

Masarykova univerzita

Filozofická fakulta

Ústav hudební vědy
Teorie interaktivních médií

Tištěná kniha a nové žánry elektronické literatury
Seminární práce
(Seminář kritiky a on-line publicistiky)

Jitka Korbelová
2.ročník kombinovaného studia
4.semestr
učo: 360987

Brno, 04.06.2012

Anotace

Na základě studia literatury Umberta Eca, Marshalla McLuhana nebo článku Katherine Hayles, Zdeňka Uhlíře, či internetového časopisu NewScientist.com a Wired.com bych představila knihu samotnou, její definice a vlastnosti. Optikou teorie nových médií bych analyzovala následníky tištěného média, elektronickou knihu a Argumented Reality book¹ jako nové formy elektronické literatury. V komparaci s knihy tištěnými bych kladla důraz na výhody a nevýhody tištěného a elektronického publikování a položila bych si otázku zda elektronická literatura svým zprostředkováním četby za pomoci počítačové či jiné obrazovky knihu v její tradiční formě neohrozí. Zda v určitém směru digitální formy knih mají tendenci nahradit klasickou knihu.

Hypotéza a vymezení pojmů

/Technologické inovace, jako je elektronická literatura, nepovedou k zániku klasické – tedy tištěné knihy./

„ceci tuera cela“ – kniha – sémantická úroveň – užší a širší význam knihy - síťovost - imaterialita - e-book – hypertext – AR kniha

Osnova

1. Úvod

2. Kniha

2.1 Knihy tištěné – Knihy ke čtení

3. Elektronická literatura

3.1 Knihy elektronická – Kniha k nahlížení

3.2 Augmented Reality Books

4. Tištěné versus elektronické

5. Závěr

Seznam použité literatury a elektronických zdrojů

hezká strukturace témat

¹ V překladu: rozšířená realita knihy. Feroso, Jose. Make Books 'Pop' With New Augmented Reality Tech. Wired.com, 28.10.2008. [online] <<http://www.wired.com/gadgetlab/2008/10/im-in-yur-physi/>>.

1. Úvod

Výrok kněze Claudia Frolla v románu Victora Huga Notre Dame de Paris: „*ceci tuera cela*“², Umberto Eco přednesl na jedné ze svých přednášek. Kněz nejprve ukáže na knihu a poté na věže a obrazy své katedrály a řekne: „*ceci tuera cela*“. Kniha zabije katedrálu, abeceda zabije obrazy.

Před vynálezem knihtisku byly rukopisy vymezeny pouze pro vzdělané osoby. Obrazy byly jediným způsobem vzdělání o vypravování Bible, životu Ježíše, nauce o mravních zásadách, či základních znalostech zeměpisu. Obrazy katedrál představovali každodenní život lidí, byly televizí oněch dob.

Marshall McLuhan v Gutenbergovi galaxii³ hlásá, že přímočarý způsob myšlení, zavedený vynálezem tisku, začal být vytlačován prostřednictvím televizních obrazů a jiných elektronických zařízení. Možná někteří z jeho čtenářů ukazovali prstem na manhattanskou diskotéku, pak na vtištěnou knihu, a říkali „*toto zabije tamto*“⁴.

Nacházíme se v době převratných společenských změn, jejichž dominantou je dynamický vývoj technologií a technologických prostředků. Tato doba je charakterizována nástupem informačních technologií, které ovlivňují politické, ekonomické i sociální skupiny⁵. Kniha v 21. století již pro nás nepřestavuje tištěný nebo rukopisný svazek, ale dokument elektronického prostředí, charakteristický na jedné straně pro síťovost⁶ a na druhé pro nefyzičnost⁷.

2. Kniha

Kniha je pro nás vzděláním. Vzbuzuje v nás národní cítění, lidovost a kolektivní sociálnost. „*Kniha, to je kultura*“⁸ (Uhlíř, Zdeněk: Co je kniha?, 2004), která má být vlastní kulturnímu národu. Zatímco elektronická média a jejich následné telekomunikační a počítačové sítě pro nás znamenají pouhou civilizaci a vyvolávají pocit samoty.

