

Západočeská univerzita v Plzni

Ústav umění a designu

Diplomová práce

**VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ
PROPAGAČNÍCH MATERIÁLŮ K VÝSTAVĚ
ZÁPADOČESKÉHO MUZEA V PLZNI**

ČLOVĚK A STROJ

BcA. Petr Bláha

Plzeň 2012

Západočeská univerzita v Plzni

Ústav umění a designu

Oddělení designu

Ilustrace a grafický design

Grafický design

Diplomová práce

**VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ
PROPAGAČNÍCH MATERIÁLŮ K VÝSTAVĚ
ZÁPADOČESKÉHO MUZEA V PLZNI**

ČLOVĚK A STROJ

BcA. Petr Bláha

Vedoucí práce: Prof. Ing. arch. Zdeněk Ziegler
Oddělení designu
Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2012

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2012

.....

podpis autora

Obsah

1	Mé dosavadní dílo v kontextu specializace	1
2	Téma a důvod jeho volby	6
3	Cíl práce	8
4	Proces přípravy	10
4.1	Studium výstav	10
4.2	Seznámení se Západočeským muzeem	12
4.3	Průmyslová revoluce, člověk a stroj	13
4.4	Kapitoly výstavy.....	17
4.4.1	Nový svět strojů nebo svět nových strojů?.....	17
4.4.2	Stroj nahrazuje řemeslníka	18
4.4.3	Stroje ve školní výuce	18
4.4.4	Tramway a silostroj	18
4.4.5	Stroje na kolejích.....	19
4.4.6	Strojírenský průmysl v Plzni v 19. století	20
4.4.7	Škodovy závody v 19. století	20
4.4.8	Bicykl, stroj k dopravě, zábavě i sportu.....	21
4.4.9	Stroj na zabíjení	21
4.4.10	Stroje pro domácnost.....	21
4.4.11	Václav Brožík a syn, továrna na kočáry	22
4.4.12	Počítací stroje	22
4.4.13	Stroje k potěše ucha	23
4.4.14	Perpetuum mobile	24
5	Proces tvorby	25
5.1	Seznámení s muzeem.....	25
5.2	Konzultace.....	26
5.3	Koncept	26
5.4	Banner	29

5.5	Pozvánky	29
5.6	Plakáty, letáky	30
5.7	Brožura, katalog výstavy	31
5.8	Inzerce.....	32
5.9	Popisky exponátů	32
5.10	Textové panely	32
5.11	Webová prezentace.....	33
5.12	Poutač před vstupem do výstavního prostoru	33
5.13	Orientační cedulky	34
5.14	Vstupenky	34
5.15	Pohlednice	34
5.16	Prezentace diplomové práce	35
6	Technologická specifika.....	36
7	Popis díla	37
8	Přínos práce pro daný obor	38
9	Silné stránky	39
10	Slabé stránky	40
11	Seznam použitých zdrojů	42
11.1	knižní a periodická literatura	42
11.2	internetové zdroje	42
12	Resumé	45
13	Seznam příloh.....	46

1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Pokusím se zhodnotit, co mi studium oboru Ilustrace a grafický design - Grafický design na Ústavu umění a designu Západočeské univerzity v Plzni přineslo.

Moje cesta ke grafickému designu nebyla tak přímá jako u většiny spolužáků. Narozdíl od nich nemám za sebou střední školu výtvarného zaměření, ale všeobecné gymnázium. Přestože už jsem měl za sebou jednoduché pokusy s grafikou, naplno jsem se tomuto oboru začal věnovat až v rámci přípravy na přijímací zkoušky a poté na UUD. Jsem přesvědčený, že tato skutečnost, pro mě byla motivací na sobě pořádku pracovat.

Začínal jsem s grafickým designem prakticky od nuly, co mi tedy bakalářské a navazující magisterské studium dalo? Naučil jsem se o projektech přemýšlet. Než začnu pracovat, zjistím co nejvíce informací, mluvím o tématu s lidmi, skicuji, dokud se nedostanu na správnou cestu. Často opouštím prvotní nápady, ale občas se stane, že po mnoha dalších pokusech zjistím, že původní cesta byla správná. Je dobré nebát se dostat do slepé uličky.

Zvládnutí profesionální práce s grafickými programy Adobe Creative Suite nyní beru jako samozřejmost. Naučil jsem se ovládat programy pro vektorovou i rastrovou grafiku Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign. Dále používám program pro editaci videa Adobe Premiere a ovládám základy Adobe Flash.

Myslím, že jsem si našel vlastní styl. Většinu mých prací spojují určité rysy. Je pro mě důležitá atmosféra a emoce, které dílo

vyvolává. Mám oblíbenou barevnost, která se ale postupem času mění.

Dalším znakem, který se prolíná mou tvorbou je srozumitelná typografie. Jasně předává informace. Používám pouze kvalitní písma. Je-li to možné, snažím se s typografií experimentovat a vytvářet i svá vlastní písma. Musím zde vzpomenout na sérii knižních obalů pro edici knih¹ Irvina Welshe, pro kterou jsem typografii vyřezal z polystyrenu a reálná písmena nafotil na místech, která mi asociovala náladu jednotlivých knih. Mám rád grafický design, při kterém si umažete ruce. Pro vizuální identitu studentského klubu jsem si vytvořil za pomoci sprejů a šablon vlastní verzi písma Futura.

Jsem nyní schopen pracovat na komplexních úkolech od zadání a prvotního nápadu po finální realizaci. Dokážu připravit data pro tisk a výrobu a komunikovat s tiskánou či reklamní dílnou. Jsem schopný pracovat na projektech jako je vizuální identita, knižní design, packaging design, plakáty, nejrůznější druhy tiskovin, webdesign, design ve veřejném prostoru a v neposlední řadě multimediální projekty.

Během studia jsem zároveň tři a půl roku pracoval na poloviční úvazek jako grafik pro firmu, kde jsem měl na starosti prakticky vše od plakátů po katalogy, polepy výloh, aut, potisky na textil. Zde jsem si všechno ověřil v praxi a hlavně v situacích, kdy je na vše málo času a na výsledku jsou závislí další lidé.

Hodně mě ovlivnily i další předměty, které jsem během studia navštěvoval. Zejména Intermédia a meziprostředkové dialogy, kde

¹ Příloha 1: Portfolio

² <http://www.anti-ink.com/>

jsem se naučil přemýšlet o věcech i z úplně jiného úhlu než jen z pohledu grafika. Intermédia byla pro mě zároveň během magisterského studia i vedlejší specializací. Spolu s ateliérem intermédií jsem absolvoval několik výstav a plenérů a začal tvořit zcela jiná díla, než jsem znal z grafického designu.

V rámci dalších předmětů jsem se naučil fotografovat a dále pracovat s digitální fotografií, stejně jako vyvolávat klasickou fotografii. Právě práci s fotografií často využívám i v grafickém designu. Dále jsem absolvoval multimediální předměty jako například Filmovou tvorbu. Tato zkušenost mi přišla vhod, když jsem spolupracoval při tvorbě motion designu. Celkově jsem zaměřený spíše na nová média a snažím se je ve své práci využívat, je-li to možné.

Až během studia jsem pořádně pronikl do dějin umění a užitého umění a objevil umělce, kteří mě různými způsoby inspirují. Mám rád zejména romantismus, abstraktní expresionismus, abstrakci, ale snad každý styl s sebou přináší něco, co na mě dokáže zapůsobit.

Našel jsem svá oblíbená grafická studia a grafické designéry, kteří jsou mi inspirací. Mám rád švýcarský grafický design, reprezentovaný hlavně mezinárodním stylem a designéry jako Jan Tschichold, Max Bill, Josef Müller-Brockmann a mnoha dalšími. Tento styl je mi blízký zejména prací s typografií, která je srozumitelná a čistá. Zároveň působí i po mnoha letech až neuvěřitelně moderně.

Ze současné světové scény uvedu například práce méně známého norského studia ANTI,² specializujícího se na čisté

² <http://www.anti-ink.com/>

corporate identity, ale na druhou stranu v jejich portfoliu nalezneme i ilustrace vycházející z tradice severského black metalu. Musím zmínit i práce jednoho z nejlivnějších multidisciplinárních studií, Pentagramu.³ Z poslední doby zaujalo hlavně identitou muzea MAD: Museum of Arts and Design.⁴ O světovém designu, který mám rád bych zde jistě mohl psát ještě mnoho stránek.

