímu se světu. Na nějakou dobu, se tak opravdu zdálo, že tisk bude nahrazen. Aby taky ne. Mobilita, snadná dostupnost, rychlé vyhledávání v textech, možnost editace a sdílení — výhodné vlastnosti, které se nedají přehlížet. Podobná *revoluce* se odehrála i na poli gramofonových desek, rádií nebo videa. Nicméně, ani v jednom z případů nikdy nedošlo k úplnému vymizení. Zkrátka se vyvinuly a přizpůsobily požadavkům doby.

Smrt papíru byla poprvé předpovězena ve 20. století. Teoretiky a marketingové experty k tomu nejspíš vedl rozvoj elektronických sítí propojující domácnosti (zpočátku jen u movitých rodin). Vynález telegrafu, zavedení telefonních linek nebo audio nahrávek (existoval *digitální kiosk* = více méně mobilní zařízení plné předčítaných nahrávek, poháněno skupinkou drátů, podstatně mladší bratr iPodu), rádio, televize a nakonec i počítač. Všechny tyto vynálezy poskytovaly možnost rychlejší komunikace a přenos informací. Především televize způsobila v 60. letech 20. století obrovský převrat. Byla prvním médiem, umožňující distribuci informací doprovázenou videem, a to vše *real-time*. Stalo se tak v době, kdy se měnilo vnímání času a prostoru. Lidé byli fascinováni rychlostí a technologickými pokroky. Sledovat televizi nebo poslouchat rádio je přeci efektivnější, než pomalý pohyb oka po řádcích textu. To bylo něco, proti čemu zastaralé tištěné médium přeci nemohlo obstát. Tisk byl prostě příliš *pomalý*.

6 LUDOVICO, Alessandro. Post-digital print: the mutation of publishing since 1894., 2012

Pár let na to se v magazínu *Business Week* objevil článek, jehož druhá sekce začínala citací tehdejšího šéfa gigantické společnosti (největší bylo IBM) Xerox Corporation: "(...) v roce 1995 budu schopn "vyvolat" dokumenty ze složek na obrazovce... Bude možné obdržet poštu nebo zprávy... Nevím, do jaké míry budu chtít nadále pracovat s tištěným médiem."⁷ (pozn. volně přeloženo z anglického jazyka).

Jenomže technologie není vždy 100% spolehlivá. Čím dál častěji docházelo ke značným dysfunkcím systému a datovým ztrátám. Tento fakt naboural vizi budoucnosti jako kompletně digitální. Tady se náramně hodí rčení: Všechno zlé, je k něčemu dobré. Mnozí začali uvažovat nad tím, jak špatný byl jejich odhad neblahé budoucnosti tištěných médií. Začali svá mínění přehodnocovat a pohlížet na věc z trochu jiného úhlu. Namísto toho se objevovalo čím dál více článků a úvah o tom, jak vylepšit ověřené a zažité papírové médium, nebo jak jej přenést do digitálních médií. Jak jeho kvalitní vlastnosti *virtualizovat*.

Faktem je, že se to doposud zcela nepodařilo. Ano, existují elektronické knihy, které můžeme číst celkem pohodlně, kdekoliv a kdykoliv se nám zachce. Tomuto luxusu vděčíme vynálezům smart phonů, tabletů nebo zařízení, která mají sloužit výlučně ke čtení (např. Kindle). Jenomže, čtivost papíru se zdá být stále nepřekonaná a pro člověka důležitá. Například v situacích, kdy má člověk číst dlouhý text (jako například knihu) upřednostní tištěnou verzi před tou digitální. Pokud má k dispozici jen PDF verzi textového dokumentu, často si dokument i sám vytiskne. Z toho logicky plyne, že myšlenka tzv. *paperless office* (kancelář bez papíru), byla kardinální omyl. Spotřeba papíru se naopak zvyšuje. Tiskne se víc materiálu, než se dá vůbec přečíst.

7 The Office of the Future. In: BLOOMBERG, Marty. *Business week* [online]. European ed. New York, N.Y.: McGraw-Hill, 1985 [cit. 2014-05-13]. Dostupné z: <http://www.businessweek.com/stories/1975-06-30/the-office-of-the-futurebusinessweek-business-news-stock-market-and-financial-advice>