Vzhledem k tomu, že termín kniha během staletí dostal již mnoho významů a úrovní, dle Zdeňka Uhlíře knihu lze chápat „*jako komplexní významový shluk s více méně neurčitými hranicemi a různými kontextuálními, vědomými či podvědomými, záměrnými nebo mimovolnými akcenty*“⁹ (Uhlíř, Zdeněk. Co je kniha?, 2004). Z této definice plyne, že není snadné knihu vymezit a zařadit do určitého kontextu. Kniha ať už jako slovo či termín je nejspíše metaforou, není pouhým znakem.

² Eco, Umberto. Od internetu ke Gutenbergovi. *Glosy.*, 21.4.2005. Str.1. [online] <<http://glosy.info/texty/od-internetu-ke-gutenbergovi/>>.

³ McLuhan, Marshall. *Člověk média a elektronická kultura*. Kapitola Gutenbergova galaxie, s. 105-158. Ontario, Anansi 1995.

⁴ Tamtéž.

⁵ Uhlíř, Zdeněk. Co je kniha? Kniha 21.století. Opava: Slezská univerzita v Opavě, 2004. s. 4-29. [online] <<http://k21.fpf.slu.cz/wp-content/uploads/2012/01/Sborn%C3%ADk-K21-2004.pdf>>.

⁶ Tamtéž.

⁷ Tamtéž.

⁸ Tamtéž.

⁹ Tamtéž.

Podle Uhlíře, kniha má tři různé sémantické úrovně¹⁰. První úroveň je charakterizována zcela obecně, tzv. jako fyzický předmět, či materiální věc určité podoby a zároveň jako obsahový významový, intelektuální celek. Druhá sémantická úroveň se vztahuje k minulosti. Jde o knihu obecného chápání s rozšířením o historickou dimenzi. Kniha již není pouze předmět. Vztahuje se k tzv. mrtvé kultuře¹¹, je tištěným nebo rukopisným svazkem. Což nás přivádí do minulosti. Rukopisný může být svitek, či list volného papíru. Kniha se stává médiem, které může mít různé podoby. Třetí sémantická úroveň se snaží přijímat formy budoucnosti. Budoucnost souvisí s termínem elektronické knihy jako knihy vytvořené na počítači, zároveň jako zařízení ke čtení knihy a jako kniha distribuovaná na fyzickém nosiči, např. CD.

Uhlíř dále poukazuje, že v souladu s historickým a budoucím hlediskem, na knihu můžeme pohlížet v užším nebo širším významu¹². Užší význam je ve shodě s historickým termínem. Lze říci, že jde o tradiční knihu tištěnou. Širší význam přesahuje minulost na jedné straně a na druhé straně zasahuje do budoucnosti. Nahlížíme na knihu pohledem nových médií, tedy současným digitálním světem a jeho procesů. Uhlíř se domnívá, že změnami informačního prostředí je třeba přijmout širší význam knihy.

2.1 Knihy tištěné – Knihy ke čtení

Pohlížet na knihu tištěnou v širším významu, nemusí být jen tím jediným správným. Písmo/kniha nabídla lidem vynález k „povzbuzování dalšího myšlení“¹³ (Eco, Umberto: Od internetu ke Gutenbergovi). Knihy nás podněcují, abychom použili svojí paměť ke zlepšení zdokonalení sebe sama.

Technologie psaní vytvořila mnoho nových forem¹⁴ od tradiční orální komunikace, čímž poskytla možnosti pro nové umělecké formy zahrnující literaturu samotnou. Délka příběhu se prodloužila a nabídla nám novou uměleckou formu jako je román.

Román, rozsáhlá forma vyprávění, literární dílo psané prózou, ve kterém děj zachycuje bezvýznamně/významné množství situací, událostí a složitých vztahů. Příkladem může být mistrovské dílo spontánní paměti, kde děj lze číst neustále - Proustovo „Hledání ztraceného času“¹⁵.

„Hledání ztraceného času“ podává podrobný obraz vyšší francouzské společnosti na přelomu devatenáctého a dvacátého století a povzbuzuje nás k neustálému přemýšlení a přednostně ke čtení. Svým formátem se jedná o knihu „Čtenou“¹⁶ (Eco, Umberto: Od internetu ke Gutenbergovi). Knihu si otevřete na první stránce a poté pokračujete dle autorova přání k poslední kapitole. Sledujete řadu předkládaných otázek a postupně dospíváte k jistým závěrům.

