

Publikace s prvky rozšířené reality

Monika Říhová

Bakalářská práce
2020



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Digitální design

Akademický rok: 2019/2020

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

Jméno a příjmení: **Monika Říhová**
Osobní číslo: **K17063**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design – Digitální design**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **Publikace s prvky rozšířené reality**

Zásady pro vypracování

1. Rešerše inspiračních zdrojů
2. Vlastní analýza poznatků
3. Variantní návrhy řešení
4. Postup zpracování vybrané varianty řešení
5. Závěr

- a) teoretická část v rozsahu 25-30 normostran textu
- b) 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
- c) 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: Tisková/elektronická

Seznam doporučené literatury:

CRAWFORD, Chris. *The art of interactive design: a euphonious and illuminating guide to building successful software*, June 2002. San Francisco: No Starch Press, 2002. ISBN 1886411840.
PECINA, Martin. *Knihy a typografie*. Vydání třetí, rozšířené. Brno: Host, 2017. ISBN 978-80-7577-040-0.
POULIN, Richard. *Jazyk grafického designu: ilustrovaná příručka vysvětlující hlavní principy designu*. V Praze: Slovart, 2012. ISBN 978-80-7391-552-0.
SCHMALSTIEG, Dieter a Tobias HÖLLERER. *Augmented reality: principles and practice*. Addison Wesley: Boston, 2016. ISBN 978-0-321-88357-5.

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

Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2019**
Termín odevzdání bakalářské práce: **15. května 2020**

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. prosince 2019

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: 16.6. 2020

Jméno a příjmení studenta: Monika Řihová

podpis studenta

ABSTRAKT

Cílem mé bakalářské práce je vytvoření publikace s rozšířenou realitou. Rozhodla jsem se zpracovat téma krojů a oživit tuto tradici moderní zobrazovací technologií. V teoretické části se zabývám autorskou knihou, tvorbou knih a knižní vazbou, což mi umožnilo získat mnoho poznatků a inspirace k tvorbě samotné publikace. V druhé polovině teoretické části představuji rozšířenou realitu, její historický kontext a široké možnosti jejího využití.

Klíčová slova: autorská kniha, knižní vazba, knižní grafika, rozšířená realita, folklor, kroje

ABSTRACT

The goal of my bachelor's thesis is to create a publication with augmented reality. I decided to process the theme about folk costumes and show this subject using modern imaging technologies. I pursued artist's book and bookbinding in the theoretical part and that allowed me to gain valuable knowledge and inspiration to create the publication. In the second part of the theoretical part I represent augmented reality, it's historical context and possibilities.

Keywords: artist's book, author's book, bookbinding, book graphics, augmented reality, folklore, folk costumes

Tímto bych chtěla poděkovat mému vedoucímu práce Mgr. Václavovi Skácelovi za podporu a cenný čas, který věnoval konzultacím mé bakalářské práce. Mé poděkování také patří Slováckému muzeu v Uherském Hradišti za odbornou pomoc s textem. Dále bych chtěla jmenovitě poděkovat paní Zdeně Lapčíkové za poskytnutí historických fotografií a Martince Ondrůškové a Rudolfovi Truclovi za ochotu před kamerou. V neposlední řadě také děkuji všem lidem, kteří mě podporovali při práci, mým spolužákům a celému oboru digitální design za krásné tři roky v pohodovém kolektivu.

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

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 KNIHA	12
1.1 AUTORSKÁ KNIHA	12
1.1.1 Historický kontext.....	13
1.1.2 Současná tvorba	14
1.1.3 Výstavy	17
1.2 TVORBA KNIH.....	19
1.2.1 Knižní grafika.....	19
1.2.2 Knižní typografie	19
1.3 KNIŽNÍ VAZBA.....	20
1.3.1 Základní dělení.....	20
1.3.2 Typy knižní vazby.....	21
1.3.3 Tradiční knižní vazby.....	23
2 ROZŠÍŘENÁ REALITA	25
2.1 VÝVOJ ROZŠÍŘENÉ REALITY	25
2.2 ROZDÍL MEZI AR A VR	26
2.3 VYUŽITÍ ROZŠÍŘENÉ REALITY	27
2.3.1 Věda	27
2.3.2 Vzdělávání.....	28
2.3.3 Zábava	29
2.3.4 Marketing	29
2.3.5 Navigace.....	31
2.3.6 Umění.....	31
II PRAKTICKÁ ČÁST	33
3 ANALÝZA SOUČASNÉ PREZENTACE FOLKLORU	34
3.1 FOLKLORNÍ SOUBORY A SPOVKY	34
3.2 FOLKLORNÍ AKCE	37
3.3 PUBLIKACE S FOLKLORNÍ TEMATIKOU.....	37
4 VYPRACOVÁNÍ PROJEKTU	39
4.1 NÁMĚT	39
4.2 CÍL PRÁCE	39
4.3 TEXTOVÝ OBSAH.....	40
4.4 FORMÁT A VAZBA	40
4.5 GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ	41
4.6 DIGITÁLNÍ OBSAH.....	43
ZÁVĚR	45

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	46
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	49
SEZNAM OBRÁZKŮ	50
SEZNAM PŘÍLOH.....	51

ÚVOD

Téma mé bakalářské práce bylo jasné od první chvíle. Cítila jsem potřebu zanechat za sebou stopu, která by nebyla jen vizuálně přitažlivá, ale také měla své praktické využití. Mým záměrem bylo vytvoření publikace, která by se zasloužila o zachování tradic na Slovácku.

Prvotním cílem projektu byla tvorba publikace zabývající se tradičním oděvem na Uherskohradištsku a tancem na Slovácku. Kniha by tak byla věnována mladým lidem, kteří se tance chtějí naučit. Po bádání v etnografických souvislostech jsem však zjistila mnohé nesrovnalosti v mém záměru. Nejen, že kroje na celém Uherskohradištsku jsou příliš velké sousto pro méně rozsáhlou publikaci, ale ani dokumentovat tance jiných oblastí v kroji, který jim nepřísluší není správné.

Rozhodla jsem se tedy můj cíl přehodnotit. Téma jsem specifikovala pouze na bílovský odstín kroje, který je mi nejbližší, a proto se v něm budu nejlépe orientovat. Téma tanců je tak obsáhlé, že už se mi ho do knihy nepodařilo umístit. Ani v odborné literatuře se příliš neseťkáme se spojením oděvu a tance v jedné knize. Jejich problematika je nejen velmi rozsáhlá, ale také se ve své podstatě liší. Proto je vhodnější oddělovat od sebe tyto aspekty jako je oděv, tanec, zpěv nebo například nářečí.

Od svého původního záměru jsem se však nenechala příliš odradit. Obohatila jsem knihu o větší rozsah historického kontextu, začlenila jsem mapu Slovácka, aby se čtenář více zorientoval v lokaci bílovského typu kroje. Také jsem chtěla zachytit správný vzhled a postup oblékání kroje, aby se zamezilo jeho případným degeneracím, i když tomu úplně do důsledku zamezit nelze. Jedním z hlavních důvodů jsou nové technologické postupy při výrobě kroje. Ruční práce pomalu ustupuje před strojovou výšivkou, která se ovšem té ruční jen těžce vyrovná.

Knihu jsem věnovala místním občanům, kteří se v oblasti folkloru rádi obohatí o nové informace. Dozví se více o historii svého kroje a jeho součástkách. Kniha však není určena pouze místním, kteří již o krojích ledacos ví. Dobře se v knize zorientuje i člověk, jehož téma krojů zajímá, avšak se v tomto odvětví nepohybuje.

Do knihy jsem začlenila prvky rozšířené reality. Ta zde nemá za úkol pouze tvořit vizuální efekt, ale hlavně prohlubovat naučnou strukturu a dávat tak knize přidanou hodnotu.

Velmi mě lákalo spojení tradičního tématu s moderní technologií a věřím, že i vás toto ojedinělé pojetí zaujme. Kniha s rozšířenou realitou se ukázala jako dobrý kompromis mezi knihou tištěnou a elektronickou. Čtenář si může užívat kontakt s materiály, vůni stránek a listování v nich. Na druhou stranu ale není ochuzen o efektivitu nových technologií. Kladla jsem důraz na to, aby kniha dobře fungovala jak s rozšířenou realitou, tak i bez ní. Doufám však, že pro každého uživatele bude digitální přesah tvořit neodmyslitelnou součást knihy.

Téma krojů je ve své podstatě velmi složité. Při tvorbě knihy jsem zaznamenala dva velmi odlišné pohledy na věc. Z etnografického hlediska působí kroje na první pohled velmi upjatě. Lidé, kteří krojům rozumí a snaží se je zachovávat ve své původní formě a kráse jsou až posedlí dodržováním přísných pravidel a postupů co se kroje týče. Svoji práci jistě dělají dobře, avšak moji knihu jsem se rozhodla pojat jinak. Dávala jsem si pozor na podávání správných informací, v grafické úpravě jsem se však snažila knihu co nejvíce odlehčit a dát jí život. Mým cílem nebylo pouze strohé zaznamenání vzhledu kroje, ale také přenesení pocitu radosti na čtenáře, který lidé zažívají při krojovaných slavnostech. Kroj je pro mě a spoustu dalších mladých lidí totiž symbolem veselí, vděčnosti a radosti ze života.

I když jsem se tedy zprvu tohoto tématu obávala, jsem ráda, že jsem si vybrala právě jej, protože mi dává velký smysl, a i přes všechny překážky bych do toho šla znovu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 KNIHA

„Kniha je mnohem více než nositel textu. V lidech může probouzet různé emoce od lásky přes lhostejnost až po nenávist. Když se však kniha stane nástrojem umělcovi fantazie, může nabýt nečekaných forem...“

- Cave a Ayad, 2015

1.1 Autorská kniha

Autorská kniha je poměrně nová umělecká forma, jejíž největší rozmach pozorujeme zejména v 60. letech minulého století (Rychterová, 2012). Vznikala ale již na konci 19. století, kdy se plně rozvíjela spolu s avantgardním uměním. Za předchůdce autorské knihy považujeme hnutí Fluxus a moderní umělecké směry jako například surrealismus, dadaismus, minimalistické umění, nebo pop art (Hošková, 2003).

