

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

**VIZUÁLNÍ ŘEŠENÍ – STYL nebo PROPAGACE: KULTURNÍ,
SPORTOVNÍ, SPOLEČENSKÉ AKCE, UDÁLOSTI, VÝROČÍ,
PŘÍLEŽITOSTI atd. + WEB**

Maxim Čáp

Plzeň 2017

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Ilustrace a grafika
Specializace Grafický design

Bakalářská práce

**VIZUÁLNÍ ŘEŠENÍ – STYL nebo PROPAGACE: KULTURNÍ,
SPORTOVNÍ, SPOLEČENSKÉ AKCE, UDÁLOSTI, VÝROČÍ,
PŘÍLEŽITOSTI atd. + WEB**

Maxim Čáp

Vedoucí práce:
ak. mal. Ditta Jiříčková
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2017

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

Plzeň, duben 2017

.....
podpis autora

PODĚKOVÁNÍ

Chtěl bych tímto poděkovat vedoucí své bakalářské práce paní ak. mal. Dittě Jiříčkové za její vstřícný přístup, odborné vedení a přínosné rady po celou dobu tvorby této práce. Zároveň bych rád poděkoval své rodině, přátelům a blízkým za podporu během studia.

OBSAH

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE
2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY
3. CÍL PRÁCE
4. PROCES PŘÍPRAVY
5. PROCES TVORBY
6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA
7. POPIS DÍLA
8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR
9. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ
10. RESUMÉ
11. SEZNAM PŘÍLOH

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Od raného dětství jsem měl zálibu v umění, a proto pro mne nebylo nijak složité rozhodnout se o budoucím zaměření. Od šesti let jsem pravidelně docházel do umělecké školy, kde jsem měl možnost vyzkoušet několik oborů - výtvarný obor, keramiku i řezbářství. Škole jsem zůstal věrný až do roku 2009, kdy jsem úspěšně zvládl talentové zkoušky na Střední uměleckoprůmyslovou školu v Karlových Varech (dříve Střední průmyslová škola keramická a sklářská) a kdy jsem nastoupil ke studiu oboru grafický design, od kterého jsem tehdy zcela přesně nevěděl co očekávat, avšak časem jsem byl pohlcen. Během studia jsem zjistil, že většina práce v oboru grafický design spočívá v grafice počítačové, proto jsem původně oblíbenou kresbu poněkud opustil, přestal se jí aktivně věnovat a zůstal tak svými schopnostmi pozadu za ostatními kreslíři, ačkoliv jsem kdysi právě za kresbu býval oceňován. Počítačová grafika mě nadchla, v grafických programech jsem postupně nabýval jistoty a učil se méně myslet jako ilustrátor a více jako designér. V té době jsem začínal vstřebávat většinu dovedností, z nichž těžím dodnes. Jako příklad poslouží popis okamžiku, kdy začínám nový projekt. Vštípil jsem si pravidlo, že každý koncept je potřeba pečlivě promyslet a teprve pak začít s realizací od tužky. Nejprve načrtávám co nejvíce skic, aby bylo z čeho vybírat a následně porovnávat, abych si uvědomil klady, nápady, ale také chyby a nedostatky práce. Dodnes považuji právě porovnávání za nejtěžší etapu při navrhování. Dalším heslem, kterým se řídím, tedy je: „Co dělá grafik? Porovnává.“

Těšily mne drobné zakázky, které pro nás škola vyhledávala a učil jsem se na nich. Měl jsem radost, když jsem viděl realizaci některé ze svých prací. Fascinoval mě způsob, kterým mohu komunikovat se světem a svým způsobem ho ovlivňovat.

Radoval jsem se, když se mi podařilo vyhrát grafickou soutěž, kterou pro nás škola společně se zadavatelem zakázky uspořádala. Většinou jsem však ukořistil jen bezúspěšné druhé místo. Druhá místa mne životem provázela, ať už se jednalo o cokoli. Od umění po sport. Zároveň mne také posilovala a hnala dopředu.

Na vysoké škole jsem někdy trpěl pocitem, že stagnuji ve vývoji, že mi chybí silná osobnost, která by mi naznačila směr a posunula mne dál. Proto jsem byl ohledně studia poněkud skeptický. Sám nepatřím k těm, kteří využijí každou volnou minutu k samostudiu a sebezdokonalování. Raději trávím čas s přáteli.