¹⁰ Uhlíř, Zdeněk. *Co je kniha? Kniha 21.století*. Opava: Slezská univerzita v Opavě, 2004. s. 4-29. [online] <<http://k21.fpf.slu.cz/wp-content/uploads/2012/01/Sborn%C3%ADk-K21-2004.pdf>>.

¹¹ Tamtéž.

¹² Tamtéž.

¹³ Eco, Umberto. Od internetu ke Gutenbergovi. Glosy.info, 21.4.2005. Str.1. [online] <<http://glosy.info/texty/od-internetu-ke-gutenbergovi/>>.

¹⁴ Austen, Kat. Storytelling 2.0: Open your books to augmented reality. *NewScientist*. 17.11.2010. [online] <<http://www.newscientist.com/blogs/culturelab/2010/11/storytelling-20-open-your-books-to-augmented-reality.html>>.

¹⁵ Eco, Umberto. Od internetu ke Gutenbergovi. Glosy.info, 21.4.2005. Str.1. [online] <<http://glosy.info/texty/od-internetu-ke-gutenbergovi/>>.

¹⁶ Tamtéž

Kniha ke čtení v nás vyvolává pocit číst pečlivě, nikoliv jen získávat informace, nýbrž o nich přemýšlet. Příkladem může být jakýkoliv detektivní román napsaný např. Agatha Christie – budu chtít zjistit, jestli vrah je sluha: otevřu si knihu na kapitole 3 a text si znovu podrobně přečtu, abych pochopil souvislosti. Poté se vrátím ke kapitole, kterou již mám rozečtenou. Takto můžu provést i s jinou čtenou tištěnou knihou.

Zatím co, když si vezmu jakýkoliv elektronický nosič k důkladnému zjištění informací v elektronickém textu, po několika hodinách strávených u počítače budu cítit únavu. Číst počítačovou obrazovku nemusí být vždy totéž jako číst knihu tištěnou.

3. Elektronická literatura

Jak již bylo zmíněno, elektronické prostředí má dva podstatné rysy – síťovost a imaterialitu¹⁷. **V podstatě všemu čemu se říká technika.** Technická zařízení fyzická a materiální jsou, ale elektronické prostředí rozhodně není. Nezbytnou složkou pro toto prostředí jsou programové vybavení a komplexy dokumentů, která jsou fyzicky uložena ve statické externí paměti v určitém technickém zařízení a elektronický text je prohlížen ve virtuální podobě. Takový text není trvalý, ve statické externí paměti neexistuje, přece však je reálně virtuální.

Zatímco tištěná kniha se fyzicky někde nachází, dokument čili elektronická literatura/kniha není nikde a zároveň všude.

3.1 Kniha elektronická – Kniha k nahlížení

Elektronické publikování zaznamená velký nárůst. Objevují se stále nové formy knih známé jako e-book¹⁸. Může se jednat o originální nebo převzaté dílo autora, které je na určitém počítačovém/ technickém médiu uloženo v textové podobě a zpravidla zpřístupněno v online formě. Publikace mohou být vytvořeny prvotně počítačem tak i převedeny z analogového prostředí, čili tištěného (scan knihy). Také jej můžeme chápat jako technické zařízení, které umožní číst digitalizovaný dokument na displeji (plastická krabička připomínající skutečnou knihu).

Knihy elektronické fungují na bázi hypertextu¹⁹ – bloky slov nebo symboly, propojené cestami v otevřené a stále neukončené struktuře textu. Hlavní text není centrální, jiné texty jsou mu podřazeny. Princip čtení knihy v hypertextovém prostředí je závislý na čtenáři, jehož role se může a nemusí měnit v autora textu. Čtenář čte tak, že si určuje finální organizaci textu a navíc se k němu může vyjadřovat.

Čímž se dostáváme ke knihám „*k nahlížení*“²⁰ (Eco, Umberto: Od internetu ke Gutenbergovi) jako jsou příručky, slovníky a encyklopedie. Encyklopedie jsou určeny ke konzultacím, nikdy ne ke čtení od první do poslední stránky. Encyklopedický text může být strukturován a přinést

¹⁷ Uhlíř, Zdeněk. Co je kniha? Kniha 21. století. Opava: Slezská univerzita v Opavě, 2004. s. 4-29. [online] <<http://k21.fpf.slu.cz/wp-content/uploads/2012/01/Sborn%C3%ADk-K21-2004.pdf>>.