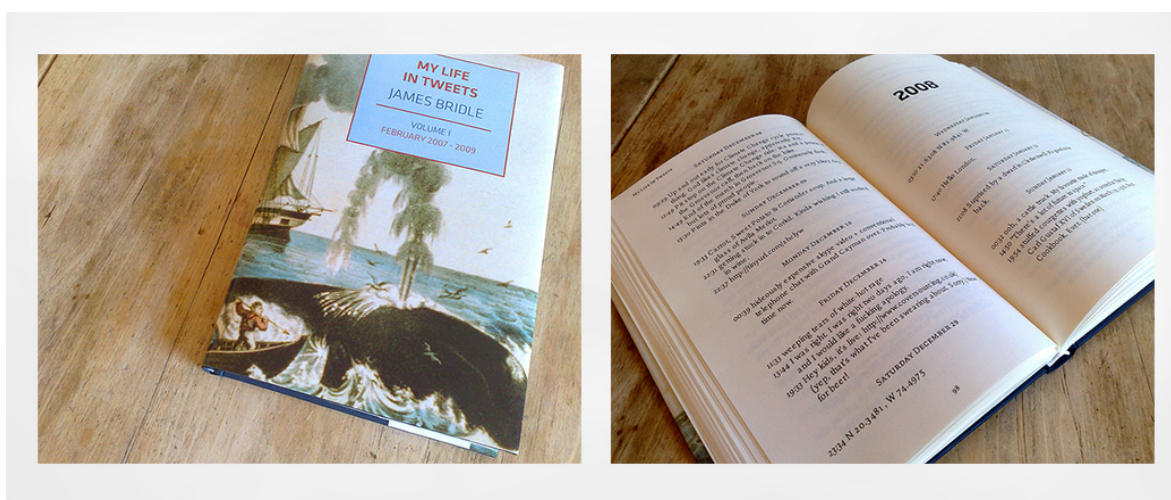
3.1 Experimenty

Stejně tak, jako není (zatím) možné komplexně digitalizovat tištěné médium a jeho charakteristické vlastnosti, nemůže ani digitální médium poskytnout vlastnosti papíru. Počítač nefunguje jako papír a naopak.

V 80. letech 20. století se poprvé objevuje pojem hypertext. Velmi zkráceně, hypertext je nelineární strukturování textu (v digitální podobě). Obsahuje hypertextové odkazy (hyperlinky), jejichž prostřednictvím se čtenář dostává k jiné informaci (odkazy na webové stránky, konkrétní pasáže v textu, obrázky, videa atp.). Dlouhou dobu nebylo možné tuto vlastnost žádným způsobem u tisku reprodukovat. To se však mělo díky neustále zdokonalujícím se zařízením a zlepšujícím se softwarovým arsenálem *brzy* změnit.

Prvním krokem bylo zavedení POD — print on demand. V češtině překládáno jako tisk na požádání. POD s sebou přinesl zásadní změnu. Díky digitální technologii, na které byl založen, umožňoval rychlý tisk v malých nákladech. Stačilo zaslat PDF dokument. Ten byl za velmi krátkou dobu vytištěn a zhruba během týdne se jeho finální verze dostala ke koncovému zákazníkovi.

Otevřel se tak prostor pro vznik individuálních *experimentálních* titulů. Hezkým příkladem je "My life in Tweets" od Jamese Bridla (obr. č. 6), což je sbírka všech autorových postů na twitteru, které během dvou let zveřejnil. Vzniklá kniha/deník transformuje to, co bylo původně čistě digitální, ve věc, která má vydržet v hmatatelné podobě.



Obr. 6. James Bridle – My life in Tweets

V roce 2007 se poprvé objevuje něco, co se dá označit za počátek kreativního programování. Anglické nakladatelství Faber & Faber oslovilo designéra jménem Karsten Schmidt, kvůli spolupráci na vývoji softwaru, který měl sám generovat knižní obálky. Každou sekundou tak vznikal jeden unikát.

V roce 2009 přichází Per-Oskar Leu se svým projektem "The Bachelor Machine", která uměla podepsat spisovatele Franze Kafku. Vzniklo tak množství *podepsaných originálů*.

Poté se objevuje Philip M. Parker. Díky softwaru, jehož byl autorem, shromažďoval volně dostupné informace z internetu a následně z nich sestavoval knihy (vydal asi 200 000 kusů, obvykle 150 stran tlustých). Podobně laděných open source programů vznikla od té doby spousta.

3.2 Digitální papír

Tyto experimenty pomalu vedly ke vzniku nové technologie. Ta byla představena veřejnosti v 90. letech — elektronické čtečky. Jejich displej je složen z elektronicky poháněných mikrokuliček (nesvětelných pixelů), které se buď zapnou, nebo vypnou. Podle napětí. Tato technologie šetří lidské oko. Display nezáří a vypadá více *papírově*.

Největší boom proběhl v letech 2008 a 2009, kdy firmy Amazon, Sony a Barnes & Noble uvedly do oběhu nové modely. Nejznámější a nejrozšířenější je čtečka Kindle z dílen Amazonu. V tomto období vznikalo obrovské množství e-books (elektronických knih) a opravdu, zdálo se, že nad tištěnými knihami, magazíny, nebo novinami vede. Nicméně, kvantita zde dávala na frač kvalitě (což platí dodnes). Možná i díky tomu se tento boom utlumil.

Ačkoliv jsem ke čtečkám tohoto typu nikdy nenalezla cestu, jsou podle mě velkým přínosem. Jsou skladnější (jedno zařízení zvládne několik desítek, ne-li stovek knih), a proto svým způsobem ekonomické. Dokud však nebudou schopny měnit formu podle obsahu, stěží dosáhnou kvalit tištěných médií.

