

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

ILUSTROVANÁ POHYBLIVÁ KNIHA PRO DĚTI
A TROJROZMĚRNÁ HRAČKA

JEDNOHO PODZIMNÍHO DNE

BcA. Alena Krchová

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design

Specializace Ilustrace

Diplomová práce

**ILUSTROVANÁ POHYBLIVÁ KNIHA PRO DĚTI
A TROJROZMĚRNÁ HRAČKA**

JEDNOHO PODZIMNÍHO DNE

BcA. Alena Krchová

Vedoucí práce: doc. M. A. Barbara Šalamounová

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Alena KRCHOVÁ**
Osobní číslo: **D13N0053P**
Studijní program: **N8208 Design**
Studijní obor: **Ilustrace a grafický design, specializace Ilustrace**
Název tématu: **Ilustrovaná pohyblivá kniha pro děti a trojrozměrná hračka**
Zadávací katedra: **Katedra designu**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Minimální rozsah prací

Počet: ilustrovaná kniha minimálně o 10 dvoustranách.

Formát: minimálně A5.

Popis realizace: kompletně zhotovená kniha pro děti s ilustracemi, vytvořená na základě pohyblivých prvků, zpracovaná podle vlastního příběhu, v technice kombinované.

Výstup: vytištěná a svázaná kniha pro dětské čtenáře a trojrozměrná postava hrdiny příběhu.

Průběžné plnění úkolů dle pokynů vedoucího práce (a příp. konzultanta, je-li stanoven) a pravidelné konzultace do termínu odevzdání práce 1 x týdně v rámci semináře ke kvalifikační práci.

Postup realizace

1) září - Teoretická část práce:

(bod 1. 3. uvědomit si, kdo jsem, odkud přicházím, kam směřuji dříve, nežli začnu pracovat). Z toho vyplývá výběr tématu a cíl práce.

Praktická práce sběr materiálů a průběžné intenzivní studium zdrojů.

2) říjen - Předložení řady skic a variant řešení.

3) listopad, prosinec - Varianty pracovní verze, volba nejvhodnější varianty, průběžná práce na praktické části závěrečné práce.

4) leden, únor - Předložení adekvátně rozpracované praktické části závěrečné práce, předložení rozpracované teoretické části závěrečné práce v souladu s doporučenou osnovou (pro udělení zápočtu).

5) březen - Realizace výsledného projektu, předložení pracovní verze kompletní teoretické práce.

6) duben - Finalizace a odevzdání:

(finalizace projektu, dokončení teoretické i praktické části práce, příprava prezentace, odevzdání obou částí práce pro udělení zápočtu).

Obhajoba

červen - Obhajoba + ve stanoveném ateliéru prezentace kvalifikační práce na CD/DVD (v podobě pro tisk)

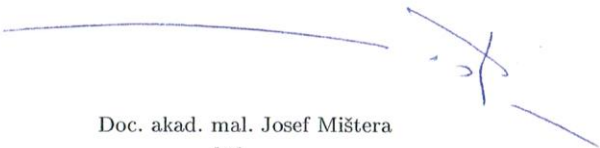
Rozsah grafických prací: **vyplyne ze zpracování DP**
Rozsah pracovní zprávy: **min. 15 normostran textu**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**
Seznam odborné literatury:

BLAŽEK, F., KOČIČKA, P. *Praktická typografie*. Brno: Computer Press, 2007. ISBN 80-7226-385-4.
DE SAINT-EXUPÉRY, Antoine. *Malý princ. Velká obrazová kniha*. Praha: Albatros, 2013. ISBN 978-80-00-03156-9.
DICAMILLO, Kate. *Příběh o Zoufálkovi*. Praha: Albatros, 2009. ISBN 978-80-00-02269-7.
ERLBRUCH, W., HOLZWARTH, W. *O krtkovi, který chtěl vědět, kdo se mu vykakal na hlavu*. Praha: Volvox Globator, 2009. ISBN 978-80-7207-726-7.
FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář. Základy Scénáristiky*. Praha: Rybka Publishers, 2007. ISBN 80-87067-65-7.
HERGÉ STUDIO. *Tintin et le trésor de rackham le rouge (POP UP)*. Moulinsart, 2010. ISBN 978-2-87424-206-9.
SKÁLA, František. *Skutečný příběh Cílka a Lídy*. Praha: Arbor vitae, 2007. ISBN 80-86300-86-2.
ŠRUT, Pavel. *Lichožrouti*. Praha: Paseka, 2010. ISBN: 978-80-7432-060-6.
WATT, Mélanie. *Chameleon Leon*. Praha: Egmont, 2002. ISBN: 80-7186-792-6.
WIGAN, Mark. *Vizuální myšlení*. Brno: Computer Press, 2010. ISBN 978-80-251-2970-8.