¹⁸ Vaněk, Aleš. Je elektronická kniha (eBook) dalším stupněm v evoluci publikování dokumentů? Ikaros.cz, roč.5, č.10, 2001. [online] <<http://www.ikaros.cz/node/827>>.

¹⁹ Kobíková, Zuzana. Hypertext. *Revue pro média* č.5. [online] <<http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/hypertext.htm>>

²⁰ Eco, Umberto. Od internetu ke Gutenbergovi. Glosy.info, 21.4.2005. Str.1. [online] <<http://glosy.info/texty/od-internetu-ke-gutenbergovi/>>.

stručnou a dostatečnou informací o daném hesle doplněnou o ilustrace, mapy, přehledy, bibliografii a apod.

Hypertext nám umožňuje proplouvat celou encyklopedií v elektronickém prostředí. Místo abych si přečetl celou knihu, mohu spojit událost zjištěnou na začátku textu s jinými podobnostmi v celé knize. Mohu porovnat začátek s koncem, mohu si vytvořit seznam všech událostí v roce 1920, mohu se odkazovat ke všem textům spojených s jménem Shakespeare. V podstatě, práci kterou budu vykonávat několik hodin s tištěnou encyklopedií, s hypertextem pouze pár minut.

„Hypertexty jistě učiní encyklopedie a příručky zastaralými. Na několika discích CD-ROM je možné uložit více informací než obsahuje celá Encyclopedia Britannica, a to s tou výhodou, že to umožňuje vzájemné odkazování a nelineární vyhledávání informací“²¹ (Eco, Umberto: Od internetu ke Gutenbergovi). Eco tímto ve své přednášce potvrzuje, že elektronické publikování nám usnadní práci s daty, jejich snadné vyhledávání a uchovávání. Knihovna o 5000 knihách tištěných se snadno uspořádá do jednoho programu, který nezabere ani pětinu místa v počítači.

3.2 Augmented Reality Books

Škála elektronické literatury je bohatě různorodá, zahrnuje všechny druhy spojené s tištěnou literaturou a jiných žánrů nacházejících se v síťových nebo programovatelných médiích. Novou formou tohoto typu se stává i AR kniha.

AR kniha v doslovném překladu znamená Augmented Reality Books²², tedy rozšířená realita knihy. Vzniká s použitím moderní webové kamery a speciálního softwaru k vytvoření animace promítnuté do počítače. AR zpracování obrazu softwarem, který knihu snímá pomocí kamery je sledovací systém, který vytváří pole seznamu obrazů v reálném čase na ploše obrazovky. Knihu fyzicky přesunete na místě a obrázky se začnou pohybovat v 3D rozměru.

Tyto typy knih jsou velmi přitažlivé pro děti. Animace jsou lákadlem, které dosahují Wow faktoru, zvyšujícího efektu vyprávění příběhu. Např. kniha Fairyland Magic²³ z Carlotnova katalogu / kniha Tyrone the Clean'o'saurus od Salariya Publishing²⁴ nebo SOuvenirs du Monde des Montagnes²⁵ od Cammille Scherrer z roku 2008. Kniha samotná je pohádkou postavenou kolem archivu rodinných fotografií z počátku 20.století - animace tančí kolem stránek a pak se rozplynou do okolí.

²¹ Eco, Umberto. Od internetu ke Gutenbergovi. Glosy.info, 21.4.2005. Str.1. [online] <<http://glosy.info/texty/od-internetu-ke-gutenbergovi/>>.

²² Feroso, Jose. Make Books 'Pop' With New Augmented Reality Tech. Wired.com, 28.10.2008. [online] <<http://www.wired.com/gadgetlab/2008/10/im-in-yur-physi/>>.

²³ Storytelling 2.0: Open your books to augmented reality. NewScientist.com, 17.11.2010 [online] <<http://www.newscientist.com/blogs/culturelab/2010/11/storytelling-20-open-your-books-to-augmented-reality.html>>.

²⁴ Tamtéž

²⁵ Tamtéž

AR publikace, jsou založené na počítačové vizualizaci a nachází se ve formátu 3D, čímž jsou velmi přitažlivé. Jejich nevýhodou je, že vyžadují „high-end“²⁶ počítače, které zpravidla jsou nejnovější a nejmodernější na trhu ICT, což přináší neustále nové softwary AR technologie.