Českou osobností světového významu je Ladislav Sutnar, který mne udivuje tím, kolika různým oborům se dokázal věnovat na špičkové úrovni. Inspiruje mne svým přístupem k typografii, svým neustálým hledáním nových revolučních postupů, jak předávat informace. Zároveň obdivuji i jeho volnou tvorbu, hlavně jeho maximálně zjednodušené a až geometrické portréty žen - Venuše.⁵

Ze současného českého prostředí mne inspiruje například Laboratoř Petra Babáka pro svoje originální a experimentální řešení a svěží přístup ke grafickému designu. Za jejich nejlepší práci považuji vizuální styl, informační a orientační systém Národní technické knihovny v Praze. Se zájmem sleduji projekty studia Oficina,⁶ které se specializuje hlavně na motion design a tiskovou grafiku. Líbí se mi jejich krátká předělová videa pro druhý program České televize, která citlivě rozvíjí identitu od Štěpána Malovce. Zajímavá a vizuální silná je i jejich identita televize Prima Cool postavená výhradně na typografii a svěžích barvách. Musím ještě určitě zmínit práce Filipa Matějčka, které prezentuje pod jménem

³ <http://www.pentagram.com/work/>

⁴ <http://new.pentagram.com/2008/09/new-work-museum-of-arts-and-de/>

⁵ Příloha 2: Inspirace

⁶ <http://www.ofcn.cz/>

Pestrographique.⁷ Jsem přesvědčen, že se v budoucnu prosadí mezi českou špičkou. Z jeho aktuálnějších projektů mě nejvíc zaujala identita pro obchod s retro designem NANOVO.

Neustále hledám novou inspiraci a nové kontakty na internetu. Díky němu mohu v dnešní době okamžitě vidět práce lidí z druhého konce světa, přes sociální sítě se s autory spojit a bez problémů komunikovat. Procházím desítky nezávislých blogů z celého světa a mám možnost tak vidět práce, které jsou velice zajímavé a kvalitní, ale neměly by šanci se dostat do oficiálních publikací. Zároveň takto prezentuji i své práce a už jsem se díky tomu dostal k několika zajímavým projektům.

Během studia na vysoké škole jsem poznal mnoho zajímavých lidí. Řady profesorů si velice vážím. Se spolužáky se inspirujeme a navzájem se posouváme dál. Na mnoha projektech jsme také pracovali společně a plánujeme spolupráci i do budoucna.

Během studia jsem poznal jak teoreticky, tak prakticky (ve škole i mimo ni), co práce grafického designéra obnáší a jsem pevně rozhodnutý v ní nadále pokračovat a dál se rozvíjet. Těším se na nové zajímavé projekty a nové spolupráce.

V příloze naleznete malou ukázkou z mého portfolia - ilustraci těchto řádků.

⁷ <http://www.pestrographique.com/>

2 Téma a důvod jeho volby

Pro svoji diplomovou práci jsem vybral téma Výtvarné řešení propagačních materiálů k výstavě Západočeského muzea v Plzni. Pro bakalářskou práci jsem pracoval na vizuální identitě menšího studentského klubu a proto jsem tentokrát zvolil něco se zcela jiným zaměřením a větším rozsahem.

Hlavní motivací, proč jsem si toto téma vybral byla ale skutečnost, že jsem v nedávné době připravoval grafiku pro několik zajímavých studentských výstav ateliéru intermédií Ústavu umění a designu v Plzni. Pokaždé mě ta práce bavila a lidi zase bavil výsledek. Nešlo o nijak velké akce, ale oceňoval jsem, že jsem vždy měl kompletně volnou ruku ohledně grafiky. Vzhledem k tomu, že šlo o výstavu studentů umění, byli hodně otevření a mohl jsem si dovolit i nadsázku a humor. Rozsah práce byl ale nesrovnatelně menší než v tomto případě, většinou šlo jenom o plakát nebo více verzí plakátu, letáky a řešení popisků.

Od volby tohoto tématu jsem očekával možnost rozvinutí základní grafické myšlenky do komplexního celku s množstvím různých aplikací. Také jsem očekával mnohem větší rozsah práce než při bakalářské práci. Dalším rozdílem je, že tentokrát pracuji pro konkrétní instituci a práce bude reálně použita. To s sebou přináší dobrou možnost sebeprezentace, ale také mnoho omezení při některých řešeních. Jistě díky tomuto tématu poznám i nové prostředí a nové lidi. Také je to práce jiného typu než většina projektů a zakázek, na kterých jsem zatím pracoval, a očekávám tak nové zkušenosti.

Měl jsem možnost výběru z několika konkrétních témat výstavy, které proběhnou ve vhodném (nebo spíše relativně přijatelném) termínu. Zvítězila výstava Člověk a stroj. Výstava je zaměřena na to, jakým způsobem stroje ovlivňovaly každodenní život lidí v Plzni a na Plzeňsku na přelomu 19. a 20. století.

Rozhodujícím faktorem bylo asi velké množství zajímavých dobových fotografií, se kterými jsem chtěl pracovat.

3 Cíl práce

Cílem práce je vytvořit dané výstavě moderní, atraktivní, sympatickou a vhodnou grafickou podobu, která lidi zaujme a pomůže jim při rozhodování, jestli jít výstavu navštívit. Dále je nenápadně, ale bez zaváhání provede celou výstavou, pomůže jim se lehce orientovat, aniž by si to uvědomovali. Bude výborně čitelná a bude brát v úvahu předpokládané návštěvníky, kterými budou lidi od dětí až po seniory, bude brát v úvahu světelné podmínky i architekturu výstavy.

Grafické pojetí by mělo být svěží, ale zároveň nepochybně na úkor tématu výstavy a exponátů. Vše se bude doplňovat a podporovat. Grafická podoba bude zapamatovatelná, ale nevtíravá. Bude v symbióze s architekturou muzea, výstavního prostoru i architektury výstavy.

Cílem je vytvořit všechny potřebné grafické podklady, které muzeum požaduje, a do práce vložit i vlastní invenci a vymyslet nové možnosti, jak výstavu lépe graficky podpořit.

Vzhledem k tomu, že jde o reálnou, skutečně se odehrávající výstavu, jsem samozřejmě omezen termínem vernisáže výstavy (navíc i časem potřebným k vytištění a realizaci materiálů). Důležitým cílem je tedy i dodržení termínu.

Zásadní pro mě bude diplomovou práci vhodně prezentovat, kvalitně nafotit, zdokumentovat a srozumitelně představit při obhajobě. Výstavu chci prezentovat formou velkých tisků formátu B1 a A2, na kterých budou fotografie a vizualizace. Nebudou chybět ani makety tiskovin.

Svoji strastiplnou cestu za dosažením těchto vytyčených cílů podrobně popíšu v kapitole Proces tvorby.

4 Proces přípravy

4.1 Studium výstav

Za základní přípravu považuji dlouholeté návštěvy nejrůznějších výstav a přemýšlení nad jejich vizuální podobou a konceptem. Vždy mě zaujalo, když byla grafická podoba výstavy snadno zapamatovatelná, čistá a vytvářela vhodnou náladu a atmosféru, kterou člověk vytušil ještě před její návštěvou. Kvalitní grafický design vždy zvýší úroveň výstavy. Forma podporuje obsah, ale neměla by převážet.

Mám velmi rád grafické pojetí výstav v pražské Galerii Rudolfinum.⁸ Z jejich výstav z poslední doby mě zaujala podoba výstavy Mutující médium⁹ (Fotografie v českém umění 1990–2010, 10.2.–1.5.2011), zejména plakát a tiskoviny s magickou atmosférou vyvolanou velice jednoduchou kombinací vhodné fotografie a typografie. Další, pro mě graficky zajímavou výstavou byla KONTROVERZE (KONTROVERZE: Právní a etická historie fotografie 8.9.–13.11.2011), kde mne velice zaujal výstavní katalog, který si návštěvník sám skládal. Na začátku výstavy dostal desky, jednoduchou skládaču a u každé vystavené fotografie si do nich zařadil jeden list s informacemi o dané fotografii. Výstavu, která sama o sobě nebyla pro spoustu návštěvníků z nejoblíbenějších, to velmi oživilo a mohli si domů odnést vlastnoručně svázaný katalog s nejdůležitějšími informacemi z výstavy.

⁸ <http://www.galerierudolfinum.cz/>

⁹ Příloha 2: Inspirace

Dále musím zmínit výstavu Decadence Now! (Za hranicí krajnosti 4.10.2010–2.1.2011). Agresivní komerční styl zde dokonale podtrhuje atmosféru výstavy, často kritizované jako povrchní a lacině šokující. Velice zajímavá je zde typografie i symbol lebky, který se prolíná celým vizuálním stylem. Velice dobře logo fungovalo například na tričkách, jako samolepka a na dalších aplikacích.