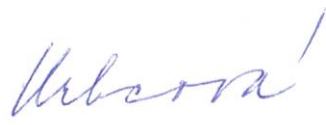
Vedoucí diplomové práce: **M.A. Barbara Šalamounová**
Katedra designu

Datum zadání diplomové práce: **31. května 2014**

Termín odevzdání diplomové práce: **30. dubna 2015**


Doc. akad. mal. Josef Mištera
děkan




Doc. akad. mal. Helena Krbcová
vedoucí katedry

V Plzni dne 15. září 2014

stanoven nový termín odevzdání BP/DP.....
31. 4. 2015
2014 010490/2015

Prohlašuji, že jsem předloženou diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, červenec 2015

.....

podpis autora

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucí mé bakalářské práce doc. M. A. Barbaře Šalamounové za přínosné připomínky, čas a energii, kterou věnovala průběžným konzultacím praktické části mé diplomové práce. Dále děkuji za poskytnuté rady týkající se typografie doc. ak. mal. Františku Stekerovi. V neposlední řadě mé poděkování náleží PhDr. Iljovi Šedovi za konzultaci teoretické součásti diplomové práce.

Obsah

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	8
1.1	TONDA V ZEMI BEZ SLUNCE.....	9
1.2	CIRKUS KLAPETO.....	10
1.3	V ŘÍŠI HMYZU.....	11
1.4	FABULUJÍCÍ PROMĚNNÁ ZVÍŘATA	11
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	13
2.1	VOJTĚCH KUBAŠTA	14
3	CÍL PRÁCE	16
4	PROCES PŘÍPRAVY	17
4.1	NAHLÉDNUTÍ DO MÝCH INSPIRACÍ PRO TVORBU PŘÍBĚHU A ILUSTRACÍ.....	17
4.1.1	<i>Výběr a vytvoření příběhu knihy</i>	<i>18</i>
4.2	INSPIRACE PŘI TVORBĚ TROJROZMĚRNÉ HRAČKY	19
5	PROCES TVORBY	22
5.1	PODOBA KNIHY	22
5.1.1	<i>Formát knihy</i>	<i>22</i>
5.1.2	<i>Technika ilustrací a jejich uvedení do pohybu</i>	<i>23</i>
5.2	HRAČKA A JEJÍ PODOBA.....	23
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	25
6.1	TERMÍN POP-UP BOOK	25
6.1.1	<i>Nahlédnutí do historie termínu pop-up.....</i>	<i>25</i>
6.1.2	<i>Příbuzné techniky.....</i>	<i>26</i>
6.2	ZÁKLADNÍ MECHANISMY PROSTOROVÝCH A POHYBLIVÝCH KNIH	26
6.2.1	<i>Volvelles</i>	<i>27</i>
6.2.2	<i>Wheel</i>	<i>27</i>
6.2.3	<i>Flaps.....</i>	<i>27</i>
6.2.4	<i>Peep show – Tunnel book.....</i>	<i>28</i>
6.2.5	<i>Paper doll book</i>	<i>28</i>
6.2.6	<i>Metamorphosis, Transformation</i>	<i>28</i>
6.2.7	<i>Pull tabs – Tab mechanical.....</i>	<i>28</i>
6.2.8	<i>Multiple layers</i>	<i>29</i>
6.2.9	<i>Living models – Double page pop-up</i>	<i>29</i>
6.3	TECHNOLOGICKÉ PRVKY KNIHY	29
6.4	TECHNOLOGIE A SPECIFIKA VÝROBY HRAČKY	29
7	POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA	31