4. Tištěné versus elektronické

Jsme svědky přechodu mezi dvěma historickými projevy informačního, komunikačního a znalostního prostředí, mezi tištěným a elektronickým. Dle Z.Uhlíře prostředí elektronické nepochybně zvítězí. Podle něj to neznamená, že by tištěné vymizelo, ale bude v menšině v rámci dominantního prostředí elektronického. Stejně jako původní orální prostředí se nakonec stalo marginální vedle tištěného.

Marshall McLuhan ve své práci ukazoval, že elektronická technologie ovlivňuje naše nejběžnější způsoby vnímání a jednání, které z nás dělají nejprimitivnější lidi. Místo toho, aby svět směřoval k rozsáhlé alexandrijské knihovně, stává se počítačem, elektronickým mozkiem. Písmo, jako nová technologická pomůcka oslabila lidskou schopnost a nahradila ji něčím silnějším, tak elektronické médium rozšířilo naše schopnosti.

Podle Umberta Eca, žijeme v novém elektronickém společenství, ale problémy s tím související není naše elektronické společenství, ale může jim být osamělost, nadměra informací a neschopnost vybírat a rozlišovat. Samozřejmě toto celé podtrhuje fakt, že neustálý vývoj technologií přináší stále nové formy, jež nemusí být kompatibilní s těmi současnými (CD, DVD, blue-ray nebo také AR technologie apod.) Kniha vytištěná na kvalitním papíře může vydržet několik staletí, ale elektronická literatura se již po desetiletí či kratším čase stává nepoužitelnou díky softwaru a hardwaru v něm vyvinutou. Programy se mohou stát zastaralými či převedeny do jiných forem. Stále nové technologie limitované několika lety „nemohou stvořit tradice, jako u literatury tištěné“²⁷ (Hayles, Katherine: Co je elektronická Literatura?).

Světlým příkladem publikování v novém technologickém společenství může být The Electronic Literature Organization²⁸ založené spisovatelem a kritikem Robertem Cooverem. Organizace si klade za cíl uchovávat, archivovat a šířit elektronické knihy. Součástí tohoto projektu je kolekce Electronic Literature Collection Volume 1²⁹, kterou editují K.Hayles, Nick Montfort, Scott Rettberg a Stephanie Strickland. Sbírkou šedesáti děl současné elektronické literatury, které jsou editory krátce popsány s poznámkou od autorů a indexem klíčových slov. Pomocí volného stažení díky licenci Creative Commons³⁰ je možné si tyto knihy přehrávat.

Předpokládá se, že The Electronic Literature Organization bude v této inovaci pokračovat, přičemž každá další kolekce bude vycházet pod editorskou hlavičkou, která bude zodpovědná

²⁶ Vilches, Jose. Origin announces phase change cooling for Genesis desktop. Techspot.com. 11.1.2012. [online] <<http://www.techspot.com/news/47009-origin-announces-phase-change-cooling-for-genesis-desktop.html>>.

²⁷ Hayles, Katherine. Co je elektronická literatura? [online] <https://is.muni.cz/auth/el/1421/jaro2012/IMK098/um/Hayles_Electronic_Literature.doc?studium=537864>.

²⁸ Gefter, Amanda. Storytelling 2.0: Adventures a virtual reality cave. NewScientist.com, 17.11.2010. [online] <<http://www.newscientist.com/blogs/culturelab/2010/11/storytelling-20-adventures-in-a-virtual-reality-cave.html>>.

²⁹ Hayles, Katherine. Co je elektronická literatura? [online] <https://is.muni.cz/auth/el/1421/jaro2012/IMK098/um/Hayles_Electronic_Literature.doc?studium=537864>.

³⁰ Tamtéž

za kvalitu děl a zároveň zpřístupní díla ve více formách elektronického přehrávání.

5. Závěr

Knihy jsou součástí lidstva. Zpočátku byly dostupné jen pro mocné nebo duchovní. Obyčejný lidé **přístup** k nim neměli nebo nedosahovali gramotnosti, aby si knihu mohli přečíst. S vynálezem knihtisku došlo k rozšíření knih mezi širší vrstvy obyvatel a zvýšila se gramotnost lidstva. Z tradičního mluveného příběhu vznikli nové formy komunikace³¹ – gesta, obličejové výrazy, kostýmy, hudba, rytmus, improvizace a interakce. Tyto formy **vytvořili** nové možnosti pro umělce i literaturu samotnou.