Naštěstí mi právě smysl pro přátelství umožnil seznámit se se studenty dalších oborů, jako jsou ilustrace, keramika, malba či multimédia, jejichž pohledy a názory mě velice ovlivnily a při tvorbě jsem začal o své práci přemýšlet i z jiných hledisek než bývá zvykem na grafickém designu. U keramiků jsem nacházel zálibu ve tvarech a hmotě, u malířů jsem zase nacházel uvolnění a krásu barev, které mi v grafice často scházelo.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma VIZUÁLNÍ ŘEŠENÍ nebo PROPAGACE UDÁLOSTI jsem si zvolil rád, jelikož mě zaujala myšlenka vytvoření vlastní události a možnost pojmout obhajobu jako událost samotnou. Uzpůsobil jsem si bakalářskou práci tak, aby mi byla co nejbližší a co nejvíce mě bavila.

Za nejdůležitější okamžik při tvorbě bakalářské práce považuji již volbu konkrétní události, ke které jsem se postupně dopracoval. V době, kdy bakalářská práce odstartovala, slavil můj staříčkový notebook značky Toshiba již páté funkční období. Nikdy nepatřil do elitní třídy a měl mnoho omezujících nedostatků. Nicméně byl spolehlivý a vše, co jsem potřeboval, jsem s jeho pomocí dotáhl do konce. Nyní, po pěti letech užívání, už jeho výkon nepostačuje. Nechtěl jsem ho však opustit a dokončit bakalářský stupeň na jiném zařízení. Práci jsem tedy pojal jako poslední společný úkol. Za dlouholeté a věrné služby bych ji chtěl věnovat jeho památce.

Událostí, kterou propaguji, je tedy soukromý pohřeb notebooku, následovaný veřejným představením jeho nové “reinkarnované” podoby. Celý projekt nese název „*Toshiba už není pouhý počítač*“.

Protože nástroj tvorby bude zároveň tvořit zamýšlený výsledek, a protože se tak stane nenávratně, považuji tento akt za obětování.

Inspiroval jsem se francouzským umělcem a šachistou, jehož považuji za “otce umění 20. století”. Je jím Marcel Duchamp - představitel dadaismu, performance a kubofuturismu, předchůdce surrealismu, op-artu, minimalismu a konceptuálního umění. Zejména díky konceptuálnímu umění se stal mým vzorem.

V roce 1913 Marcel Duchamp přehodnotil pohled na povahu a smysl výtvarného umění. Zpochybnil hodnoty uměleckého díla i postavení umělce jako výhradního tvůrce uměleckých hodnot.

Začal vytvářet tzv. ready-mades, což byly sériově vyráběné předměty, které Duchamp lehce poupravil nebo je nechal nedotčené.

Mezi jeho nejslavnější díla patří Fontána, vzniklá z všedního pisoáru.¹ Aby pisoár povýšil na umělecké dílo, provedl tři změny. Umístil jej na podstavec, podepsal (tehdy pod anonymním jménem) a vystavil před publikum.

Podobnou metodu jsem zvolil také já. Notebook jsem individualizoval a při obhajobě jej hodlám umístit na podstavec a vystavit publiku.

Marcel Duchamp. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-04-26]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Marcel_Duchamp
Příloha 1
Dostupné z: <http://imagi-artgallery.blogspot.cz/2014/09/artists-marcel-duchamp.html>

3. CÍL PRÁCE

Záměrem je vytvořit neotřelý projekt, který by dokázal zaujmout široké publikum. Přál bych si, aby provokoval k dalším otázkám nebo nápadům, aby nenechal diváka nevšímavého. Tento projekt bych chtěl doplnit jednotným výrazným vizuálním stylem.

Koncept od počátku nabízel nespočetné množství možností zpracování. Myšlenky se mi rozbíhaly do všech stran, až jsem měl obavu, zda-li je zvládnou ukočírovat, vybrat ty nejzajímavější a elegantně a hravě je sjednotit.² Pominu-li funerální část, koncept je laděn pozitivně.

Jde také o sociální experiment. Zajímá mne, jak budou různí lidé na tento experiment reagovat, ať už jde o členy komise, která práci bude hodnotit, či o nestranné a nezaujaté diváky. Rád vyvolávám sporné či protichůdné názory a respektuji je. I negativní ohlas svědčí o zájmu nebo určitém vztahu. Jako neúspěch bych vnímal nulový ohlas, tedy situaci, kdy jsem nedokázal ani nadchnout ani pohoršit či znechutit. Kdy pozorovatel zůstal chladně neutrální a nemá potřebu se jakkoliv vyjadřovat.