7.1	PŘÍBĚH KNIHY	31
7.2	POPIS ILUSTRACÍ A JEJICH CHARAKTER.....	31
7.3	VOLBA PÍSMO A SAZBA TEXTU.....	32
7.4	STRUKTURA A PODOBA KNIHY	33
7.5	TROJROZMĚRNÁ HRAČKA	34
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	35
8.1	POZORUHODNÁ PRÁCE.....	36
9	SILNÉ STRÁNKY	37
10	SLABÉ STRÁNKY.....	39
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	41
12	RESUMÉ.....	44
13	SEZNAM PŘÍLOH.....	46

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Diplomová práce je jakýmsi pomyslným zakončením, cílem, ke kterému po celou dobu studia směřujeme. Je však důležité se v tomto okamžiku pozastavit a připomenout svoji dosavadní práci. Zajímavé je zpětně sledovat změny ve vlastní ilustraci a výtvarné tvorbě. Od bakalářského studia se moje náměty posunuly trochu jiným směrem, dovolím si proto malé poohlédnutí za tímto obdobím.

Během bakalářského studia jsem se věnovala především osobnosti a dílu spisovatele Karla Čapka¹. Svě tříleté studium jsem logicky zakončila bakalářskou prací s názvem *Komiks o životě a díle Karla Čapka, grafické řešení k devíti deskám a přebalům jeho knih*² (viz příloha č. 1). Rozhodla jsem se nahlédnout pod pokličku kuchyně psané rukou tohoto spisovatele. Ilustrování, objekty, kresby a celková tvorba k dílu Karla Čapka mě naplňovala. Ohromovala mě jeho literární bohatost. Například k jeho povídce *Vynálezce* (viz příloha č. 2) z knihy *Bajky a podpovídky*³ jsem vytvořila ilustrace a prostorový objekt. Zaujala mě zde jeho téměř nevyčerpatelná vynalézavost a hravost ve vymýšlení jednotlivých vynálezů. Spěchadla, padátka, bloudítka, špinítka, mizítka, krčítka, chybovačky či mnohá další udělátka podporovala mou fantazii a dala mi možnost si kresebně vyhrát s ilustracemi. Tato práce nastartovala můj hlubší zájem o jeho dílo a osobnost, a tudíž jsem na něj soustředila svou pozornost. Životopisný komiks jsem doplnila o návrhy devíti desek a přebalů jeho knih umístěných ve speciální příruční knihovně. Tímto projektem jsem prozatím zakončila etapu svého ilustračního zaujetí Karlem Čapkem.

Středem mého zájmu se začaly stávat děti a s tím související zaměření na dětskou literaturu a ilustraci. Má tvorba pro děti započala prací v zimním semestru třetího ročníku studia. Tedy v době, kdy už jsem pracovala na bakalářské práci. Zpracovávala jsem knihu *Zoubkovo dobrodružství* (viz příloha č. 3), postupně jsem se seznamovala s autory dětských knih a tvorbou pro děti. Zjistila jsem, že se ve

¹ Karel Čapek, významný český spisovatel, dramatik, novinář, překladatel a fotograf (9. ledna 1890 – 25. prosince 1938)

² KRCHOVÁ, Alena. *Komiks o životě a díle Karla Čapka, grafické řešení k devíti deskám a přebalům jeho knih*. Plzeň, 2012.

³ ČAPEK, Karel. *Bajky a podpovídky*. 2. vyd. Praha: Československý spisovatel, 1961. 189 s.

mně prohlubuje záliba v tvoření pro děti. Během práce se navracím do dětských let a své nápady stavím především na základech, co mě a mé kamarády v útlém věku oslovovalo. Samozřejmě neztrácím ze zřetele současnost, kdy pozornost dětí je spíše orientována na počítačové hry či televizní pořady než na médium knihy. V protikladu se současnými běžnými tendencemi se snažím svými výtvary v dětech znovu objevovat jejich fantazii a představivost.

V návaznosti na tuto práci jsem na počátku magisterského studia zpracovávala jednu interaktivní zábavnou tabuli pro Open air galerii ve Štruncových sadech v Plzni, zde jsem vymýšlela hádanky zvířat, které jsem vystřihovala, sešívala z látek a následně v počítači zkompletovala.