Elektronické publikace svým zprostředkováním četby za pomoci počítačové obrazovky knihu v její tradiční formě neohroží, jen ji vytlačí z oblasti, kde čtenáři je poskytnuto zajímavější, přitažlivější a rychlejší kvality četby. Hypertexty usnadní rychlejší vyhledávání v textech článků, přehlednější uspořádání a snadnější orientaci (encyklopedie, příručky, či slovníky). Texty doprovázeny obrazovým materiálem, animací nebo zvukovým doprovodem či v 3D formátu (Augmented Reality books) zvýší efekt výsledného dojmu z čtení knihy.

I přesto knihy tištěné svým formátem zůstanou nezbytné pro literaturu i pro samotné čtení a sdílení určitých společenských hodnot. Stačí si otevřít libovolnou knihu a přečíst si autorovo poděkování rodině, přátelům, nakladateli - za důvěru, podporu nebo za pochopení. Knihy zůstanou pro skutečné čtení, které bude vyžadovat pozorné a pečlivé čtení literárních prací jako jsou romány, beletrie či detektivní nebo sci-fi prózy.

Seznam použité literatury a elektronických zdrojů

- Austen, Kat. Storytelling 2.0: Open your books to augmented reality. NewScientist.com, 17.11.2010. [online] <<http://www.newscientist.com/blogs/culturelab/2010/11/storytelling-20-open-your-books-to-augmented-reality.html>>.
- Eco, Umberto. Od internetu ke Gutenbergovi. Glosy.info, 21.4.2005. [online] <<http://glosy.info/texty/od-internetu-ke-gutenbergovi/>>.
- Feroso, Jose. Make Books 'Pop' With New Augmented Reality Tech. Wired.com, 28.10.2008. [online] <<http://www.wired.com/gadgetlab/2008/10/im-in-yur-physi/>>.
- Gefter, Amanda. Storytelling 2.0: Adventures a virtual reality cave. NewScientist.com, 17.11.2010. [online] <<http://www.newscientist.com/blogs/culturelab/2010/11/storytelling-20-adventures-in-a-virtual-reality-cave.html>>.
- Hayles, Katherine. Co je elektronická literatura? [online] <https://is.muni.cz/auth/el/1421/jaro2012/IMK098/um/Hayles_Electronic_Literature.doc?studium=537864>.
- Kobíková, Zuzana. Hypertext. Revue pro média č.5. [online] <<http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/hypertext.htm>>

31

Gefter, Amanda. Storytelling 2.0: Adventures a virtual reality cave. NewScientist.com, 17.11.2010. [online] <<http://www.newscientist.com/blogs/culturelab/2010/11/storytelling-20-adventures-in-a-virtual-reality-cave.html>>.

- McLuhan, Marshall. Člověk média a elektronická kultura. Kapitola Gutenbergova galaxie, s. 105-158. Ontario, Anansi 1995.
- Ryan, Marie Laure. Multivariant Narratives. Digitalhumanities.org. [online] <http://www.digitalhumanities.org/companion/view?docId=blackwell/9781405103213/9781405103213.xml&chunk.id=ss1-4-9&toc.id=0&brand=9781405103213_brand>
- Uhlíř, Zdeněk. Co je kniha? Kniha 21.století. Opava: Slezská univerzita v Opavě, 2004. s. 4-29. [online] <<http://k21.fpf.slu.cz/wp-content/uploads/2012/01/Sborn%C3%ADk-K21-2004.pdf>>.
- Vaněk, Aleš. Je elektronická kniha (eBook) dalším stupněm v evoluci publikování dokumentů? *Ikaros*. [online] roč.5, č.10, 2001. <<http://www.ikaros.cz/node/827>>.
- Vilches, Jose. Origin announces phase change cooling for Genesis desktop.Techspot.com. 11.1.2012. [online] <<http://www.techspot.com/news/47009-origin-announces-phase-change-cooling-for-genesis-desktop.html>>.

Chybí datum citace a psaní zdrojů nebylo ok.

Obsahově jste na tom od začátku udělala kus dobré práce! C