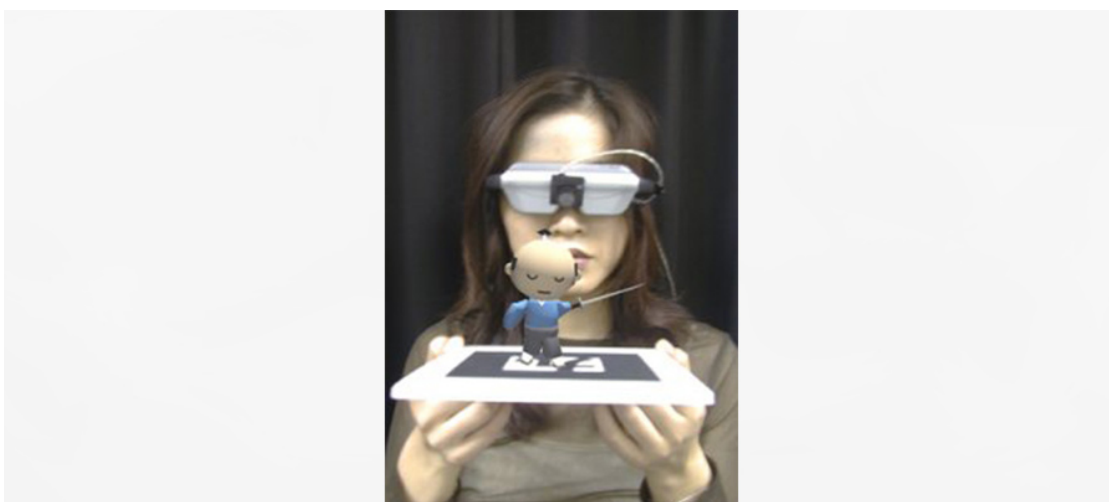
3.3 Rozšířená realita

*"Během posledních několika desetiletí, tisk a digitalizace postupovaly od flirtování a randění k jejich zasnoubení. Teď konečně dochází k jejich manželskému svazku – a v tento moment to začíná být zajímavé."*⁸ (volně přeloženo z anglického jazyka)

Když už se *podařilo* zdigitalizovat knihu, celkem logicky se objevily tendence zkusit to i naopak, dodat tištěnému objektu digitální nádech.

Pojem rozšířená realita, zkr. RR (anglicky augmented reality, zkr. AR), byl poprvé použit v roce 1990, kdy americký profesor Tom Caudell pracoval na vývoji počítačů palubových desek pro boeigy. V různých formách se objevoval již několik let předtím. Nechci se však pouštět do zkoumání historického vývoje a opět si dovoluji přeskočit rovnou k tomu, v jaké podobě známe RR dnes.

Do roku 1999 byla technologie RR drahou a velmi komplikovanou *hračkou* vědců. Běžný konzument se s ní setkal, až když Hirokazu Kato (vědec institutu Nara Institute of Science and Technology), uveřejnil ARToolKit, open source platformu. Vůbec poprvé bylo prostřednictvím videa možné zmapovat reálné prostředí a *jednoduše* jej zkombinovat s virtuálním světem (například s 3D objekty).



Obr. 7. ARToolkit v praxi

Byly to ale až chytré telefony (smartphones) a tablety, vybavené nepostradatelným fotoaparátem a 3G nebo Wifi připojením, které způsobily masivní expanzi RR mezi *obyčejné* lidi.

Jedná se o zlomovou technologii, umožňující digitálně obohacený pohled na svět. Za pomoci kamery a senzorů, RR přidává vrstvy obsahující digitální informace (videa, animace, fotografie, zvuky) přímo na prostředí kolem nás. Všechno v reálném čase. Laicky řečeno, pomyslná hranice mezi tím, co je digitální a co je reálné, se rozplývá.

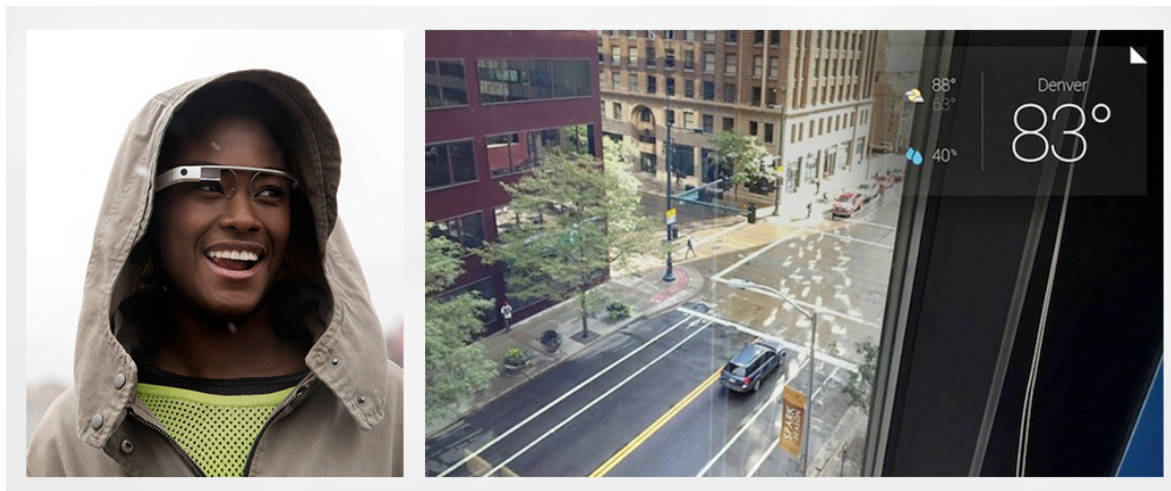
Tento nový přístup neměl způsobit další *smrt* tisku. Měl jej naopak obohatit, rozšířit jeho *omezené* vlastnosti o další, interaktivní rozměr. Došlo tak k tomu, co se dříve zdálo neuskutečnitelným (princip RR by se totiž dal přirovnat k funkci hypertextových odkazů, viz str. 26).