Většinou zajímavě vizuálně zvládnuté jsou výstavy v holešovickém centru umění DOX.¹⁰ Zde lze navíc skvěle pracovat s extrémně čistou architekturou budovy a spousta výstavních architektů a grafiků toho využívá. Hra světla a stínu na sněhově bílých stěnách centra k tomu přímo vyzývá. Povaha výstavního prostoru je tedy oproti Rudolfinu zcela jiná a myslím, že se to projevuje i na grafickém pojetí tamních výstav. Jednou z graficky nejsignifikantnějších výstav, které zde proběhly, a měl jsem možnost navštívit, byla retrospektiva Jan Kaplický - Vlastní cestou (16.4.–2.8.2010). Je zde špičkově zvládnuto propojení grafického designu s architekturou a to vše stylem, který navíc podporuje vystavená díla a vizualizace architekta Kaplického. I když grafický styl výstavy stojí na velice výrazných barvách a tvarech, může si to dovolit, protože Kaplického díla jsou sama o sobě velmi silná. Naopak se vizuál výstavy "proplétá" s exponáty a efekt na diváka se umocňuje. Vše je organicky propojeno podobně jako v Kaplického budovách.

Když vezmu v úvahu Plzeň, patrně nejkvalitněji graficky připravené výstavy nalezneme v Západočeské galerii,¹¹ nově

¹⁰ <http://www.dox.cz/>, <http://www.doxprague.cz/cs/exhibitions/past>

¹¹ <http://www.zpc-galerie.cz/cs/exhibitions/info/20>

zajímavě rekonstruované výstavní síni "13" a výstavním prostrou Masné krámy.

Jako případ graficky zajímavé výstavy uvedu Sial – Sdružení architektů a inženýrů Liberec. (20.1.–15.4.2012). Zde je jako podklad použita barvená fotografie detailu architektury studia Sial, která dává vyniknout technicky strohé typografii. Toto řešení se objevuje na plakátech i dalších doprovodných tiskovinách. K výstavě vznikla také velice hezká publikace.

Jmenoval jsem zde jen několik nejznámějších výstav, ale určitě jsem, někdy vědomě, někdy možná nevědomky, ovlivněn desítkami dalších zajímavých výstav a akcí. Musím ale přiznat, že chodím hlavně na výstavy umění a na výstavy historické / technické (typu Člověk a stroj) se dostanu zřídka. Základní principy určitě platí i zde a setkání více oborů může, dle mého názoru, výsledek jediné obohatit.

4.2 Seznámení se Západočeským muzeem

Součástí přípravy bylo i seznámení se se Západočeským muzeem v Plzni¹². Západočeské muzeum je nejvýznamnějším muzejním ústavem na západě Čech a střediskem vědecké práce několika humanitních vědních oborů. Stojí v Kopeckého sadech 2 v Plzni. O jeho stavbě bylo rozhodnuto roku 1888 a zakázka na architektonický návrh byla přidělena Josefu Škropilovi, tehdejšímu řediteli Uměleckoprůmyslového musea. Na projektu se podílel

¹² <http://www.zcm.cz/index.php?page=o-muzeu>

i inženýr Eduard Kron a architekt Otakar Volf. Stavba monumentální novorenesanční trojkřídlé budovy o třech patrech začala v roce 1895. Budova je situována při jihovýchodní straně Františkánského kláštera v ohybu historických hradeb. Stavební firma Eduard Kroh dokončuje stavbu v roce 1899. Velmi cenná je výzdoba muzea, na které se podíleli tehdejší přední umělci. Novorenesanční budova je zdobena secesními interiéry. Výzdobu fasády a štukovou výzdobu sálů vytvořil sochař Celda Klouček. Nástěnné malby v lunetách v jubilejním sále namaloval malíř Augustin Němec. Vrcholem výzdoby je velký reliéf Dívčí válka nad schodištěm v druhém patře od sochaře Vojtěcha Šaffa. Za zmínku jistě stojí i velkolepé vitráže v oknech nad schodištěm. Budova prošla náročnou rekonstrukcí, po které byla veřejnosti znovu otevřena v listopadu roku 1998.

4.3 Průmyslová revoluce, člověk a stroj

Po obecném seznámení s muzeem je na řadě důkladné seznámení s tématem výstavy, tedy s problematikou vztahu člověka a stroje v běžném životě v době od začátku průmyslové revoluce po první léta 20. století.

Průmyslová revoluce¹³ je období na přelomu 18.–19. století, které přineslo zásadní změny do lidských životů. Nové technické objevy mění význam lidské práce, od manufaktur se postupně přechází

¹³ <http://www.czech.cz/cz/Objevte-CR/Fakta-o-CR/Historie/Prumyslova-revoluce>

k tovární výrobě. Stroje a nové objevy poskytují dosud netušené možnosti. Některé změny jsou pozitivní, jiné ne. Lidem se otevírají možnosti například při cestování, zkracují se vzdálenosti, je možné rychleji dopravit nesrovnatelně větší náklady. Ohromně se posunuje například architektura, v níž se využívají nové postupy a materiály. Na druhou stranu se stává, že stroje berou lidem práci. Jejich použití v továrnách je levnější, rychlejší, přesnější a výkonnější. Jeden neúnavný stroj může nahradit mnoho dělníků. Další hrozbou jsou nové zbraně s dosud nepoznanou ničivou silou. Průmyslová revoluce je právem považována za jedno z nejdůležitějších období v historii lidstva. Jen těžko si lze představit, kde bychom nyní byli, pokud by probíhala jinak.

Zásadním objevem, který nastartoval průmyslovou revoluci je parní stroj.^{14 15} Pokud přeskočíme různé neúčinné a nedokonalé pokusy, prvním krokem správným směrem je stroj Thomase Saveryho

a Thomase Newcomena. Ten posléze zdokonalil James Watt. Pracoval na principu kondenzace syté páry v pístu a využití síly vyvolané podtlakem.

Parní stroj začali konstruktéři a vynálezci přizpůsobovat pro nejrůznější použití. V roce 1736 je vydán patent na kolesovou loď¹⁶ (Jonathan Hull) poháněnou parním stojem. Lodní doprava již tedy není závislá na větru, což umožňuje její rozvoj, který navíc podporuje následný vynález lodního šroubu. V roce 1801 Američan

¹⁴ <http://www.techmania.cz/edutorium/>

¹⁵ <http://www.czech.cz/cz/Objevte-CR/Fakta-o-CR/Historie/Prumyslova-revoluce>

¹⁶ <http://www.sciencephoto.com/media/363462/view>

Robert Fulton předvádí ve Francii ponorku Nautilus.¹⁷ Další vývoj byl ve znamení zvyšování výkonnosti stroje. V 19. století se pára stává nejdůležitějším zdrojem energie. Význam je tak velký, že se toto století označuje jako století páry. Parní stroj se využívá v továrnách, dopravě, zemědělství, za pomoci parních válců se staví silnice. Přeprava za pomoci koní už nestačí průmyslu ani tempu zrychlujícího se světa. Vynálezu parní lokomotivy předchází vynálezy více či méně kvalitních parních vozů. První z nich sestrojil J. Cugnot¹⁸ roku 1769. První parní lokomotivu jedoucí po kolejnicích uvedl Richard Trevithick roku 1804. Skutečným zlomem byla legendární lokomotiva George Stephensona¹⁹ z roku 1814. O 11 let později jsou jako první na světě spojena veřejnou železnicí města Stockton a Darlington. Rychlost prvních lokomotiv byla okolo 20 kilometrů za hodinu, v té době v porovnání s koňskými povozy rychlost nevídaná.

Význam parního stroje se postupně snižuje s objevem a rozšířením spalovacího motoru a elektrické energie. Spalovací motor téměř zcela vytlačuje páru z dopravy, z továren parní stroje zase vytlačují elektrické motory. Parní stroje se nejdéle drží v těžebním průmyslu.

