

Autorská sbírka básní s ilustracemi

Jakub Marek

Bakalářská práce
2021



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Digitální design

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Jakub Marek**
Osobní číslo: **K18006**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design – Digitální design**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **Autorská sbírka básní s ilustracemi**

Zásady pro vypracování

Rešerše inspiračních zdrojů vztahujících se k tématu práce.
Vlastní analýza poznatků pro následnou práci s tématem.
Variantní návrhy řešení.
Postup zpracování vybrané (nejlepší) varianty řešení.
Výsledek v podobě vytištěné a svázané knihy.

- teoretická část v rozsahu 25-30 normostran textu
- prototyp nebo funkční model nebo fyzický model v měřítku 1:1, 1:2, 1:3, 1:5, 1:10 podle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce
- grafická prezentace v rozsahu minimálně 2,8 m²

Rozsah bakalářské práce: **viz Zásady pro vypracování**
Rozsah příloh: **viz Zásady pro vypracování**
Forma zpracování bakalářské práce: **Tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

BHASKARAN, Lakshmi. *Design publikací: vizuální komunikace tištěných médií*. V Praze: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-993-1.
KLANTEN, Robert, Sven EHMANN. *Visual storytelling: Inspiring a New Visual Language*. Gestalten, Berlin, 2011, ISBN 978-3-89955-375-8
SRP, Karel, Polana BREGANTOVÁ a Lenka BYDŽOVSKÁ. *Karel Teige a typografie: asymetrická harmonie*. Praha: Arbor vitae ve spolupráci s nakladatelstvím Filip Tomáš – Akropolis, 2009. ISBN 978-80-87164-17-4(Arborvitae).
TSCHICHOLD, Jan. *The new typography: a handbook for modern designers*. St ed. Berkeley: University of California Press, 1998. ISBN 0-520-07147-6.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Václav Skácel**
Ateliér Digitální design

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2020**
Termín odevzdání bakalářské práce: **21. května 2021**



L.S.

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2020

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- podle § 60 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 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 13.4.2021

Jméno a příjmení studenta: JAKUB MAREK

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Cílem této bakalářské práce je vytvoření autorské knihy autorských básní společně s ilustracemi společně s využitím čím dál častějšího prvku v dnešním designu a aplikacích – totiž rozšířené reality. V teoretické části mé práce se zabývám poznatky z tvorby knih a různými cestami, jak je možné ke knize nejen poezie přistupovat. To samé provádím i při poznávání různých přístupů k ilustraci, po níž rozebírám možnosti rozšířené reality a její možnosti využití. V praktické části je popisováno navrhované řešení, postup tvorby projektu a obtíže s ním spojené.

Knihy, poezie, rozšířená realita, ilustrace

ABSTRACT

The goal of this bachelor's thesis is to create an author's book of author's poems with illustrations together with the use of an increasingly common element in today's design and applications - namely augmented reality. In the theoretical part of my work I deal with knowledge from the creation of books and various ways in which it is possible to approach the book not only poetry. I do the same when learning about different approaches to illustration, after which I discuss the possibilities of augmented reality and its possibilities of use. The practical part is a description of the proposed solution, the process of creating a project and the difficulties associated with it.

Book, poetry, augmented reality, illustration

Rád bych poděkoval vedoucímu mé práce MgA. Václavu Skácelovi za užitečné rady při směřování a formování mé práce, obohacující postřehy a odborné vedení a ak. mal. Miroslavu Borošovi za vypracování oponentury. Dále pak Mgr. Věře Gabrhelíkové a Mgr. Lence Ochránkové za kontrolu stylistiky a češtinářskou korekci básní pro praktickou část bakalářské práce, a v neposlední řadě své rodině a přátelům, bez jejichž podpory bych se vůbec nemusel k bakalářské práci dopracovat.

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

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 GRAFICKÁ ÚPRAVA, ILUSTRACE A SAZBA KNIH	11
1.1 KNIHA	12
1.1.1 Formát a forma	13
1.1.2 Vazba.....	14
1.2 GRAFICKÁ ÚPRAVA	14
1.2.1 Obálka	15
1.2.2 Ilustrace	16
1.2.3 Typografie	16
2 ANALÝZA VYDANÝCH TITULŮ	18
2.1 POEZIE.....	19
2.1.1 Apollinaire, Guillaume: Kaligramy	19
2.1.2 Klee, Paul: Čáry	20
2.1.3 Skácel, Jan: Kdo pije potmě víno.....	21
2.1.4 Kryl, Karel: Knížka Karla Kryla	22
2.1.5 Zahradníček, Jan: Znamení moci	23
2.1.6 Reynek, Bohuslav: Odlet vlaštovek	24
2.1.7 Lennon, John: Španěl na vesnici	25
2.1.8 Jirous, Ivan Martin: Magorovy labutí písně	26
2.1.9 Nikl, Petr: Pohádka o Rybitince.....	27
2.1.10 Nikl, Petr: Jěľěňovití.....	28
2.2 PRÓZA, DENÍKY	29
2.2.1 Smutný, Jan: Mozek Génia	29
2.2.2 Mudráková, Lucie: Medvědí příběh.....	30
2.2.3 Kašpar, Adam: Mapa hor	31
2.2.4 Kašpar, Adam: Deníky a brožury k výstavám	32
2.3 KNIHY S PŘESAHEM DO ROZŠÍŘENÉ REALITY.....	33
2.3.1 Sluneční soustava – rozšířená realita	33
2.3.2 Vividbooks – Interaktivní učebnice fyziky	34
2.3.3 Vrána, Tomáš: Newborn	35
3 MOŽNOSTI ROZŠÍŘENÉ REALITY	36
3.1 3D BRÝLE	37
3.2 APLIKACE PRO ROZŠÍŘENOU REALITU	37
3.2.1 Artivive	38
3.2.2 Bundlar.....	38
3.2.3 ZapWorks	39
3.2.4 Vectary Web AR.....	39
3.3 ELEKTRONICKÁ TUŽKA	40
3.4 INTERAKTIVNÍ PLATFORMY	40

3.4.1	Čtečka knih.....	40
3.4.2	Mobilní telefon.....	41
4	ZÁVĚR.....	42
II	PRAKTICKÁ ČÁST.....	44
5	O PROJEKTU.....	45
5.1	CÍL PROJEKTU.....	45
5.2	CÍLOVÁ SKUPINA.....	45
6	UŽIVATELSKÝ VÝZKUM.....	46
6.1	POPIS.....	46
6.2	CÍL VÝZKUMU.....	46
6.3	RESPONDENTI.....	46
6.4	ZÁVĚR.....	46
7	INSPIRACE, KONCEPCE.....	47
7.1	FORMÁT.....	47
7.2	PAPÍR.....	47
7.3	VÝBĚR TVORBY ILUSTRACÍ.....	47
7.4	INSPIRACE.....	48
8	POSTUP PRÁCE.....	49
8.1	PRVNÍ FÁZE – NÁVRHY, ZKOUŠKY, SKICI, PŘEMÝŠLENÍ.....	49
8.2	DRUHÁ FÁZE – FORMOVÁNÍ.....	50
8.3	TŘETÍ FÁZE – FINÁLNÍ PODOBA A ÚPRAVY.....	51
8.4	ČTVRTÁ FÁZE – KNIHA.....	52
8.5	PÁTÁ FÁZE – ROZŠÍŘENÁ REALITA.....	53
	ZÁVĚR.....	54
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	55
	SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ.....	56
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	58
	SEZNAM OBRÁZKŮ.....	59

ÚVOD

Asi každý z nás zažil v životě slabé chvíle, kdy se mu do cesty postavila nejedna překážka. Chvíle, kdy bylo vůbec těžké přemýšlet i nad tak jednoduchými věcmi jako například nad tím, co bude dělat zítra. Chvíle, kdy se nenaskýkala příliš velká naděje je vůbec prožít, žít, přežít. Každý takový moment člověka posouvá směrem vzhůru, aniž by o tom vůbec tušil v daný čas, a posiluje ho. U mě došlo k momentu, kdy chci právě tyto své zkušenosti ve formě básní posunout dál jen od mých očí i k jiným divákům, kteří nemusí zapsané chvíle poznávat, ale spárují si je s vlastními zkušenostmi, s vlastními prožitky.

Mojí motivací pro právě toto pro mě psychicky náročné téma bylo otevření se okolnímu světu, aby i lidé v mé blízkosti dokázali pochopit mé stavy v určitá období, které jsem nebyl schopný nijak vysvětlit, a proto si je zapisoval. Díky zapsaným datům chci chronologicky jakéhokoliv čtenáře vést mými posledními roky, ať už mě zná nebo se jen ke knize dostane naprostou náhodou, a umožnit mu prožívat stavy dna a postupného zvedání a klesání mysli, doplněného o ilustrace, které pomáhají navodit a podpořit atmosféru jednotlivých básní.

A hlavní, a největší, motivací pro mne bylo to, aby každý se špatnými myšlenkami, kdo se ke knize dostane, věděl, že v tom není sám, že není jediný, komu se dějí špatné věci, a aby se i tato období pokusil využít kreativně, a neklesal na mysli. Alespoň ne tak hluboko jako v některých momentech já sám. A pokud by tato kniha měla potěšit nebo pomoci být jen jedinému člověku, tak to pro mě bude ten největší úspěch a splněný cíl.

Co se týče práce jako takové, bude velmi subjektivně pojatá (u autorské sbírky poezie to snad ani jinak nejde) s osobními názory, které zastávám teď, u nichž je ovšem možné, že je v budoucnu i přehodnotím, a budu na celou práci nahlížet z jiného úhlu pohledu než teď.

Ve své práci se zaměřím na knihu jako takovou, ilustrace a jejich různorodost pro použití v knihách a dnes už vcelku běžnou rozšířenou realitu, která dle mého názoru ještě plně nepronikla do knih, které můžeme běžně nalézt v obchodech. Závěrečnou část věnuji popisu vytvořeného projektu s vyvozenými důsledky z teoretické části, které ovlivnily tvorbu, mé postupy při zpracování, a finální podobu díla.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 GRAFICKÁ ÚPRAVA, ILUSTRACE A SAZBA KNIH

„Stanovte koncept! Jestliže nemáte co sdělit, nemáte příběh, myšlenku, nebo vám chybí určitá potřebná zkušenost, výsledkem nebude grafický design. Je jedno, jak úžasně nějaká věc na pohled vypadá, pokud v sobě nemá „něco“. Nazýváme to sdělení, poselství. Bez ní je to jen prázdná skořápka, i když, pravda, krásná.“¹

Často se nedá výše zmíněné poselství úplně ovlivnit. Hlavně, pokud sami nejsme autory, ale zpracováváme grafiku pro publikování knih. Velkou výhodou je vytváření autorské knihy, kdy má jeden člověk velkou a (ne)opakovatelnou možnost zpracovat titul tak, jak jemu připadá nejvhodnější, a tím zvýšit i hodnotu obsahu, který se knihou snaží sdělit společně se zvýšeným prožitkem čtenáře, který má možnost mít nezprostředkovaně jiným člověkem přímo pocity a úvahy spisovatele nejen v rámci textu, ale i doprovodných ilustrací či jiných doplňkových elementů.

Grafická podoba knihy a její obsah jsou jako spojené nádoby, které spolu spolupracují a jsou neoddělitelné. Buď jedna strana druhé pomáhá nebo se táhnou ke dnu. Toto jsou věci, které si obyčejný zákazník v knihkupectví zřejmě neuvedomí, ale pro tvůrce knih, popřípadě spisovatele nebo grafické designéry je to alfa omega tvorby tiskovin. Jen díky tomuto uvědomění je prostor pro vznik nejen publikací kvalitních obsahově, ale i svojí grafickou podobou a naopak.

„V dnešní době je tvorba knihy rozdělena do několika částí: Tvorba zrcadla sazby, tvorba odstavcových, případně i znakových stylů a nalití a formátování textu.“²

V podkapitolách níže rozebírám to, jak vybudovat a rozmyslet si správné myšlení při tvorbě knihy, jaké metody jsou pro její tvorbu možné a vhodné, a způsoby, jak zharmonizovat veškerý (textový i grafický) obsah do podoby příjemné nejen pro čtenáře.

¹ SAMARA, Timothy. *Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování*. V Praze: Slovart, 2008. s. 10. ISBN 978-80-7391-030-3. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:66f5e699-9ab6-4786-9251-6ec6351704d2>

² KOČIČKA, Pavel a BLAŽEK, Filip. *Praktická typografie*. Brno: Computer Press, 2004. s. 165. ISBN 80-7226-385-4. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:dade1130-f7c3-11e8-9210-5ef3fc9bb22f>

1.1 Kniha

Od vynalezení knihtisku Johannesem Gutenbergem se stala kniha jedním z nejvýznamnějších a nejrozšířenějších médií k šíření a uchování informací (v dnešní době již překonána internetem). Od počátku přepisu knih i knihtisku se mnoho věcí změnilo, ať už se jedná například o práci s písmem, kdy se v dnešní době staly již zcela běžné nekonvenční přístupy k ilustracím a typografii, tak jedna věc zůstala stejná. Text s ilustracemi různých formátů spojený v různých vazbách.

Kniha může mít jakýkoliv žánr, ať už to bude detektivní román, nebo román milostný, poezie, literatura naučná či nejrůznější vědecké publikace.

Každý z nás, kdo prošel systémem školství knihu někdy v ruce držel, ať už mu to bylo příjemné, či nikoliv, a tím si k tomuto médiu budoval vztah. Je dobré říct, že kniha tak, jak ji vnímáme dnes a tak, jak byla kniha vnímána a vypadala například před dvě stě lety, je velký rozdíl. Ještě větší a patrnější propast mezi vizuální stránkou knihy a obsahem je s knihami před vynalezením knihtisku

v polovině patnáctého století (1447/8), kdy byly knihy ručně psané, a tím pádem jen a pouze pro vysoce privilegované vrstvy obyvatelstva, kdy byly obsahem nejčastěji náboženské texty, popřípadě kroniky.

Jaký to kontrast s dobou dnes, ve dvacátém prvním století, kdy je knižní trh vysoce rozmanitý, a dokonce by se mohlo zdát, že vše již bylo napsáno, vydáno, a nemůže již přijít nic nového.