Domnívám se, že pro pochopení postupu práce, je důležité představit čtyři stěžejní projekty, které moje magisterské studium provázely. Při výběru tématu diplomové práce jsem na ně navázala, staly se mým stavebním kamenem, a proto jsem si zvolila téma *Ilustrovaná pohyblivá kniha pro děti a trojrozměrná hračka*, které završí mé dosavadní snahy na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara. Na následujících řádcích bych vám ráda tyto projekty blíže představila.

1.1 Tonda v zemi bez slunce

V 1. ročníku magisterského studia jsem začala pracovat pod vedením paní doc. M. A. Barbary Šalamounové⁴. Zadáním byla dětská kniha, kterou jsem nazvala *Tonda v zemi bez slunce* (viz příloha č. 4). Na tomto úkolu pro mě byl poutavý fakt, že kniha měla být osazena pohyblivými prvky. V průběhu semestru jsem se tedy blíže seznamovala s možnostmi této techniky.

Zvolila jsem si příběh orientovaný na mladší děti. Zakomponovala jsem do něj část vypravující o nemoci, protože jde o záležitost, kterou si každý malý marod projde, když musí ležet v posteli, i přestože se mu nechce. Chtěla jsem dětem ukázat, že ve vesmíru se mohou skrývat i neobjevené světy a planety, které neznáme, a že naše fantazie je v tomto ohledu neomezená. Do svých příběhů se snažím vkládat náznaky, že příběh by se opravdu mohl stát. Baví mě, když do

⁴ doc. M. A. Barbara Šalamounová, vedoucí ateliéru Komiks a ilustrace pro děti na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara

dětského uvažování vložím semínko pochybnosti: „Co kdyby náhodou?“ a tak podobně.

Tématem knihy se stal příběh malého šestiletého chlapce Antonína, který onemocní a musí nachlazení vyležet. Jedná se o vyprávění z peřiny. Na povlaku jeho deky je vyobrazen vesmírný prostor s planetami a raketoplánem. Antonín se zamyslí a povzdychne si, jak báječné by bylo zažít takové dobrodružství. Jenže jeho stav se zhoršuje, kašle, kýchá, až se celá postel otřásá, teplota se zvyšuje. Konečně usne. Najednou ho ze spánku probouzí tvor ze země Gerlimo a vezme Tondu s sebou na jejich planetu. Toník zde zažívá dobrodružství a pomáhá do této země navrátit světlo. Místní společnost chlapce za odměnu vyléčí z nemoci. Kniha je kromě ilustrací doplněna komiksem, ale hlavně ji utváří celostránkové ilustrace s prvky, jenž jsou pohyblivé či rotující. Mechanismy tak tvoří médium na pomezí knihy a filmu.

Ilustrace v této knize jsou vytvořené pomocí koláže fotografií a kresby. Vyráběla jsem zde například nábytek do Toníkova pokojíčku nebo plastiku jedné z hlavních postav na planetě Gerlimo.

Má záliba mě vedla k vytvoření různorodých her a loutek, které jsou součástí taštičky ve tvaru planety Gerlimo (viz příloha č. 5). Taštička je doplňkovým předmětem ke knize.

1.2 Cirkus Klapeto

Ve druhém ročníku magisterského studia jsem využila možnost volného výběru práce na projektu v podobě experimentu. Výsledkem práce byla kniha *Cirkus Klapeto* (viz příloha č. 6). Navázala jsem na pohyblivou knihu *Tonda v zemi bez slunce* a pracovala zde obdobně, ve smyslu práce s prostorem.

Knihu jsem zpracovala jako divadelní cirkus. Nejdříve si můžeme prohlédnout strany, které nám představují cirkus a jeho jednotlivé účinkující postavy, akrobaty a drezéry. Po jejím úplném rozevření je možné přední a zadní desky spojit pomocí stuh, šňůrek. Před divákem se tak rozprostře obraz trojrozměrného papírového cirkusu, který začíná vchodem pro diváky, pokračuje prostorem scény, plochy pro hraní představení neboli manéže.