Kniha jako odvěká součást naší kultury přímo vybízí k přesahům a posouvání limitů ve způsobu zpracování. Kniha se tedy již nevymezuje pouze na svůj původní účel – čtení, ale začíná vystupovat jako svébytné umělecké dílo (Haladová, 2012).

*„Autorská kniha není kniha o umění.
Autorská kniha není umělecká kniha.
Autorská kniha je sama uměleckým dílem.“*

- Guy Schraenen

Autorská kniha je tedy taková kniha, která je dílem umělce a bere na sebe nejrůznější podoby od klasické knihy pracující s textem, přes obrazové knihy, až po knihy jako objekty, často přirovnávané k soše či obrazu. Přesná definice tohoto media však dodnes není určena.

Tyto knihy existují zpravidla pouze v jednom exempláři. Pod pojmem autorská kniha, ale můžeme najít i knihy vydávané nakladatelstvími ve více výtiscích (Kolomazníková, 2009). Obecně však platí, že autorská kniha se chce vymezit proti sériovosti a dává důraz na vzácnost a jedinečnost knihy jako uměleckého díla (Horníková, 2010).

Dalším specifickým znakem pro autorskou knihu je využívání nejrůznějších materiálů jako je například dřevo, kov, přírodní materiály, textil, plast, sklo a další (Svoboda, 2012).



Obr. 1 Monogramista T. D., 14 zastavení

Pojem autorská kniha byl poprvé použit Jiřím Valochem jako překlad anglického názvu *artists' book*, který se objevuje roku 1967 na výstavě *Artists' Book* v Moore College of Art ve Filadelfii (Kačerovská, 2013). Můžeme jej najít ve více podobách jako například *book art* nebo *bookwork*. Knihy jako objekty, které odkazují na tvar a koncept knihy a často popírají její základní strukturu (vazba, formát, ...), v anglickém jazyce nesou název *book objects* (Victoria and Albert Museum, 2011).

1.1.1 Historický kontext

Počátky autorské knihy musíme hledat již v 19. století, kdy Toulouse Lautrec vytváří své barevné plakáty. Hledaly se nové cesty a techniky, jak dostat barvu na stránky knih a časopisů. Někteří vydavatelé se méně zaměřovali na komerci a umožňovali mladým umělcům prosadit svá díla unikátního přístupu.

Knihtisk přímo ovlivňovaly technologické možnosti. Litografie byla stále nekompatibilní s knihtiskem. Umělci byli závislí na vydavatelích a spolupracovali s autory knih, jimž pouze dotvářeli vizuální stránku jejich děl (Castleman, 1994, s. 19).

1.1.2 Současná tvorba

Dnes však platí, že autorská kniha je dílem pouze jedné osoby, a to právě umělce. Je to zapříčiněno novým přístupem ke knize jako takové, a hlavně novými technologickými postupy, které umožňují eliminovat počet osob podílejících se na tvorbě knihy. Stále však platí, že psaní a tvorba knihy je zdlouhavá a náročná práce (Pecina, 2017).



Obr. 2 Malostranské povídky, Jan Bohuslav Sobota

Není proto divu, že se lidé snažili přijít na nový efektivnější způsob vydávání knih. Digitalizaci knih umožnil až nástup počítačů a další stále levnější a dostupnější čtecí techniky. První vlaštkou e-knih byl patent španělské učitelky Ángel Ruiz Roblesové, zapsán roku 1949. I když její „mechanická encyklopedie“ má do elektronických čteček ještě daleko, její idea se shoduje s tou dnešní.

Hlavní účel tohoto zařízení byl vytvořit pomůcku do škol, která by nahrazovala spoustu těžkých školních učebnic. Pro její projekt se ale nenašel sponzor, a tak e-kniha musela počkat na počátek 21. století, kdy nastal rozmach psaní knih online tak, jak je známe dnes (Cave a Ayad, 2015).



Obr. 3 Mechanická Encyklopedie, Ángel Ruiz Roblesová

Často se můžeme setkat s názory, že elektronické knihy vytlačují, ba dokonce časem vytlačí úplně, knihy tištěné. Je tomu však opravdu tak? Poptávka po tištěných knihách je stále obrovská. Jen v České republice vychází tisíce nových publikací ročně (Pecina, 2017).

E-knihy mají nespočet výhod, pro které byly vytvořeny. Jsou snadno dostupné, nízkonákladové, lehce přenosné, a dokonce odpadají i starosti s náročností a dobou tisku (Cave a Ayad, 2015). Zdá se však, že jim stále něco chybí. Důvod proč lidé i v dnešní době stále kupují knihy je zážitek z nich. Zážitek z materiálu, ze kterého jsou vyrobeny, vůně papíru, listování stránkami a odpočinek od digitálních obrazovek všude kolem nás.

Autorská kniha je taková kniha, která zážitek z knihy umocňuje. Proto je nejspíše v dnešní době tak oblíbená. Dává nám přesně to, co se v uspěchané době z knih vytrácí. Umělecké dílo má totiž za úkol v diváku probouzet pocity, ať už se jedná o sochu, obraz nebo knihu (Francová, 2016).

*„Kniha je objekt, se kterým lidé zacházejí a uchovávají jej,
a to, jak vypadá a působí je její velká část.“*

- Jim Stoddart, UK
(Rivers, 2007, s. 132)

Současná podoba autorských knih se dnes rozchází dvěma směry. Jeden se vydává po stopách formy kodexu tak, jak ho známe v historických souvislostech. Druhý často tuto formu zcela popírá.



Obr. 4 Piet's Mondrian Book, Barbora Břínková



Obr. 5 Klubka, Adéla Imreczenkova

Americká tvůrkyně a teoretička autorských knih je definuje spíše jako pole aktivit, kde se setkává grafický design, nezávislé publikování, tradiční knižní umění, konceptuální umění, malířství, další tradiční obory, poezie, digitální design, politicky zaměřená umělecká aktivita a experimentální hudba (Francová, 2016).

1.1.3 Výstavy

Od počátku 21. století se pro autorské knihy konají výstavy a soutěže zaměřené zejména na studenty.

Mezi lety 1998–2013 organizovala Katedra výtvarné výchovy Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity v Brně mezinárodní studentskou soutěž s názvem *Fenomén kniha*. Patnáct ročníků této soutěže ukázalo, že autorská kniha je stále živým a proměňujícím se tématem. Autoři se často zabývali tématy týkající se ohrožení knihy jako kulturního prvku v proměnlivé společnosti (Francová, 2016).



Obr. 6 Bonboniéra (malé knížky ve tvaru nugátu), Adéla Imreczeová

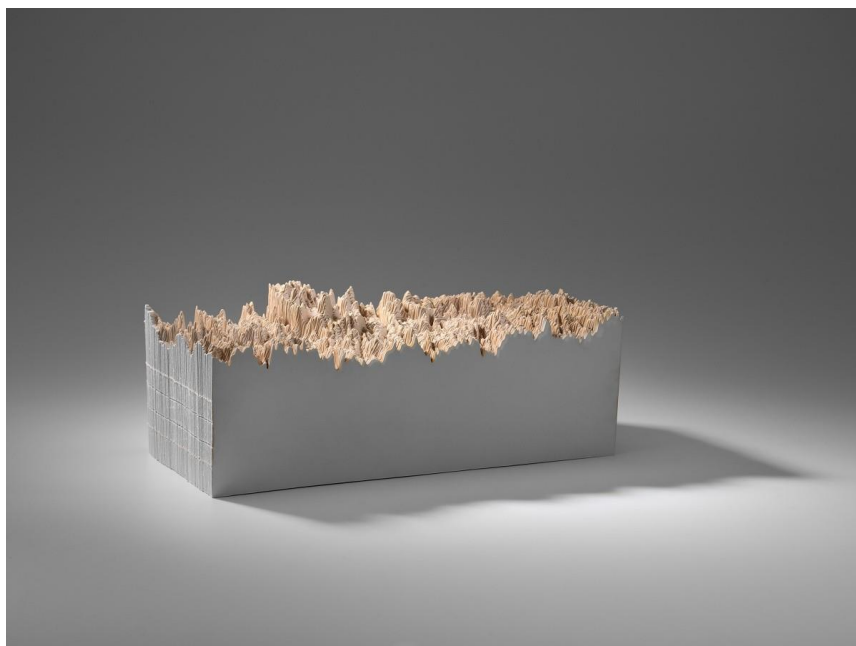
„V našem prostředí se autorskou knihou, stejně jako jinde, zabývala řada autorů kolem hnutí Fluxus, Milan Knížák nebo později Jiří Kocman, Miloš Šejn a další.“ (Vlčková, 2012). Zejména Jiří Kocman je výraznou osobností na poli autorské knihy u nás. Uspořádal nespočet výstav a dostalo se mu v této oblasti také mnoho ocenění (Fišer, 2018).

V roce 2012 se konala výstava s názvem *Evropská autorská kniha*, která putovala nejen do Prahy, ale také do Vídně a Lublaně. Expozice je výsledkem soutěže, která sledovala proměnu autorské knihy v digitální éře. Záměrem výstavy bylo popularizovat autorskou knihu jako umělecký žánr. Soutěže se zúčastnilo 925 umělců z 35 zemí (Oujezdský, 2012).



Obr. 7 Odmítání původního obsahu, Valérie Buess

Mezi pěti nejlépe ohodnocenými pracemi se umístila kniha *Krajina papíru* od Julie Kačerovské. Vliv technologií na knižní tvorbu je zde více než zřejmý. Tato kniha by ještě před pár lety z technických důvodů vůbec nemohla vzniknout (Candra, 2012).



Obr. 8 Krajina papíru, Julie Kačerovská

1.2 Tvorba knih

„Knihy jsou mrtvým materiálem, dokud v nás neožijí.“

- Jiří Mahen, 1882–1939

1.2.1 Knižní grafika

Grafické prvky knihy by měly být vždy v rovnováze s prázdným prostorem. Prostor je důležitou součástí každé vizuální komunikace. Vkládáme do něj prvky jako je plocha, linie, barva nebo například objem. Jde o hledání správného kompozičního řešení a docílení tak vyvážení vztahů mezi všemi elementy (Poulin, 2012).