I tato část knižních dějin ale nekončí a má své pokračování právě díky výše zmíněnému internetu, kdy najednou některé knihy pozbyly své fyzické potřeby bytí, a přesunuly se právě do kyberprostoru, ať už jako digitalizovaná forma skrze digitální knihovny nebo jako přímo zamýšlené projekty sdílené na webu bez nutnosti tisku.

Bohužel nebo bohudík jsou v dnešním světě papírové knihy, zdá se, na ústupu, a nahrazovány čtečkami pdf knih, mobilními zařízeními, internetovými stránkami a dalšími vymoženostmi, které máme tu možnost mít po ruce.

Klasickým knihám ovšem ještě dlouho jistojistě neodzvoni.

A právě, jak nad tvorbou takové knihy přemýšlet, jaké jsou možnosti při jejich vzniku, o tom jsou následující podkapitoly.

1.1.1 Formát a forma

„Veškerý grafický design, při němž jsou vytvářeny obrazy – bez ohledu na prostředky, které jsou použity, či sledovaný záměr – se zaměřuje především na utváření formy. Zabývá se úpravou obrazu a textu, který je určen lidským očím, zabývá se i organizováním jejich částí tak, aby výsledek vypadal dobře a pomohl lidem pochopit nejen to, co vidí, ale i to, jaký smysl je v tom ukryt. Pojem „forma“ zahrnuje veškeré tvary, čáry, textury, slova a obrázky. Forma, kterou designér pro svůj návrh zvolí, ať už sleduje jakýkoliv záměr, by měla být s pečlivou rozvahou promyšlena, protože každá (a nezáleží na tom, jak moc je abstraktní či zdánlivě jednoduchá) v sobě nese určitý význam. Náš mozek se podle různých podob věcí orientuje, aby je identifikoval; forma tedy obsahuje hlavní sdělení.“³

„Rozměry a tvar prostoru. Nazýváme ho také „formát“. Rozměr a proporce prostoru, kde působí forma, je velmi důležitý aspekt, o němž bychom měli hodně přemýšlet.“⁴

„Formát projektu je velmi často stanoven tak, aby konečný produkt vyhověl jak po stránce účelové, tak po stránce designérské. Při výběru formátu návrhu určeného pro tisk je třeba brát v úvahu praktičnost, například tvar a velikost papíru a flexibilitu dostupných tiskařských strojů. Vždy je třeba si zjistit rozmezí parametrů, v nichž je nutné pracovat a co je nutné dodržet.“⁴

„Při volbě formátu je třeba zvážit i otázku financí. Neobvykle zakřivené řezy nebo méně praktické tvary jsou nákladnější. Podobně může vyjít draho i neekonomické využití místa na papíře, neboť vytváří zbytečně mnoho odpadu.“⁵

³ SAMARA, Timothy. *Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování*. V Praze: Slovart, 2008. s. 32. ISBN 978-80-7391-030-3. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:2c0f697d-146f-4f14-8f48-2f260c952b66>

⁴ SAMARA, Timothy. *Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování*. V Praze: Slovart, 2008. s. 35. ISBN 978-80-7391-030-3. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:7a2ac7be-7549-49ac-b27f-d6452e7430b7>

⁵ DABNER, David. *Grafický design v praxi*. Praha: Slovart, 2004. s. 12. ISBN 80-7209-597-8. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:ee705bd0-d3ae-11e6-b3b6-005056825209>

„Při použití fotografie či ilustrace by měl obrazový obsah posloužit jako vodítko, neboť obrázky lze snadno obtékat textem. Pokud je naopak projekt čistě textový, potřebný formát by měl vyplynout přirozeně. Kupříkladu romány jsou téměř vždy tištěny na výšku, protože oko se rychle unaví při čtení odstavců, u nichž délka řádků přesahuje deset až patnáct slov. V tomto případě je důležité zajistit, aby tvar nebránil v porozumění obsahu.“⁴

1.1.2 Vazba

Správná vazba je často alchymie a řídí se ve velké většině případů počtem stran a účelem dané publikace. Jinou důležitost přikládáme například reklamnímu letáku podávaném na ulici a bakalářské práci. Je velmi mnoho druhů vazeb s nejčastějším rozlišením do tří skupin: Měkké vazby (V1, V2, V3, V4) omezené na spíše méně objemné publikace, ovšem cenově velmi dostupná, polotuhé vazby (V5 a V6), které dělají jak cenové, tak i objemové přemostění mez měkkými a tuhými vazbami a pak tuhé vazby (V7 a V8), na výrobu dražší a technologicky náročnější, zato kvalitní a vhodná pro knihy o větším počtu stran.

1.2 Grafická úprava

Společně s obsahem jeden ze dvou základních kamenů každé publikace. Jak rozebírám v podkapitolách níže, je právě grafická úprava tím, čeho si zákazník či čtenář na knize všimne jako první věci. A je jedno, jestli onou grafikou myslíme celoformátovou fotografii nebo jednu jedinou černou tečku na hřbetu. Vždy k nám grafická stránka knihy komunikuje jako první. Je to to první, čeho si všimneme ještě předtím, než vůbec stihneme přečíst první řádek textu. Proto by se jako celek rozhodně neměla podceňovat, a naopak by měla co nejlépe dotvářet výsledný dojem knihy a toho, co je jejím obsahem. Součástí grafických úprav je obálka knihy („přebal“), její typografie a ilustrace. Každá tato část má velkou možnost ovlivňovat diváka, vést ho knihou a podporovat atmosféru textů. Každá z nich má jiné způsoby, jak toho dosáhnout. Např. obálka nás zaujme na první pohled, a je tedy často tím rozhodujícím faktorem, jestli vůbec knihu otevřeme, ale dále knihou nás nedoprovází. Naopak typografie a ilustrace ano, a jejich ponurá nebo naopak hravá vizualita nás dokáže navést do patřičné nálady a rozpoložení pro čtení dalších stran knihy.

Horší variantou je ovšem to, že při špatné úpravě jedné z těchto tří částí, popřípadě všech, dostává obsah knihy zásadní trhliny na atraktivitě pro čtenáře (např. příliš malé písmo). A

těchto titulů s nepříliš dobře odvedenou vizuální stránkou a typografií (byť se čtivým obsahem) je v dnešní době bohužel velká řada.

1.2.1 Obálka

Obálka neboli přebal knihy je nedílnou součástí jakékoliv publikace bez rozdílu žánru, a to i v případě, kdy by žádný „oficiální“ přebal neměla nebo by se na něm nevyskytovala žádná bližší informace o knize. V dnešní době, kdy je možnost mít prakticky jakoukoliv vydanou knihu na světě, nabývá ještě většího významu, a to hlavně díky tomu, že je první věcí, která s potenciálním čtenářem komunikuje, vytváří jeho první dojmy a pocity z knihy, čímž může být kvalitně vytvořený obal velmi velkou konkurenční výhodou (v první moment). Velmi často se může stát, že špatně vytvořená obálka knihy může i obsahem kvalitní titul pohřbit či mu citelně uškodit a naopak, když je přebal povedený, dokáže na pultech knihkupectví a e-shopů vytáhnout i podceňovaný a třeba i méně kvalitní titul na místa před hodnotnější literaturou.

Aby obálka knihy se čtenářem dobře komunikovala a interagovala, probouzela v něm emoce, které autor zamýšlí, je nutné jí věnovat nemalé množství času a vyvarovat se chyb, jako například jejím navrhováním a designem dříve, než je ujasněný celý layout a styl knihy. Potom se velice jednoduše může stát, že přebal působí nepatříčně a neharmonicky s celkem.

Dalšími chybami, kterých je možné, byť nechtíc, dosáhnout je například nepochopení díla, když přebal není autorským dílem, ale postupuje se například externímu grafickému studiu – nebo přílišná touha po vyplnění prostoru i informacemi, které na čtenáře mohou působit zmatečně, přebytečně a nepatříčně. Nemalou chybou, již výše lehce zmíněnou, je nekoncentrování se na její vytváření, kdy se často pod tlakem přebal dělá jako poslední věc na celé knize, na kterou zbude nejméně času, čímž poté často trpí kvalita.

Dobrá obálka by měla nejlépe (ne však dogmaticky) obsahovat stručné informace jako například jméno autora, název knihy, popřípadě jednoduchý popis obsahu a případně i nějakou ilustraci, fotografii či jiný prvek graficky harmonizující s obsahem samotné publikace.

1.2.2 Ilustrace

„Vytváření obrazů je pravděpodobně jednou z nejsložitějších a nejvíce vzrušujících lidských činností. Obrazy zprostředkují důležitou zkušenost, která má daleko k lhostejnosti – k jednoduchému popisu objektů, míst nebo lidí. Jsou spíše symbolickým a emocionálním prostorem, který nahrazuje v mysli diváka fyzickou skutečnost (nebo vzpomínku na ni) během doby, kdy se na obraz dívá. To platí o obrazech, které představují skutečná místa, lidi nebo předměty, ale také o obrazech umělých – jak o smyšlených zpodobněních, tak o uskupení abstraktních tvarů.“⁶

Ilustrace je mnoho druhů. Může být vytvořena od začátku v počítači pomocí vektorů, popřípadě může být tvořena jako koláž několika fotografií. Dá se použít kresba na spoustu různých způsobů, ať už jako perokresba, akademická kresba, skica, nebo také malba a jiné techniky.

Co je hlavní věcí, kterou je před vytvářením si ilustrací uvědomit je to, jak vytvořil obraz takový, aby ladil s textem jak vizuálně, tak tématicky (popřípadě vědět, proč to třeba neděláme a porušujeme), a také to, abychom se rozmysleli nad tím, zda má být ilustrace dominantním prvkem nebo naopak k textu doplňkový. Tyto všechny parametry nám pomohou více určit směr, jakým se k tvorbě ilustrací do knihy stavět, a také rámeček, který není dobré překračovat (jako např. velikost).

1.2.3 Typografie

„Jedním ze základních principů trvanlivé typografie je i v dnešní době čitelnost.“⁷

„Písmena „západních“, tzn. Latinsky psaných, abeced jsou sestavena ze systému linií, vyznačujících se složitými vzájemnými vztahy, které jsou na první pohled téměř neviditelné. Písmena standardních velikostí, jež jsou vhodná pro čtení, vnímá lidské oko jako stejně silná, vysoká i široká. Jedná se o jeden z kritických aspektů textu: stylová jednota znaků snižuje

⁶ SAMARA, Timothy. *Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování*. V Praze: Slovart, 2008. s. 166. ISBN 978-80-7391-030-3. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:b37123e6-aa78-45d9-a54b-fbc65412a176>

⁷ SALTZ, Ina. *Základy typografie: 100 principů pro práci s písmem*. V Praze: Slovart, 2010. s. [4]. ISBN 978-80-7391-404-2. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:e4dc1880-7d4e-11e7-89ee-5ef3fc9ae867>

míru rozptýlení při čtení textu. Pokud uvedený typ písma zvětšíme, zviditelní se nepatrné rozdíly ve výšce znaků, šířce tahů i jejich tvaru. Klíčovou schopností designéra je právě citlivost vůči uvedeným optickým detailům a porozumění jejich vlivu na vzdálenost mezi znaky, organizací textu, komunikační styl, čitelnost i kompozici.“⁸

Každé písmo, které na světě existuje v sobě přenáší určitou náladu a energii, kterou poté přenáší dále směrem k očím čtenáře. Záleží pak už jen na designérovi, jak s touto možností naloží. Každé písmo má svá specifika, jako například střední výšku písma, která určuje, jak dobře čitelné dané písmo bude v menších velikostech, popřípadě větších. Kromě těchto vlastností má ale ještě jednu zásadní, a to tu, kam daný text zařazuje. Toto se nejlépe dá ukázat na knihách poezie, kde již jen užití serifového písma posouvá básně a autora spíše k zastáncům klasické poezie, zatímco bezserifová písma jsou spíše opakem. Do podobné kategorie patří i zarovnání textů, které může být na pravý či levý praporek, na střed, do bloku, či asymetricky a kreativně.

Toto všechno je dobré při sazbě brát v potaz při vcítění se designérem do textů, které upravuje, jelikož každá taková malá součást, a každá mezera navíc, popřípadě méně, se může promítnout do vzhledu publikace, pocitu ze čtení a hlavně celkové čitelnosti.

⁸ SAMARA, Timothy. *Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování*. V Praze: Slovart, 2008. s. 116. ISBN 978-80-7391-030-3. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:922c0121-3fa5-4e02-abc1-74ddc37618f5>

2 ANALÝZA VYDANÝCH TITULŮ

V poslední době vyšlo mnoho titulů prózy i poezie a nejen těchto žánrů. Při součtu s historickou databází všech děl by to bylo nepřehledné množství, jak od autorů již zesnulých, kde bychom mohli nalézt z české scény poezie například Egona Bondyho, Ivana Martina Jirouse, Jaroslava Seiferta, Jiřího Koláře, Oldřicha Mikuláška či Josefa Kainara z prózy Josefa a Karla Čapkovi, Ladislava Fukse či Bohumila Hrabala. Z těch současně žijících je dobré zmínit Jaromíra Nohavicu, Petra Vášu, Milana Kunderu nebo Patrika Ouředníka.

Ze zahraničních autorů (nejen) poezie stojí za zmínku například John Lennon, Guillaume Apollinaire, Tristan Tzara, Jack Kerouac nebo Charles Bukowski.

Z autorů jsem se zaměřil, až na výjimky, na ty, kteří svá díla, stejně jako já ve své práci, ilustrovali stejně tak, jako je psali, a tím vytvořili autentický zážitek pro své čtenáře. Jsou mezi nimi například Karel Kryl, Paul Klee, Bohuslav Reynek a další níže podrobněji přiblížení autoři se svými díly.

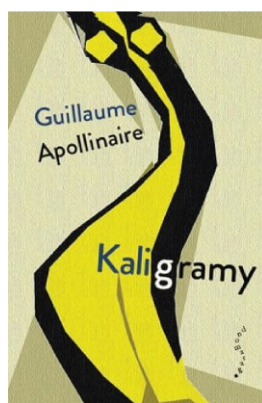
Při svém zkoumání knižního trhu a různých výstav, které jsem navštívil v minulosti jsem narazil na ještě jeden druh vydávaných publikací, které se ovšem často nevydávají přes oficiální nakladatelství, ale jsou právě součástí oněch výstav. Často jsou to knihy ručně psané, kde se mísí ilustrace společně s básněmi a různými texty, které společně tvoří zajímavý celek, který je na první pohled nesourodý, ale autorsky jeden z těch nejvíce autentických a výstižných. Příkladem tohoto směru jsem pro svou práci vybral dílo současného českého malíře Adama Kašpara, do kterého jsem měl možnost osobně nahlédnout při účasti na jedné z jeho výstav. Kromě tohoto autora existují ovšem i jiná díla podobného zaměření, která nebyla oficiálně jako knihy vydána od dalších současných autorů, jako jsou např. Jiří Kovanda, Dominik Lang a další.