V této době ale věda přináší i mnoho jiných, na parním stroji nezávislých objevů a vynálezů.²⁰ Roku 1783 bratři Montgolfiérové uskutečňují první testovací let horkovzdušného balonu se zvířecí

¹⁷ http://inventors.about.com/od/sstartinventions/a/Submarines_4.htm

¹⁸ <http://auto-satisfaction.eu/2010/08/19/nicolas-j-cugnot-1725-1804/>

¹⁹ http://www.bbc.co.uk/history/british/victorians/launch_ani_rocket.shtml

²⁰ <http://www.freewebs.com/vynalezy/>

posádkou, následují úspěšné pokusy s lidmi a na 100 let ovládají nebe stroje lehčí než vzduch. V roce 1803 jsou v Anglii ulice poprvé osvětlovány svítiplynem. Roku 1805 William Congreve dosáhl se svou vojenskou raketou dostřelu 2,5 km a Isaac de Rivax zkonstruoval první automobil se spalovacím motorem. V roce 1829 se objevuje první prakticky použitelný šicí stroj. Objevuje se první elektrický telegraf. Ve 30. letech 19. století se objevují první pokusy o pásovou výrobu, Samuel Colt si nechává patentovat bubínkový revolver, Holanďan S. Stratingh postavil první elektrický automobil. Kolem poloviny století se začínají objevovat opakovací pušky a kulomety. Roku 1863 se v Londýně začíná budovat první podzemní dráha s parními lokomotivami, Belgičan Jean Lenoir dokončil svůj automobil poháněný spalovacím výbušným motorem. V 60. letech Francouz M. Thévenet sestrojil velocipéd s pryžovou obručí a roku 1867 Švéd Alfred Nobel získal patent na dynamit. Ruský chemik Dmitrij Theofil Mendělejev sestavil periodickou tabulku chemických prvků a také se začíná využívat fotografie. V 70. letech Američan Alexander Graham Bell podal patentní přihlášku na elektrický telefonní přístroj s kovovou membránou, Němec Nikolaus August Otto vynalezl čtyřtákní spalovací motor. Český vynálezce František Křižík zkonstruoval vynikající obloukovou lampu (jejíž replika je mimochodem k vidění právě v Západočeském muzeu v Plzni). V 80. letech 20. století se v řadě velkoměst se začínají stavět pouliční elektrické tramvajové dráhy. Němec Carl Friedrich Benz sestrojil pomaloběžný benzínový motor. Objevuje se gramofon. Francouzský inženýr Alexandre Gustave Eiffel staví v Paříži svou známou Eiffelovu věž.

Zásadním pokrokem je využívání elektřiny. V první polovině 19. století objevují základní elektrické a magnetické zákonitosti vědci jako Alessandro Volta, Georg Ohm, Michael Faraday a André Maria Ampere. Roku 1865 publikuje James Clerk Maxwell revoluční Dynamickou teorii elektromagnetického pole, ve které pouhými čtyřmi rovnicemi shrnuje dosavadní zásadní poznatky a otevírá prostor pro praktické využití elektrické energie.

Konec 19. století je ve znamení aplikace nových objevů v praxi a jejich rozšiřování mezi lidi. Oblouková lampa, žárovka, generátor, první telefon, elektromotor, elektrické spotřebiče začínají rychle měnit životy lidí. Tato doba přináší dnes velice známá jména jako Heinrich Hertz, William Thomson lord Kelvin, Thomas Alva Edison, Werner von Siemens, Nikola Tesla, Alexander Graham Bell, z Čechů pak již zmíněný František Křižík.

4.4 Kapitoly výstavy

Výstava je členěná do několika základních kapitol. Na následujících stranách čerpám fakta z doprovodných textů k výstavě. Jejich autory jsou PhDr. Jan Mergl, Mgr. Jana Slámová, Iva Tománková, PhDr. Miroslav Hus a Mgr. Tomáš Bernhardt.

4.4.1 Nový svět strojů nebo svět nových strojů?

"Některé ze soudobých zpráv o nových strojích určených pro pomoc člověku při vykonávání nejrůznějších činností mohou dnes vzbuzovat úsměv. Je však třeba si jich zároveň cenit, neboť vždy jsou dokladem lidské snahy a pokroku. Pokroku, jehož ztělesněním byl v 19. století stroj."

4.4.2 Stroj nahrazuje řemeslníka

Nové stroje zcela mění způsob výroby v některých odvětvích průmyslu. Zásadně mění například zpracování keramického materiálu, práci v tiskárnách, sklářství, práci se dřevem a výrobu nábytku a mnoho dalších oborů. Stroje zastupují dělníky při těžké práci, ale je potřeba kvalifikovaných lidí pro obsluhu strojů.

4.4.3 Stroje ve školní výuce

Nové vědecké objevy a technický rozvoj si samozřejmě žádaly i nový přístup ve vzdělávání. Rozvíjí se matematika, fyzika a chemie. Vznikají takto zaměřené spolky a specializované časopisy. Ve výuce jsou často využívány názorné pomůcky, jako například modely parních strojů, které můžeme vidět právě na výstavě.

4.4.4 Tramway a silostroj

Během 19. století stroje pronikají do továren a domácností, ale tvář města v podstatě nemění. Tu částečně mění jen novinky jako telegrafní dráty či plynové osvětlení. Ulice stále patří zejména pěším a povozům taženým koňmi. To se ale s koncem století razantě mění když do plzeňských ulic vyráží tramvaje a automobily. Přináší to změnu tempa života města, nové výhody, ale i nové problémy.

Stavba tramvajové trati probíhá v letech 1897-1899 a v té době to bylo odvážné rozhodnutí, protože šlo o nejmodernější způsob městské dopravy. Na zakázce se podílí známé firmy František Křížík (elektrická výbava), Václav Brožík a syn (výroba vozů) a Škodovy závody.

Již od roku 1899 má Plzeň tři tramvajové trati, na kterých jezdí nejprve 20 vozů, jejichž počet se v dalších letech zvyšuje. Lidé na

ulicích měli z těžkých rachotících vozů respekt a jejich řidiči se těšili velké úctě a byli na svou práci hrdí.

Prvním automobilem (zprvu se používalo označení silostroj) v Plzni byl dvouválcový Peugeot, který patřil váženému občanu Václavu Brožíkovi. Počet automobilů se rychle zvyšuje a v roce 1913 je uvedena do provozu dokonce první veřejná autobusová linka.

Veřejnost automobily nevnímala zrovna pozitivně, lidem vadil hluk, zápach a nebezpečí. Brzy se proto objevily regulace, zejména rychlostní limity, které byly v té době odvozeny od rychlosti koně. Maximální povolená rychlost v obci byla stanovena na 15 kilometrů za hodinu a mimo obec 45 kilometrů v hodině, což odpovídalo rychlosti cválajícího koně. Automobilová doprava s sebou přináší do života nové problémy, které je třeba řešit - nehody a přestupky.

4.4.5 Stroje na kolejích

V druhé polovině 19. století v Plzni probíhaly spory o umístění nádraží. Původně mělo stát v samém centru, na místě dnešního sálu Peklo, ale nakonec bylo postaveno dál, kde stojí dodnes. Z dnešního pohledu to bylo urbanisticky dobré rozhodnutí, které umožňovalo jak novou výstavbu ve městě, tak i rozvoj nádraží. Plzeň se stala důležitým železničním uzlem, což mělo pro město výhody. Díky možnosti přepravy velkých nákladů roste průmysl, výrazně roste i osobní doprava a to poskytuje obživu drožkařům dopravujícím lidi z nádraží do poměrně vzdáleného centra města. Mezi negativa, která železnice přinesla, patřilo částečné rozdělení města tratí a vystřízlivění přišlo i po velkém vlakovém neštěstí na trati do Prahy roku 1868.

4.4.6 Strojírenský průmysl v Plzni v 19. století

Ještě ve 40. letech 19. století pracuje v Plzni pouze jeden strojník a jeden technik, ale v druhé polovině století slaví strojírenství velký rozvoj. Kromě Škodovky vzniká několik strojíren, továrna na výrobu hřebíků, smaltovny, mědikovárny, drátovny a další podniky.

Růst strojírenství je zastaven velkou finanční krizí v 70. letech, kterou bez větší újmy přečkává pouze Škodovka. Rozvoj opět pokračuje v 80. letech. Nově vzniká továrna na výrobu kovového zboží, výroba vozů, vagonů a karoserií Brožík a továrna na dětské kočárky. Druhým největším průmyslovým podnikem v Plzni se stávají Dílny státních drah. Parní stroje figurují v potravinářských, chemických a textilních závodech, například v pivovarech. Ve městě se objevují nové a nové tovární komíny. Je zde nová plynárna a také první elektrárna situovaná v Cukrovarské ulici.

4.4.7 Škodovy závody v 19. století

Škodovy závody jsou neodmyslitelnou součástí Plzně a koncem 19. století zároveň nejdůležitějším strojírenským podnikem v Čechách. Závod vybudoval původně z pobočky závodu Arnošt podnikavý inženýr Emil Škoda, který ho roku 1869 kupuje a mění k obrazu svému. Následuje obrovský růst, stěhování do nové lokality, masivní nábor pracovních sil. Doba Škodově firmě přeje. I přesto se objevují problémy způsobené značně opožděnými prodeji již vyrobených drahých děl pro armádu. Ze Škodovky se nuceně stává akciová společnost. Po smrti Emila Škody se jeho nástupcem stává inženýr Karel Škoda, následuje další rozvoj, firma čítá na 5000 dělníků a zásadně ovlivňuje život v Plzni.

4.4.8 Bicykl, stroj k dopravě, zábavě i sportu

Bicykl je stroj, který lidem nabídl levný a univerzální způsob dopravy, ale zároveň slouží i pro zábavu a trávení volného času. Zajímavé je, že zaujal všechny společenské vrstvy, kolo vyhledávali jak nejbohatší, tak třeba i dělníci či studenti.