Grafickou stránku knihy vymezuje její formát. Nejznámějším standardem formátů používaných u nás je ISO 216. Tyto formáty obsahují tři řady (A, B a C) a jsou celosvětově uznávané (Mikulenka, 2016). Výjimku tvoří USA, Mexiko, Kanada a některé jihoamerické země (Wikipedia, 2019).

Při tvorbě knih není nutností se držet těchto standardizovaných formátů papíru. Musíme však počítat s nákladnější výrobou, neboť vzniká nadbytečný odpad. Nesporná výhoda neobvyklého formátu se skrývá v jeho originalitě, specifickém vzhledu a přitažlivosti. Formát knihy by měl být jednou z prvních věcí, kterou tvůrce určuje, neboť z něj vychází další parametry knihy. Různé typy obsahu si žádají odlišné typy formátu. Pro sešity a učebnice volíme jiný formát než pro poezii nebo dětskou literaturu. Musíme brát v potaz k čemu se kniha bude používat a jaká bude nazíratelná vzdálenost. Malé formáty jsou vhodné pro knihy, u nichž upřednostňujeme snadnou manipulaci. Nadměrné formáty pak používáme zejména u odborné literatury, jenž nevyžadují častou manipulaci a při čtení je neдрžíme v ruce (Pecina, 2017).

1.2.2 Knižní typografie

S velikostí knihy se zvětšuje nazíratelná vzdálenost. To znamená, že čím větší kniha je, tím větší od ní potřebuje mít čtenář odstup. Písmo a grafické prvky tudíž s velikostí knihy úměrně rostou. Toto pravidlo zaručuje dobrou čitelnost a správné proporční uspořádání všech prvků publikace (Pecina, 2017).

Kvalitní font a sazba je určujícím faktorem atraktivity knihy. Pohodlnou čitelnost textu primárně zaručuje dobrá rozlišitelnost písmových znaků. Aby se čtenář cítil při čtení komfortně, musíme také zvolit úměrné množství volného místa tak, aby si oko mělo šanci odpočinout. Zahlcené stránky jsou sice úsporou materiálu, dnes už však nejsou žádoucí (Toman, 2015).

1.3 Knižní vazba

Každá kniha (pokud nejde o knihy umělecky pojaté) je složena z vazby a knižního bloku. Vazba má funkci jakéhosi knižního obalu, který tvoří její vnější část a drží ji pohromadě, přičemž navrhovaný vzhled obálky i vnitřní typografická úprava by měly spolu korespondovat. Obálka, vazba i knižní blok jsou totiž části jednoho celku. Cílem je, aby všechny tyto části byly konzistentní, což určuje kvalitu výsledné publikace (Pecina, 2017).

1.3.1 Základní dělení

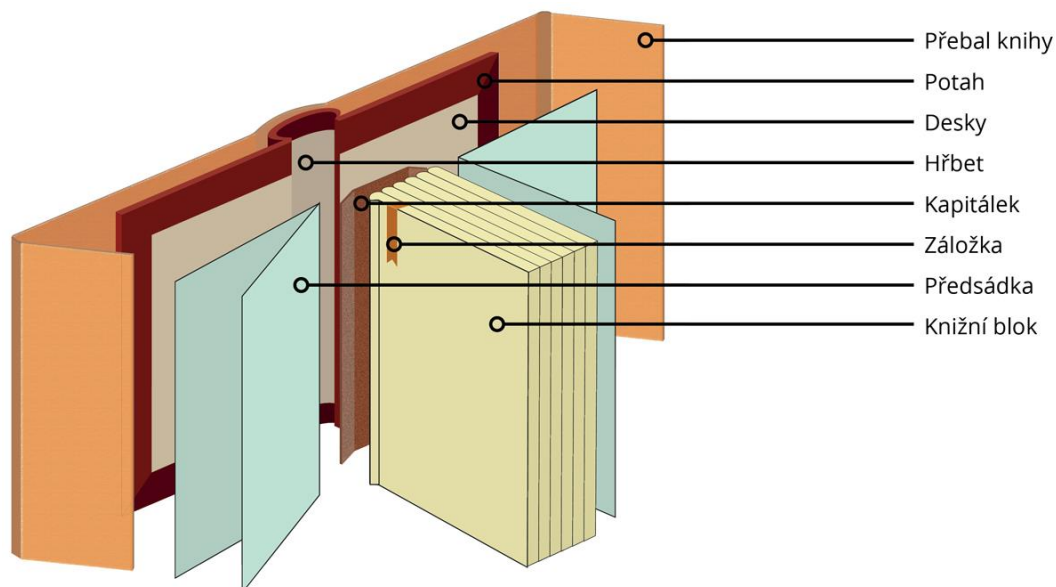
Knižní vazby primárně dělíme na tuhé, měkké a polotuhé. Vazba tuhá je celkově odolnější a mezi čtenáři oblíbenější. Umožňuje více experimentovat s obálkou. Ta se dá pokrývat různými materiály jako je textil, kůže nebo různé druhy papírů (Thoma, 2018). Umožňuje použití ražby, zlacení a dává tvůrci více prostoru na případné ilustrace na zadní a přední předsádce. Zejména v obsáhlejších knihách či denících se osvědčilo použití záložkových stužek a gumiček (Pecina, 2017).

Hřbet knihy může být buď rovný nebo zakulacený, přičemž zakulacený hřbet působí více kultivovaně. Je i odolnější a lépe se otvírá. Může být také různě dekorovaný, což převládalo zejména v baroku, ale ani pozdější etapy vazeb jako rokokové, klasicistní a empírové tuto tendenci nepřerušily (Voit, 2008).

Měkká vazba, oblíbená hlavně ve Spojených Státech, je v překladu do angličtiny taktéž známá jako *paperback*. Je opatřena obálkou z tužšího kartonu s klopou nebo bez, přičemž klopa by měla vždy přesahovat dva milimetry přes knižní blok. Na rozdíl od knižní vazby tuhé, měkká má vždy hřbet rovný. Vepředu a vzadu je obálka opatřena lomem pro lepší rozevírání knihy (Pecina, 2017). Její nepochybně největší výhodou je cena na výtisk a také menší hmotnost. Stále však platí, že vazba tuhá je u nás mnohem vyhledávanější, a to jak kvůli odolnosti, tak kvůli přitažlivějšímu, honosnějšímu vzhledu (Thoma, 2018).

1.3.2 Typy knižní vazby

Kromě základního rozdělení knižní vazby na tvrdou a měkkou, se vazby dále dělí podle odborných označení od v1 až po v9 (Doležal, 2014).



Obr. 9 Části knihy

V1

Vazba v1 je měkká vazba sešitová. Společně s lepenou vazbou v2 je nejvíce používaným typem měkké vazby. Listy jsou vkládány do sebe a spolu s obálkou jsou ve hřbetu spojeny drátěnými sponami. Ve výjimečných případech se můžeme setkat s prošitím nitěmi po celé délce hřbetu. S šitým hřbetem se v současnosti můžeme setkat téměř jen u cestovních pasů, spořitelních knížek a podobných tiskovin.

V2

Knižní blok vazby v2 je složen z jednotlivých listů, dvojlistů, perforovaných, či slepených složek. Tyto listy nebo složky se ve hřbetě pojí lepidlem a knižní blok je poté zavěšen do měkké kartonové obálky. Technologicky není tato vazba příliš náročná, ale její nevýhodou je kratší životnost v závislosti na podmínkách používání a kvalitě materiálu a lepidla. Obecně je určena pro větší rozsahy. Vazba V2 má mnoho dalších speciálních variant. Ty vycházejí z možností technologických postupů výroby. Mezi méně tradiční jsou řazeny například typy vazeb jako švýcarská brožura, finská brožura, Hardcover, Flexcover nebo Mohndruck.

V3

Vazbu v3 potkáme již jen velmi zřídka. Brožura je spojena drátěnými skobkami shora, zavěšena do kartonové obálky. Je technologicky nejméně náročná, zato je omezena rozsahem a špatně se rozevívá. Často se také stává, že dochází k poničení listů v okolí skobek, a tak se pomalu od této vazby zcela upouští. Tato vazba je využívána pro malonákladové výtisky s kratší životností s maximální tloušťkou 10 mm.

V4

Další méně obvyklou vazbou je vazba v4. Hřbet je sešit nitěmi a zavěšen do kartonové obálky. Její zpracování je kompromisem mezi měkkou a tuhou vazbou. Je vhodná pro knihy se zaměřením na delší životnost jako například atlasy, odborná literatura a další. Používá se jak pro větší, tak i menší rozsahy publikace.

V5

Vazba v5 patří mezi vazby polotuhé. Je tedy přechodem mezi tuhou a měkkou vazbou. Je téměř stejná jako vazba v2, liší se pouze obalem z lehké lepenky.

V6

Další polotuhou vazbou jsou leporela. Lepenkové desky pojí plátno nebo papír. Tato vazba se používá zejména pro dětskou literaturu.

V7

Prvním zástupcem vazby tuhé je vazba v7. Vazby tuhé se technologicky řadí k těm náročnějším, neboť je potřeba mnohem více kroků k jejich zhotovení. Díky jejich odolnosti jsou užívané v případech, kdy se počítá s námahou materiálu a dlouhodobým používáním svazku. Vazba v7 využívá kombinovaný potah. Ten se skládá z plátěného hřbetu a desek potažených jiným materiálem, nejčastěji papírem.

V8

Tato vazba má nekombinovaný potah desek. Ten může být papírový, plátěný, nebo kožený.

V9

Vazba v9 se v současnosti již nepoužívá. Její desky potahovala měkčená PVC folie, která byla označena za zdraví škodlivou.

Kroužkové vazby

Kroužková vazba se hojně používá pro kompletaci různých dokumentů, příruček, ceníků a dalších podobných dokumentů. Nejedná se o vazbu klasickou, ale o speciální techniku, jenž je oblíbená hlavně pro svoji rychlost a snadnost výroby. Na trhu se setkáme s kovovou nebo plastovou vazbou nejrůznějších barev, úprav a velikostí. Odrůdou kroužkové vazby je vazba spirálová používaná zejména pro kalendáře či bloky (Doležal, 2014).