2.1 Poezie

2.1.1 Apollinaire, Guillaume: Kaligramy

„Guillaume Apollinaire (vlastním jménem Wilhelm Albert Wladimir Alexandre Apollinare de Kostrowitzky) byl francouzský básník, dramatik a anarchista polského původu. Apollinaire byl jeden z nejpopulárnějších členů Montparnasské umělecké komunity v Paříži. Jeho přáteli a spolupracovníky byli Pablo Picasso, Max Jacob, André Salmon, Marie Laurencin, André Breton, André Derain, Blaise Cendrars, Pierre Reverdy, Jean Cocteau, Erik Satie, Ossip Zadkine, Marc Chagall, Marcel Duchamp a další. G. Apollinaire je považován za jednoho ze zakladatelů moderní francouzské poezie.“⁹

V této básnické sbírce autora inspiroval kubismus a čínská kultura. Kaligramy jsou zvláštním druhem básně, která k divákovi mluví nejen textově, ale také obrazově, kdy se většinou snaží tvarem a sazbu popsat děj a emoce v básni. V rámci samotné sbírky ovšem není vždy báseň popsána jednoznačně, u některých je i obraz dobrým motivem, kam myšlenky vztáhnout, když by se odchylovaly od autorova cítění. Odstraněním interpunkce, což na svou dobu bylo přelomové řešení, společně s asociačním stylem psaní básně a s až hovorovým slovníkem, dosahuje daleko větší dynamiky ve vyznění svých textů daleko lépe než autoři v minulosti. Díky kaligramům prakticky docílil neoddělitelnosti textů od ilustrací, které by se podle mého názoru rozdělením vzájemně ochudily a některé by možná nadobro přestaly dávat smysl.



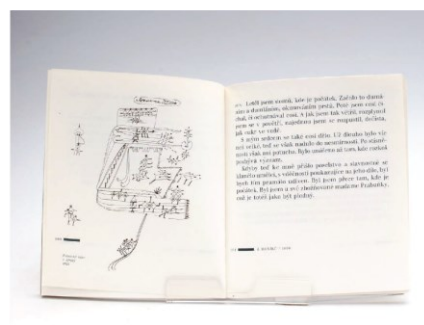
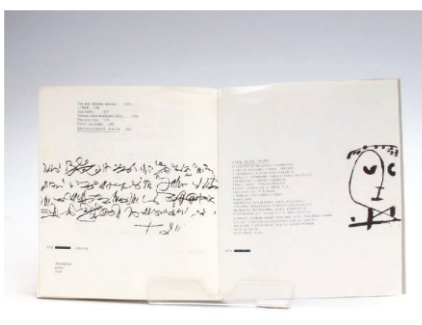
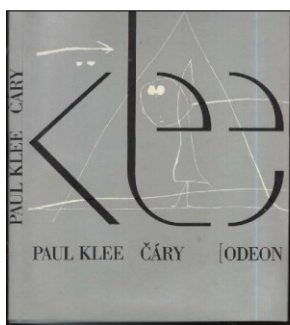
Obr. 1. Apollinaire, G.: Kaligramy

⁹ Guillaume Apollinaire | životopis, informace o spisovateli | ČBDB.cz. Vaše databáze knih - knižní databáze | ČBDB.cz [online]. Copyright © 2009 [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://www.cbdb.cz/autor-1259-guillaume-apollinaire>

2.1.2 Klee, Paul: Čáry

Paul Klee byl švýcarským malířem, grafikem, ilustrátorem a občasným spisovatelem, který svojí tvorbou výrazně ovlivnil vývoj výtvarného umění ve druhé polovině 20. století.

O svém stylu tvorby rád říkal, že si: „Bere čáry na procházku.“ Nutno podotknout, že v případě této jeho knihy to platí více než doslova. Podařilo se mu v autorské verzi skloubit velice osobitý styl psaní i kresby, který vkusně servíruje ať už jako přímou součást básně, která prorůstá kresbou nebo i naopak jako až striktně oddělená dvě díla, na straně jedné ilustraci, na straně druhé báseň. To vše ještě doplněno o několik výňatků z poznámek jeho deníků, které jsou forma poetického textu psaného ve stylu prózy. Tyto kombinace zaručují svěží pohled na každou dvoustránku bez náznaku nudy nebo únavy, jelikož každá z nich dává jedinečný vizuální a i poetický zážitek, do kterého perfektně zapadá i změna velikostí písem, meziřádkové proklady a prostrky mezi jednotlivými znaky.

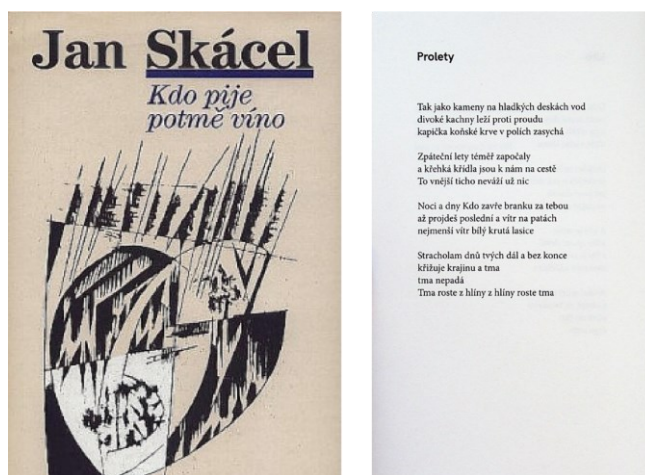


Obr. 2. Klee, P.: Čáry

2.1.3 Skácel, Jan: Kdo pije potmě víno

„Jan Skácel byl meditativní lyrik spjatý s moravskou kulturní tradicí. Pocházel z rodiny pedagoga. Po maturitě na reálném gymnáziu byl v roce 1942 totálně nasazen v Rakousku jako stavební dělník. V letech 1945 - 48 studoval Jan Skácel češtinu a ruštinu na univerzitě v Brně. Studia nedokončil a působil v redakci brněnského deníku Rovnost. Po nuceném odchodu z redakce pracoval jako dělník, potom působil v Československém rozhlasu. V letech 1960 - 69 byl Jan Skácel šéfredaktorem časopisu Host do domu. Po jeho zrušení byl veden jako spisovatel z povolání, přestože jeho díla nesměla v 70. letech vycházet.“¹⁰

V případě Jana Skácela se oproti dvěma předchozím autorům objevuje komponování básní podle jejich nálady a obsahu do jednotlivých oddílů. V případě této sbírky do čtyř, které fungují jako rámec nad daným tématem a obsahem jednotlivých básní, kdy je v prvním oddílu zaměřen do minulosti na dětství, magii, místa a události, ve druhém na smrt a strach z ní, na koloběh času, ve třetím na smrt s nesmířeným pohledem, kdy evokuje ve čtenáři touhu k činnosti s poselstvím uvědomění k časům budoucím, morální odpovědnost, a ve čtvrtém staví postavy z literární historie (Oidipa apod.) do situací v tehdejší době, kde vyjadřuje zpomalení spojené se stářím. V celkovém konceptu je to klasicky pojatá básnická sbírka, která svým vizuálním ztvárněním nevybočuje ze standardů své doby a dala by se považovat spíše za sbírku tvořenou klasickým způsobem, ať je řeč o sazbě či grafické úpravě knihy.



Obr. 3. Skácel, J.: Kdo pije potmě víno

¹⁰ Jan Skácel | OSOBNOSTI.cz. Spisovatelé - seznam spisovatelů | Spisovatele.cz [online]. Copyright © 1996 [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://www.spisovatele.cz/jan-skacel>

2.1.4 Kryl, Karel: Knížka Karla Kryla

„Karel Kryl, známý jako Básník s kytarou byl český písničkář a básník, jeden z nejvýznamnějších představitelů českého protestsongu v letech 1968–1989. Písně si sám psal, v jeho repertoáru byly jak krátké úderné pamfletické písňe, tak delší poetické a melancholické skladby. Otec i dědeček byli knihtiskaři, v 50. letech však byla jejich rodinná tiskárna komunisty zlikvidována. Karel Kryl chtěl být zpočátku hrnčířem po pradědečkovi, posléze se ale cele oddává hudbě a poesii. Jeho první vydanou písní je Nevidomá dívka, kterou nahrál se skupinou The Bluesmen v roce 1968.“¹¹

V této sbírce autor dost tvrdě analyzuje politickou situaci v Československu. Jeho texty jsou namířeny proti násilí a proti agresím vůči občanům v jakékoliv podobě. Zamýšlí se nad hodnotami a právy lidí. V politicky angažovaných básních Bratříčku, zavírej vrátka, Bratři a Ruská ruleta silně zdůrazňuje protest proti okupaci „spřátelenými“ armádami Varšavské smlouvy. Básně byly často zhudebněné. Z pohledu grafického se jeho sbírky vizuálně ničím nevymykají. Používá osvědčený způsob básně na straně jedné (pokud je to umožněno délkou básně) a velice lehké, poloabstraktní kresby na straně druhé, která se střídá v pozitivu a negativu na bílém či černém pozadí, což sbírce dodává na dynamice. Na první pohled by se mohlo zdát, že sbírka působí velmi, občas až příliš vzdušně, ovšem, dle mého názoru, je to výborná kompenzace za tíhu myšlenek textů, které dodávají lehkosti sazby a jednoduchosti kreseb, vyvážení.



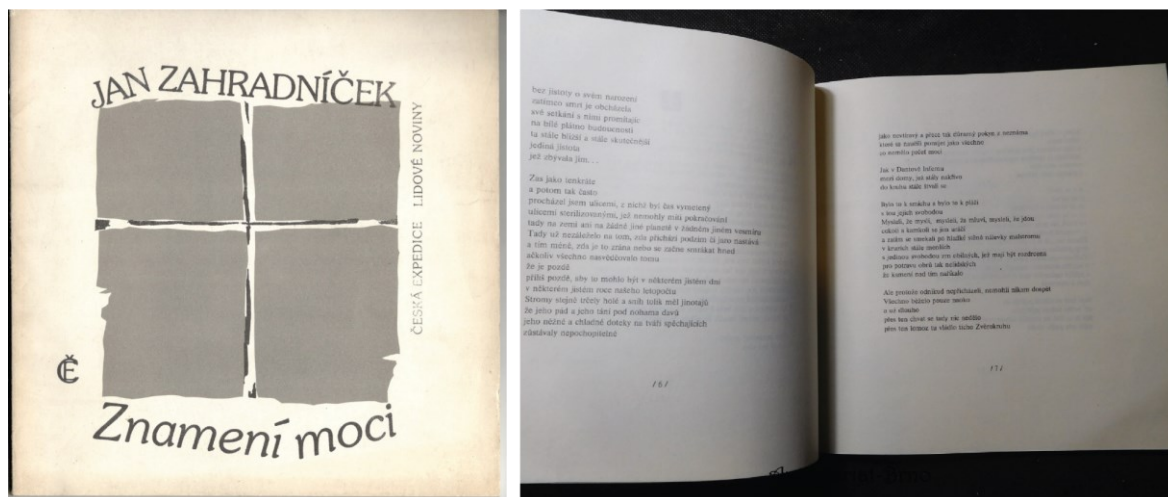
Obr. 4. Kryl, K.: *Knížka Karla Kryla*

¹¹ Karel Kryl - životopis | OSOBNOSTI.cz. Osobnosti.cz - celebrity, filmy, fankluby [online]. Copyright © 1996 [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://zivotopis.osobnosti.cz/karel-kryl.php>

2.1.5 Zahradníček, Jan: Znamení moci

„Jan Zahradníček byl opravdový básník vyhraněného charakteru, muž, který žil intenzivním vnitřním životem. Patří mezi přední české římskokatolické lyriky. Soustředil se na literární tvorbu, překládal, pracoval jako lektor v nakladatelstvích. Za svého pobytu v Praze získal mnoho přátel mezi umělci a spisovateli, k nimž patřili např. František Halas nebo Jan Čep.“¹²

V rozsáhlé sbírce o sedmi zpěvech autor vykresluje pomocí alegorií totalitní komunistický režim v Československu, který uchvátil moc nejen tu. Popisuje rozpad lidské společnosti, hodnot a zručnosti režimu. Ztrátu vlastního lidství lidí. V díle se dostává ještě na témata opuštění Boha, nemožnost útěku před osudem a kritiku materialismu. Básně jsou umístěny ve čtvercovém formátu způsobem, který jim dodává tolik potřebnou vzdušnost při čtení ponurých a těžkých myšlenek. Samotný formát s obálkou působí jako jedno velké okno, které se započítím četby otevře. Dle mého názoru je tu právě tento formát ku prospěchu čtení a prožitku z jednotlivých, dlouhých básní.