Zajímavostí jsou cirkusové stěny a pilíře, které jsou natřeny magnetickou barvou. K tomuto cirkusu je vytvořena i základní skupina postav lidí, zvířat, předmětů a rozmanitých rekvizit vytištěných na magnetickém papíře. Magnetismus komponentů nám napomáhá, aby jednotlivé elementy držely dle naší potřeby. Čtenáři je tak umožněno, aby si dle své představivosti, kterou jsem chtěla podpořit, mohl hrát svá vlastní představení a cirkusová čísla.

1.3 V říši hmyzu

V projektu nadcházejícího letního semestru druhého ročníku jsem chtěla opět vyzkoušet něco nového a vytvořit dílo, které děti zábavně poučí, informuje je o něčem novém a na druhé straně jim dá prostor si s knihou užít zábavu. Vytvořila jsem leporelo formátu A3 s názvem *V říši hmyzu* (viz příloha č. 7), které blíže představuje osm druhů hmyzu. Snažila jsem se vybrat známé i méně známé druhy, abych v dětech probudila případný zájem o přírodu a o to, co vše se v ní skrývá.

Součástí práce jsou trojrozměrné modely vytvořené z lepenky. Pro případ skutečné realizace výsledné podoby modelů jsem projekt doplnila o model vytvořený z navrhovaného materiálu - překližky. S tímto prostorovým hmyzem si děti mohou hrát na druhé straně leporela, kde probíhá kontinuální obraz krajiny, která se proměňuje od obrazu lesa, přes louky až po zobrazení rybníka. Modely si mohou děti rozebrat na jednotlivé dílky a znovu opětovně sestavit.

1.4 Fabulující proměnná zvířata

Fabulující proměnná zvířata (viz příloha č. 8), byl projekt vytvořený k příležitosti Plzeň město kultury roku 2015 pro společnost EHMK a Fakultu designu a umění Ladislava Sutnara. Byla to jedna z prací, jež prezentovaly tvorbu fakulty v souvislosti s vyhlášením Plzně, evropského hlavního města kultury pro rok 2015.

Jedná se o projekt proměnlivých zvířat, jež tvoří konstrukce v podobě písmene „A“ o formátu 1,40 x 1,00 m. Konstrukce je vyrobena z dubového dřeva a otáčivého železného mechanismu. Celá konstrukce je vytvořena tak, aby ji bylo možné rozebírat. Součástí jsou svařené železné kruhy na železné nastavitelné tyči, na kterých je možné otáčet desky z překližky. Překližka je rozdělena vertikálně na dvě půlky. Na deskách je nalepeno 14 ilustrací zvolených zvířat,

kterým díky rozdělení těla napůl můžete měnit části těl. Lze tedy vytvářet unikátní, originální a nová spojení. Můžeme spojit například hlavu žáby s tělem mravenečnicka nebo hlavu kapra s pozadím slepičky. Jedná se zde o další projekt s možností rozvoje obrazotvornosti určený nejen pro zábavu dětí.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Domnívám se, že také zkušenosti z dosavadního studia z předchozích uskutečněných projektů byly velmi důležité a cenné, a jistě měly vliv na volbu tématu diplomové práce. Předmětem pozornosti se stala ilustrovaná pohyblivá kniha s vlastním příběhem pro dětské čtenáře a trojrozměrná hračka.

Ovlivněna výše uvedenými projekty, které se soustředily na práci s prostorem, pohyblivostí a experimentem, jsem se rozhodla právě pro toto téma. Práce na všech zmíněných projektech mě uspokojovala a naplňovala, chtěla jsem tedy v podobném duchu zakončit svá snažení na fakultě.

Za dobu navazujícího magisterského studia jsem měla možnost pracovat kupříkladu s komiksem, s ilustracemi knih, s tvorbou plakátu vytvořeného technologií lentikulárního tisku, s plakátem vytvořeným řezanou fóliovou grafikou. Zkušenosti jsem získala na základě předchozí praxe vykonávané v této specializaci. V rámci odborného výcviku absolvovaného v následujícím roce jsem měla možnost získat zkušenosti s dětskou ilustrací pro dopravní výchovu dětí. Dále bych uvedla malby na lavičky, jenž jsem vytvářela v letech 2013 a 2014 pro charitativní projekt Rotary klubu Plzeňské lavičky (viz příloha č. 9), které každoročně zdobí park Smetanových sadů.