3.3.1 Zařízení

K zobrazení RR je vždy zapotřebí nějaké zařízení. Například web kamera (ať už připojenou k počítači, nebo integrovanou v notebooku), chytrý telefon, nebo tablet. Dále pak příslušný software (ve většině případů volně dostupné aplikace) a konečně, velmi podstatné internetové připojení. Každý, kdo je takto vybaven, je dnes díky množství různorodých (občas) user-friendly aplikací schopen zobrazovat rozšířené obsahy, a také tvořit vlastní *reality*.

Největší povědomí o RR je pravděpodobně spjato s využitím u tištěných materiálů — QR kódy, etikety výrobků, obálky a obsahy časopisů atp. Pořád se však setkáme s lidmi, co tento pojem jakživ neslyšeli a po názorné ukázce se nestačí divit, *co to ty mobility dneska dokážou*. Kouzlo této technologie spočívá v tom, že baví. Mnohé fascinuje a je snadno dostupná.

Mezi nejnovější zobrazovací zařízení patří Google glass a Oculus. Ty už jsou dražší a komplikovanější. Jedná se o velmi složité technologie. Zkráceně... V obou případech se v podstatě jedná o *brýle*. Google glass promítá digitální prvky *na* reálný svět. Má sloužit jako nástroj, usnadňující naše životy tím, že umožňuje být nepřetržitě online. Poskytuje tak rychlou komunikaci s osobními sociálními sítěmi a přístup k těm nejaktuálnějším informacím (obr. 8.). Podle propagačních kampaní má být i stylovým doplňkem. O čemž by se dalo polemizovat.



Obr. 8. Google glass – zařízení, pohled

Zařízení Oculus je navrženo pro herní prostředí. Po jeho nasazení je vidět jen a pouze virtuální realita. Člověk je *teleportován* do hry a cítí se, jakoby tam opravdu byl (obr. 9.). Nutno poznamenat, že Oculus je funkční i offline.



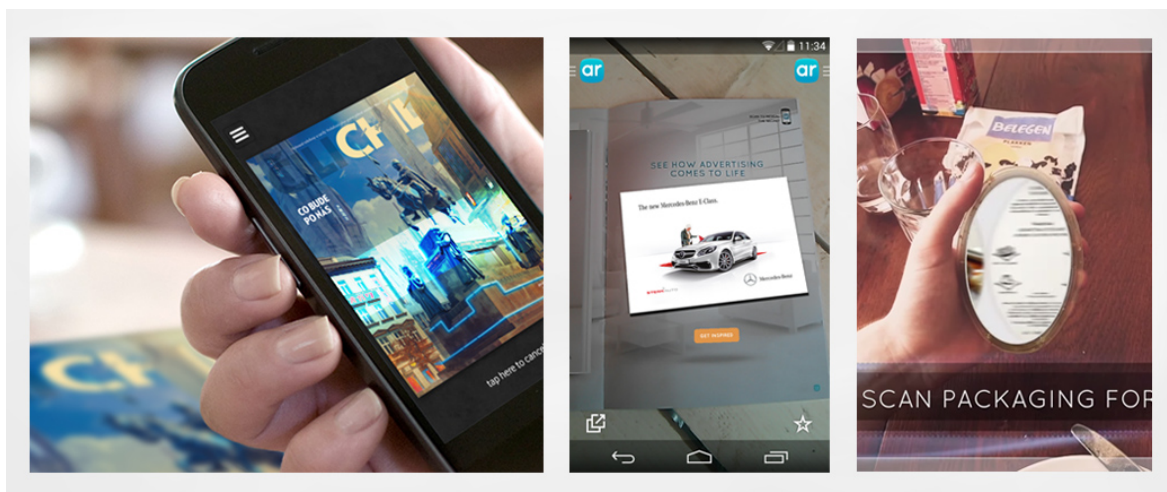
Obr.9. Oculus – zařízení, pohled

3.3.2 Letem světem

Rešerše, průzkum, analýza — nutnost, která doprovází každý začátek projektu. Při přípravě řešení je zapotřebí seznámit se s tím, jaké jsou možnosti zpracování, co a se již objevilo a v jakých formách.