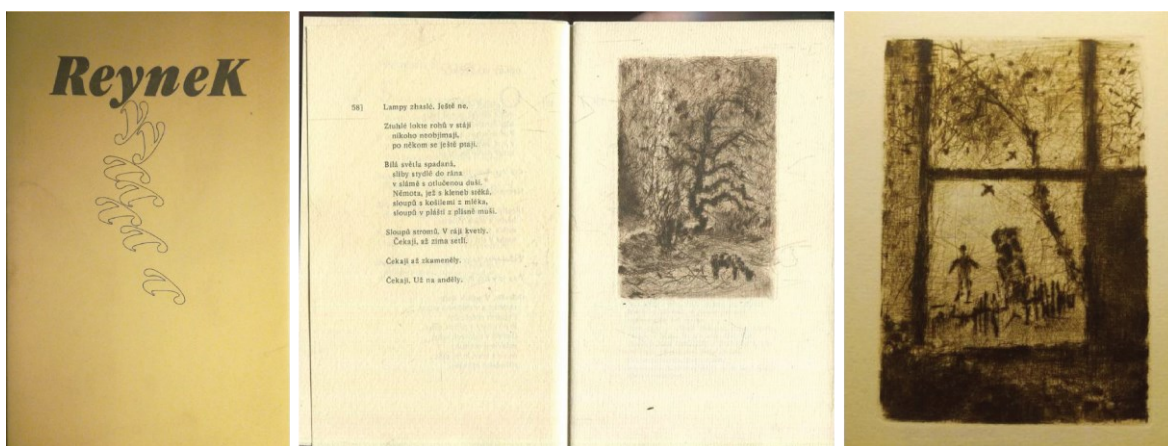
Obr. 5. Zahradníček, J.: Znamení moci

¹² Jan Zahradníček | OSOBNOSTI.cz. Spisovatelé - seznam spisovatelů | Spisovatele.cz [online]. Copyright © 1996 [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://www.spisovatele.cz/jan-zahradnicek>

2.1.6 Reynek, Bohuslav: Odlet vlaštovek

„Bohuslav Reynek byl básník křesťanského zaměření, překladatel a vydavatel poezie, grafik. Narodil se v rodině statkáře v Petrkově. S Petrkovem spojil téměř celý život. Vystudoval reálku, začal studovat techniku, ale větší zájem měl o poezii a malířství. Proto studium vzdal a vrátil se do Petrkova. Spolupracoval s vydavatelem J. Florianem na jeho edicích, účastnil se na nich překlady, svými pracemi i grafikou. Sám vydával bibliofilskou edici Sešity poezie.“¹³

Motivem celé této sbírky se stává příroda a venkov Vysočiny, která byla Reynkovým rodištěm. S motivy životního bilancování a s předtuchou smrti (kterou autor nechápe jako ničivou energii, ale součást cyklu žití) se snaží prostor kolem sebe pochopit jako naplnění duchovnem. Popis i malicherných, obyčejných a až nedůležitých věcí, ve kterých hledá krásu. Společně s básněmi se knihou prolínají i velmi osobité ilustrace tvořené stylem suché jehly, které dodávají společně se sazbu básní, kdy jsou první verše ve slokách předsazeny, celku velice osobitý a nezaměnitelný charakter.



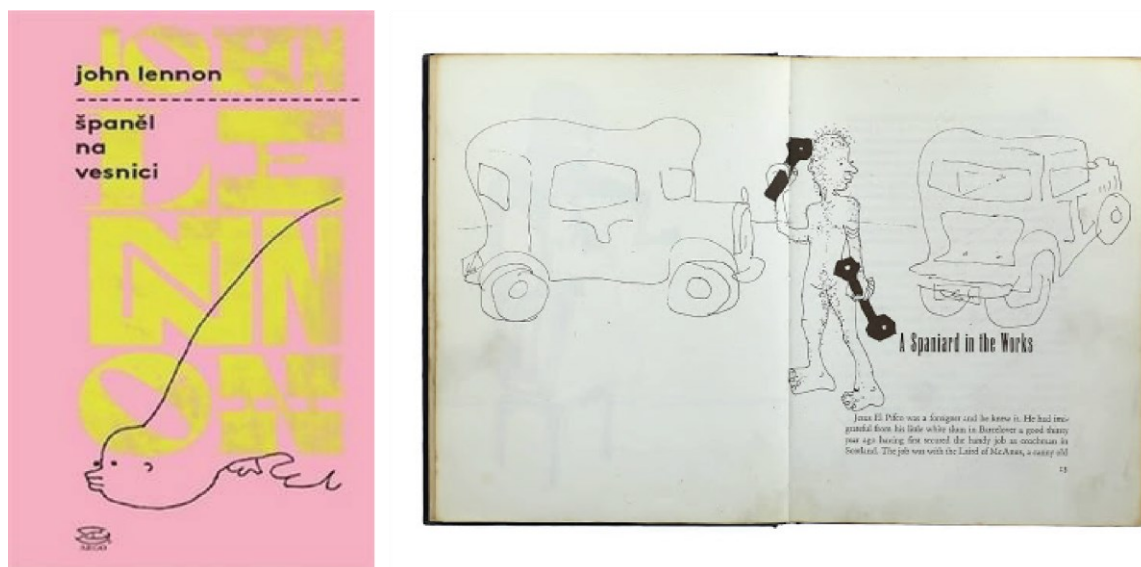
Obr. 6. Reynek, B.: Odlet vlaštovek

¹³ Bohuslav Reynek | OSOBNOSTI.cz. Spisovatelé - seznam spisovatelů | Spisovatele.cz [online]. Copyright © 1996 [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://www.spisovatele.cz/bohuslav-reynek>

2.1.7 Lennon, John: Španěl na vesnici

„Slavný anglický hudebník (především zpěvák, skladatel a kytarista), celým jménem John Winston Ono Lennon. Pacifistický intelektuál a všestranná umělecká osobnost. Už od mládí koketoval s výtvarným uměním a brzy má i ambice literární (v r. 1964 mu vyšla 1. knížka – In His Own Write, prezentující m.j. i jeho osobitý humor). Významnou roli v jeho životě mělo partnerství s japonskou výtvarnicí a hudebnicí Yoko Ono.“¹⁴

Osobité hříčky se slovy doplnění vlastními kresbami v jednoduchém stylu čar, které dalo by se říct karikují skutečné věci a doplňují tak obrazem absurdní krátké básně, kde se naskytá nespočet novotvarů. Společně s popíráním obvyklých norem, dějů a spádu příběhu se podařilo vytvořit poezii, která je na jednu stranu vážně míněná, ale na druhou stranu jedním velkým vtipem, který dokáže bavit po celou dobu čtení. Velkého úspěchu a pozornosti se těmto knihám dostalo díky jménu autora, který je vydal v průběhu tzv. „beatlemánie“, ale osobně bych řekl, že se nejednalo o protekční prosazení do vydání, ale o skutečně kvalitní dílo poezie a ilustrací.



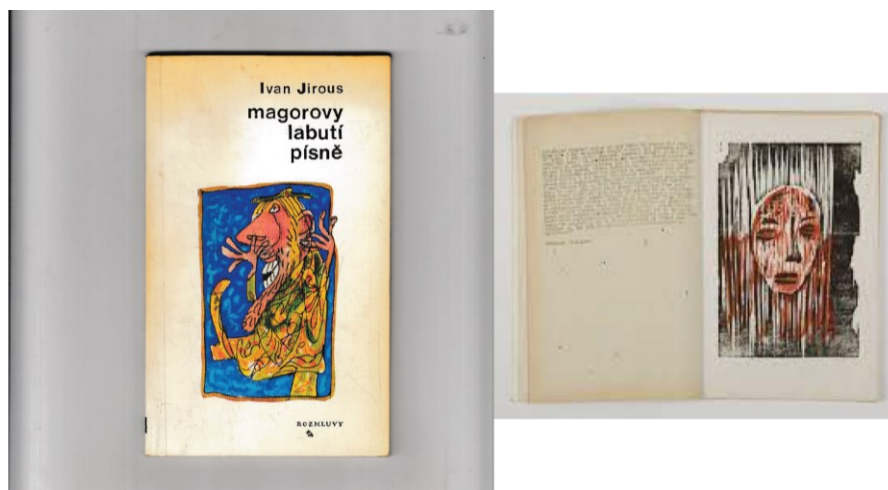
Obr. 7. Lennon, J.: Španěl na vesnici

¹⁴ John Lennon - životopis | OSOBNOSTI.cz. Osobnosti.cz - celebrity, filmy, fankluby [online]. Copyright © 1996 [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://zivotopis.osobnosti.cz/john-lennon.php>

2.1.8 Jirous, Ivan Martin: Magorovy labutí písně

„Ivan Martin Jirous, který je též známý pod přezdívkou Magor, byl český básník, publicista a výtvarný kritik, významný představitel undergroundu – názorového proudu nesouhlasícího s komunistickým režimem.“¹⁵

Neuvěřitelně zachovaný nadhled ve verších o situacích, kdy by se jiní vzdali a zůstali poraženi – věznění v komunistických celách. I v těchto básních s nadhledem lze ovšem velice dobře vycítit autorovy momentální nálady, volání po spravedlnosti, lásku a všechny emoce, které na něj doléhaly v průběhu svého pobytu ve vězení. Svoji jednoduchou formou básně se sic může na první pohled zdát, že se jedná zčásti o „hospodské veršovánky“ ovšem v kontextu s dobou a situacemi, kterými si prošel, je to velmi emotivní vyprávění při střídání poloh z jednoduchých veršů o svých kamarádech až po intimní zpověď. Odkazuje se i na Jana Zahradníčka v jedné ze svých básní, a to s velkou pokorou. Tak bych i osobně popsal tuto sbírku. Byla sepsána s pokorou (i když třeba s velkou dávkou nespravedlnosti), a stejně tak, jak byla sepsána, tak k ní přistupuje i úprava textů básní a k nim i barevných, karikaturních, ilustrací.



Obr. 8. Jirous, I. M.: Magorovy labutí písně

¹⁵ Ivan Martin Jirous | OSOBNOSTI.cz. Spisovatelé - seznam spisovatelů | Spisovatele.cz [online]. Copyright © 1996 [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://www.spisovatele.cz/ivan-martin-jirous>

2.1.9 Nikl, Petr: Pohádka o Rybitince

„Narodil se ve Zlíně v rodině akademického malíře a designérky hraček. Vystudoval Střední uměleckoprůmyslovou školu Uherské Hradiště a AVU v Praze v ateliéru profesora Arnošta Paderlíka a Jiřího Ptáčka. Tehdy již inspirován básněmi Christiana Morgensterna psal své první texty, tiskl k nim cykly mezzotint a kreslil volné ilustrace. Knihařil makety knížek, vymýšlel nonsensové pohádky a písně. Spolu s Františkem Petrákem a dalšími přáteli vydal postupně třináct sešitů nonsensové poezie spolku Mehedaha. Byl i zakládajícím členem skupiny Tvrdohlaví.“¹⁶

„Mimořádná literární prvotina – poetická pohádka známého výtvarníka o malé rybce, která bojuje za záchranu Obřího moře. Místy veršovaná hravá metafora na téma tolerance mezi lidmi je určena nejen dětem.“¹⁷

Velice citlivě připravena publikace s kompozicí rozdělenou na dvě strany, přičemž jednu stranu většinou zaujímá až dominantní ilustrace, a druhá je určena pro text, který je různě kompozičně zasazen, čímž narušuje potenciální prostor pro příliš nudné opakování a nutí diváka si neustále udržet pozornost, k čemuž dobře slouží i velice kreativní ilustrace, která na každé straně nabízí vždy něco nového. Nové podněty pro oko. To vše je zdařile doplněno ilustrovanými předělovými stranami a celkovým spíše než literárním, tak výtvarným zaměřením, které ovšem dává prostor textům vyniknout.



Obr. 9. Nikl, P.: Pohádka o Rybitince

¹⁶ Petr Nikl - Meander. Meander – Nakladatelství knih pro děti - Meander [online]. Dostupné z: <https://www.meander.cz/petr-nikl/>

¹⁷ Pohádka o Rybitince - Meander. Meander – Nakladatelství knih pro děti - Meander [online]. Dostupné z: <https://www.meander.cz/zanr/pohadka-o-rybitince/>

2.1.10 Nikl, Petr: Jěľňovítí

„Doprovázejí jej starší ilustrace jěľňovitých, vytvořené hlubotiskovou technikou mezzotinty s měkkými světelnými přechody, i drobné lineární kresbičky groteskně ilustrující, jak píší jeleni.“¹⁸

Stejně jako Pohádka o Rybitince je kniha Jěľňovítí souborem velice originálních a až fantaskních ilustrací, které ve velice příjemném pojetí doplňují stejně rozverná a hravá texty. Kniha je v inverzním provedení oproti běžným titulům, což jí propůjčuje status něčeho výjimečného a ne často viditelného. K tomu je laděna do tmavé modrého papíru s velmi jemnými detaily jak ilustrací, tak i kompoziční práci s písmem. Celkově tak vytváří jednotný dojem, který nepůsobí nudně právě díky nápaditosti kompozice a ilustrací.



Obr. 10. Nikl, P.: Jěľňovítí

¹⁸ Jěľňovítí - Meander. Meander – Nakladatelství knih pro děti - Meander [online]. Dostupné z: <https://www.meander.cz/zanr/jelenoviti/>

2.2 Próza, deníky

2.2.1 Smutný, Jan: Mozek Génia

Velice svérázně a peprně popsaný život copywritera, kde se míchá pravda, láska a kokain. Velice dobře se v knize, dle mého názoru, doplňuje syrovost jazyka společně s ilustracemi, které jsou ve velkých černobílých plochách, sice zobrazující konkrétní věci, ale ne úplně realistickým způsobem. Stejně jako v textu, tak i v kresbě cítit velkou míru nadsázky spojené s rezignací. Díky umně rozvržené porci textu na počet ilustrací se nestávají tuctovými, ale spíše šokujícími výjevy děje (i když přímo souviset nemusejí), u kterých je radost hledat ukryté detaily a jinotaje. Obecně vzato je zde příjemná kombinace velmi nápaditého jazyka, který ovšem může působit po několika stranách čtení velice těžce, a barevnosti obálky, která kontrastuje s obsahem knihy. Osobně bych ovšem považoval, jestli je zrovna u této knihy měkká vazba to, co bych preferoval, jelikož v tomto případě mi přišlo, že má spíše negativní vliv na pohodlnost čtení knihy.



Obr. 11. Smutný, J.: Mozek Génia

1.

Je horko. Mám v sobě kopeček vanilkové zmrzliny, skromný biokopecík, a taky dvě lžičky speedu.