1.3.3 Tradiční knižní vazby

Počátky vzniku knihy, a tedy i tradiční knižní vazby, musíme hledat v dobách starověké Mezopotámie, Egypta a Číny. Tehdy začalo nezávisle na sobě vznikat písmo, a tedy i nejrůznější prostředky pro jeho zaznamenávání (Cave a Ayad, 2015). Pro každou oblast byly přirozeně typické jiné druhy materiálů, jenž měly přímý dopad na další vývoj písma a knihy. Pro Mezopotámii byly například typické hliněné destičky, pro Egypt zase tesání do kamene. Později pak papyrus, který našel své využití také v Římě a Řecku. Dalším cenným materiálem se stal pergamen využívaný u nás výhradně pro církevní svazky (Benešová, 2014).

Náboženství silně ovlivňovalo vznik knihy jak u nás, tak i ve světě. Hinduismus, islám a buddhismus stály za vznikem mnoha knih, ať už se jednalo o kodexy, svitky, proužky, psaní na mušle, listy, kosti či jiné materiály (Cave a Ayad, 2015).

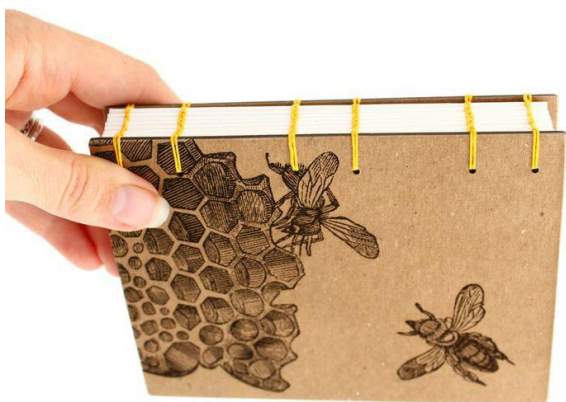
Novodobé technologie vytlačily spoustu tradičních principů vázání knih. Některé však přetrvaly a jsou nadále oblíbené zejména mezi těmi, kdo si chtějí knihu sešít svépomocí v jednom či pár kusech a není potřeba přistupovat k sériové výrobě. S řemeslem ručního knihvazačství se můžeme stále setkávat zejména u odvětví restaurování knih.

Jedním z nejoblíbenějších ručně šitých typů vazeb je vazba japonská. Je to hojně využívaný druh vazby vycházející z tradičního čínského knihařství. Stránky jsou k sobě svázané nejčastěji provázkem nebo stužkou. Pro svoji efektivitu a nenáročnost bývá tato vazba oblíbená i mezi studenty nebo lidmi, kteří si ji chtějí vyrobit doma (Lucie Gazdošová, 2006).

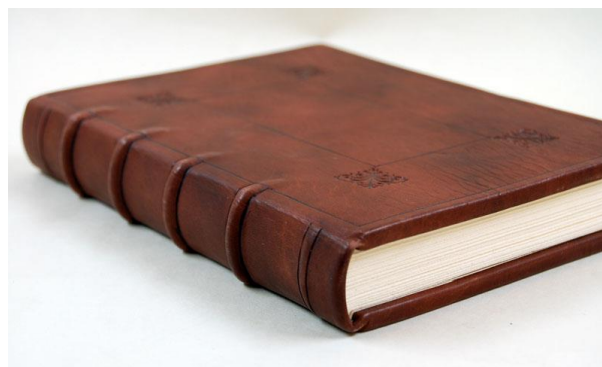


Obr. 10 Typy japonské vazby

Existuje nespočet dalších způsobů, jak dosáhnout sešití knihy pomocí tradičních technik. Kromě vazby japonské se nejčastěji můžeme setkat s vazbou koptskou nebo gotickou. Moderní jsou odhalené knižní hřbety šité na nejrůznější způsoby, přičemž barevné nitě vytváří zajímavý vizuální prvek výsledného produktu.



Obr. 11 Koptská vazba, Ruth Bleakley



Obr. 12 Gotická vazba, Amanda Nelsen

2 ROZŠÍŘENÁ REALITA

Představte si, že by mezi virtuálním a skutečným světem nebyla žádná dělicí čára. Rozšířená realita představuje nový způsob, jak pomocí technologií proměnit to, jak pracuješ, učíš se, hraješ si a udržuješ kontakt s okolním světem. A tohle je teprve začátek. Vítejte v novém světě.

- Apple, 2019

2.1 Vývoj rozšířené reality

Apple představuje rozšířenou realitu jako zcela nový, nepoznaný svět. Není tomu však úplně tak. Vsadím se, že spousta z nás používá rozšířenou realitu denně, a přitom si to ani neuvědomuje. Není však pochyb, že rozšířená realita zažívá v posledních letech nevídaný vzestup. Její vývoj je teprve na začátku, avšak už teď pomalu začíná prorůstat do všedního života každého z nás díky stále dostupnějším technologiím.

Prvopočátky rozšířené reality spadají již do 50. let minulého století. Za první vynález, který předjímal virtuální realitu, ale i tu rozšířenou, můžeme označit stroj Sensorama. Sestrojil ho americký vizionář Morton Heilig v roce 1957. Toto masivní zařízení simulovalo jízdu na motorce ve 3D prostoru, který byl vytvořen pomocí tří kamer. Kromě zraku byly do promítání zapojeny i jiné vjemy. Stroj produkoval kromě obrazu například také pach města, vítr, zvuky a vibrace (Brockwell, 2016).



Obr. 13 Stroj Sensorama, Morton Heilig

V roce 1968 vzniká zařízení, které opět velmi ovlivnilo jak virtuální, tak i rozšířenou realitu. Byl to první *hand mounted display* (HMD), což v překladu znamená display připevněný k hlavě prostřednictvím helmy či brýlí. Tyto brýle již uměly používat transparentní optiku a pracovaly s pohybem hlavy (Schmalstieg a Höllerer, 2016).



Obr. 14 První HMD brýle, Ivan Sutherland

Termín rozšířená realita vzniká o několik let později. Poprvé jej použil výzkumník letounů Tom Caudell v roce 1990. Svého vzniku se dočkala o dva roky později ve výzkumné laboratoři leteckých sil a následně byla použita pro navigaci kosmické lodi NASA X-38 (Yianni, 2018).

2.2 Rozdíl mezi AR a VR

Rozšířená realita (AR, *augmented reality*) zprostředkovává vazbu mezi reálným a virtuálním světem. Jak už z jejího názvu vyplývá, rozšiřuje reálný svět o virtuální, počítačem vygenerované prvky. Ty jsou zobrazované většinou za pomoci digitálních displejů mobilních telefonů či tabletů v reálném čase.

Virtuální realita (VR, *virtual reality*) uživatele uvádí do zcela imaginárního světa. Uživatel tedy vidí pouze obraz zpracovaný počítačem a je zcela oddělený od reálného světa.

2.3 Využití rozšířené reality

Síla AR spočívá ve schopnosti interagovat s uživatelem v reálném čase (Crawford, 2002). Dočkala se tak svého využití v nejrůznějších oborech od vědy až po herní průmysl. Jelikož je AR velmi širokospektré medium, je vhodné si jej rozčlenit do několika základních kategorií.

2.3.1 Věda

Věda a výzkum bylo jedno z prvních odvětví, pro které byla rozšířená realita vyvinuta. Jak je již více zmíněno, poprvé byla použita v letectví. Vojenské letectví tuto technologii používalo již dávno předtím, než se zpřístupnila pro masový trh. Dodnes se používá v letounech pro rychlé předání zásadních informací pilotovi. Informace jsou promítány přímo na sklo kokpitu, což umožňuje pilotovi větší koncentraci při řízení. Díky postupnému dávkování dat pilot dokáže lépe vyhodnocovat situaci, a tak se eliminují nehody spojené s nepozorností (Maróy, 2017). V posledních letech také dochází k vývoji AR brýlí, které napomáhají pilotům a technikům lépe odhalit poškození letadla (Kupka, 2014).



Obr. 15 AR dráhové značky při vzletu letounu

AR se velmi osvědčila i ve zdravotnictví. Její největší přínos spočívá v zobrazování dat při chirurgických zákrocích, kdy zlepšuje bezpečnost a kvalitu operací (Fourtané, 2019).

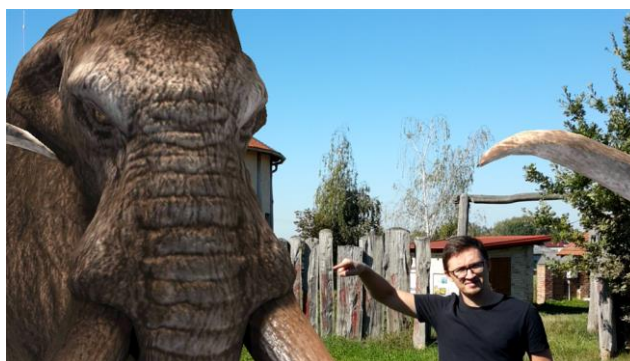
2.3.2 Vzdělávání

Vzdělávání prostřednictvím AR se prokázalo jako vysoce efektivní metoda. Přenos informací může být zajištěn nejen vizuální, ale také zvukovou, případně interaktivní formou. Základní vzdělávací pomůckou jsou učebnice či encyklopedie s přesahem do AR (Pelcová, 2012). Tyto vzdělávací platformy však mají nekonečnou spoustu podob a používají se pro nejrůznější účely. AR nás může snadno přenést do imaginárního světa. Pomáhá nám si nové informace lépe zapamatovat a učit tak hravou a přitažlivou formou.



Obr. 16 Interaktivní atlas *Human Anatomy Atlas 2020*

Některé části České republiky si můžeme prohlédnout v AR pomocí aplikace *Visit More*. Prvním centrem, kde si tuto aplikaci mohli návštěvníci vyzkoušet, byl hospital v Kuksu. Nově funguje také pro Archeopark Všestary a můžeme postupně očekávat i další místa, které budou s touto aplikací propojeny. Aplikace je skvělým lákadlem pro nové návštěvníky, ti se pomocí ní mohou dozvědět spoustu informací, interaktivně si například prohlížet modely mamutů či si promítnout historický vzhled areálu (Pošmura, 2019).