4. PROCES PŘÍPRAVY

O projektu jsem začal přemýšlet poté, co jsem se vrátil osvěžen ze zimního semestru stráveného na stáži v Budapešti.

Téma jsem měl již vybrané a zbývalo tak vymyslet konkrétní událost k propagaci. Chtěl jsem si být jistý, že pracuji na události, která mě naplňuje a v níž se dobře orientuji. Než jsem se však dopracoval k výslednému tématu, strávil jsem dlouhý čas přemýšlením o dalších možnostech.

Jedním z prvotních nápadů bylo vytvoření identity pro vlastní fiktivní, výstavu, kterou bych snad někdy v budoucnu realizoval. Měl jsem v plánu do centra mezi vystavovaná díla umístit i svůj počítač, na kterém by vznikly okolní práce. Došlo mi však, že předbíhám událostem, když plánuji vystavovat díla, která ještě nevznikla.

Možnosti jsem rozebíral s přáteli a došel jsem k závěru, že mohu použít pouze část předchozí myšlenky a dovést počítač do podoby, již by bylo lze vystavit.

5. PROCES TVORBY

Abych dokázal podat co nejlepší výkon, musel jsem si téma nejprve oblíbit. Pracovat s láskou, ne z donucení. Právě tyto základní aspekty se podle mých dosavadních poznatků nakonec projeví ze všeho nejvýrazněji.

Pro začátek jsem upravil vzhled počítače, aby lépe odpovídal mému vkusu a záměru.³ Tak jsem položil základní kámen. Posprejoval jsem zadní plochu monitoru oblíbenými barvami, korespondujícími s mým vlastním vizuálním stylem. Do jejího středu jsem vlepil nálepkou se jménem počítače, které je zároveň logem projektu. Dalo by se říct, že takový postup je nesmyslný. Ale realizovaný počátek mě činí šťastným a motivuje k další práci.

Dále jsem pořídil fotografie odvíjející se od prvních nákresů, které mají za úkol popsat jednotlivá stádia, v nichž se počítač nachází.⁴ Tyto fotografie měly sloužit jako podklad pro plakát, který by divákům představil koncept v “surové formě”.

Současně jsem vybíral písmo, které by bylo pro celou práci typické. Upustil jsem jak od grotesku v silném řezu, který jsem použil původně, tak od fotografií použitých takto dominantním způsobem.

Práci jsem zcela předělal a zvolil minimalistický přístup založený na vektorové grafice. Písmo jsem nahradil příjemným PX Sans Nouveaux, které na mne nepůsobí dotěrně navzdory tomu, že se s pixelovými fonty “roztrhl pytel”. „Rozraastrovaný“ charakter ladí podle mého názoru s nekvalitním zobrazováním mého notebooku. Fotografie na plakátu jsou zastoupeny jednoduchými piktogramy, jež dobře ladí s písmem. Samotné fotografie jsem použil v návrhu webových stránek a v doprovodném malém průvodci, který ve zkratce vysvětluje projekt divákům.

Přílohy 3-4

Původní zadání požadovalo vytvoření programové brožury, která by událost doprovázela. V mém zájmu ale není vyzrazení průběhu události. Proto jsem vyměnil program za průvodce, který je pro tento případ vhodnější.

Práce na průvodci šla hladce, dokud jsem pracoval na počítači. Jakmile jsem se však pokusil vytisknout maketu, objevily se potíže. Uprostřed publikace je umístěn triptych, který se otevírá do obou stran. Bylo by tedy nutné kvůli jediné rozměrné stránce pořizovat velký formát, který by neodpovídal měřítku ostatních stran. To by mělo nepříznivý ekonomický dopad, zvláště v případě, kdy bych pořizoval více výtisků. Celou brožuru jsem tedy zmenšil na maximální možnou velikost SRA3, což představuje výrazné zmenšení. Kupodivu mě tato skutečnost nijak netrápí, jelikož brožura působí příjemně a kompaktně.

6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Propagační materiály jsou prezentovány ve všech případech pouze v tištěné podobě. Je tomu tak proto, že počítač bude v okamžiku prezentace již dávno nefunkční a tudíž nebude možné představit obsah v elektronické podobě. Bylo by to možné pouze za přispění náhradního zařízení, což odmítám.