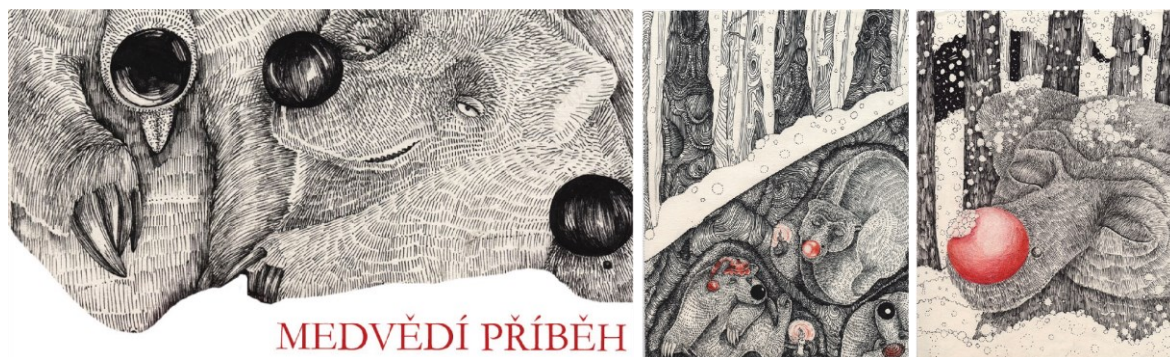
Mírněho speedu, můžu dodat. Speedu, co nutí člověka drápat se v zovně se zmaňákovat, je je podobná snaze vyškabnout ze zadku nedozrálý vyměšal. Tuhlím mobilem o hranu stolu, hranou mobilu do hrany stolu, metafyzicky obcházejí vlastní post. Je jsem to já kdo je na hraně. A nejradši bych se Čapkově pomstil tak, že vytvořím jeho číslo a pekáre zřetelně a nahlas si objednáím kokain na go.

Telefon by mu samozřejmě neodělal nic. Nejsem první ani poslední, komu kdy ujela huha pod dozorem státní moci, respektive telekomunikační společnosti ochotné sloužit státní moci výměnou za absurdně výhodné tržní deformace. Ale stejně, je to pěkná čapka. A zaslouží si lekci stresu. Jeho speed je ekvivalentem středověkého moru, homospasticky dakřavavého, odporně svědčivého moru. NIKDY bych si ho nedokoupil, ale nedokážu odmítnout, když se roordává udarna.

9

2.2.2 Mudráková, Lucie: Medvědí příběh

Autorská kniha učící to, že v odlišnosti není nic špatného, a pokud máme sen, neměli bychom se ho vzdávat, ale jít mu naproti. Ve své formě odlišný přístup oproti předchozím titulům. Velký důraz je zde kladen na ilustraci, která je hlavním motivem každé dvojstrany v knize. Text je spíše doplňkový a velmi křehce pojatý. Vytvořen je ručně pomocí teček, které dávají hodně prostoru a volnosti divákovi se nadechnout v průběhu čtení krátkých odstavců. Vzhledem k tomu, že kniha, řekl bych, je určena spíše pro mladší publikum, tak funguje velmi dobře z pohledu tvrdosti papíru a jeho odolnosti, i poměru textu k ilustracím, které jsou celé příjemně drženy v černobílém provedení s akcentem červené (nos) hlavního představitele. Celá působí velice svěžím a vzdušným dojmem, který při čtení zanechává i starším čtenářům příjemné pocity.



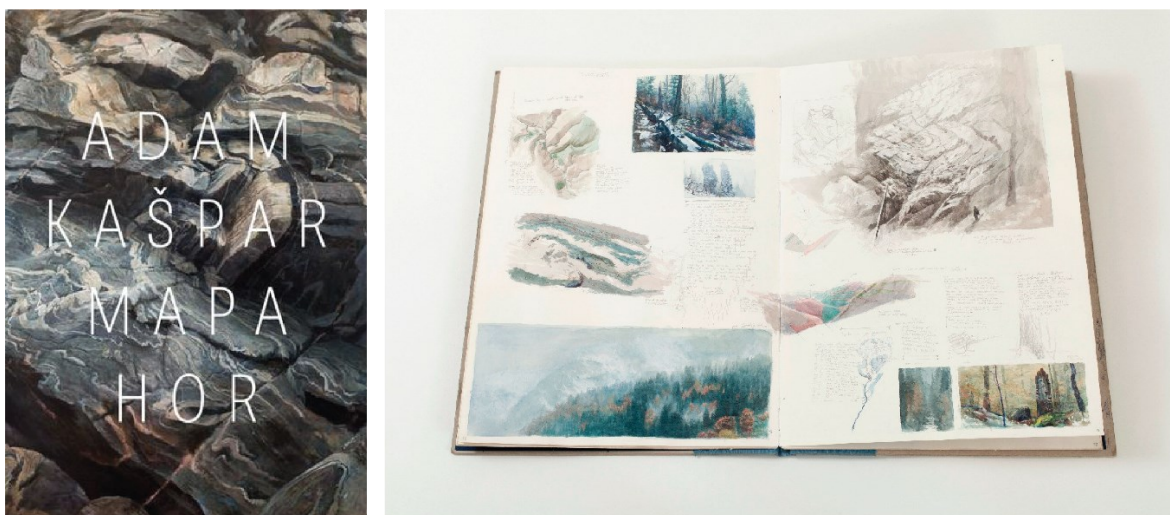
Obr. 12. Mudráková, L.: Medvědí příběh

2.2.3 Kašpar, Adam: Mapa hor

„Adam Kašpar je absolventem Ateliéru Malířství IV profesora Martina Mainera na Akademii Výtvarných umění v Praze. Dominantním tématem Kašparových prací je příroda. Tu malíř zobrazuje precizní realistickou technikou. Samotné malbě předchází řada přípravných skic, fotografií a systematického pozorování, jeho přístup ale rozhodně není pouze dokumentační. Kašpar zkoumá přírodu jako fenomén neoddělitelně spojený s člověkem a společností, a to v době diskuze nad omezováním národních parků a bezohledného ničení divočiny.“¹⁹

Ukázka práce, kde i „obyčejná“ studie hor, hornin, nerostů, rozložení půdy v krajině, složení lesů a dalších přirozených, přírodních věcí, dokáže být velice poutavá a zajímavá. Hlavním prvkem, na celém kniha stojí jsou autorovy malby, kresby a skici, kterými se snaží zachytit buď realisticky nebo i jen „nahozením“ krajinu okolo sebe a pocity, které v ní proudí. To vše spojené s odbornými pojmy, vysvětlivkami a dalšími náležitostmi publikace odborně naučné. Díky tomuto koktejlu se dostává na hranici knihy vysoce subjektivní, doplnění o své poznámky z deníků psané ručně, malby apod., a knihy s objektivními informacemi, s až vědeckým přístupem. Podle mě knize svědčí větší formát, ve kterém je publikována s ohledem na realistická zobrazení krajin, které by nemohly vyznít v malém měřítku. Celkově hýří barvami, ale ve snesitelné míře pro oko, kdy jsou citlivě rozmyšlené jednotlivé prvky v knize svým umístěním, čímž využívají plný potenciál jak ilustrací, tak textů, které jsou vždy tak akorát dlouhé na čtení, zapamatování si informace, a zároveň neunavení oka čtenáře. I díky šité vazbě s tvrdými deskami je kniha velice příjemná na čtení a listování.

¹⁹ CV - Adam Kašpar - malíř. Homepage - Adam Kašpar - malíř [online]. Copyright © 2016 [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://adam-kaspar.cz/cv/>



Obr. 13. Kašpar, A.: Mapa hor

2.2.4 Kašpar, Adam: Deníky a brožury k výstavám

V návaznosti na vydanou knihu Adama Kašpara jsou deníky Adama Kašpara, které jsou přímým zdrojem nápadů, úvah a skic pro finální podoby jeho obrazů, zaznamenání myšlenek a pocitů z jednotlivých míst, která si tímto připomíná. Z hlediska formy je velmi důležité, že řád těchto deníků je čistě kompoziční a náhodný. Nedá se říct, že by měly pevně daný layout, ovšem díky své přirozenosti prolínání kresby a malby společně s ručně psaným textem vytváří pro oko náročnou, ale příjemnou kompozici, kde každý prvek má své místo, byť zdánlivě nahodilé. Velikostí a druhem papíru se jednotlivé knihy různí, co je ovšem jejich společným znakem, jsou tuhé vazby s tvrdými deskami.

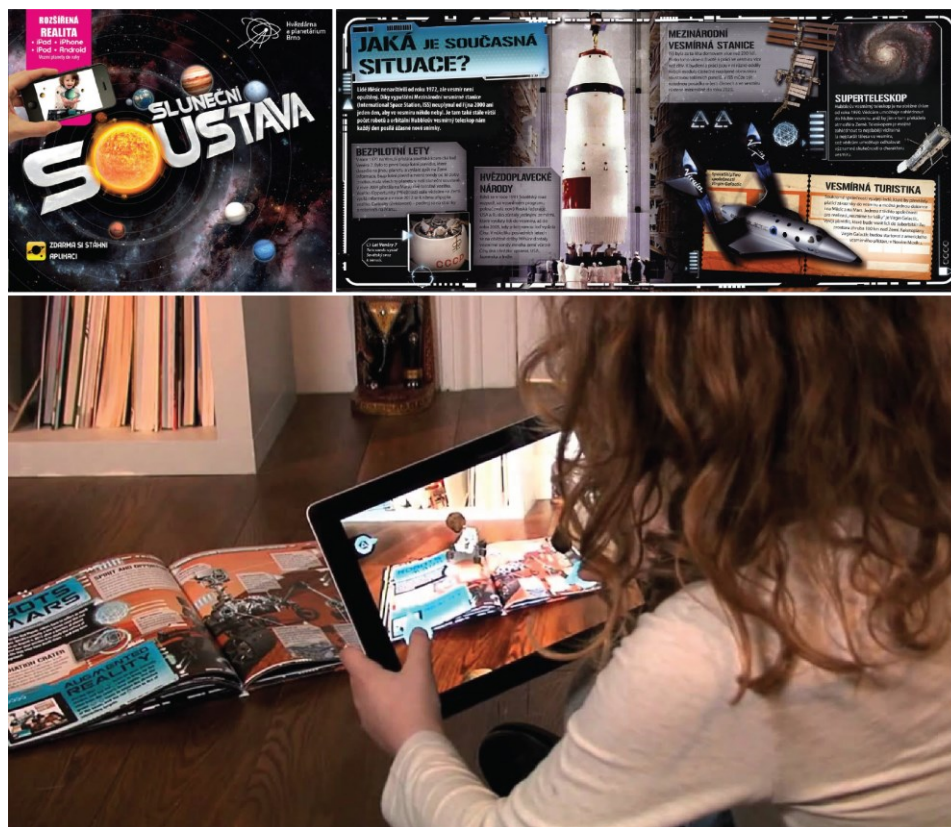


Obr. 14. příklad výtisku zázpisníku Adama Kašpara

2.3 Knihy s přesahem do rozšířené reality

2.3.1 Sluneční soustava – rozšířená realita

Sluneční soustava je naučná kniha s prvky rozšířené reality, kdy si čtenář, pravděpodobně dítě se zájmem o vesmír, podle vzhledu a zpracování knihy, může zobrazit sluneční soustavu na svém mobilu, popřípadě tabletu vybaveném aplikací, může se projet po Marsu s vesmírným vozidlem a další věci. Celkově je kniha vybavena více než deseti animacemi, které, z mého pohledu, dokážou velice dobře přiblížit realitu vesmíru, sluneční soustavy a vzbudit tak další zájem o další studium. Připadá mi jako velice dobrý produkt pro ty děti, které by se nezaobíraly tolik čtením dlouhých pasáží vědecky zpracovaného textu, a přitom je naučit a přiblížit prostředí, ve kterém žijeme, což může vést i k následující podpoře zájmu o četbu. Z pohledu sazby se nejedná o přelomové dílo, které by uchvátilo nápaditými stránkami, spíše jde o časopisové pojetí sazby, která se střídá podle potřeby obrázků a ilustrací a podle délky jednotlivých textů. Ovšem velmi dobře to vyvažuje myšlenka a prostor pro rozšířenou realitu, který dává knize velkou přidanou hodnotu.



Obr. 15. Sluneční soustava – rozšířená realita

2.3.2 Vividbooks – Interaktivní učebnice fyziky

Vividbooks je projektem Víta Škopa a kolektivu autorů okolo něj. Jedná se v našich krajích o velice dobrý nápad zinteraktivnění učiva fyziky, které je pro spoustu studentů velmi nezáživné s konzervativním pojetím výuky, která ještě stále na školách v dnešní době převládá. Formou jsou jednotlivé pracovní listy, většinou velikosti A4 upravené pro tisk na klasických kancelářských tiskárnách, což je velká výhoda této publikace, která tímto nelpí na své fyzické formě knihy, ale je možnost si z ní „vyjmout“ věci, které jsou v danou chvíli potřeba, a tím ušetřit spoustu jinak zbytečně vytištěných stran. Fungování je velmi jednoduché, kdy stačí na papír namířit svůj mobil s aplikací pro rozšířenou realitu, a popis daného fyzikálního jevu nebo veličiny, která je na stránce popsána, se názorně zobrazí v animaci pro lepší představu studentů. Výhodou této knihy je i to, že nefunguje jen a pouze z papírové předlohy, ale při kvalitním displeji i z počítače, takže není vyloženě nutné tisknout listy papíru, a tím zároveň přiblížit vědomosti studentům a pomáhat životnímu prostředí (záleží však na součtu spotřeby el. energie zařízeními...).



Obr. 16. Vividbooks – Interaktivní učebnice fyziky

2.3.3 Vrána, Tomáš: Newborn

Velmi osobitá a nápaditá fotografická kniha Tomáše Vrány a „Kokiho“, kteří nafotili podle vlastního popisu: „Příběh o cestě k velké změně.“ S minimem textu nechávají celou knihu promlouvat jen své velmi osobité fotografie s možností rozšířené reality, za jejíž pomoci docilují větší dramatickosti přibližováním a vtahováním do prostoru fotek nebo možností měnit pohledy portrétovaných figur, a tím dosáhnout doplnění příběhu, který by jinak musel být buď znázorněn fotograficky na delší sérii nebo právě popisem, kterého se tímto podařilo zbavit. Díky tomu kniha působí svěže, vzdušně, zasazena do tuhé vazby s pevnými deskami je vlastně přechodem mezi klasickými knihami a moderním fotoalbem s příběhem.