Obr. 17 Interaktivní model mamuta v Archeoparku Všestary

2.3.3 Zábava

Pokud jde o herní průmysl, zcela jistě nemůžeme opomenout mobilní aplikaci *Pokémon GO*. Byla to jedna z prvních her, díky které se rozšířená realita dostala do povědomí široké veřejnosti. Tato hra se proslavila hledáním virtuálních pokémonů v reálném prostředí. Pyšnila se tendencí vytáhnout hráče do ulic, přitom jim ale nabídnout zážitek, který doposud znali jen z židlí u svého počítače. Tato hra se dočkala ocenění *The Game Awards* za nejlepší mobilní hru a nejlepší rodinnou hru v roce 2016 (Stark, 2016).

Další zábavnou formou AR jsou foto filtry. Můžeme je nalézt v aplikacích jako je například Snapchat, Instagram, Facebook a mnoho dalších. Velkým hitem se staly například aplikace *Face Swap* nebo *FaceApp*, která má nespočet funkcí jako je změna pohlaví, stáří či barvy vlasů.



Obr. 18 Ukázka filtrů z Instagramu

2.3.4 Marketing

Svůj rychlý vzestup zažívá AR i v oblasti marketingu. Osvědčila se jako skvělé propagační medium, které je zákazníkovi schopno usnadnit výběr a nákup produktů. Může tak efektivně šetřit čas a starosti spojeny s nákupem.

Například firma IKEA zavedla na trh aplikaci IKEA Place, pomocí níž si může zákazník vyzkoušet nábytek přímo u sebe doma. Stačí jen naskenovat prostor, kde nábytek budete chtít umístit. Pak už jen vyberete daný kousek z katalogu a můžete plánovat.

Pozadu nezůstaly ani další velké společnosti. AR se velmi osvědčila v automobilovém průmyslu. Například Mercedes-Benz ji začal používat k prezentaci modelů svých aut. Aplikace Ask Mercedes napomůže zákazníkovi v rychlé orientaci. Seznámí jej s množstvím ovládacích prvků, zodpoví také konkrétní dotazy pomocí chatu.



Obr. 19 Aplikace Ask Mercedes

S AR se můžeme velmi často setkat také na stránkách časopisů a katalogů. Přesah do digitálního světa nabízí například časopis Top Gear, Focus, Esquire, Zalando a mnoho dalších. Spousta módních značek umožňuje zkoušení produktů přímo na těle zákazníka. Snadno tak zjistíte, zdali Vám daný produkt sluší či ne. V nabídce najdete vše od oblečení až po boty, brýle či laky na nehty.

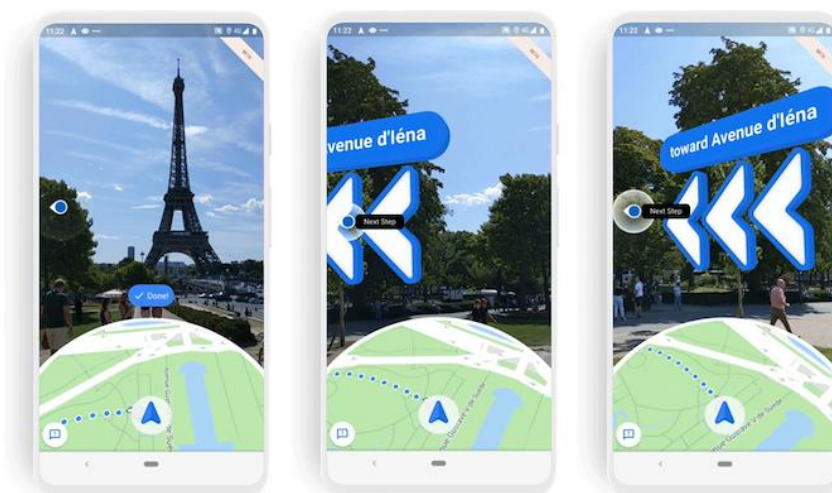


Obr. 20 Aplikace Wanna Kick, AR prodej obuvi

2.3.5 Navigace

Orientace v neznámém prostředí nebyla nikdy snazší. Do reálného prostředí technologie umožňují zobrazovat digitální prvky, pomocí nich se jednoduše zorientujete ať už jste kdekoliv.

Minulý rok vypustila do světa společnost Google rozšířenou realitu pro Google Maps. Orientace v prostoru pro pěší se tak stala o mnoho snadnější díky šipkám a cedulím zasazených do reálného prostředí (Kluska, 2020).



Obr. 21 Google Maps

Tento systém funguje výborně nejen pro chodce, ale také pro řidiče. Kamera na předním skle automobilu snímá okolí, a tak je systém schopen reagovat v reálném čase na dopravní situaci na vozovce. Navigace s prvky AR se ale nepoužívají jen jako pomůcka pro turisty či řidiče. Své uplatnění našla také v logistice, při výrobě či kontrole závad.

2.3.6 Umění

AR má v umění, stejně jako v předchozích odvětvích, mnoho poloh. Do této kategorie spadají aplikace, které mají většinou i edukativní přesah.

Platforma, která se zaměřuje přímo na umění je například Artivive. Začátkem března 2020 Artivive vytvořil výzvu pro umělce z celého světa. Ti si mohou vyzkoušet rozhýbat slavné obrazy, které budou následně v muzeích ke spuštění.

Aplikaci Artivive používá mnoho umělců pro nejrůznější projekty. Jedním z nich je například kniha *Malý princ* ilustrovaná Eliškou Podzimkovou. Ta vytvořila krásné pohádkové ilustrace zasazené do krajiny Islandu. Celý výtvarný koncept byl k vidění nejen v knize, ale také na výstavě v Praze ve Vnitrobloku pod názvem *Interaktivní výstava Malý princ* od října 2019 do ledna 2020.



Obr. 22 Interaktivní 3D ilustrace *Malý princ*, Eliška Podzimková



Obr. 23 Výstava *Malý princ*, Vnitroblok, Eliška Podzimková

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 ANALÝZA SOUČASNÉ PREZENTACE FOLKLORU

Jelikož na trhu není žádná podobná publikace s tematikou folkloru, kterou jsem tvořila, v této analýze se budu zaměřovat na propagaci folkloru celkově. Propagace folkloru probíhala dříve pouze pomocí ústní lidové slovesnosti, což znamená, že se informace šířily pouze ústními jazykovými projevy. Později se začal klást důraz na tištěnou formu propagace, a to hlavně na plakáty. Dnes se však už nic neobejde bez digitální propagace pomocí webu nebo sociálních sítí.

3.1 Folklorní soubory a spolky

Folklorní soubor je uskupení lidí zaměřující se zejména na taneční a hudební folklor, ale také na tradice jako takové. Během roku se účastní velkého množství akcí, o kterých potřebují informovat veřejnost. Tyto soubory se bohužel potýkají s nedostatkem financí, a tak ani jejich propagace často nedosahuje kvality, kterou by si tyto spolky zasloužily.

Jan Němeček, dlouholetý tanečník souboru Cifra a vedoucí folklorního kroužku Botík Březolupy tvrdí, že větší folklorní soubory mají často horší finanční možnosti než soubory menší, vesnické. Například FS Cifra je jedním z mnoha folklorních souborů nacházejících se v Uherském Hradišti. Město nemá možnost zafinancovat tak velké množství sdružení, což znamená, že tyto větší městské soubory mají horší výchozí pozici než soubory vesnické. Na základě této výpovědi jsem zkoumala vizuální identity různých souborů, ať už městských nebo vesnických. Neshledala jsem však, že by se tyto informace nějakým způsobem projevíly na kvalitě propagace folklorních souborů.

Plakáty

První plakát (*Obr. 23*), který jsem zvolila pro tuto analýzu patří vesnickému folklornímu souboru Včelaran. V pozadí je použita historická malba Veroniky Čudové od malíře Josefa Mánesa, ze které vychází rekonstrukce původního bílovického kroje, jenž tento soubor používá. Z této skutečnosti je patrné, že zde nejsou žádné tendence používat moderní grafická zpracování. Prvky jsou pouze převzaty a netvoří žádný originální vzhled. Postrádám zde kreativitu a schopnost experimentovat. Je také patrné, že plakát byl z finančních důvodů vytvořen svépomocí, ne však člověkem vzdělaném v oboru grafického designu.

Na obrázku 24 a 25 již můžeme pozorovat zdařilejší varianty grafického zpracování. Tyto plakáty patří větším souborům města Uherské Hradiště a je zde větší snaha o kvalitní propagaci.

Plakát souboru Míkovjan působí čistě a nenavozuje pocit přílišného překombinování grafických prvků. Písmo je čitelné, přehledně rozčleněné a je zde použita kvalitní fotografie.

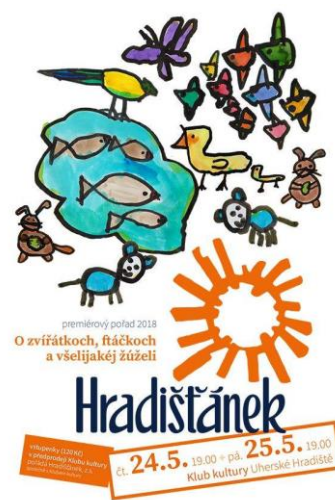
Plakát souboru Hradišťánek (*Obr. 25*) se soustředí na výuku tance a hudby malých dětí od 4 do 17 let. Použití dětských kreseb na plakátě je proto určitě na místě, působí hravě a vyváženě.



Obr. 24 FS Včelaran



Obr. 25 FS Míkovjan



Obr. 26 FS Hradišťánek

Webové stránky

Dnes již platí, že každý soubor se snaží prezentovat také na internetu. Webové stránky i sociální sítě jsou již nutností.

Jen málo spolků si může z finančních důvodů dovolit kvalitní webové stránky a jejich následnou údržbu. Obsahují však alespoň důležité informace, které folklorní soubory potřebují sdílet. Většinou se jedná o stručné informace o souboru, fotografie, a informace o nadcházejících akcích.

Webová stránka FS Botík (Obr. 27) vykazuje známky zastaralého webu. Hlavním ukazatelem je fixní layout čili fixní rozvržení webu. Web se neumí přizpůsobit rozlišení obrazovky a využívá pouze omezenou šířku. Umístění vertikálního menu na levou stranu je dle mého názoru značně nepohodlné pro uživatele. Pro lepší přehlednost by pomohlo alespoň větší prostrkání jednotlivých položek. Položkám v menu také chybí logické uspořádání. Podle dat usuzuji, že do rubrik *fotogalerie* a *vystoupení* nejsou doplňovány žádné aktuální příspěvky. Na webu však lze nalézt alespoň důležité informace pro členy tohoto folklorního souboru a stručné informace pro veřejnost.