S radostí se ve své tvorbě uchyluji k experimentům a práci s různými materiály. Právě uspokojení z práce považuji za nejdůležitější. Součástí kvalifikační práce je i hračka, která se stává jakýmsi doplňkem příběhu knihy. Nejvíce mě oslovila pohyblivá kniha, která nám nabízí další prostor. Prostor, který vdechuje větší živost a náboj do ilustrací. Překvapilo mě, jak malé je množství knih, jenž se zabývají možnostmi pohybu papírových elementů v knize. To byl další faktor napomáhající volbě tématu, který se pro mě stal výzvou. Velmi mě také oslovila a oslovila nedocenitelná tvorba skvělého výtvarníka a papírového inženýra Vojtěcha Kubašty⁵.

⁵ Vojtěch Kubašta, český malíř, grafik a ilustrátor (7. října 1914 – 7. července 1992)

2.1 Vojtěch Kubašta

Nemohu opomenout velký zdroj inspirace, knihy Vojtěcha Kubašty (viz příloha č. 10). Jeho pohádkové knihy s rozložitelnými trojrozměrnými díly nebo betlémy s prostorovými papírovými vystřihovánkami jsou všeobecně známé. Určitě jsme se s nimi všichni někdy setkali. Vojtěch Kubašta také vytvořil mnoho panoramatických pohlednic například Hradčan, hradu Karlštejna, Hluboké, ale také dnes skoro zlidovělou pohlednici Staroměstského orloje s otáčivým mechanismem pro apoštoly. Byl autorem obalů, reklamních plakátů, kalendářů, vystřihovánek, grafických listů či knižních úprav a časopisů. Kupodivu Vojtěcha Kubaštu, autora hravých dětských knih, dnes u nás málokdo zná. Jeho díla byla distribuována také v cizině. Svými prostorovými, pohyblivými knihami a trojrozměrnými obrazy se proslavil hlavně v zahraničí. Podnik zahraničního obchodu Artia vydal Vojtěchu Kubaštovi od roku 1953 dvě stovky titulů ve dvaadvaceti jazycích a desetitisícových nákladech. I ve světě je uznáván jako jeden z průkopníků prostorové dětské knihy. Část z těchto publikací vyšla i v českém jazyce. Příkladem bych uvedla knihu *O Červené karkulce*⁶ z roku 1957. Je vnímán jako autor výjimečný a velmi ceněný.

Zkušenost s loutkovým divadlem, možná i vzpomínka na staré pohlednice a papírové betlémy a zřejmě také neobyčejně vyvinuté prostorové cítění, které mělo jistě základy v jeho studiu architektury, i jeho technická dovednost vedly Kubaštu ke knize prostorového charakteru.

Domnívám se, že pro práci s takovýmto typem knihy musí být Kubašta hlavním inspiračním zdrojem pro všechny tvůrce. Pozoruhodná na jeho práci je skutečnost, že si vše vytvářel a zmechanizovával sám, nejenom bohaté ilustrace, ale i technickou stránku prostorové knihy, což i v dnešní době zvládne jen málokterý výtvarník. Zpracování svých příběhů se neustále snažil obohatit o nové zlepšováky. Pohádkový hrad se postaví ve vteřině rozevřením knižní dvoustrany. Jak píše paní Matyášová ve svém webovém článku s názvem *Zapomenutý výtvarník Vojtěch Kubašta pracoval i pro Walta Disneyho: „Autíčka, která doslova*

⁶ KUBAŠTA, Vojtěch. *O Červené karkulce*. 1. vyd. Praha: Artia, 1957. 18 s.

*vyjedou z knihy, nebo papírový strom, který jedním tahem rozevřete, a vyletí na nás pták Ohnivák.*⁷

V jeho pracích mi imponuje i ilustrační bohatost. Knihy, které ilustroval, jsou zajímavé i vnitřní obsahovou stránkou. Českým čtenářům jsou jistě známé pohádkové ilustrace v knihách například *Nejkrásnější pohádky*⁸ od Boženy Němcové, *Veselé vyprávění dětem*⁹ Vlasty Buriana nebo z pozdějších knih z oblasti naučné literatury ilustrace dvoudílné encyklopedie manželů Škodových *Už vím proč*¹⁰ a na ni navazující *Zákulisí velkoměsta*¹¹.