Obr. 17. Vrána, T.: Newborn

3 MOŽNOSTI ROZŠÍŘENÉ REALITY

„Rozšířená realita (anglicky Augmented Reality – AR) je technologie, která doplňuje reálný obraz o digitální prvky. Může se jednat jak o textové informace, tak i o grafické prvky. V praxi to vypadá například tak, že člověk snímá kamerou v mobilu památky ve svém okolí a na displeji se mu kromě nich objevují i doplňkové informace – třeba jejich názvy, údaje o založení, historické milníky nebo tipy na další zajímavé objekty v okolí.“²⁰

„Tím pádem jsme schopni atraktivním a zajímavým způsobem předat uživatelům vybaveným mobilním telefonem či mobilem interaktivní obsah.“²¹

„Technologie rozšířené reality se využívá například v oblasti turistiky, vzdělávání, kultury (třeba v galeriích zobrazuje doprovodné informace o uměleckých dílech), při nakupování oděvů a nábytku (objekty promítá rovnou do prostoru), v zábavním průmyslu (známá je například videohra Pokémon GO rozšířená v roce 2016), ve výrobě a vývoji produktů nebo v marketingu.“¹⁹

²⁰ Vodafone. Slovník pojmů – Vodafone [online]. Copyright © 2021 Vodafone Czech Republic a.s. [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://www.vodafone.cz/uzitecne-odkazy/slovník-pojmu/rozsirena-realita-ar/>

²¹ ROZŠÍŘENÁ REALITA (AR) - DiGi DOUPĚ. Home - DiGi DOUPĚ [online]. Dostupné z: <https://www.digidoupe.upol.cz/index.php/digiseznam/20-rozsirena-realita-ar>

3.1 3D Brýle

Jsou dva nejznámější druhy 3D brýlí. Jedním z nich jsou již dlouho známé papírové brýle s jedním červeným a jedním modrým průhledným plastem, na každém oku jiném. Jejich kouzlo tkví ve dvou, vzájemně se překrývajících obrazech, známých jako anaglyfický obraz. Použitím brýlí každé oko filtruje chromaticky opačné barvy a vytváří tím 3D vystupující obraz. Ovšem nejsou nějakým převratem či zázrakem, který dokáže vytvořit ze 2D obrazu 3D. Celou práci v tomto vykonává náš mozek, který díky tomu, že jsou naše oči pouze blízko od sebe umožní, aby se tyto dva obrazy (každý s mírně posunutou perspektivou) spojily do jednoho.

Na velmi podobném principu pracují brýle pro virtuální realitu, které jsou pouze umístěny do „nosiče“ např. Mobilního zařízení, které nám zprostředkovává pomocí displeje obraz rozdělený do každého oka zvlášť, čímž se dostáváme ke stejnému anaglyfickému obrazu, který ovšem není spojený, ale rozdělený softwarovým rozhraním. Díky tomu nepotřebujeme dvě čočky – červenou a modrou – jako u prvních brýlí, jelikož za ně tu vykonává práci právě mobil nebo podobné zařízení.

Velkou výhodou brýlí pro virtuální realitu je cenová dostupnost nosiče na mobilní telefony a hlavně fakt, že drtivá většina lidí chytrý telefon vlastní, čímž nemusí investovat do nových speciálních zařízení.

3.2 Aplikace pro rozšířenou realitu

Aplikace pro rozšířenou realitu nabízejí velký prostor pro kreativní tvorbu v rámci reality, kterou obohacujeme buď grafickými prvky, typicky například uživatelským rozhraním, nebo slouží pro oživení kreseb či maleb do animací. Pro její použití jsou vesměs potřeba zařízení jako například mobilní telefony, které dokážou zpracovat dostatečnou porci dat potřebných k vytvoření plynulého obrazu (minimum 15 snímků/vteřina, ideálně alespoň 30 snímků/vteřina). Samotná zařízení to ovšem bez dodatečně nainstalované aplikace nedokážou, proto následuje výčet několika aplikací, které se pro vytvoření rozšířené reality dají využít. Prakticky všechny aplikace na trhu v této oblasti mají stejné principy fungování, proto je i důležitým faktorem hodnocení v této oblasti kompatibilita s různými operačními systémy, a také to, zda je služba placená nebo ne.

Samozřejmě, že tyto ukázky nejsou celým výčtem aplikací, které v dnešní době jako podpora pro fungování reality existují, dalšími zástupci jsou například Microsoft Mesh, Augmania, Augment, TRYON, Zoho Lens a spousta dalších.

3.2.1 Artivive

„Artivive je vizualizační nástroj ke stažení, který převezme vaše finální plátno a umožní divákovi odemknout rozšířené reality, které jste v něm skryli. Může to být obraz visící na jejich zdi, nebo mohou aplikaci vytáhnout a vidět ji před očima proměnit. Je dostatečně přístupný, aby si hosté, kteří navštíví Váš domov, jednoduše stáhli aplikaci a odemkli také celé tajemství obrazů.“²²

„Kompatibilita: SaaS (internetově sdílený přístup k hostované aplikaci)

Cena: 9,90€ za měsíc

Verze zdarma: Ano (do určitého počtu – do 15 publikovaných prací)

Podpora: 24/7 živá podpora, online“²³

3.2.2 Bundlar

„Jednou z největších překážek vytvoření rozšířené reality (AR) byla dříve potřeba zkušeného vývojáře vytvářet aplikace, které mohou zobrazovat AR. S platformou BUNDLAR může kdokoli a kdekoli vytvářet, upravovat prostředí AR kdykoli chce, okamžitě a v globálním měřítku. Platforma také řeší problém aktualizací a opakovatelnosti. Trh je plný jednorázových řešení, ale uživatelé BUNDLAR mohou také upravovat své výtvořky s AR po jejich počátečním nasazení. Naše technologie také zajišťuje, aby naše AR bylo silné, stabilní a spolehlivé díky „sdružování“ mnoha AR projektů v cloudu, které byly staženy přímo na

²² Why AR is better than VR for artists and creatives. - Artivive. #bringArtToLife - Artivive [online]. Copyright © [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: https://artivive.com/ar_vs_vr_for_art/

²³ Artivive vs. Vectary Web AR vs. ZapWorks vs. BUNDLAR Comparison. SourceForge - Download, Develop and Publish Free Open Source Software [online]. Copyright © 2021 Slashdot Media. All Rights [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://sourceforge.net/software/compare/Artivive-vs-Vectary-Web-AR-vs-ZapWorks-vs-BUNDLAR/>

zařízení uživatele, což uživateli umožňuje zapojit se do mnoha souvisejících projektů, aniž by neustále potřeboval připojení k internetu.“²⁴

„Kompatibilita: SaaS (internetově sdílený přístup k hostované aplikaci), iOS, Android

Cena: placená (nezjištěna přesná cena)

Verze zdarma: NE, ale možnost 30 dnů zkušební doby plné verze

Podpora: online“²³

3.2.3 ZapWorks

ZapWorks je nejrobustnější sada nástrojů pro AR pro společnosti, které chtějí posunout hranice kreativity a vyprávění. Pomocí systému ZapWorks můžete rychle vytvářet, publikovat, analyzovat a škálovat pohlcující AR zážitky po celé cestě zákazníka.²⁵

„Kompatibilita: SaaS (internetově sdílený přístup k hostované aplikaci), iOS, Android

Cena: 45\$ za měsíc

Verze zdarma: Ano + možnost 30 dnů zkušební doby plné verze

Podpora: online“²³

3.2.4 Vectary Web AR

Aplikace zaměřená hlavně na práci s 3D objekty v rozšířené realitě, u kterých slibuje velmi rychlé zobrazení a práci s nimi i ve větších objemech dat. Možnost dobře využít jak práci, tak i výsledky v prostředí internetových prohlížečů díky vysoké kompatibilitě a optimalizaci.

„Kompatibilita: SaaS (internetově sdílený přístup k hostované aplikaci), CATIA, Google Chrome, Mozilla Firefox, SOLIDWORKS

Cena: 12\$ za měsíc

Verze zdarma: Ano

²⁴ BUNDLAR Augmented Reality Made Easy [online]. Dostupné z: <https://bundlar.com/about-bundlar/>

²⁵ ZapWorks: Create Your Own Augmented Reality Experiences. ZapWorks: Create Your Own Augmented Reality Experiences [online]. Copyright © 2021 Zappar Ltd. [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://zap.works/>

Podpora: 24/7 živá podpora, online²³

3.3 Elektronická tužka

Dalším prostředkem, jak k divákovi a čtenáři dostat knihu blíže je možnost tzv. elektronické tužky. Tato možnost je dost často používána u dětských knížek jako interaktivní pomůcka například pro děti, které ještě neumí číst. Princip fungování je jednoduchý. Tužka sama o sobě má v sobě nejčastěji zabudovaný reproduktor, baterii a podobné nezbytné příslušenství k fungování, a oskenováním příslušných bodů v knize, které jsou určeny k interakci s tužkou, zpracuje informaci o bodu, který uživatel chce přehrát, a spustí odpovídající zvukový záznam. Bohužel může být náchylná při horším zacházení na mechanické poruchy, popřípadě na její ztrátu, díky které se ztrácí i její výhody (to už ale ovlivňuje člověk, nikoliv tužka).

3.4 Interaktivní platformy

V době chytrých zařízení, která za nás často už i přemýšlejí, nelze opomenout mobilní telefony (popřípadě tablety) a čtečky knih. Přínos obou do možností rozšíření reality je nezanedbatelný. Hlavně tedy, co se týče mobilních telefonů, které za posledních 10 let udělaly gigantický skok vpřed, který se zdánlivě stále nezastavuje.

3.4.1 Čtečka knih

Čtečky knih mají své zastánce, i své odpůrce, a asi záleží jen na lidech, na koho narazíte, takový bude mít názor. Jsou ovšem věci a zásluhy, které se jim upírat nedají, a to ty, že jsou velmi vhodným prostředkem hlavně pro lidi, kteří rádi čtou z čehokoliv jiného než z počítače a zároveň potřebují nebo chtějí mít velký výběr knih na jednom místě a netáhnout s sebou jednu tašku přeplněnou svazky knih. Díky tomu dokážou mít velké množství informací s příjemným pasivním displejem, který při čtení šetří oči čtenáře daleko více než obrazovka počítače či telefonu. Jejich velkou výhodou je i jejich cenová dostupnost, konektivita a možnost obměňovat svůj čtenářský repertoár v krátkém čase, čímž mají nepřímo i vliv ne ani tak na rozšíření reality čtenáře, ale na velkou možnost dostat knihy i na místa a do tašek těch, kterým by na ně nezbylo moc místa.

3.4.2 Mobilní telefon

Zřejmě nepříliš potřeba přibližovat, jelikož asi každému je to známé zařízení. V dnešní době už spíše vlastní malý a kapesní výkonný počítač. Často bývá démonizován za svůj vliv na lidstvo, ovšem v mezích rozšířené reality je to díky svému hardwaru (každý telefon se jím liší), výborný prostředek a pomocník pro budování imaginárních obrazů, reality, doplňování existujících prostředí grafickými prvky anebo rozpohybování statických obrazů, jak nám ukazují současné aplikace (např. Deep Nostalgia). Velkou výhodou oproti všem předchozím metodám je to, že každý máme svůj mobilní telefon, který je schopen tuto práci odvést, a nepotřebujeme kupovat žádné další doplňkové vybavení. Stačí jen nainstalovat aplikaci do mobilu (Artivive apod.) a můžeme využívat danou službu rozšířené reality kdekoliv, kde je to možné.

4 ZÁVĚR

Každá z výše zmíněných knih nabízí trochu jiný pohled na stejnou problematiku autorské knihy, ať už poezie, nebo prózy. Nedá se všeobecně říct, který přístup je správný a který není, jelikož většina ilustrací i textů je vysoce subjektivně zabarvených a v harmonii s myšlenkami autora. Je těžké vybrat, zda je správný přístup použití počítačové grafiky nebo ruční ilustrace či prázdný prostor. Za mě osobně díky tomuto vhledu do problematiky můžu říct, že jako nejlepší prostředek na vyjádření emocí textů sbírky je pro mě použití ručních, akvarelových ilustrací, které mají svoji ladnost, křehkost a z mého pohledu výbornou schopnost odrážet nálady a myšlenky spojené s formátem knihy tak akorát do ruky, ideálně A5, v pevných deskách a s šitou vazbou, kdy tato kombinace zaručí pohodlné čtení. Z aplikací pro rozšířenou realitu pro mě nejlépe vyplývá z výsledků Artivive, která jako jediná umožňuje zdarma uložit větší množství obsahu a animací než konkurence, navíc je velmi dobře hodnocena a oceňována za svoji spolehlivost. Celkově mi tato možnost nahlédnout blíže a hlouběji do problematiky dala spoustu myšlenek a podnětů, co by mohlo v knize fungovat, a co za použité principy se shoduje s mými představami, či jak své představy usměrnit do fungujícího celku.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 O PROJEKTU

5.1 Cíl projektu

Cílem mého projektu je vytvoření knihy formátu A5 se 48 autorskými básněmi společně s ilustracemi a vytvořením nadstavby knihy v podobě implementování rozšířené reality. Rozsah knihy jsem si stanovil v rozmezí 102-120 stran.

5.2 Cílová skupina

Cílovou skupinou jsou hlavně lidé, kteří mají vztah k poezii a ke čtení obecně, ať už se jedná o jakoukoliv věkovou kategorii.

Díky rozšířené realitě bych zároveň chtěl oslovit i lidi, kteří stojí mimo tuto kategorii, a zprostředkovat jim příjemný vizuální zážitek, který by je potenciálně mohl ke knihám navést.

V neposlední řadě je kniha určena i pro lidi, kteří nezapadají do předchozích dvou zmíněných skupin, ale prochází si těžším životním obdobím, a tato kniha by jim mohla dát podporu v těchto časech a pocít, že nejsou sami, co něco špatného prožívají.

6 UŽIVATELSKÝ VÝZKUM

6.1 Popis

Výňatek z knihy J. Řezáče o uživatelském výzkumu z procesu webdesignu se hodí i pro knihu jako takovou:

„Uživatelský výzkum je způsob, jak získat vhled do uvažování lidí – např. potenciálních návštěvníků vašeho webu. Cílem výzkumu je minimalizovat riziko, že vytvoříte nesmyslný výstup, protože na webu nebude to, co lidé potřebují.“²⁶

Kvalitativní výzkum jsem proto složil z 5 otevřených otázek na vnímání souladu textů, jejich přirozené návaznosti a jejich harmonii společně s návrhy ilustrací.

6.2 Cíl výzkumu

Cílem výzkumu bylo ověření, potažmo vyvrácení prvotních úvah a směřování tvorby knihy a jako první kontakt návrhu a obsahu knihy s nezaujatým pohledem respondentů. Hlavním cílem bylo vyřazení básní, které pro knihu neměly relevanci společně s vizí ideálního zpracování, ať už se týče formátu, papíru atp.