Obr. 27 Web FS Botík, domovská stránka

Webová stránka FS Cifra patří většímu městskému souboru. Po příchodu na domovskou stránku nás uvítá celostránková (*full-size*) fotografie, kterou překrývá logo s černým podkresem, aby si zachovalo svoji čitelnost. Web je responzivní čili se přizpůsobuje rozlišení obrazovky. Z těchto aspektů usuzuji, že se jedná o web mnohem mladší než web FS Botík, a tak je zřejmé, že je i esteticky zdařilejší a pro uživatele pohodlnější. Je zde umístěno horizontální přehledné menu. Nechybí ani odkaz na Facebook a přepnutí do anglického jazyka, neboť soubor působí po celém světě.



Obr. 28 Web FS Cifra, domovská stránka

Pokud použijeme vertikální rolování a dostaneme se na další položku v menu, začnou se zde objevovat první problémy. Mezi nevýhody tohoto webu jednoznačně patří zanikání prvků na pozadí, kde je použita fotografie s průhledností. Ani písmo není dostatečně čitelné, jelikož je zde použit fialový text na růžovém pozadí. Web také obsahuje položky, které již nefungují, a tak je zřejmé, že by potřeboval revitalizovat.

3.2 Folklorní akce

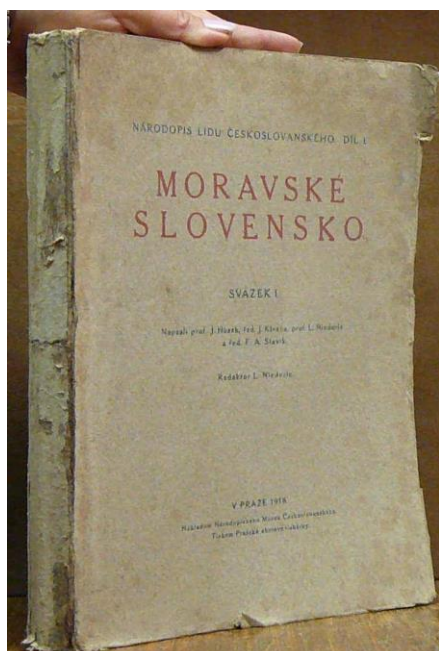
I tady platí, že čím větší akce, tím je i propagace kvalitnější. Plakáty menších folklorních akcí působí často nepřehledným až přeplněným dojmem. Klade se důraz na informační stránku, zapomíná se však na dobrou čitelnost textu a vynechání nepodstatných informací. Dle mého názoru by plakátům pomohlo stanovení barevné škály, jež není ve většině případů nijak omezena. Často se můžeme setkat s použitím barevných, často nekvalitních fotografií a obrázků s kombinací barevného písma i pozadí, což nepůsobí esteticky dobře.

3.3 Publikace s folklorní tematikou

Publikace s folklorní tematikou jsou povětšinou historické naučné knihy a záznamy doby. Zřídka se také můžeme potkat s beletrií, jejíž příkladem může být například kniha *Slovácko sa súdí*. Staré knihy mají své kouzlo, z informačního hlediska jsou velmi bohaté, rozsáhlé i zajímavé. Většinou obsahují vzácné historické fotografie. I po grafické stránce dosahují kvalitních hodnot, i když jsou povětšinou velmi strohé. Neobsahují žádné poutavé grafické prvky. Je zde kladen důraz na předání co nejvíce informací, texty jsou čtenáři předávány v dlouhých odstavcích. Příkladem takového typu publikace je například národopis *Moravské Slovensko* (Obr. 29) či kniha *Luhačovské Zálesí*.

Mezi zástupce mladších knih, které se týkají tématu folkloru, a ze kterých jsem při tvorbě mého projektu čerpala, bych zařadila například knihu od Ludmily Tarcalové *Kroj na Uherskohradištsku* (Obr. 30). Ač má kniha stále strohý ráz historické publikace, je příjemně zpracovaná v lehkých šedých tónech, které všechny prvky v knize spojují v jeden celek. Nenajdeme zde žádné odvážné grafické řešení, avšak oplývá celistvostí, jenž se podařilo udržet i přes velké množství různorodých fotografií a prvků.

Jako nejzajímavější publikace z oblasti tradic a krojů se jeví kniha s názvem *Na paletě krojů* (Obr. 30). Tato kniha vznikla k příležitosti Slováckých slavností vína a otevřených památek v Uherském Hradišti v roce 2010. Kniha obsahuje rozdělení krojů na Slovácku, fotografické dokumentace krojů jednotlivých vesnic. Každý okrsek je oddělen jinou barvou, kroje zde dostávají svůj prostor. Na první pohled může grafická úprava působit příliš překombinovaně, kniha však obsahuje zajímavé prvky, jimiž je možné se inspirovat. Obsahuje detaily krojů i map, čtenář se tak dobře orientuje ve spletné problematice velkého množství rozmanitých druhů tradičního oděvu.



Obr. 29 *Moravské Slovensko, svazek I.*



Obr. 30 *Kroj na Uherskohradištsku, Na paletě krojů*

4 VYPRACOVÁNÍ PROJEKTU

Jak jsem již v úvodu zmínila, od počátku jsem měla vcelku jasnou představu, na jakém projektu budu nadcházející měsíce pracovat. Knihy jsou mojí srdcovkou. I když je příliš něčtu, jejich tvorba mě vždy velmi fascinovala. Rozhodla jsem se tedy pro medium knihy a její spojení s rozšířenou realitou.

4.1 Námět

Jelikož se ráda zabývám folklorní tematikou, také téma této knihy bylo od první chvíle jasné. Lákalo mě spojení tradice s něčím moderním, digitálním. Moje nadšení také podpořil fakt, že folklorní knihu ještě přes rozšířenou realitu nikdo nepropojil.

Téma jsem si zprvu specifikovala na tradiční oděv Uherskohradištska. Jelikož se ale jedná o téma příliš obsáhlé a nedokázala bych jej v časovém úseku zpracovat, rozhodla jsem se okruh omezit pouze na bílovskou variantu kroje, která se vyskytuje cca v deseti obcích kolem obce Bílovice.

4.2 Cíl práce

Po pár konzultacích ve Slováckém muzeu v Uherském Hradišti jsem si utřídila myšlenky a vydala jsem se za cílem mé práce. Chtěla jsem se zejména vyhnout chybám z etnografického hlediska, a tak jsem se ptala na názory zkušenějších lidí v tomto oboru. Můj původní záměr byl vytvořit knihu pro hodovou chasu (*sdružení mladých krojovaných párů, které se starají o veselí v obci po čas hodů*), která by obsahovala jak informace o kroji, tak i tance, které se při cimbálové muzice u nás tančí. Toto se však prokázalo jako nesprávná idea, protože tance, které se u nás tančí, ale jsou původem z jiných oblastí by se z etnografického hlediska neměly tančit v místním kroji. Tento koncept jsem tedy zavrhla, ale od svého cíle jsem se odradit příliš nenechala a knihu jsem pouze nasměrovala jiným směrem. Rozhodla jsem se rozšířit historický úvod kroje, aby čtenář lépe pochopil souvislosti složité tematiky. Knihu jsem dále obohatila o mapu krojů na Slovácku a oblékání do kroje.

Oblékání do kroje jsem do knihy chtěla vložit již od začátku, stejně tak i krojové součástky pro mě byly velmi důležité. Tato publikace tedy může sloužit jako průvodce tradičního oděvu v oblasti bílovskeho kroje. Je věnována nejen osobám místním, znalým tohoto tématu, ale je dobře uchopitelná i pro ty, co o folkloru ještě pranic neví. Popisuje krojové součástky, jejich historii. Místní se zase mohou dozvědět více o souvislostech a historii oděvu, který nosí a jenž je jim tak vzácný.

4.3 Textový obsah

Jelikož jsem se rozhodla zpracovat téma, o kterém konkrétně nebyla vydána žádná publikace, musela jsem se pustit do tvorby textové části sama. Některé texty sice pojednávají o bílovském kroji, neexistuje však publikace, která by tyto poznatky spojovala, nebo zpracovávají rozsáhlejší téma, které bílovský kraj pouze zahrnuje z obecnějšího hlediska. Věděla jsem však, že se textovou částí nesmím příliš zaobírat. Kniha by si určitě zasloužila rozsah nejméně 300 stran. To jsem si však nemohla vzhledem k času dovolit a knihu jsem se snažila osekát na opravdu nejdůležitější a nejzajímavější informace. Dohledání podkladů nebylo příliš složité, jelikož existuje opravdu jen pár publikací o tomto tématu. Knihy však často nejdou sehnat ani půjčit, a tak jsem zavítala do knihovny v Uherském Hradišti, kde jsem studovala v regionálním oddělení odborné historické spisy. Za poskytnutí podkladů také vděčím Slováckému muzeu.

4.4 Formát a vazba

Formát knihy jsem volila s přihlédnutím na rozsah textu a určitou originalitu. Nechtěla jsem formát klasické řady A. Zamýšlela jsem se, které formáty mi jsou sympatické a se kterými se mi bude dobře pracovat. Hlavními požadavky se tedy stala snadná práce s layoutem. Přemýšlela jsem jaký formát by kroji slušel, na jakém prostoru by bylo vhodné jej prezentovat. Chtěla jsem, aby kniha byla výjimečná svou velikostí a tvarem, aby zaujala na první pohled. Lákaly mě větší velikosti s možností velkoformátových fotografií, musela jsem však brát ohled na text, kterého nebylo mnoho. Knižní blok by tak nedosahoval ideální tloušťky. Nakonec jsem se rozhodla pro neúplný čtverec o rozměrech 20x21 cm. Práce s ním byla ve výsledku velmi příjemná a při tisku se netvořil zbytečný odpad.