Z leporel mi z dětství utkvěl v paměti nejvíce *Domeček plný koleček*. Díky kruhovým výřezům, které ukazují čísla, s posuvnými ručičkami se mohly děti naučit hodiny.

⁷ MATYÁŠOVÁ, Judita. *Zapomenutý výtvarník Vojtěch Kubašta pracoval i pro Walta Disneyho*. [online]. [cit. 2015-03-13]. Dostupné z WWW: < http://www.lidovky.cz/zapomenuty-vytvarnik-vojtech-kubasta-pracoval-i-pro-walta-disneyho-1g9-/lide.aspx?c=A140531_215141_lide_ele>.

⁸ NĚMCOVÁ, Božena. *Nejkrásnější pohádky*. Červený Kostelec: Doležalovo nakladatelství, 1941. 161 s.

⁹ BURIAN, Vlasta. *Veselé vyprávění dětem*. 1. vyd. Červený Kostelec: Doležalovo nakladatelství, 1941. 108 s.

¹⁰ ŠKODA, Eduard; ŠKODOVÁ, Helena. *Už vím proč*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1979. 140 s.

¹¹ ŠKODA, Eduard; ŠKODOVÁ, Helena. *Zákulisí velkoměsta*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1982. 152 s. ISBN 13-781-82.

3 CÍL PRÁCE

Mým předsevzetím a cílem bylo zpracovat pohyblivou knihu a dostat tuto možnost technologie zpracování knihy do širšího povědomí společnosti. Značná náročnost zpracování knih se vsazenými papírovými mechanismy jen dokazuje, že je příčinou malého užití v současných dětských knihách. Jen velmi zřídka se minimálně na českém trhu setkáme s důmyslnými prostorovými knihami, jaké vytvářel například právě Vojtěch Kubašta.

Mým přáním bylo, aby mnou vytvořená knížka pro děti byla zábavnou formou obohacena o další rozměr. Knihu jsem doplnila o hračku, která dá prostor dítěti rozvinout svou fantazii a hravost. Také podpoří jemnou motoriku jeho rukou.

Usilovala jsem skrze příběh knihy přiblížit dětskému čtenáři fungování a zákony přírody. Při detailním zkoumání a studiu materiálů mě práce samotnou obohacovala o nové poznatky, a proto pevně věřím, že kniha bude přínosem i pro rodiče, kteří ji budou dětem předčítat.

V mé práci se odráží i má osobní vazba k prostředí, ve kterém žiji. Bydlím na Červeném Hrádku poblíž Sedlčan, v domku, který je postaven v přímém sousedství lesoparku (viz příloha č. 18), potoka, rybníka a zámku ((viz příloha č. 19) v podstatě na samotě. Důležité pro mě bylo přiblížit krajinné prostředí, probudit dětskou zvědavost v tomto směru a chuť nejen dětského čtenáře, například k procházce a třeba i zvýšení zájmu o fungování přírody.

4 PROCES PŘÍPRAVY

Proces přípravy představoval zaměření se na literaturu a hračky pro děti, hledání a shromažďování inspirací, ujasnění si a výběr konkrétního příběhu, o kterém kniha bude vyprávět.

Přípravy pro počátek tvorby spočívaly ve vytvoření příběhu knihy. Začala jsem shromažďovat knihy a materiály zabývající se problematikou fungování přírody, přírodních zákonitostí, možností pohyblivosti v knize. Postupně jsem se s nimi seznamovala a rozšiřovala tak své obzory.