6.3 Respondenti

Respondenty výzkumu byla skupina 14 lidí ve věku od 18 do 74 let ve většině případů (12) se zkušenostmi pouze jako čtenáři knih a ve dvou případech lidé, kteří se aktivně podíleli na tvorbě a přípravě minimálně jedné publikace. V průzkumu jsem oslovil širokou škálu zaměření respondentů – studenty, zdravotnické pracovníky, pedagogy i důchodce.

6.4 Závěr

Celkově můžu zhodnotit tento výzkum jako přínosný a obohacující, jelikož mi byl schopen otevřít oči do jiných koutů a jinak, než jsem se na publikaci díval právě před ním. Jeho důsledkem se ustálil počet básní, zúžil se seznam vhodných papírů a formátů, a v neposlední řadě mě i řada potěšených a příjemných reakcí posílila energii do další práce.

²⁶ ŘEZÁČ, Jan. Web ostrý jako břitva: návrh fungujícího webu pro webdesignery a zadavatele projektů. Jihlava: Baroque Partners, 2014, s. 83. ISBN 978-80-87923-01-6. Dostupné také z: <https://dnnt.mzk.cz/uuid/uuid:acc82bf0-eead-11e4-b834-005056827e51>

7 INSPIRACE, KONCEPCE

7.1 Formát

Nejen díky vykonanému průzkumu jsem v průběhu prvotního zpracování dospěl k názoru, že díky tématu knihy bude lepší mít spíš publikaci padnoucí do ruky, příjemného formátu pro pohodlné čtení například za dlouhých večerů, proto jsem zvolil formát A5.

7.2 Papír

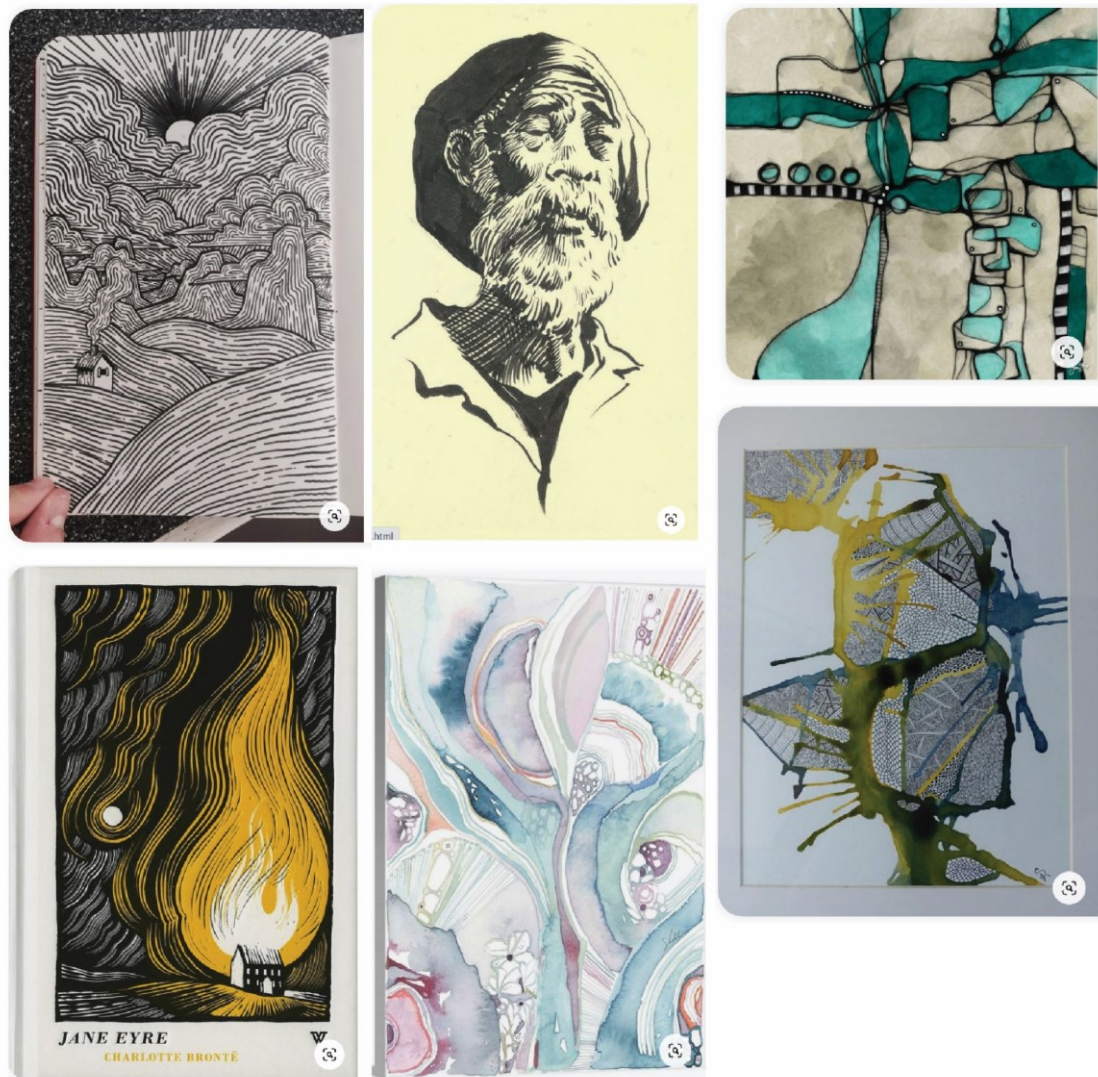
Jelikož jsem se již od začátku chtěl vyhnout tisku na bílý papír, v čemž mě přesvědčily nátisky stran, tak v tomto jsem chtěl jít směrem velmi jemně strukturovaného, krémově tónovaného papíru pro zjemnění celkového dojmu knihy a rozmělnění kontrastů, kdy jsem narazil na nabídku tiskáren, kde ne všude bylo na podobný papír možné tisknout, a byly nabídky pouze křídových papírů. Problém jsem nakonec vyřešil kompromisem, kdy byl vybrán na finální tisk papír jemně tónovaný pro zjemnění kontrastů, a zároveň dost světlý na to, aby měl vůči originálním ilustracím co nejvěrnější barevnost.

7.3 Výběr tvorby ilustrací

Při výběru, jaký způsobem budu přistupovat k ilustracím jsem bral v potaz ukázky knih výše společně s pocitem, jakou technikou jsem schopný nejlépe zvládnout a předat vizuálně myšlenku. Na mysl mi v tu chvíli vytanula počítačová ilustrace, která má výhodu neustále možných úprav, ovšem s rizikem velké chladnosti, olejomalba, která by ovšem byla nesmírně náročná s nejistým výsledkem, ruční kresba, která byla zvažována jako alternativa k první možnosti, kterou se staly akvarelové barvy díky jejich rozmanitému použití a vyjádření, možnosti velkého citového zabarvení a v neposlední řadě i jako jedné z nejlepších možností pro budoucí práci s rozšířenou realitou.

7.4 Inspirace

Před finálním výběrem jsem si vytvářel galerii různých inspiračních zdrojů, abych byl sám v aktuálním obraze, jaké ilustrace a umělecká díla se nejen pro knihy v dnešní době vytvářejí, a měl přehled o jednotlivých technikách. Přikládám malý obrazový výčet z nich.



Obr. 18 Inspirace

8 POSTUP PRÁCE

8.1 První fáze – Návrhy, zkoušky, skici, přemýšlení

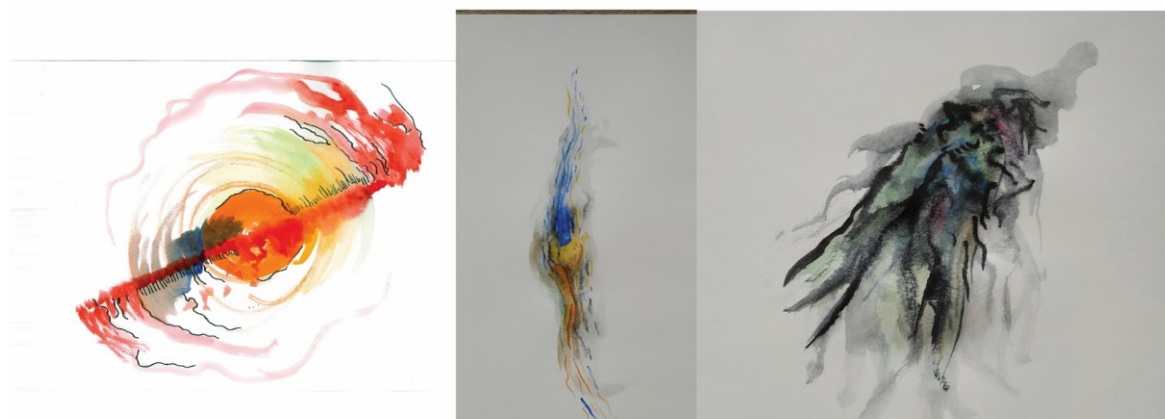
V první fázi asi jako u každé práce, jsem začal s postupným rozmyšlením nad věcmi, které jsem mohl vidět v ukázkách v teoretické části a dalšími vjemy, kterými jsem svým okolím byl ovlivněn. Zprvu jsem rozmyšlel nad rozvržením textu, nad celkovou koncepcí knihy jako takové, kdy vznikaly různé varianty seřazení stran, zkoumání proporcí, velikostí stran apod. Součástí této první fáze byly i směry a druhy ilustrací a maleb či kreseb, kterými jsem chtěl knihu doplnit. Jako asi u skoro každého při každé práci bylo nejtěžší fází začít. Produktivita práce byla ze začátku opravdu mizivá zvláště díky tomu, že jsem, byť i s velkým časovým polštářem, měl pocit, že jsem si na sebe naložil až příliš velký kus. Byla to prostě výzva. Prvním bodem byla tvorba skic na pár básní určena ke konzultaci. Snažil jsem se přinést různé pohledy na obrazovou část, ze kterých bych pak mohl s klidem vybrat a po dotazení a dokončení je použít pro finální práci. Dalším bodem byl předvýběr písem, se kterými jsem si knihu v nejlepším případě představoval, ale nechtěl jsme tuto část brát příliš závazně, ale spíš jako odrazový moment pro rozhodování v budoucnu. Poslední částí začátku bylo vytvoření si časového plánu a rozvrhu pro stíhání celé práce s odhadovaným počtem hodin na jednotlivé dílčí úkoly, které mi ve výsledku pomohlo práci dokončit s relativním klidem a lépe si představit spotřebu času.



Obr. 19 První fáze – skici

8.2 Druhá fáze – Formování

Z nashromážděných materiálů a různorodých přístupů k práci se vytvořila početná hromada, čekající na zpracování a rozuzlení. Po prvotních skicách právě toto byla fáze hlavního ilustrování a tvoření přístupu ke knize samotné, kdy jsem vybíral formát, který se ustálil na A5, papír a nejvhodnější tiskárnu pro výsledný tisk. Největším oříškem bylo přijít na to, jak dostat do ilustrací co nejvíce sebe a atmosféru básní. To jsem vyřešil po různých zkouškách tak, že jsem si všechny básně sám namluvil pro jejich lepší vnímání a při tvorbě ilustrací jsem se jimi pokoušel opětovně nasáknout tím, že jsem měl danou báseň, pro kterou jsem tvořil ilustraci puštěnou ve smyčce do doby, než jsem s ilustrací skončil. Sice jsem tím docílil velké autentičnosti, ovšem za cenu toho, že jsem po zhruba dvou dnech ilustrování upadal do stejných nálad, které jsou znázorněny v básních, což mě vždy stálo velké úsilí vrátit se zpět do tvoření po nutném čase oddechu, kdy jsem ani básně, ani ilustrace nemohl vidět. Dalším důležitým bodem v této části úprav byl finální výběr použitých písem, kde jsem se rozhodl pro kombinaci fontu Dederon Serif z pera Tomáše Brousila pro veškeré texty básní pro jeho estetičnost, ladnost a velmi dobrou čitelnost v malém řezu, a volně dostupnou Signika na nadpisy díky její příjemné kresbě verzálek v boldovém řezu a dobrému kontrastu s písmem textů. Narazil jsem při této fázi ovšem také na problém s moiré efektem, který se mi na ilustracích vytvořil při skenování, bohužel se mi ho v této fázi nepodařilo obstojně odstranit, a to i přes snahy použití různých funkcí počítačových programů.