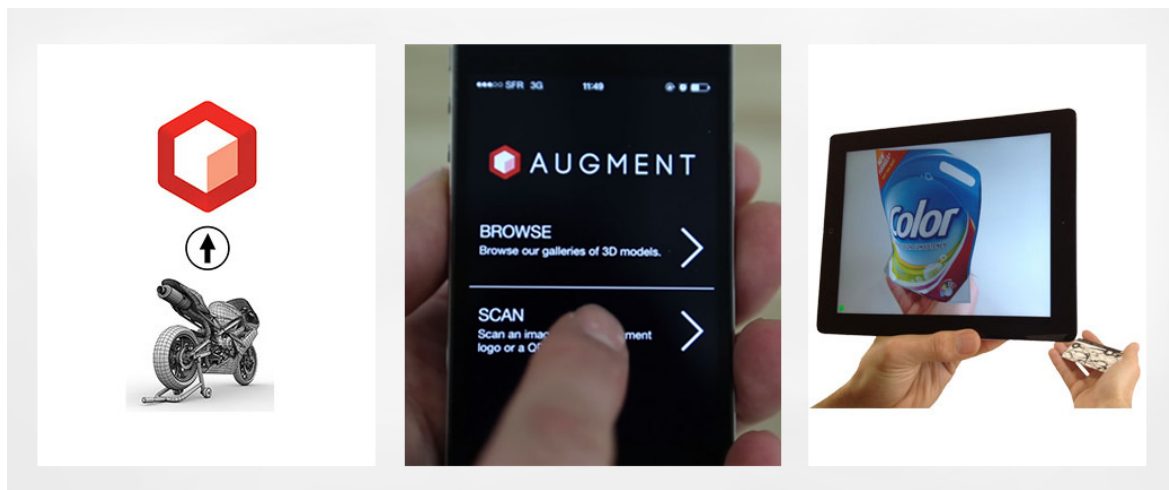
Zaměříme se na chytré telefony a aplikace podporující RR, kterých dnes existuje až překvapivě velké množství. Ne všechny však fungují tak, jak by se dalo očekávat. Většina z nich je zdarma ke stažení v app storech. Co však zdarma není, jsou služby, které nabízejí (tvorba vlastních projektů).

Snad nejrozšířenější je aplikace Layar. Ta nabízí široké využití. Mimo jiné tvůrci nabízí také kompletní servis reklamních kampaní pro firmy různých specializací. Aplikace se může pochlubit příjemným uživatelským rozhraním. To samé platí i pro její webové stránky, kde je k nalezení kompletní informace. Velmi sympatická je možnost zdarma vytvořit vlastní projekt, prostřednictvím nástroje *Creator*. Nicméně dokud si uživatel jejich služby nezaplatí, nevyhne se velkému množství obtěžujících reklam.



Obr. 10. Příklady využití aplikace Layar

Druhou aplikací, která stojí za zmínku, je Augment. Ta zvládá v podstatě totéž, co nabízí Layar. Rozdíl je však v tom, že navíc podporuje práci s 3D modely (podobně jako AR-Toolkit). Umožňuje real-time vizualizace vlastních modelů (nebo modelů z jejich online databáze), vytvořených v programech jako jsou 3Ds Max, Sketchup, Maya, SolidWorks, Cinema 4D atd. Tyto modely je možné dále zvětšovat, zmenšovat, přemisťovat nebo otáčet přímo na displeji telefonu. Velmi dobré využití nalezne při práci s POP stojany, kdy lze své návrhy předvést přímo na místě, pro které jsou navrhovány.



Obr. 11. Funkce aplikace Augment

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 IDEA

4.1 Koncept – úvaha o vlastním řešení

Základním popudem myšlenky vytvořit autorskou knihu byla především snaha, naučit se něco nového, rozšířit si znalosti v oblasti mého oboru a oboru grafického designu. Nechtěla jsem vytvořit *jen* další webovou stránku nebo uživatelské rozhraní aplikace, které jsou ve finále jen jakýmsi balíčkem dat na disku. V žádném případě však nechci tvrdit, že mě tato forma designu nebaví, právě naopak. Informační technologie mě nepřestávají fascinovat.

Neustálý rozkvět, nové nástroje, nové způsoby práce... Díky tomu jsem byla schopná najít téma, ve kterém bylo možné propojit tyto dva světy — reálný a digitální. Výsledkem se stal objekt autorské knihy, obohacený digitálním přesahem ve formě rozšířené reality. Jedná se tedy nejen o tištěnou, ale částečně i interaktivní knihu. Vzniklé dílo tak má větší potenciál a autenticitu.