Bicykl prošel vývojem od prvních tzv. draisin (odrážedel), následovalo připojení řetězu a pedálů a pak se měnila konstrukce rámu a velikost kol. Ukázalo se, že vysoká kola jsou slepou uličkou, a kolo dostalo podobu, jak ho známe dnes.

Cyklisté se brzy začali sdružovat do spolků a pořádat závody. Byli využíváni jako kurýrní služba a zajímavostí je jejich využití v armádě, kde fungovala cyklistická pěchota vyzbrojená kulomety.

4.4.9 Stroj na zabíjení

Výstava ukazuje i odvrácenou stránku technického pokroku a nových objevů. Ne všechny stroje sloužily lidem ke spokojenějšímu životu. Pojednává o tom kapitola stroje na zabíjení.

Nejznámějším ze strojů určených k zabíjení byla strojní puška, častěji nazývaná kulomet. Mechanické kulomety poháněné ručně točením kličkou se objevují již v polovině 19. století. Tyto se však neujaly pro svoji velkou hmotnost, nutnost tažení koňmi a nespolehlivost. V této podobě mizí ještě před 1. světovou válkou.

Koncem 19. století se objevuje nový princip - znovunabíjení pomocí zpětného rázu. Byla tedy teoreticky možná nepřetržitá střelba, která ale byla reálně limitovaná zahříváním hlavně.

4.4.10 Stroje pro domácnost

Stroje pro domácnost byly poháněny lidskou silou za využití principu přeměny síly na jiný druh. Většinou se využíval pohon

klikou či šlapadlem. V polovině 19. století začíná průmyslová výroba těchto strojů, což znamená zejména použití nových materiálů. Objevuje se také inzerce a reklamy na dané výrobky.

Důležitým strojem byl stroj šicí, jehož první účinnou variantu vynalezl Elias Howe a následně zdokonalil Isaac Singer, který zavedl nožní pohon. V českých zemích slavil šicí stroj úspěch a vznikají firmy jako Minerva Opava, Minerva Boskovice a Lada Soběslav.

4.4.11 Václav Brožík a syn, továrna na kočáry

V 19. století zažívá výroba dopravních prostředků renesanci. V ulicích jsou drožky a kočáry nahrazovány tramvajemi a automobily. V Plzni se výrobou zabývá firma Václav Brožík a syn. Firma si připsala prvenství jako první továrna na vozy, která byla poháněna parním strojem. Postupem času se specializuje hlavně na výrobu karoserií. Brožík vyrobil například tramvaje pro Plzeň, spolupracuje s automobilkou Praga a věnuje se i výrobě autobusů.

4.4.12 Počítací stroje

Již v 17. století se objevují počítací stroje pracující na principu ozubených kol - mechanické kalkulačky. Průkopníkem byl Němec Wilhelm Schickard. V roce 1623 spatřil světlo světa stroj, který dokázal násobit a dělit (využíval logaritmy a tyto operace převáděl na sčítání a odčítání). Dalším vývojovým krokem byla přesná mechanická kalkulačka Blaise Pascala, na kterou navazuje krokový kalkulátor Gottfrieda Leibnitze, který nebyl překonán až do poloviny 19. století.

V roce 1820 se objevuje první sériově vyráběný počítačový stroj - Arithmometer Francouze Charlese Xaviera Thomase de Colmar. Získává dokonce zlatou medaili na mezinárodní výstavě v Londýně.

W. T. Odhner přichází s ruční variantou, kde jako zdroj energie slouží ruční klika a sklízí úspěch na světových výstavách v Paříži a Chicagu.

Existuje také druhá cesta vývoje, použití děrných štítků. V roce 1890 byl počítačový stroj využívající děrné štítky vynálezce Hermana Holleritha použit při sčítání lidu v USA. Hollerith zakládá firmu Tabulating Machine Company, ze které o mnoho let později vzniká slavná IBM.

4.4.13 Stroje k potěše ucha

Další kapitola výstavy pojednává o využití strojů pro potěchu člověka a věnuje se strojům hudebním. Ty se těšily v 18. a 19. století velké oblibě. Jedním z nejpopulárnějších byl flašinet. Přenosný hudební nástroj skládající se ze systému píšťal. V konkurenci nových vynálezů ale ztrácí na významu, poslední uplatnění nalézá jako zdroj obživy válečných invalidů a veteránů první světové války.

Složitějším strojem pro pobavení posluchačů byl orchestrion. Ten dokázal zprostředkovat hned několik nástrojů najednou - k základu, kterým bylo zpravidla piano, se přidávají činely, bubínky, píšťaly či dokonce housle. Hudba se zaznamenává na těžké dřevěné válce s kovovými výstupky. Na přelomu 19. a 20. století jsou velice oblíbené, ale později je nekompromisně vytlačují gramofony.

O serióznější využití zachycení zvuku se postaral Thomas Alva Edison se svým fonografem. Mechanické vibrace zachycuje rycím

hrotem na kovový válec potažený tenkou staniolovou folií. Patent byl vydán roku 1878. Původním záměrem bylo vytvořit diktafon pro úředníky, ale význam jeho vynálezu předčil očekávání.

4.4.14 Perpetuum mobile

"Perpetuum mobile je každý stroj, který dokáže přeměnit beze zbytku všechnu dodanou energii v užitečnou práci – **perpetuum mobile II. druhu**, nebo který byl jednou uveden do pohybu, setrvává v něm tak dlouho, dokud ho nějaká vnější síla nezastaví – **perpetuum mobile I. druhu**." ²¹

Pokusy sestrojít Perpetuum mobile se objevily i v Plzni a i o nich vypráví výstava Člověk a stroj. Na svědomí je má Jan Rychtařík, učitel a ředitel školy. Svůj věčný stroj si nechal patentovat, dokonce jej věnoval císaři Františku Josefu I. Bohužel se ale nesetkal s pochopením, když v rozhodujícím momentu stroj selhává. Zničen neúspěchem, který ho stál velkou část života a množství finančních prostředků, umírá.

21

http://www.techmania.cz/edutorium/art_exponaty.php?xkat=fyzika&xser=4d6f6c656b756c6f76e12066797a696b61h&key=389

5 Proces tvorby

5.1 Seznámení s muzeem

Vypravil jsem se do muzea, abych si prohlédl prostory, kde se výstava uskuteční. Konkrétně jde o největší výstavní prostor ve druhém patře, mísí se tu denní světlo z oken s umělým osvětlením. Stěny jsou bílé, zdobené reliéfy, strop s oblouky. Podlaha má barvu tmavšího přírodního dřeva. Vnitřky vitrín jsou v tmavě vínové barvě.

Většina exponátů je nainstalována ve skleněných vitrinách, pouze větší kusy stojí volně. Vitríny jsou osvětlené bodovými zářivkami umístěnými uvnitř. Součástí instalace je také několik větších textových panelů, z nichž každý vždy pojímá jedno obsáhlejší téma. Dominantou výstavy bude vytištěná lokomotiva nalepená na překližce v reálné velikosti, o šířce zhruba 10 metrů a vysoká přes 3 metry.

Venku před muzeem je umístěn velký stojan - nosič plachet propagujících právě probíhající výstavy. Venku na muzeu jsou na "nástěnce" vylepeny plakáty aktuálních výstav.

Muzeum má vlastní oddělení propagace s několika zaměstnanci, kteří se starají o podobu výstav a jejich instalaci a propagaci. V západočeském muzeu probíhá poměrně hodně výstav. Průměrně jsou zahájeny 1–2 nové expozice měsíčně.

Je tu možnost tisku na poměrně kvalitní laserové tiskárně, ale jenom pruhy do šířky 30 cm a délky až jeden metr. Větší formáty je třeba lepit z několika částí. Od tohoto omezení se odvíjí rozměry některých tiskovin pro výstavy.

Finanční prostředky na výstavu jsou samozřejmě velmi omezené, i z toho je třeba vycházet a snažit se co nejvíce věcí vytisknout a realizovat přímo v muzeu.

5.2 Konzultace

Navázal jsem kontakt a seznámil se s týmem, který za výstavou stojí, v čele s kurátorem výstavy PhDr. Janem Merglem, kterého již znám z UUD, a proběhlo několik schůzek, kde jsme řešili základní informace týkající se grafiky a konceptu výstavy obecně.

Výstava je založena kromě reálných exponátů strojů a jejich částí také na dobových fotografiích. Jsou velice zajímavé a společně jsme vybrali několik hlavních, které budeme používat na bannery a plakáty a hlavní prezentaci. Ty jsme získali ve vysokém rozlišení nezbytném pro další aplikace. Dalších fotografií bylo velké množství, použily se pro panely s texty a místo exponátů, které nebylo možno vystavit fyzicky.