Součástí prezentace je rovněž animace loga. Vyrobil jsem proto flipbook, jenž nahradí elektronickou prezentaci. Jedná se o drobnou publikaci, ve které je na každé straně zobrazeno logo v mírně pozmeněné podobě. Pokud se listuje rychle, mozek si spojí jednotlivé snímky dohromady a vznikne tak animace bez nutnosti použít elektroniku.

Další doprovodnou prací jsou placky o velikosti 37 milimetrů. Jsou tištěné na papír gramáže 100g/m² a poté aplikovány do prefabrikovaných odznáčků.⁵

K dispozici jsou i samolepky jednoduchého obdélníkového tvaru s logem Toshiba, provedené v různých variantách. Jsou koncipovány tak, aby dokázaly překrýt originální logo Toshiba, nacházející se na zevní straně notebooku v univerzální velikosti. Digitální technologie umožňuje tisknout jakýkoli náklad o neomezeném počtu barev. Náklady na jednu samolepku zůstávají stejné. Je tak možné dotiskovat konkrétní samolepky podle oblíbenosti. Vyřezávají jsou pomocí řezacího plotru. Při vyšším nákladu samolepek je vhodné opustit digitální tisk a přesunout výrobu na sítotisk, který dovoluje aplikaci výsekové raznice, čímž se náklady snižují.

Samotná práce vybízí k tomu, aby vznikla v bitmapovém editoru, zrealizoval jsem ji však pomocí vektorové grafiky, abych se vyvaroval ztráty kvality při převodu do tisku. Jako nástroj tvorby mi posloužil vektorový editor Adobe Illustrator.

7. POPIS DÍLA

Koncept bakalářské práce spočívá v přehnaně emocionálním až sentimentálním vztahu k tomuto počítači. Byl mi věrným společníkem ve všech situacích. Rozhodl jsem se tedy, že nedopustím ponižující chátrání věkem a nečinností, ale důstojně a včas ukončím jeho kariéru. Chci jej jako dobrého přítele ušetřit nezájmu či dokonce posměchu okolí. A protože si svého dlouholetého společníka vážím, nechci jej jednoduše vyhodit nebo prodat.

Napadlo mě tedy, že si ho ponechám, avšak přeměněného (metamorfovaného) do zcela nové formy a smyslu. Transformace probíhá ve třech po sobě jdoucích stádiích.

První stádium

PĚT FÁZÍ SMUTKU

(Jak je definovala americká psycholožka švýcarského původu Elisabeth Kübler-Ross. Popírání, hněv, smlouvání, deprese a smíření.)

V první fázi si Toshitba uvědomí, že má na kahánku. Samozřejmě si odmítá přiznat, že moderním trendům už zkrátka nestačí. Snaží se dokázat opak nezvyklou výkonností v nočních hodinách, zlobí se. Když opadne první vztek, zkouší smlouvat, ale na takové návrhy nelze přistoupit. Toshiba upadá do těžké melancholie. Představím mu svůj nový plán a konečně vidím v jeho monitoru pocit úlevy a smíření s osudem. Co nevidět už nebude mezi námi. Alespoň ne tak, jak ho známe.

Elisabeth Kübler-Ross: Americká psycholožka.
In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA):
Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-04-26].
Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Model_Kübler-Rossové

Druhé stádium

PUTOVÁNÍ JINÝM PROSTOREM

Ve druhé fázi se duše Toshitby vyskytuje v křemíkovém nebi (ráj pro veškerou elektroniku, od žehliček po myčky nádobí).

Můžeme vidět jen pouhou schránku, která je nyní tichá, prázdná a bez života.

Třetí stádium

REINKARNACE

V poslední fázi se duše Toshitby opět navrací zpět na zemi a nachází útočiště uvnitř svého původního těla. Opět v sobě pocítuje život, tentokrát však v nové, nezvyklé formě...

Křemíkové nebe: Červený Trpaslík.

In: Wikipedia: the free encyclopedia [online].

San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-04-27].

Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Poslední_den

Práce zahrnuje logotyp, založený na rozpixelované typografii, nesoucí název TOSHI(†)BA. V závorce je použit kříž, symbolizující úmrtí počítače a zároveň písmeno T, které jako jediné přibýlo k oficiálnímu názvu Toshiba. Zároveň, posune-li se levá závorka o 3 místa doleva, vynikne střed slova „shit“ charakterizující kvalitu počítače.⁶

Plakát, jenž je součástí práce, podává divákovi prostou informaci, již lze rozdělit na dvě části. Za prvé oznamuje černým písmem, že „Toshitba už není“. Tuto neveselou realitu však doplňuje druhá informace, která dává novou naději výrazem „pouhý počítač“ a současně nenápadně probouzí zvědavost, co se s počítačem Toshitba vlastně stalo. Tato druhá část informace je provedena bílým písmem. Jednotlivé informace doprovázejí tři piktogramy znázorňující Toshitbu, jak se loučí, Toshitbu již nefunkční a poslední pozitivně laděný piktogram v negativu ostatních poukazuje na reinkarnaci Toshitby.⁷

Další tiskovina kombinuje hned tři funkce. Slouží jako leták, pozvánka a zároveň jako parte. Obsahuje pouze neveselou část informace, tudíž i barvy pozadí jsou změněny. Přítomen zůstává jediný piktogram poukazující na smrt Toshitby.⁸

Důležitá je i poslední tiskovina nazvaná „pouhý průvodce“. Zasnívá diváka do tématu, objasňuje koncept bakalářské práce a vypravuje úsměvné epizody ze života majitele a počítače. Uprostřed brožury se nachází drobný rozkládací triptych, který odkazuje diváka k obřadu.

8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Nikdy jsem se nepovažoval za umělce. Pojem “umělec” jsem měl vždy spojený se sentimentální tradicí, kdy se slavní malíři, žijící v bídě, dočkali zasloužené slávy až dlouho po smrti. Teprve na vysoké škole jsem si uvědomil důležitou věc, kterou si, jak se domnívám, hodně lidí neuvědomuje. Být umělcem není profese. Je to svobodomyšlný přístup k životu, osvobození se od konvencí a norem. Tato myšlenka mě přesvědčila a přestal jsem se vzpírat, jak bylo mým zvykem, když se mi něco nelíbí nebo s něčím nesouhlasím.

Po určité době studia jsem dokonce dospěl do stádia, kdy mi začalo připadat protivné být řadovým designérem a uvědomil jsem si, že myšlenku a vtip oceňuji mnohem více než sebedokonalejší design bez hlubšího významu. Možná, že se snažím sveřepě zakládat své práce na humorném konceptu, zapojit recesi, abych si získal a pobavil diváka, který je naladěný na podobnou vlnu. Nechci být pouhým vizualistou.

Rozhodl jsem se ve své tvorbě kombinovat grafický design, na němž zakládám vizuální podobu svých projektů, s konceptuálním uměním, jež jim dodává náboj a styl.

Má bakalářská práce je demonstrací této myšlenky.

9. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

1. Marcel Duchamp. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-04-26]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Marcel_Duchamp
2. Konceptuální umění [online]. [cit. 2017-04-26]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/smery_list.php?smer_id=75
3. Hnutí Fluxus. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-04-26]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Fluxus>
4. Elisabeth Kübler-Ross: Americká psycholožka. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-04-26]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Model_Kübler-Rossové
5. ŠTORM, František. Eseje o typografii. Praha: Revolver revue, 2008. ISBN 978-80-87037-15-7.
6. KOČIČKA, P., BLAŽEK, F. Praktická typografie. Praha: Computer Press, 2000. ISBN 80-7226-385-4.
7. PECINA, Martin. Knihy a typografie. Brno: Host, 2012. ISBN 978-80-7294-813-0.

10. CIZOJAZYČNÉ RESUMÉ

The concept of my bachelor work is about my sentimental, overly emotional relation to my computer, which was a loyal servant to me until the end of his life. Now he is 5 years old and he didn't work as well as before and mainly didn't fulfill the requirements of graphic art. So I decided that I won't allow a humiliating deterioration because of age and inactivity. I will end his career in time and with dignity, so that we can still remember his former glory and merit.

I want to save him, as a good friend of mine, from disinterest or even derision from his surroundings. But I love my loyal companion too much to just easily throw him out, recycle or sell him to someone. So I've got an idea to keep him, but changed, or transformed into a completely new form and meaning. The transformation is going on in three gradual stages.

The first stage

FIVE PHASES OF SADNESS

As defined by an American psychologist of Swiss origin Elisabeth Kübler-Ross: denial, anger, haggling, depression and reconciliation.