Volba tématu, kterým se má kniha zabývat, proběhla poměrně rychle. Downhill biking je moje vášeň. Od prvního sjezdu vím, že se bez zvýšené hladiny adrenalinu v krvi, kontaktu s přírodou a seznamování se s lidmi, co pro tenhle sport v podstatě žijí, neobejdu.

Bez určitých znalostí a informací se však člověk ani zde neobejde. Na internetu je toho samozřejmě k dohledání spousty, o to složitější je ale vybrat si správnou informaci. Často navíc bývají vizuály webových stránek s touto tematikou dosti chabé. Totéž platí i o tištěných publikacích, kterých o downhillu, jakožto relativně mladé disciplíně, není mnoho. Po průzkumu knihkupectví a internetu jsem se utvrdila v tom, že vytvořit knihu na toto téma, pojatou s určitou dávkou nadsázky, s obsahem vycházejícím z osobních zkušeností a s redukováným množstvím technických specifikací, bude tím *pravým ořechovým*.

4.2 Stanovení cílů

Cílem je vytvořit knihu, která čtenáře seznámí s disciplínou MTB, konkrétně downhillem a rozšíří povědomí o jeho existenci. Knihu, která i přesto, že se zabývá sportovní tematikou, zaujme jak obsahově, tak vizuálně. Drtivá většina lidí, se kterými jsem se kdy pustila do rozhovoru o tom, co dělám ve volném čase, vlastně netuší, co že to ten downhill je.

Cílem není uspokojit všechny. Kniha je určena převážně mladším generacím. A to z toho důvodu, že věk zainteresovaných se pohybuje v číslech od 12 do 30 let.

Může však být lákadlem i pro *nezasvěcené*, jakousi pomůckou, takříkajíc odrazovým můstkem, při rozhodování jaké kolo si koupit, kde jezdit a jak začít. Může sloužit i jako nástroj, jehož prostřednictvím se mámy a tátové dozvědí, co že vlastně ten jejich kluk/holka dělá. Nebo může být (snad) klenotem v osobní knihovničce.

4.3 Postup práce aneb výzva přijata

Na počátku stála (jak jinak) analýza a rešerše. Díky průzkumu současných řešení knih s podobnou tematikou, jsem byla rozhodnutá vytvořit unikát, který by se vymykal standardům. Dílo mělo být pojato experimentálně, až *punkově*. V podstatě bez respektování symetrického layoutu a pravidel sazby. Původně se zdálo, že takto extrémní přístup se k extrémním sportům hodí. Výsledek ale spíš dráždil a vyčerpával svou složitostí a nečitelností. Dosáhnout takto *konceptuálního* díla nebyl můj záměr. Tento přístup mi seděl čím dál méně a snažila jsem se najít kompromis mezi uhlazeným a *divokým* zpracováním.

Největší výzvou je autorský obsah. Nutno konstatovat, že jsem si jeho tvorbu představovala jako Hurvínek válku. Brzy jsem narazila na problémy, týkající se nedostatku materiálů. Nejednalo se však o bezvýchodnou situaci. Díky známostem ze sféry downhillu, se mi podařilo nashromáždit potřebné množství fotografií různých kvalit. Tyto kvalitativní rozdíly přirozeně vyústily v myšlenku onen *punkový* nádech přeci jen z části zachovat. A to tak, že kvalitu všech fotografií degraduji na stejnou úroveň.

V podobném duchu jsou psány i texty. Zvolila jsem formu jazyka, která je pro tento sport typická (slangové výrazy, neformální čeština). Obsah vychází převážně z osobních zkušeností, ze zkušeností ostatních jezdců a částečně z volně dostupných zdrojů (internet).

5 NAVRHOVANÉ ŘEŠENÍ

5.1 Formát a layout

Formát neboli velikost knihy, je přizpůsoben obsahu a účelu knihy. Nechtěla jsem ani velkou, ani příliš malou knihu. Čím větší totiž publikace je, tím horší je manipulace s ní. Příliš malý kapesní formát pak komplikuje vkládání obrázků. Hledala jsem tedy zlatou střední cestu. Snažila jsem se vyhnout formátům vycházejícím z řady A, které svým obdélníkovým tvarem nevyhovují mému záměru. Dospěla jsem k volbě spíš *čtvercovitého* formátu — 175×226 mm.

Layout jsem zvolila asymetrický. Stanovila jsem sazební obrazec. Tomu jsem následně vytvořila mřížku, ze které v sazbě textu (částečně) vycházím. Pro doplňující grafické prvky jsem vytvořila další mřížku, nerespektující sazební obrazec. Tato kombinace vedla k něčemu, co bych nazvala jakousi symetrickou asymetrií.

5.2 Písmo

*"I když můžete design vytvořit s pouhým jedním písmem, mnohem častěji se jich používá víc. Zapojení dvou a více písem okamžitě umožní vytvořit hierarchii, která orientaci v dokumentu nesmírně zjednodušuje."*⁹

To samozřejmě může mít i opačný efekt. Záleží na tom, čeho chceme dosáhnout a tomu uzpůsobit výběr písem. V mém případě, se nesnažím o čistý design striktně dodržující sazební pravidla. Cílem je dodat knize, tzv. šmrnc, ale zároveň zachovat přiměřenou čitelnost. Tento cíl jsem si stanovila vycházejíc z faktu, že downhill je na jednu stranu velmi živá, zábavná disciplína, ale na straně druhé, je disciplínou, bohatou na konstrukčně i technologicky složité mechanismy kol.