Obr. 20 Druhá fáze – progres ilustrací

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz

Dederon Serif Std, Light

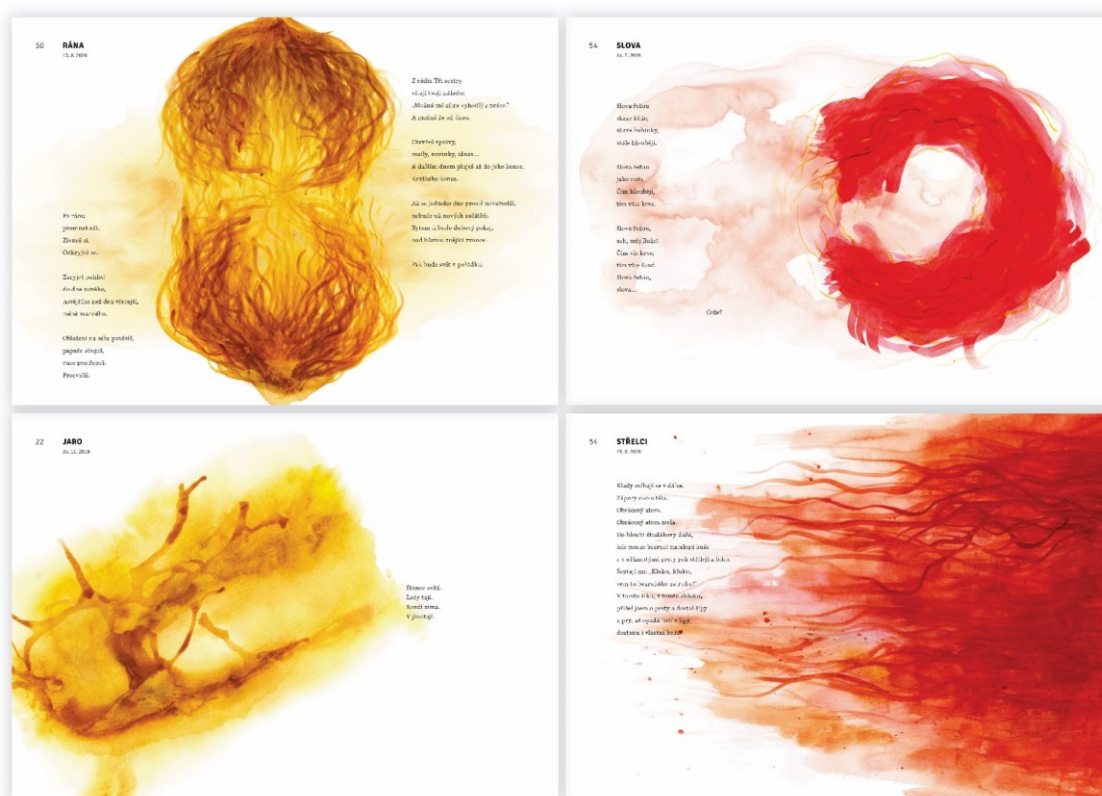
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

Signika

Obr. 21 Druhá fáze – ukázka vybraných písem

8.3 Třetí fáze – Finální podoba a úpravy

Asi nejtěžší fáze, co se týče náporu na mozek v podobě hledání a doladování nefungujících detailů, posouvání ilustrací o milimetry, aby seděly přesně tam, kde jsem je chtěl mít. Jednalo se o mravenčí práci, která se zdála nekonečná, a jsem si jistý, že i přes to že jsem dal do těchto úprav maximum, tak se najdou oči, které si všimnou ještě drobnějších detailů, které mým očím zůstaly nepovšimnuty. V této části jsem i mírně upustil od striktního dělení na dva sloupce na obou stranách a spíše se zaměřil na čistou kompozici jednotlivých stran pro jejich lepší kompoziční vyznění, jelikož ne všude byl tento v první chvíli až despotický systém sazby vhodný kvůli různým náladám básní a ke kompozici ilustrací. Proto jsem sáhl k tomuto řešení, které co nejvíce reflektuje můj původní záměr. Čekalo mě zde i doladění samotných ilustrací, jejich barevné tónování a dodělání pozadí pro ty, které nebyly propojeny svojí hmotou s texty, a druhý pokus o odstranění moiré efektu vytvořeného skenerem, bohužel jen s částečným úspěchem, který sice zaručoval to, že nebude až přespříliš viditelný, ovšem úplné odebrání se mi nepodařilo. Celkově se jednalo o vysoce časově náročnou práci, u které jsem neměl jakýkoliv pocit, že bych výrazně pohnul s celkem.



Obr. 22 Třetí fáze – finální podoba a úpravy

8.4 Čtvrtá fáze – Kniha

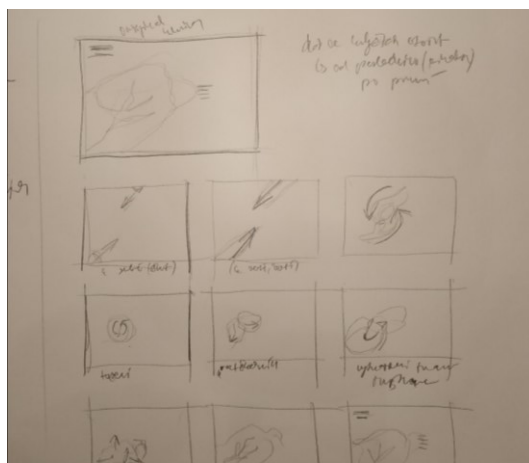
Po dokončení všech drobností a nedodělků, které jsem na knize vnímal, jsem si udělal několik dalších nátisků pro finální přehled a podobu jednotlivých stran a poslal do tiskárny. Výslednou knihu příkládám níže v krátké ukázce prvního prototypu knihy (ještě bez výsledného papíru a správné vazby).



Obr. 23 První prototyp knihy

8.5 Pátá fáze – Rozšířená realita

Jako poslední část celé práce přišla na řadu práce s rozšířenou realitou, která pro mě byla pomyslnou třešničkou na dortu v celé práci, kterou jsem chtěl dodat celé statické knize na živosti. Jako asi všechny části, tak i ona si musela projít porodními bolestmi v podobě rozmyšlení kompozic a obsahu animace, rozkreslením do „storyboardu“, a pak následným samotným vytvořením. V těchto pár větech se to může zdát jako lehký úkol, ovšem v praxi se jedná o vcelku náročnou věc, která je schopná sežrat opravdu hodně času bez nutně dobrého výsledku, z čehož jsem měl v průběhu práce obavy. Bohužel došly i k naplnění, kdy jsem se snažil najít ideální plug-in do PS na tvorbu dobrých, akvarelových animací, nebo jakýkoliv jiný způsob, kterým by se daly animace „lehce“ vytvořit. Šlo většinou o složité způsoby, které vyžadovaly velmi velkou časovou investici (v rámci představy o celé knize) anebo naopak o velmi generické a až nudně se opakující efekty, které, kdyby byly použity u všech mých básní, tak by spíš, než pomohla, animace uškodila. Proto jsem zvolil cestu počítačové animace FBF od 5 do 10 sekund pro každou animaci, kde je možné, i s omezenými možnostmi štětců a nástrojů, vybudovat animaci ne příliš vzdálené od akvarelového vyznění, a zároveň zefektivnit práci tím, že jsem se nemusel zabírat další ruční tvorbou, ale mohl jsem pracovat přímo v počítači. Další výhodou bylo nespolečání se na přednastavené animace a pohyby, ale možnost vytvoření vlastních scénářů pohybu. Vzhledem k časové náročnosti je součástí výsledné knihy zatím jen reprezentativní vzorek animací pro rozšířenou realitu pro vytvoření ucelené představy o práci s animací. Bohužel kvůli tomu, že není umožněno vkládat animace jako takové, je její výsledek publikovatelný pouze s knihou samotnou. Příkládám alespoň jeden velmi jednoduchý náskres „storyboardu“ pro báseň Jaro.



Obr. 24 Pátá fáze – storyboard k animaci

ZÁVĚR

Celkově bych řekl, že pro mě tento projekt byl doposud ta největší výzva. Bylo to dáno tím, že jsem otevíral své osobní téma okolnímu světu ve formě, která na mě kladla vysoké nároky jak z pohledu ilustrátora, tak i člověka pro předtiskovou přípravu, animátora a spoustu dalších. Byla to opravdu velká výzva, a jsem rád, že jsem ji podstoupil, jelikož jsem si mohl vybrat zdánlivě jednodušší témata, na kterých bych se ovšem nikdy neměl šanci naučit tolik nových věcí a spoustu starých oživit. Nakonec i pro mě byla samotná práce hnacím motorem, jelikož jsem se už od začátku těšil na to, že na konci bude vyloženě fyzický výtvar v podobě knihy, a vzhledem k tomu, že na její obálce zeje mé jméno, byla to skvělá škola pro to si ho hned nepokazit a snažit se od začátku až do konce konstantně pracovat a tvořit v té co nejvyšší možné kvalitě. Za sebe musím říct, že i přes to, že práci nedokáži docenit teď s tak malým odstupem, tak z ní mám radost, a jsem rád, že se povedla prakticky stejně, jak jsme si ji představoval.

Věřím, že tato kniha může například mezi odborníky na typografii nebo knihy rozpaky a pochybnosti díky uvolněnému layoutu, stylu použitých ilustrací a spoustě dalším věcem, které ani já sám nemusím vnímat.

Knihy byla vytvořena vyloženě pro účely klidného a zamyšleného večerního čtení, a tento čas byl pro ni skvělou příležitostí, která mě dokopala ji opravdu dokončit a odprezentovat. Mým záměrem nebylo vytvořit absolutní knižní hit, který by atakoval případné rekordy v prodejnosti, ani to nejoriginálnější typografické dílo. Má od každého něco, a soudím dle sebe, že správně skombinované. Může být užitečná spoustě lidem, ale na druhou stranu může i dalším ležet roky netknutá na polici, protože prostě nebude důvod si ji přečíst či otevřít. To už je ale čistě na každém jednom z nás.

Velmi mě těší použití rozšířené reality jako prvku v knižním designu, jelikož dokáže vdechnout knize úplně jiný život a divákovi pohled na knihy obecně. Že to nejsou „jen“ statické papíry.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] DABNER, David. *Grafický design v praxi*. Praha: Slovart, 2004, 128 s. ISBN 80-7209-597-8.
- [2] KOČIČKA, Pavel a BLAŽEK, Filip. *Praktická typografie*. Brno: Computer Press, 2004. 294 s. ISBN 80-7226-385-4.
- [3] ŘEZÁČ, Jan. *Web ostrý jako břitva: návrh fungujícího webu pro webdesignery a zadavatele projektů*. Jihlava: Baroque Partners, 2014, 214 s. ISBN 978-80-87923-01-6.
- [4] SALTZ, Ina. *Základy typografie: 100 principů pro práci s písmem*. V Praze: Slovart, 2010, 208 s. ISBN 978-80-7391-404-2.
- [5] SAMARA, Timothy. *Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování*. V Praze: Slovart, 2008, 320 s. ISBN 978-80-7391-030-3.

SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

Guillaume Apollinaire | životopis, informace o spisovateli | ČBDB.cz. Vaše databáze knih - knižní databáze | ČBDB.cz [online]. Copyright © 2009 [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://www.cbdb.cz/autor-1259-guillaume-apollinaire>

Jan Skácel | OSOBNOSTI.cz. Spisovatelé - seznam spisovatelů | Spisovatele.cz [online]. Copyright © 1996 [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://www.spisovatele.cz/jan-skacel>

Karel Kryl - životopis | OSOBNOSTI.cz. Osobnosti.cz - celebrity, filmy, fancluby [online]. Copyright © 1996 [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://zivotopis.osobnosti.cz/karel-kryl.php>

Jan Zahradníček | OSOBNOSTI.cz. Spisovatelé - seznam spisovatelů | Spisovatele.cz [online]. Copyright © 1996 [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://www.spisovatele.cz/jan-zahradnicek>

Bohuslav Reynek | OSOBNOSTI.cz. Spisovatelé - seznam spisovatelů | Spisovatele.cz [online]. Copyright © 1996 [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://www.spisovatele.cz/bohuslav-reynek>

John Lennon - životopis | OSOBNOSTI.cz. Osobnosti.cz - celebrity, filmy, fancluby [online]. Copyright © 1996 [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://zivotopis.osobnosti.cz/john-lennon.php>

Ivan Martin Jirous | OSOBNOSTI.cz. Spisovatelé - seznam spisovatelů | Spisovatele.cz [online]. Copyright © 1996 [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://www.spisovatele.cz/ivan-martin-jirous>

Petr Nikl - Meander. Meander – Nakladatelství knih pro děti - Meander [online]. Dostupné z: <https://www.meander.cz/petr-nikl/>

Pohádka o Rybitince - Meander. Meander – Nakladatelství knih pro děti - Meander [online]. Dostupné z: <https://www.meander.cz/zanr/pohadka-o-rybitince/>

Jelěňovítí - Meander. Meander – Nakladatelství knih pro děti - Meander [online]. Dostupné z: <https://www.meander.cz/zanr/jelenoviti/>

CV - Adam Kašpar - malíř. Homepage - Adam Kašpar - malíř [online]. Copyright © 2016 [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://adam-kaspar.cz/cv/>

Vodafone. Slovník pojmů – Vodafone [online]. Copyright © 2021 Vodafone Czech Republic a.s. [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://www.vodafone.cz/uzitecne-odkazy/slovník-pojmu/rozsirena-realita-ar/>

ROZŠÍŘENÁ REALITA (AR) - DiGi DOUPĚ. Home - DiGi DOUPĚ [online]. Dostupné z: <https://www.digidoupe.upol.cz/index.php/digiseznam/20-rozsirena-realita-ar>

Why AR is better than VR for artists and creatives. - Artivive. #bringArtToLife - Artivive [online]. Copyright © [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: https://artivive.com/ar_vs_vr_for_art/

Artivive vs. Vectary Web AR vs. ZapWorks vs. BUNDLAR Comparison. SourceForge - Download, Develop and Publish Free Open Source Software [online]. Copyright © 2021 Slashdot Media. All Rights [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://sourceforge.net/software/compare/Artivive-vs-Vectary-Web-AR-vs-ZapWorks-vs-BUNDLAR/>

BUNDLAR Augmented Reality Made Easy [online]. Dostupné z: <https://bundlar.com/about-bundlar/>

ZapWorks: Create Your Own Augmented Reality Experiences. ZapWorks: Create Your Own Augmented Reality Experiences [online]. Copyright © 2021 Zappar Ltd. [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://zap.works/>

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

AR Augmented reality (rozšířená realita)

FBF Frame by Frame (snímek po snímku)

PS Photoshop

SEZNAM OBRÁZKŮ

- Obr. 1. Apollinaire, G.: Kaligramy
- Obr. 2. Klee, P.: Čáry
- Obr. 3. Skácel, J.: Kdo pije potmě víno
- Obr. 4. Kryl, K.: Knížka Karla Kryla
- Obr. 5. Zahradníček, J.: Znamení moci
- Obr. 6. Reynek, B.: Odlet vlaštovek
- Obr. 7. Lennon, J.: Španěl na vesnici
- Obr. 8. Jiřous, I. M.: Magorovy labutí písně
- Obr. 9. Nikl, P.: Pohádka o Rybitince
- Obr. 10. Nikl, P.: Jělěňovití
- Obr. 11. Smutný, J.: Mozek Génia
- Obr. 12. Mudráková, L.: Medvědí příběh
- Obr. 13. Kašpar, A.: Mapa hor
- Obr. 14. příklad výtisku zápisníku Adama Kašpara
- Obr. 15. Sluneční soustava – rozšířená realita
- Obr. 16. Vividbooks – Interaktivní učebnice fyziky
- Obr. 17. Vrána, T.: Newborn
- Obr. 18 Inspirace
- Obr. 19 První fáze – skici, návrhy
- Obr. 20 Druhá fáze – progres ilustrací
- Obr. 21 Druhá fáze – ukázka vybraných písem
- Obr. 22 Třetí fáze – finální podoba a úpravy
- Obr. 23 První prototyp knihy
- Obr. 24 Pátá fáze – storyboard k animaci