Již od začátku jsem přemýšlela nad zajímavějšími typy vazeb, které by podtrhly grafické zpracování knihy. Nakonec jsem se rozhodla pro vazbu odhaleným hřbetem. Abych dodala knize více surovosti, na obálku jsem nepoužila typické knižní desky, nýbrž lepenku z bílé hmoty Sumo 1.0 mm. Papír jsem zvolila tvrdší vzhledem k menšímu počtu stran s jemnou přírodní texturou a zatónováním. Také bylo žádoucí, aby kniha působila bytelným dojmem a dobře se rozevírala. Knihu jsem si zprvu chtěla svázat sama. Jelikož ale zatím nemám dostatek zkušeností s tvorbou pevné vazby, rozhodla jsem se nakonec práci nechat na odbornějších rukách paní knihářky.

4.5 Grafické zpracování

Při tvorbě grafického zpracování bylo důležité zvolit takový styl, aby bylo možné spolu kombinovat různé prvky jako například barevné a černobílé fotografie, kresbu i obrazy malířů. Každý tento prvek byl jiného rázu, ale téma práce vyžadovalo tyto prvky do publikace zahrnout. Nakonec jsem se rozhodla inspirovat koláží. Ta mi umožnila kombinovat fotografie s kresbou pomocí níž jsem dovysvětlila to, na co fotografie nestačily. Zároveň tím kniha dostala historický podtext. Nechtěla jsem však aby působila příliš upjatě ve svých pevných etnografických mantinelech. Do knihy jsem se snažila dostat spíše radost, kterou lidé v krojích zažívají při každoročních oslavách hojnosti, tančí a zpívají.

Tento cíl se pro mě stal velkou výzvou. Zprvu mi trvalo, než jsem došla na způsob kombinování prvků tak, aby kniha působila celistvě, měla přitom historický podtext, nebyla však málo kontrastní a nudná. Bála jsem se také, že grafické prvky příliš překombinují a kniha nebude působit uceleným dojmem. Z tohoto důvodu jsem se rozhodla použít sytou červenou barvu, aby prvky propojila.

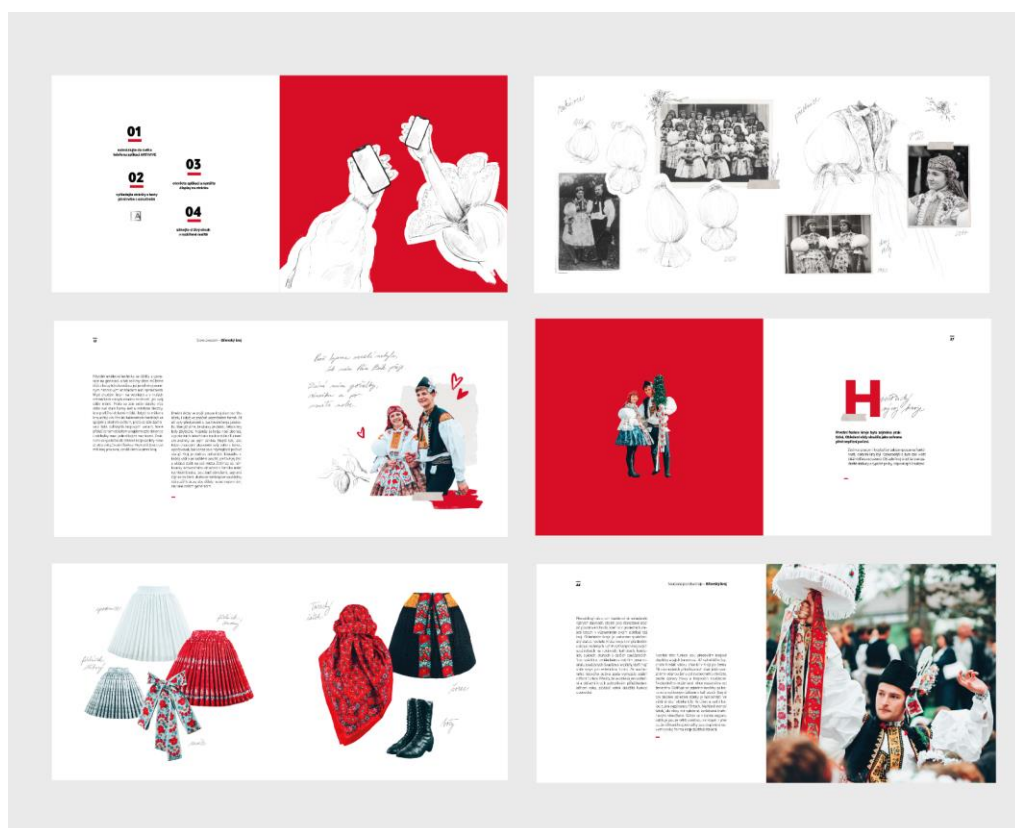
V mých prvních návrzích jsem používala příliš nenápadné nadpisy kapitol, které ve směsi ilustrací zanikaly. To jsem se rozhodla vyřešit oddělovacími stranami s červeným podkladem, které vždy představují jeden krojovaný pár. Kresby jsem tvořila ručně, poté upravila v počítači a na závěr vše spojila v grafickém tabletu, který mi umožňoval kresby i fotografie dále upravovat a dotvářet.



Obr. 33 Tvorba ilustrací

Obr. 32 Počáteční návrhy

Obr. 31 Kresby



Obr. 34 Ukázka dvoustran

4.6 Digitální obsah

Při tvorbě digitálního obsahu jsem myslela zejména na jeho smysl. Měl by vždy předat něco navíc, co tištěné medium neumožňuje. Zároveň jsem se ale snažila knihu udělat tak, aby mohla fungovat i bez rozšířené reality.

Nejdříve bylo zapotřebí zvolit platformu, která by mi rozšířenou realitu umožnila vytvořit. Ve hře bylo několik možností, zvítězila však aplikace Artivive.

Artivive je AR platforma, která dlouhodobě podporuje umělce v jejich činnosti. Je velmi pohodlná na ovládání a přehledná. Podporuje dokonce práci ve 3D prostoru, jenž jsem ve své práci velmi ocenila. Nespornou výhodou této aplikace je bezproblémová dostupnost veřejnosti. Tento aspekt byl pro mě zásadní, neboť jsem chtěla digitální přesah knihy zpřístupnit široké veřejnosti. Člověku tak stačí pouze chytrý telefon, připojení k internetu a stažení Artivive aplikace. Při tvorbě digitálního přesahu jsem se inspirovala zejména ilustracemi Elišky Podzimkové v knize *Malý Princ*, ke které vznikla i krásná výstava. Tyto ilustrace jsou rozpořehovány právě přes Artivive aplikaci.

Tato aplikace tedy jako jedna z mála splňovala všechny mé požadavky, a tak jsem se rozhodla pro její použití.

Prvním přesahem do digitálního světa, na který v knize narazíme je mapa Slovácka. Na té se po namíření displeje objeví kroje z různých měst a vesnic. Můžeme si tak prohlédnout různorodost oděvu v okolních krajích.

Na další digitální přesah je možno nahlédnout u součástek kroje. U ženského i mužského kroje je zde vyobrazena vrchní část oděvu která se začne v digitálním světě otáčet (*Obr. 35*). Vidíme ji krásně zvětšenou a ze všech úhlů si ji můžeme prohlédnout. V knize nechybí ani již zmíněné oblékání do kroje. Video je představením všech součástek slavnostního kroje a jejich postupného vrstvení na sebe.

V konečné fázi práce jsem se rozhodla začlenit do rozšířené reality i hudbu, která ke kroji neodmyslitelně patří. Proto dostal každý text písně i svoji zvukovou stopu. Texty písní často vznikali k nějakým událostem a tématům všedního života, proto trefně doplňují textovou část i fotografie či ilustrace.



Obr. 35 Rozšířená realita, otáčející se část kroje

ZÁVĚR

Cesta za touto knihou nebyla jednoduchá. Od začátku jsem však měla jasný cíl a věděla jsem, že výsledek bude stát za to. Kupředu mě poháněla naděje, že bude mít moje práce smysl a že bude mít význam nejen pro mě jakožto bakalářská práce, ale i pro mé okolí.

Někdy pro mě práce byla stresující a v určitých chvílích jsem si asi jako spousta dalších studentů myslela, že to nezvládnou. Důležité ale je, že jsem si to zároveň užila. Vybrala jsem si projekt, který mě opravdu bavil a jsem za to velmi vděčná. Naučil mě mnoho nových věcí ať už z oblasti folkloru, knižní vazby, ale i komunikace s lidmi, a to je mnohem cennější než jakékoli hodnocení. Dozvěděla jsem se spoustu nových informací z historie kroje i jiných odvětví. Přála jsem si vytvořit něco hmatatelného co se jen tak nerozplyne v rychlém vývoji internetu. Zároveň však doufám, že vás digitální přesah knihy zaujme a bude tvořit její neodmyslitelnou součást.