Jako titulkové písmo jsem zvolila velmi hravý font ZIGZAG z dílny Volcano Type. Font nabízí 4 alternativy (viz obr. 12).

9 AMBROSE, Gavin, HARRIS, Paul. Typografie: Grafický design.,2010, str. 66



TITULKOVÉ PÍSMO
HEJ HEJ HEJ HEJ

Obr. 12. Titulkové písmo ZIGZAG

Primární, nebo také chlebové písmo je oproti tomu geometricky laděný DIN Pro. Jedno z mála bezpatkových písem, které je dobře čitelné i ve větších blocích textů a menších velikostech, je plně vybaveno diakritikou a vyhovuje mým požadavkům.



VSTÁVAT, VSTÁVAT, ŠKOLA VOLÁ
Předstíráme spánek

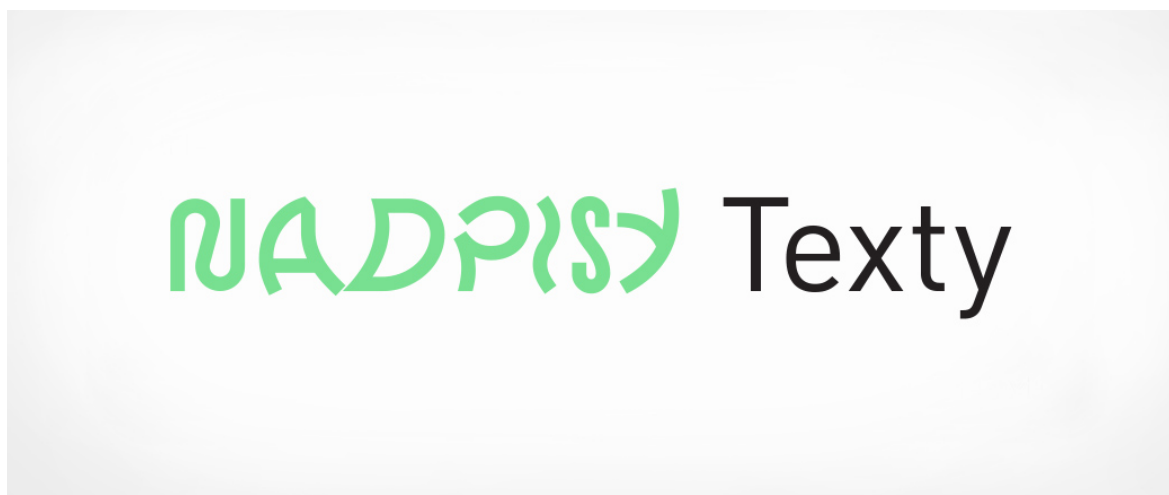
Mám pro vás překvapení, celou noc sněžilo, venku je jak na severní točně.

Obr. 13. Primární písmo DIN Pro

5.3 Barevnost

Obsah knihy je rozdělen do dvou částí. První je více popisná, obsahuje větší množství textu. Druhá pak obrazově mapuje českou a slovenskou scénu downhillu, je tedy spíše obra-

zová. Pro první kapitolu jsem zvolila minimální barevnost. Je převážně černobílá, oživena doplňkovou barvou. Druhá část knihy, je naopak plnobarevná.



Obr. 14. Barevnost demonstrována na porovnání písem

5.4 Přidaná hodnota

Jak jsem již zmínila v teoretické části práce, kniha je doplněna o rozšířenou realitu. Využití najde především v první části knihy. Konkrétně u popisu druhů kol, jejich součástí nebo chráničů. Pracuji zde s 3D modely objektů, které umožní čtenáři si je blíže *osahat*. Dále využívám možnosti odkazů na webové stránky a videa, o kterých se v knize zmiňuji.

5.5 Papír

Papír jsem vybírala na základě parametru transparentnosti. Chtěla jsem se vyhnout rušivému prosvítání jedné stránky na druhou, které znepříjemňuje čtení. Papír větší gramáže pro mě byla tedy jasná volba. Sáhla jsem po nelakovaném papíru Olin Regular v krémovém odstínu, který mě zaujal jak barvou, tak příjemnou povrchovou úpravou.