V průběhu dalších schůzek jsem přicházel s návrhy, které jsem zároveň konzultoval s vedoucím práce, panem profesorem Zdeňkem Zieglerem. Postupně jsem došel k řešení loga a prvního návrhu plakátu, na kterém jsme se všichni shodli, a mohl jsem v tomto duchu začít řešit jednotlivé aplikace. Muzeum jsem nadále opakovaně navštěvoval a byl jsem přítomen i u instalace výstavy.

5.3 Koncept

Základními podklady jsou černobílé, často trochu poničené, téměř sto let staré fotografie. Rozhodl jsem se je oživit tónováním do

dvou základních výrazných barev, které se prolínají celým vizuálním stylem výstavy. Je to výrazná azurově modrá a jasně oranžovočervená. Důvodem pro tento krok je hlavně snaha o celkové oživení výstavy, kde bude mnoho černobílých fotografií a reálné stroje, které jsou většinou černé nebo kovové. Navíc i výstavní prostor je dost chladný a temný, okna nestačí a využívá se zde ještě umělé osvětlení.

Dvě barvy používám, abych měl větší možnost kombinace a možností pro různé aplikace.

Logo výstavy²² jsem pojal velmi jednoduše, protože je většinou umístěno na poměrně složitém podkladu (barvených fotografiích). Vychází z bezpatkového písma Helvetica Neue a kombinuje řezy Bold a Light. Existují dvě verze, jedna podélnější, která je určena hlavně pro použití na bannerech a klasická, která se objevuje téměř na všech ostatních aplikacích. Logo je bezproblémové pro použití v jedné barvě. V základní variantě je bílé na barevném podkladu, další možnosti jsou obě jasné barvy - modrá, červená a také černá. Logo vždy navrhuji tak, aby bylo možné ho použít bez problémů na všechny aplikace - jednobarevná varianta, stupně šedi, negativní verze, různé způsoby tisku. Písmo Helvetica Neue dále používám v Bold variantě i na nadpisy (například názvy kapitol textových panelů).

Písmo Helvetica²³ je jedno z nejslavnějších a nejrozšířenějších. Vzniklo pod původním jménem Neue Haas Grotesk v roce 1957 ve Münchensteinu ve Švýcarsku a autory jsou Max Miedinger a Eduard Hoffman (písmolijna Haas'sche Schriftgiesserei AG). Vzniklo jako

²² Příloha 3: Člověk a stroj

²³ <http://slantoflight.org/2011/04/what-does-helvetica-say-about-us/>

písmo, které bude konkurovat staršímu úspěšnému švýcarskému fontu Akzidenz-Grotesk. V roce 1960 se jméno písma mění na Helvetica, což je latinský název pro Švýcarsko. Vývoj písma Helvetica pokračuje a vznikají další verze a jazykové varianty jako Helvetica Neue (1983), Helvetica Compressed, Helvetica Inserat, Helvetica Rounded, Helvetica Textbook, Helvetica Narrow nebo Helvetica World.

Písmo je mimořádně čitelné, adaptabilní a neutrální a lze ho používat v nejrůznějších případech. Používají ho některé z nejznámějších firem na světě: 3M, American Airlines, American Apparel, BMW, Jeep, Kawasaki, Lufthansa, Microsoft, Mitsubishi Electric, Motorola, Panasonic, Apple Inc. Pro svou čitelnost je vyhledávaným písmem pro nejrůznější orientační systémy a vizuální styly institucí jako jsou například muzea.

Helvetica je tak zásadní písmo, že mu The Museum of Modern Art v New Yorku věnovalo celou výstavu 50 Years of Helvetica a dokonce o něm vznikl 80 minutový dokumentární film Helvetica²⁴ v režii Garyho Hustwita z roku 2007.

Doplňkovým písmem je patkový Neuton ve verzi Light a Bold. Neuton²⁵ je nové písmo navržené Brianem Zickem. Je to serifové, vysoké písmo, trochu připomínající font Times. Dobře se hodí pro tisk

i pro zobrazení na monitorech. Je nenáročné na prostor. Písmo lze navíc používat zdarma. Získat ho je možné například na webu www.fontsquirell.com. Nevýhodou tohoto fontu je jeho nekvalitní verze kurzívy, kterou ale nepoužívám.

²⁴ <http://www.helveticafilm.com/>

²⁵ <http://www.google.com/webfonts/specimen/Neuton>

5.4 Banner

První aplikací, na které jsem začal pracovat je banner. Oboustranně potištěná velká plachta o rozměru zhruba 1 x 6 metrů. Je umístěna na speciálním stojanu venku před budovou muzea spolu

s dalšími třemi plachtami. Jde o nejviditelnější prezentaci výstavy, která má největší šanci vizuálně upoutat kolemjdoucí. Dalším faktem je, že najednou na stojanu většinou visí bannerů několik. Je tedy vhodné brát v úvahu i grafiku, která bude na plachtě vedle.

Příprava tohoto banneru spěchala nejvíc, protože jeho výroba trvá reklamní dílně poměrně dlouho. Banner je úzký a dlouhý a speciálně kvůli němu jsem vytvořil i podélnou variantu loga, která se sem lépe hodí. Vzhledem k možnosti oboustranného tisku jsem vytvořil na každou stranu trochu jiný design, jedna strana je modrá a duhá červená. Myslím, že je tak větší šance zaujmout diváka. K banneru jsem připravil tiskové podklady ve formátu PDF a zaslal do reklamní dílny, kde ho zhotoví.

5.5 Pozvánky

Žádná výstava se neobejde bez pozvánek. Slouží jak k pozvání vybraných lidí na vernisáž, tak pro sponzory a mediální partnery akce, kteří si ji mohou archivovat.

Pozvánka se posílá ve standardní podlouhlé obálce, proto je třeba vycházet z formátu DL (210 x 99 mm). Chtěl jsem jít trochu jinou než klasickou cestou, a proto jsem pozvánku vyřešil jako plakát formátu A2, který se složí na požadovanou velikost DL a po

otevření obálky divák vidí všechny potřebné informace i bez rozložení.

Pozvánku lze po otevření vnímat jako plakát s dobovou fotografií plzeňské železnice. Grafika je řešena tak, aby byly všechny údaje srozumitelně čitelné, ale poté už nerušily fotografii. Na černobílé fotografii je proto zvolena černá typografie.

5.6 Plakáty, letáky

Další a možná nejdůležitější bod mé práce je vytvoření plakátu. Muzeum požaduje několik formátů, od A2 po A6, rozhodl jsem se zhotovit ještě formát B1, pro plakát myslím nejlepší formát. Používám stejný princip jako na banneru, tedy přebarvená fotografie jako podklad a na ní typografie v bílé barvě. Logo je zde dominantním prvkem. Podobně jako u banneru, i zde jsou dvě základní barevnosti - modrá a červená. Dále jsem se rozhodl pro negativní verzi, kde je fotografie na pozadí černobílá a přes ní se prolíná barevné písmo opět v základních barvách projektu. Překvapilo mě, že negativní plakát působí úplně jiným dojmem. Přesto nevybočuje ze stylu ostatních aplikací. Negativní variantu jsem proto vzal jako třetí možnost práce s vizuálním stylem a zopakoval ji i na dalších aplikacích. Kromě loga se i na plakátu objevuje písmo Neuton, v řezu Bold, kterým jsou přehledně vysázeny informace o místě a termínu konání. Klasickým problémem plakátů k výstavám a akcím je umístění log sponzorů, kterých bývá hodně a v rozdíle kvalitě. Pokud je to jenom trochu možné, pokouším se používat loga v jednobarevné variantě a to v černé nebo bílé, aby zbytečně nerušily koncepci plakátu. V tomto

případě jsem umístil log partnerů vyřešil bílým pruhem dole na plakátu.

Kromě základní verze jsem navrhl ještě další - z dálky je vidět podobizna Emila Škody, při bližším pohledu se však prolíná z fotografií strojů z jeho továrny. Tento plakát je černobílý, pouze logo výstavy je zde barevné.

Další tiskovinou je klasický leták formátu A6, který vychází z grafiky plakátů, jen zde bylo potřeba zkorigovat velikosti písma a log sponzorů kvůli čitelnosti a také spadu.

5.7 Brožura, katalog výstavy

Jednou z věcí, která nebyla mezi požadavky muzea, ale rozhodl jsem se ji vytvořit, abych práci oživil, je stručný katalog výstavy. Rozhodl jsem se pro formát A5 na šířku. Obálka je provedena stejně jako negativní verze plakátu. Tedy barevné písmo na černobílé fotografii. Nejzajímavějším prvkem katalogu je vazba, která je vytvořena za pomoci kovových dílků stavebnice Merkur. Chtěl jsem, aby to působilo hravě a zároveň je zřetelný vztah k tématu výstavy. Další užitnou hodnotou je fakt, že když na výstavu přijde celá rodina, získá už dílků stavebnice poměrně dost a už se z nich dá něco malého postavit. Zajímavým detailem je, že dílek Merkurů překrývá logo, které však zůstává čitelné.