In the first stage, my computer realised that he is close to death. Of course he refuses to accept that he isn't simply enough for modern trends anymore. He's trying to prove the opposite by unusual efficiency during a night hours; he's angry. When the first rage fades away, he's trying to negotiate, but I cannot accept his terms. Computer is falling to a deep melancholy. After I introduce him to my new plan I can finally see a feeling of relief and reconciliation with fate in his monitor. Very soon he won't be between us anymore. At least, not how we knew him so far.

The second stage

WANDERING IN AN ANOTHER SPACE

In a second stage the soul of my computer is located in the silicon heaven (paradise for all electronic devices, from irons to dishwashers). We can see just a vessel, which is now silent, empty and with no life.

The third stage

REINCARNATION

In a last stage the soul of my computer is coming back to the Earth and it finds a refuge inside the previous body. Again he feels a life in himself, but in this time in a totally new unusual form...

My task is to convince people to come and find out what happend with my computer.

11. SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

DUCHAMP, Marcel - Fontána (1917)

Příloha 2

Skici a rešerže

Příloha 3

Individualizace počítače

Příloha 4

Fotografie doprovázející jednotlivé fáze

Příloha 5

Placky

Příloha 6

Logo a jeho variace

Příloha 7

Plakát

Příloha 8

Leták/parte

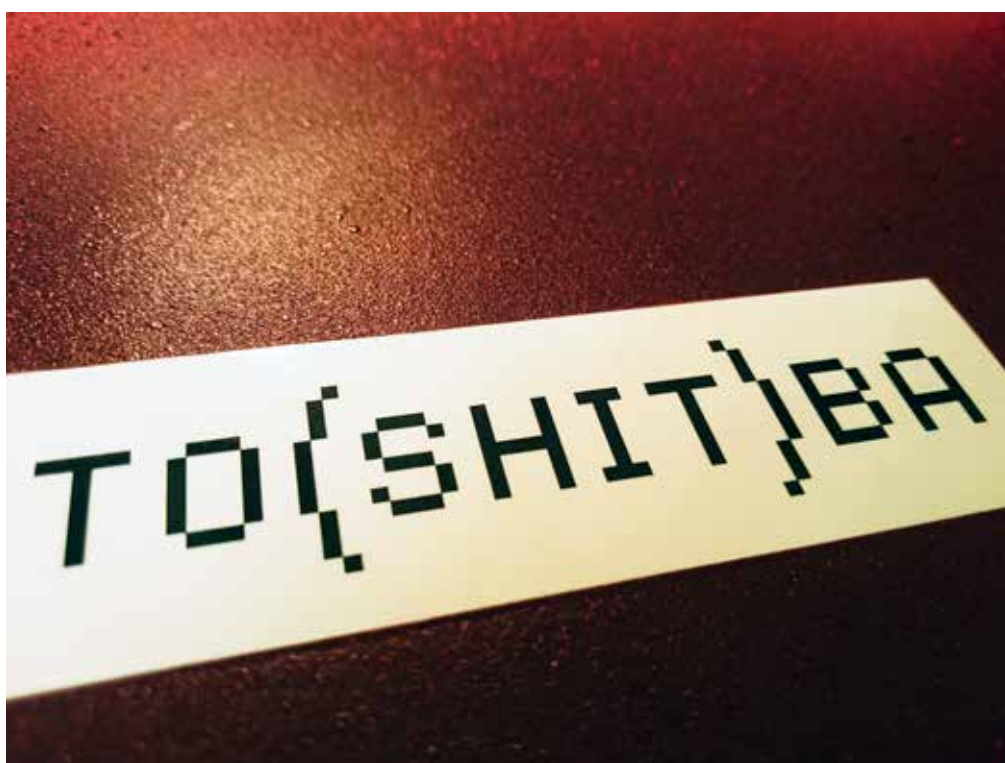
Příloha 1

DUCHAMP, Marcel - Fontána (1917)



Dostupné z: <http://imagi-artgallery.blogspot.cz/2014/09/artists-marcel-duchamp.html>

Příloha 3
Individualizace počítače



Obrázek vlastní

Příloha 4

Fotografie doprovázející jednotlivé fáze



Obrázek vlastní

Příloha 5
Placky



Mockup vlastní

Příloha 6

Logo a jeho variace

TO(SHIT)BA

TOSHI(t)BA



Příloha 7
Plakát



Obrázek vlastní