5.6 Vazba

Úplně původní záměr byl použít šitou blokovou vazbu s papírovou obálkou větší gramáže. Od tohoto řešení jsem však nakonec ustoupila. Důvodem byl především nedostačující rozměr potisknutelné plochy archu ve Zlínském Z-Studiu, které vlastní velmi kvalitní tiskárnu

HP Indigo. Mnou navržený formát neumožní vměstnat na arch oboustranně potištěnou dvoustránku, ale jen stránku samotnou. Jednotlivé listy již nelze svázat tak, aby bylo šití viditelné jen ve hřbetu. Jiná řešení vazeb, u kterých je vidět šití zepředu i zezadu knihy, mi nevyhovovala. V úvahu přicházela tedy méně kvalitní lepená vazba. Ve finále to však není takový problém. Po konzultaci s ostříleným knihařem, panem Janotou, jsem svou nedůvěru v lepenou vazbu přehodnotila. Při kvalitním zpracování vypadá hezky, vydrží dlouho, a to i v případě nešetrného zacházení.

ZÁVĚR

Tento projekt byla jedna velká výzva. Cesta do cíle byla dlouhá a plná překážek. Přesně tak to ale podle mě má být. Na snadných úkolech se člověk ničemu novému nepříučí. Rozsah práce mě zprvu zaskočil, možná i trochu vyděsil. Na druhou stranu jsem si mohla rozšířit obzory. A přesně v to jsem doufala.

Výsledek mé práce však může mnohdy vyvolávat rozpaky. Jednak u ostřílených knižních grafiků, které může pohoršit uvolněný layout a hravé písmo, tak i v řadách zkušených *bajkerů*, kteří (jak se ukázalo v mém malém průzkumu), prahnou spíš po knize mapující historický vývoj downhillu, nebo životy vysloužilých borců.

Knihy by neměla být brána příliš vážně. Mým záměrem nebylo vytvořit *vědeckou* publikaci. Smysl mé knihy spočívá v seskupení nejpodstatnějších informací, poznatků a obrazové dokumentace disciplíny, která mě zajímá, baví, a o které zatím není příliš velké povědomí (v porovnání např. s fotbalem). Zdálo se mi, že publikace s obsahem založeným na zkušenostech, by mohla být k užitku mnohým začátečníkům, nebo mírně pokročilým jezdcům, kteří kolem sebe nemají komunitu lidí s podobnými zájmy.

Využitím rozšířené reality, se z *nudného* objektu knihy, stává interaktivní záležitost, která je v době informačních technologií, pomalu ale jistě nutností.

Na úplný závěr práce by se náramně hodila reklama s názvem "Paper has a great future", která výstižně demonstruje vztah k papíru v době informačních technologií. Protože ale není možné jej sem vložit nebo použít rozšířenou realitu, můžu jen doporučit jeho dohledání na kanále youtube.com.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] DUBUFFET, Jean. *Dusivá kultura*. Překlad Ladislav Šerý. V Praze: Herrmann, 1998, [120] s. ISBN 80-238-2543-7.
- [2] PECINA, Martin. *Knihy a typografie*. 2. vyd., rozš. Překlad Ladislav Šerý. Brno: Host, 2012, 308 s. ISBN 978-80-7294-813-0.
- [3] AMBROSE, Gavin a Paul HARRIS. *Grafický design: Typografie*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2010, 175 s. ISBN 978-80-251-2967-8.
- [4] LUDOVICO, Alessandro. *Post-digital print: the mutation of publishing since 1894*. 1000 ex. Eindhoven: Onomatopee, 2012. ISBN 978-907-8454-878.
- [5] MÜLLER-BROCKMANN, Josef. *Grid systems in graphic design: a visual communication manual for graphic designers, typographers and three dimensional designers = Rastersysteme für die visuelle Gestaltung : ein Handbuch für Grafiker, Typographen und Ausstellungsgestalter*. 8th ed. Zürich: Niggli, 2012, 176 s. ISBN 978-3-7212-0145-1.
- [6] AMBROSE, Gavin a Paul HARRIS. *Layout: velký průvodce grafickou úpravou*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2009, 193 s. ISBN 978-80-251-2165-8.
- [7] ZINN, Lennard. *Zinn*. 5th ed. Boulder, Colo.: Velopress, c2010, xx, 436 p. ISBN 978-193-4030-592.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

POD	Print on demand
RR	Rozšířená realita
AR	Augmented reality
MTB	Mountain biking
DH	Downhill

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1. Graf mapující nárůst produkce knih	11
Obr. 2. Porovnání Albatross a Penguin books	15
Obr. 3. Pes Baskervillský, zleva rok 1957,1969, 2009	17
Obr. 4. Příklady experimentálních knih	21
Obr. 5. Příklady utilitárních knih	21
Obr. 6. James Bridle – My life in Tweets	24
Obr. 7. ARToolkit v praxi	26
Obr. 8. Google glass – zařízení, pohled	28
Obr. 9. Oculus – zařízení, pohled	28
Obr. 10. Příklady využití aplikace Layar	29
Obr. 11. Funkce aplikace Augment	30
Obr. 12. Titulkové písmo ZIGZAG	35
Obr. 13. Primární písmo DIN Pro	35
Obr. 14. Barevnost demonstrována na porovnání písem	36

SEZNAM PŘÍLOH

CD s touto prací ve formátech: .doc, .pdf

CD s obrazovou dokumentací