Katalog obsahuje fotografie a kompletní texty z textových panelů výstavy.

5.8 Inzerce

Dalším způsobem, jak propagovat výstavu, je inzerce v tištěných médiích, v tomto případě zejména v měsíčních programech plzeňských akcí. Grafika zde opět vychází ze základního konceptu, jen je zde třeba dávat pozor na spad a nastavení během exportu do tiskového souboru, protože požadavky různých médií se mohou lišit.

5.9 Popisky exponátů

U popisků exponátů jde v první řadě o čitelnost, zejména kvůli slabšímu osvětlení ve vitrinách. Popisky jsou řešeny formou štítku velkého zhruba 10 x 10 cm, kde je uveden název exponátu, přibližná datace a údaj o tom, z jaké sbírky pochází. Opět používám písma Helvetica a Neuton.

5.10 Textové panely

Textové panely jsou doprovodné texty k exponátům ve vitrinách. Jsou široké 30 cm a dlouhé 70 cm. Je potřeba brát v úvahu horší osvětlení a také tmavě vínové pozadí vitriny. Opět jsem zvolil písmo Neuton, ve vhodné velikosti vzhledem ke vzdálenosti diváka. Písmo je bílé na modrém podkladu, který se hodí k vínovému pozadí vitriny více než červená.

Kromě textových panelů jsou ve vitrinách ještě panely s fotografiemi. V každé vitrině jsou tedy vedle sebe 1–3 pásy (podle množství podkladů) zavěšené vedle sebe. U každé fotografie je ještě vysvětlující text. Pásy s fotografiemi mají bílé pozadí, protože na modrém pozadí fotografie nevypadaly dobře. Na každém panelu je jiné

množství fotografií různé kvality a velikostí, je potřeba trochu zkoušet, jak vše nejlépe rozmístit.

5.11 Webová prezentace

Dalším způsobem, jak výstavu lépe propagovat je jednoduchá webová prezentace. Pracoval jsem jako grafik ve firmě, která pořádala několik akcí ročně a ke každé vždy vznikl miniweb se základními informacemi. Pokaždé to byl efektivní způsob jak komunikovat s veřejností.

Jde o velice jednoduchou stránku, která by měla obsahovat pouze základní informace o výstavě, o otevírací době, vstupném a odkazy na partnery výstavy.

V dnešní době je také důležité web optimalizovat pro prohlížení na jiných zařízeních než je počítač, hlavně pro telefony a tablety. Na to je potřeba myslet už při práci na grafickém návrhu.

5.12 Poutač před vstupem do výstavního prostoru

Jde o panel umístěný přímo přede dveřmi, za kterými je výstava. Je velký zhruba 120 x 50 cm. Vychází ze základní varianty plakátu přizpůsobené na. Zde je použito logo výstavy, datum trvání výstavy a loga partnerů.

5.13 Orientační cedulky

Jednoduché orientační cedulky usnadňují divákům cestu od vchodu do muzea až k prostoru výstavy Člověk a stroj.

5.14 Vstupenky

Vstupenky jsem vyřešil způsobem, kdy se tiskne pouze jednou barvou, je to tedy ekonomičtější. Opět jsem se pokusil o zajímavý detail, zde je jím ozubené kolo, které zároveň slouží jako kontrolní útržek. Na vstupence je volný prostor, kam se na podkladně natisknou informace o ceně, datum, počet návštěvníků a číslo vstupenky.

5.15 Pohlednice

Výstavu provází mnoho zajímavých historických fotografií. Vybral jsem několi nejzajímavějších a navrhl pohlednice. Líc obsahuje fotografii s logem výstavy a na rubu lze nalézt drobný popisek vztahující se k motivu.

Kromě těchto jednoduchých pohlednic jsem vytvořil ještě jednu složitější skládačku ve stylu suvenýrů z poloviny 20. století. Ze strany kouká kousek papíru, za který když divák zatáhne, vyjede postupně 10 menších obrázků. Rozhodl jsem se pro téma první cyklisté v Plzni, které by mohlo být pro návštěvníky nejatraktivnější a také se k němu vážou nejzajímavější fotografie.

5.16 Presentace diplomové práce

Diplomovou práci prezentuji sérií tisků formátu B1 a A2. Zde uvádím reálné fotografie výstavy a vizualizace aplikací. Některé menší aplikace, u kterých je to možné, prezentuji reálně vytištěné.

6 Technologická specifiká

- Banner - plachta 6 x 1 metr, oboustranný, umístěný na poutači před budovou muzea
- Poutač před vchodem do výstavního prostoru
- Série plakátů formátu B1
- Série letáků formátu A6
- Textové panely ve vitrinách doprovázející exponáty
- Pásy s fotografiemi ve vitrinách
- Obrazové panely
- Popisky exponátů
- Orientační cedulky
- Katalog výstavy formátu A5
- Pozvánka na výstavu
- Vstupenka
- Různé druhy pohlednic
- Inzerce propagující výstavu
- Webová prezentace
- Prezentace diplomové práce - tisky formátu B1 a A2, makety tiskovin

7 Popis díla

Zde budu velice stručný, podrobnosti jsem myslím dostatečně popsal v kapitole o postupu práce.

Vytvořil jsem vizuální styl výstavy, propagační materiály a všechny muzeem požadované aplikace včetně dalších, které jsem si vytyčil v kapitole Cíl práce.

Podrobný soupis všech aplikací můžete nalézt v kapitole Technická specifikace díla.

V projektu používám písma Helvetica Neue v řezech Light a Bold a dále písmo Neuton v řezech Light a Bold. Barevnost projektu je azurově modrá, sytě oranžovočervená, černá a bílá.

Základním konceptem je použití černobílé fotografie překryté barevným filtrem. Tento postup se v několika různých verzích opakuje na většině aplikací a tmelí celý styl dohromady. Celkem používám tři základní varianty: bílá typografie na modré fotografii, bílá typografie na červené fotografii a barevná typografie na černobílé fotografii.

8 Přínos práce pro daný obor

Určitě by bylo přehnané mluvit o přínosu této práce pro obor grafický design jako takový. Tato diplomová práce ale byla velkým přínosem pro mě. Získal jsem nové zkušenosti, vyzkoušel jsem si nové postupy, které se mi jistě mohou hodit v budoucnu. Vyzkoušel jsem si práci pro zcela jiný druh klienta, než na kterého jsem zvyklý. Zprvu jsem si nebyl zcela jistý jak k projektu přistoupit a měl z něj trochu obavy, ale postupně se vše začalo rýsovat až po finální podobu, jak ji zde prezentuji. Rozsahem a komplexností je to určitě jedna z největších prací, kterou mám za sebou. Samotná výstava Člověk a stroj byla zajímavá a dozvěděl jsem hodně nových informací, ke kterým bych si jinak asi hledal cestu obtížně.

9 Silné stránky

Myslím, že se mi podařilo vytvořit výraznou vizuální identitu výstavy. Logo výstavy je jednoduché a čisté, složitějších podkladech dobře čitelné. Je použitelné i v jednobarevné či negativní variantě a splňuje požadavky pro všechny potřebné aplikace. Zvolená písma jsou dobře čitelná, což je vzhledem k použití důležité, a dobře se doplňují. Daná barevnost vizuální styl oživuje a použití dvou základních jasných barev nabízí více možností kombinace. Barevnost zároveň dobře ladí s výstavním prostorem a barvami interiéru muzea.

Splnil jsem všechny požadované aplikace vizuálního stylu. V některých řešeních jsem se snažil přesáhnout rámec zadání, což se mi, myslím, povedlo zejména u brožury provázející výstavu. Zajímavým detailem, je vazba pomocí kovového dílku stavebnice Merkur. Dále bych rád zmínil originálněji pojatou pozvánku, která po rozbalení z obálky může sloužit i jako plakát.

Vytvořil jsem svěží a čistý grafický styl výstavy Člověk a stroj, který by ji mohl zajímavě propagovat a zaujmout návštěvníky. Což se ještě ukáže, protože výstava skutečně probíhá.

Za silnou stránku považuji i výslednou prezentaci diplomové práce.

10 Slabé stránky

V této kapitole budu asi sám proti sobě, ale pokusím se slabé stránky objektivně zhodnotit.