Na tomto projektu by se dalo pracovat další dlouhé měsíce, ne-li roky. Určitě bych do knihy ještě spoustu věcí doplnila, dál vylepšovala její zpracování. Každý projekt má však svůj konec a je čas se rozloučit. Pevně však věřím, že moje práce s rozšířenou realitou ani knihami nekončí a budu na nich pracovat i nadále. Snad se vám tedy moje práce bude líbit a vykouzlí vám úsměv na tváři při tónech folklorní hudby.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- BENEŠOVÁ, Marie, 2014. Umělecká knižní vazba: Vývoj knihy. *Restaurování knih* [online] [cit. 2020-02-24]. Dostupné z: <http://restaurovaniknih.cz/umelecka-knizni-vazba.html>
- BROCKWELL, Holly, 2016. Forgotten genius: the man who made a working VR machine in 1957: Wind, scent, vibration – Morton Heilig's Sensorama had everything but success. *Techradar* [online]. 3. dubna 2016 [cit. 2020-02-29]. Dostupné z: <https://www.techradar.com/news/wearables/forgotten-genius-the-man-who-made-a-working-vr-machine-in-1957-1318253>
- CANDRA, Robert, 2012. Autorská kniha v digitálním věku. *Český rozhlas* [online] 6. duben 2012 [cit. 2020-02-23]. Dostupné z: <https://wave.rozhlas.cz/autorska-kniha-v-digitalnim-veku-5287830>
- CASTLEMAN, Riva, 1994. *A century of artists books*. Museum of Modern Art: distributed by Harry N. Abrams. ISBN 978-0870701528.
- CAVE, Roderick a Sara AYAD, 2015. *Knihy: přehledné dějiny od klínového písma po elektronické čtečky*. Přeložil Vladimír GOLOMBEK. V Praze: Slovart. ISBN 978-80-7529-021-2.
- CRAWFORD, Chris, 2002. *The art of interactive design: a euphonious and illuminating guide to building successful software, June 2002*. San Francisco: No Starch Press. ISBN 1-886411-84-0.
- DOLEŽAL, Ivan, 2014. Noviny pro grafický průmysl: Knižní vazby. *GRAFIE CZ* [online]. Praha [cit. 2020-02-23]. Dostupné z: <https://www.grafie.cz/ngp/ngp-na-facebooku/>
- FIŠER, Marcel, 2018. Artlist: Centrum pro současné umění Praha. *Artlist* [online]. Centrum pro současné umění Praha, 2018 [cit. 2020-04-11]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/jiri-hynek-kocman-108641/>
- FOURTANÉ, Susan, 2019. Augmented Reality: The Future of Medicine. *Interesting Engineering: VR/AR* [online]. 17. dubna 2019 [cit. 2020-03-13]. Dostupné z: <https://interestingengineering.com/augmented-reality-the-future-of-medicine>
- FRANCOVÁ, Jana, 2016. *FK 15: umění autorské knihy a výtvarná výchova*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 978-80-210-8471-1.
- GAZDOŠOVÁ, Lucie, 2006. *Netradiční knižní vazby, historie a současné trendy*. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně.
- HALADOVÁ, Jaroslava, 2012. Jak vypadá autorská kniha a co znamená Calico. *Český rozhlas* [online] 12. května 2012 [cit. 2020-02-20]. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/jak-vypada-autorska-kniha-a-co-znamená-calico-5043195#volume>
- HORNÍKOVÁ, Katarína, 2010. *Autorská kniha, kniha ako objekt* [online] [cit. 2020-02-20]. Dostupné z: <https://www.pulib.sk/web/kniznica/elpub/dokument/Chovanec2/subor/06.pdf>

HOŠKOVÁ, Simeona, 2013. Umělecký žánr autorské knihy. *Národní knihovna České republiky* [online] [cit. 2020-02-20]. Dostupné z: http://www.old.nkp.cz/vystavy/vlci_mak/vlci_mak.htm

KAČEROVSKÁ, Julie, 2013. *Knih-objekt ve veřejném prostoru*. Brno. Disertační práce. Vysoké učení technické v Brně. Vedoucí práce doc. Dr. Jiří H. Kocman.

KLUSKA, Vladislav, 2020. Google v mapách nasazuje rozšířenou realitu. *Živě.cz* [online]. 16. března 2020 [cit. 2020-03-23]. Dostupné z: <https://www.zive.cz/clanky/google-v-mapach-nasazuje-rozsirenou-realitu-pomuze-najit-mista-v-realnem-svete/sc-3-a-202911/default.aspx>

KOLOMAZNÍKOVÁ, Kristýna, 2009. *Soubor ilustrací na volné téma* [online]. Brno [cit. 2020-02-20]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/v4nmg/teoreticky_text_DP.txt. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce doc. Jan Bružeňák.

KUPKA, Martin, 2014. Piloti si brýle s rozšířenou realitou pochvalují. Poznaj, co je rozbité. *IDNES.cz* [online]. 2. června 2014 [cit. 2020-03-11]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/technet/technika/rozsirena-realita-piloti.A140530_150416_tec_technika_pka

MARÓY, Ákos, 2017. How Augmented Reality Can Make Aviation Safer and Better. *Upload* [online]. 13. květen 2017 [cit. 2020-03-11]. Dostupné z: <https://uploadvr.com/ar-aviation-safer-better/>

MIKULENKA, Tomáš, 2016. Rozměry a formáty papíru. *Centrum digitálních služeb MINO* [online] [cit. 2020-02-23]. Dostupné z: <https://www.cdsm.cz/rozmery-a-formaty-papiru>

OUJEZDSKÝ, Karel, 2012. Evropská autorská kniha. *Český rozhlas* [online] 5. duben 2012 [cit. 2020-02-23]. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/evropska-autorska-kniha-5083686>

PECINA, Martin, 2017. *Knihy a typografie*. Vydání třetí, rozšířené. Brno: Host. ISBN 978-80-7577-040-0.

PELCOVÁ, Kateřina, 2012. *Funkce a pojetí rozšířené reality ve vzdělávání*. Praha. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze.

POŠMURA, Ladislav, 2019. Archeoparkem Všešary provází nová aplikace. *IDNES.cz* [online]. 19. září 2019 [cit. 2020-03-13]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hradec-kralove/zpravy/arheopark-vsešary-aplikace-rozsirena-realita-pravek-kralovehradecky-kraj.A190905_499945_hradec-zpravy_tuu

POULIN, Richard, 2012. *Jazyk grafického designu: ilustrovaná příručka vysvětlující hlavní principy designu*. V Praze: Slovart. ISBN 9788073915520.

RIVERS, Charlotte, 2008. *Book-Art: Innovation in Book Design*. Rotovision. ISBN 978-2-940361-69-4.

RYCHTEROVÁ, Zuzana, 2012. Evropská autorská kniha. *Czech Design* [online] 20. února 2012 [cit. 2020-02-20]. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/evropska-autorska-knihaartists-books-on-tour>

SCHMALSTIEG, D. a Tobias HÖLLERER, 2016. *Augmented reality: principles and practice*. Boston: Addison-Wesley. Addison-Wesley usability and HCI series. ISBN 9780321883575.

STARK, Chelsea, 2016. The Game Awards: Here's the full winners list. *Polygon* [online]. 1. prosince 2016 [cit. 2020-03-13]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/2016/12/1/13784410/the-game-awards-winners>

SVOBODA, Jiří, 2012. Kniha jako umělecké dílo. *Česká televize* [online] 6.4. 2012 [cit. 2020-02-23]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/kultura/1179826-kniha-jako-umelecke-dilo>

THOMA, Patrik. Vazby a jejich zpracování. *Vseotisku* [online]. 31. ledna 2018 [cit. 2020-04-20]. Dostupné z: <https://www.vseotisku.cz/vazby-a-jejich-zpracovani/>

TOMAN, Jiří, 2015. Jak na písmo, aby se četlo samo? *CZECHDESIGN* [online]. 26. března 2015 [cit. 2020-04-20]. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/jak-na-pismo-aby-se-cetlo-samo-dil-i>

V&A, 2011. Artists' Books. *Victoria and Albert Museum: The world's leading museum of art and design* [online]. Londýn, 2011 [cit. 2020-02-23]. Dostupné z: <http://www.vam.ac.uk/content/articles/a/books-artists/>

VOIT, Petr, 2008. *Encyklopedie knihy: starší knihtisk a příbuzné obory mezi polovinou 15. a počátkem 19. století*. 2. vyd. Praha: Libri ve spolupráci s Královskou kanonií premonstrátů na Strahově, 2008. Bibliotheca Strahoviensis. ISBN 978-80-7277-390-9.

Wikipedia, formát papíru, 2019. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-2020 [cit. 2020-02-23]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Form%C3%A1t_pap%C3%ADru

YIANNI, Charlotte, 2018. INFOGRAPHIC: HISTORY OF AUGMENTED REALITY. *BlippAR* [online]. 8. června 2018 [cit. 2020-03-02]. Dostupné z: <https://www.blippar.com/blog/2018/06/08/history-augmented-reality>

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

AR Rozšířená realita, *augmented reality*

VR Virtuální realita, *virtual reality*

HMD *Hand mounted display*

FS *Folklorní soubor*

SEZNAM OBRÁZKŮ

<i>Obr. 1 Monogramista T. D., 14 zastavení</i>	13
<i>Obr. 2 Malostranské povídky, Jan Bohuslav Sobota</i>	14
<i>Obr. 3 Mechanická Encyklopedie, Ángel Ruiz Roblesová</i>	15
<i>Obr. 4 Piet's Mondrian Book, Barbora Břínková</i>	16
<i>Obr. 5 Klubka, Adéla Imreczenkova</i>	16
<i>Obr. 6 Bonboniéra (malé knížky ve tvaru nugátu), Adéla Imreczeová</i>	17
<i>Obr. 7 Odmítání původního obsahu, Valérie Buess</i>	18
<i>Obr. 8 Krajina papíru, Julie Kačerovská</i>	18
<i>Obr. 9 Části knihy</i>	21
<i>Obr. 10 Typy japonské vazby</i>	24
<i>Obr. 11 Koptská vazba, Ruth Bleakley</i> <i>Obr. 12 Gotická vazba, Amanda Nelsen</i>	24
<i>Obr. 13 Stroj Sensorama, Morton Heilig</i>	25
<i>Obr. 14 První HMD brýle, Ivan Sutherland</i>	26
<i>Obr. 15 AR dráhové značky při vzletu letounu</i>	27
<i>Obr. 16 Interaktivní atlas Human Anatomy Atlas 2020</i>	28
<i>Obr. 17 Interaktivní model mamuta v Archeoparku Všestary</i>	28
<i>Obr. 18 Ukázka filtrů z Instagramu</i>	29
<i>Obr. 19 Aplikace Ask Mercedes</i>	30
<i>Obr. 20 Aplikace Wanna Kick, AR prodej obuvi</i>	30
<i>Obr. 21 Google Maps</i>	31
<i>Obr. 22 Interaktivní 3D ilustrace Malý princ, Eliška Podzimková</i>	32
<i>Obr. 23 Výstava Malý princ, Vnitroblok, Eliška Podzimková</i>	32
<i>Obr. 24 FS Včelaran</i>	35
<i>Obr. 25 FS Mikovjan</i>	35
<i>Obr. 26 FS Hradišťánek</i>	35
<i>Obr. 27 Web FS Botík, domovská stránka</i>	36
<i>Obr. 28 Web FS Cifra, domovská stránka</i>	36
<i>Obr. 29 Moravské Slovensko, svazek I.</i>	38
<i>Obr. 30 Kroj na Uherskohradištsku,</i>	38
<i>Obr. 31 Kresby</i>	42
<i>Obr. 32 Počáteční návrhy</i>	42
<i>Obr. 33 Tvorba ilustrací</i>	42
<i>Obr. 34 Ukázka dvoustran</i>	42
<i>Obr. 35 Rozšířená realita, otáčející se část kroje</i>	44

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha PI: FMK Archiv