Za slabou stránku považuji menší komplikace, které vznikaly při komunikaci mezi mnou a propagačním oddělením Západočeského muzea v Plzni. Vše bylo způsobeno tím, že bylo málo času a podklady byly k dispozici až na poslední chvíli. Propagační oddělení je také zvyké dělat si výstavy po svém a spousta věcí byla dopředu daná. Znáť bylo také finanční omezení. Neměl jsem tedy ve všem tolik volnosti, jak bych si při diplomové práci představoval. Nakonec tedy podoba reálné výstavy zcela do detailu neodpovídá tomu, co zde prezentuji. I přesto výstava probíhá a grafika funguje. Mezi zahájením výstavy a odevzdáním diplomové práce jsem měl čas asi dva měsíce, během kterých jsem vše dovedl do podoby, se kterou jsem spokojený. Vytvořil jsem i několik aplikací navíc. Ty by v reálu nemohly vzniknout kvůli napjatým finančním limitům na jednu výstavu.

Jako další slabinu vidím fakt, že souběžně s výstavou *Člověk a stroj* v Západočeském muzeu probíhá další výstava *ČLOVĚK A STROJ. Strojová estetika v českém výtvarném umění 19. století* v Západočeské galerii v Plzni. Tato výstava má zcela jinou grafickou podobu a nechápu, proč spolu tyto dvě instituce nespolupracují a zbytečně si konkurují. Veřejnost to může, vzhledem k hodně podobnému (téměř totožnému) názvu výstav, mást. Obě akce se navíc odehrávají velmi blízko sebe a je možné během pár minut pešší chůze na ulici potkat poutače obou výstav.

Celkově vzato bych uvítal více času na práci, dřívější dodání podkladů a větší volnost při návrhu výstavy. Myslím ale, že takové komplikace se prostě objeví u každého podobného projektu. S finální podobou, kterou jsem ještě následně upravil a prezentuji ji jako svou diplomovou práci, jsem nakonec spokojený.

Co se týče teoretické části, uvítal bych její menší rozsah, díky kterému by bylo možné se více soustředit na praktickou část diplomové práce.

Ale abych neskončil negativně. Myslím, že se mi podařilo zadání splnit a s výsledkem svojí práce jsem spokojený.

11 Seznam použitých zdrojů

11.1 knižní a periodická literatura

1. Wiedenmann, J. (2009) **Brand Identity Now!** Köln: Taschen.
2. Bhaskaranová, L. (2007) **Design publikací.** Praha: Slovart.
3. Blažek, F., Kočička, P. (2007) **Praktická typografie.** Brno: Computer Press.
4. Wiedenmann, J. (2009) **Logo design volume 2.** Köln: Taschen.
5. Janáková, I. (2003) **Ladislav Sutnar - Design in Action - Praha New York.** Praha: ARGO.
6. Hlavsa, O. (1976) **Typographia 1.** Praha: SNTL

11.2 internetové zdroje

Poznámka: funkčnost odkazů kontrolována k 25. 4. 2012

1. ANTI DESIGN

<http://www.anti-ink.com/>

16. 3. 2012

2. PENTAGRAM DESIGN

<http://www.pentagram.com/work/#/all/all/newest/>

16. 3. 2012

3. LABORATOŘ

<http://www.laboratory.cz/projects/1045-wannieck-gallery-koncept>

16. 3. 2012

4. OFICINA

<http://www.ofcn.cz/>

16. 3. 2012

5. PESTROGRAPHIQUE

<http://www.pestrographique.com/>

16. 3. 2012

6. GALERIE RUDOLFINUM

<http://www.galerierudolfinum.cz/cs/>

19. 3. 2012

7. DOX

<http://www.dox.cz/cs/>

19. 3. 2012

8. ZÁPADOČESKÁ GALERIE V PLZNI

<http://www.zpc-galerie.cz/>

19. 3. 2012

9. ZÁPADOČESKÉ MUZEUM V PLZNI

<http://www.zcm.cz/index.php?page=o-muzeu>

20. 3. 2012

10. WIKIPEDIA

http://cs.wikipedia.org/wiki/Západočeské_muzeum_v_Plzni

http://cs.wikipedia.org/wiki/Průmyslová_revolution

20. 3. 2012

11. INFORMAČNÍ PORTÁL ČESKÉ REPUBLIKY

[http://www.czech.cz/cz/Objevte-CR/Fakta-o-](http://www.czech.cz/cz/Objevte-CR/Fakta-o-CR/Historie/Prumyslova-revoluce)

[CR/Historie/Prumyslova-revoluce](http://www.czech.cz/cz/Objevte-CR/Fakta-o-CR/Historie/Prumyslova-revoluce)

20. 3. 2012

12. TECHMANIA

<http://www.techmania.cz/edutorium/>

http://www.techmania.cz/edutorium/art_exponaty.php?xkat=fyzika&xser=4d6f6c656b756c6f76e12066797a696b61h&key=389

25. 3. 2012

13. SCIENCE PHOTO

<http://www.sciencephoto.com/media/363462/view>

25. 3. 2012

14. INVENTORS

http://inventors.about.com/od/sstartinventions/a/Submarines_4.htm
26. 3. 2012

15. AUTO SATISFACTION

<http://auto-satisfaction.eu/2010/08/19/nicolas-j-cugnot-1725-1804/>
28. 3. 2012

16. BBC HISTORY

http://www.bbc.co.uk/history/british/victorians/launch_ani_rocket.shtml
28. 3. 2012

17. VYNÁLEZY 19. STOLETÍ

<http://www.freewebs.com/vynalezky/>
28. 3. 2012

18. SLANTOFLIGHT

<http://slantoflight.org/2011/04/what-does-helvetica-say-about-us/>
30. 3. 2012

19. HELVETICA FILM

<http://www.helveticafilm.com/>
30. 3. 2012

20. GOOGLE FONTS

<http://www.google.com/webfonts/specimen/Neuton>
30. 3. 2012

12 Resumé

As a theme of my thesis I'd chosen: Graphic design of promotional materials for the exhibition of the West Bohemian Museum in Pilsen. The exhibition is called Člověk a stroj (The Man and the Machine) and it reflects the new inventions and machines in the life of common people in Pilsen in the 19th and early 20th century.

My objective was to make a graphic solution for this exhibition including posters, flyers, banners, advertising, merch and souvenirs, basic orientation signs, website, tickets, invitation, catalog, etc.

The visual identity has a clean text based logo and two main colors - bright red and cyan blue. It is based on vintage black and white photographs so I wanted to use fresh and bright colors. I use colored photography as a background with a white simple typography on it.

I believe, I've done all the stuff Museum required and bring my own invention and creativity with some extra ways to promote this event. Also, there are some special details making the exhibition design more interesting. For example the catalog binded with metal piece of Mercur (toy building kit).

This project took a lot of work but I'm satisfied with the result and it gave me some important experiences for my future work.

13 Seznam příloh

Příloha 1: Portfolio

Příloha 2: Inspirace

Příloha 3: Člověk a stroj

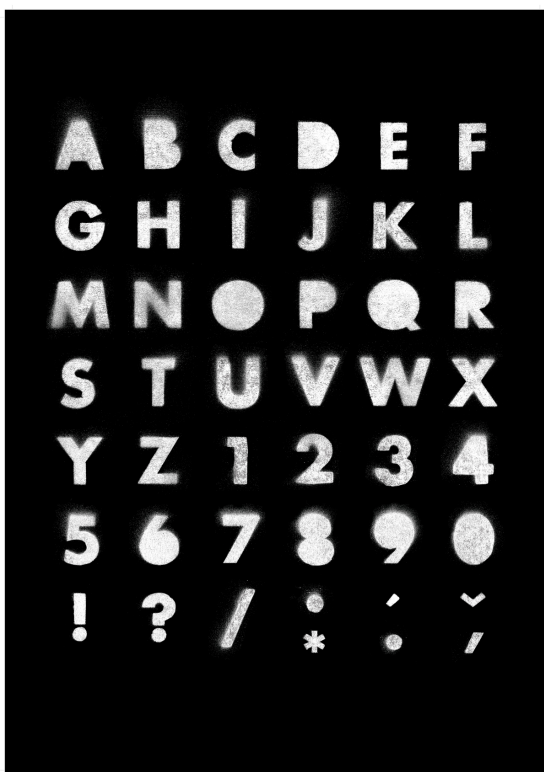
Příloha 1: Portfolio



Plakáty pro hudební akce



Série filmových plakátů



Ukázky práce s písmem

Příloha 2: Inspirace



Sutnar: Venuše



NANOVO



MAD identity



NTK



Mutující médium



Kontroverze



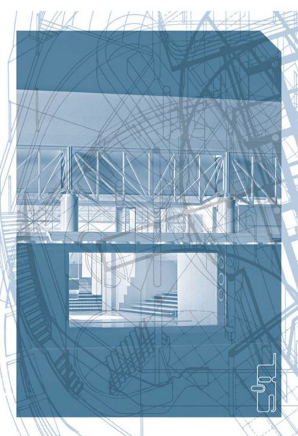
Jan Kaplický - Vlastní cestou



Decadence Now!



Sial



Příloha 3: Člověk a stroj