4.1 Nahlédnutí do mých inspirací pro tvorbu příběhu a ilustrací

Na tomto místě jsem se rozhodla ve zkratce uvést osoby a knihy, které ovlivnily moji tvorbu a uvažování při zpracování knihy. Moje cesta vedla přes milé dětské knížky Galiny Miklínové¹², k jejímž nejznámějším ilustracím patří kupříkladu *Lichožrouti*¹³ nebo *Verunka a kokosový dědek*¹⁴. Většina jejich ilustrátorských počinů vzniká ve spolupráci se spisovatelem Pavlem Šrutem¹⁵. A tak se díky této dvojici snoubí obsahová bohatost a hravost příběhů s originálním obrazovým zachycením. Lichožroutí příběh nám vypráví o zvláštních tvorech, kteří konzumují liché ponožky. Jedná se o stvoření, díky kterým se nám nepodaří dohledat celý pár ponožek. V knize můžeme sledovat jejich dobrodružství (viz příloha č. 11). Série aktuálně vydaných tří dílů knihy je pro mě přitažlivá zejména svou originalitou a neotřelým vyprávěním, se kterým se může každý z nás ztotožnit. A právě v kombinaci s ilustracemi, jež mi jsou charakterem velmi blízké, je zdroj mé inspirace na poli klasické ilustrace.

¹² Galina Miklínová, je česká ilustrátorka, režisérka, výtvarnice animovaných filmů (* 28. července 1970)

¹³ ŠRUT, Pavel. *Lichožrouti*. 1. vyd. Praha: Paseka, 2008. 232 s. ISBN 978-80-7185-932-1.

¹⁴ ŠRUT, Pavel. *Verunka a kokosový dědek*. 1. vyd. Praha: Brio, 2004. 224 s. ISBN 80-86113-64-7.

¹⁵ Pavel Šrut, je český básník, překladatel, fejetonista, autor knih pro děti a písňových textů (* 3. dubna 1940)

Dalším inspiračním zdrojem pro mě byl Antoine de Saint-Exupéry¹⁶ s publikací velké obrazové knihy *Malý princ*¹⁷. Nové exkluzivní vydání ovlivnilo mé uvažování nad technologickými možnostmi, které nám kniha může poskytnout (viz příloha č. 12). Původní klasická podoba knihy byla vydána v roce 1943 a je nejznámějším literárním dílem francouzského spisovatele a pilota Antoine de Saint-Exupéryho. Současně se jedná o jeden z nejznámějších pohádkových příběhů moderní světové literatury. Bohatost knihy je dána i mnoha metaforami a přirovnáními, se kterými zde autor pracuje. Kniha pojednává o pilotovi, který ztroskotá na Sahaře, kde se setkává s malým princem, jenž přišel z daleké planety.

Jedna z mých oblíbených knih je *O Krtkovi, který chtěl vědět, kdo se mu vykagal na hlavu*¹⁸, dílo s opravdu zajímavým a úsměvným názvem od Wenera Holzwartha¹⁹. Autor na podlouhlém formátu při rozevírání dvoustran uvádí do pohybu různá zvířátka a ukazuje dokonce i to, co vychází z jejich zažívacího traktu. Tato humorně pojednaná a ilustračně opatřená knížka svou příběhovou neobvyklostí podpořenou pohybem papíru zaujme a pobaví malé i velké čtenáře (viz příloha č. 13).

4.1.1 Výběr a vytvoření příběhu knihy

Uvažovala jsem dlouhou dobu o tom, jaký příběh bude moji knihu tvořit. Velmi ráda v dětských vyprávěních pracuji s vymyšlenými tvory či s ožíváním neživých věcí. V tomto ohledu mě zaujaly animované loutkové pohádky a konkrétně například bajka *Větvíčka a Ploutvička* (viz příloha č. 14). Příběh je o neobvyklém přátelství samotářů jabloně a kapra. V průběhu vyprávění je můžeme zastihnout ve čtyřech ročních obdobích. Povídka je součástí filmu *Jedné noci v jednom městě*²⁰, který tvoří tři povídky. Jejím tvůrcem a režisérem je výtvarník *Jan Balej*²¹. Jedinečné a nezapomenutelné mi připadají například momenty, kdy se chce

¹⁶ Antoine Marie Roger de Saint-Exupéry, byl francouzský spisovatel, letec (29. června 1900 – 31. července 1944)

¹⁷ DE SAINT-EXUPÉRY, Antoine. *Malý princ – Velká obrazová kniha*. 3. vyd. Praha: Albatros, 2014. 60 s. ISBN 978-80-00-03581-9.

¹⁸ HOLZSWARTH, Werner. *O krtkovi, který chtěl vědět, kdo se mu vykagal na hlavu*. 1. vyd. Praha: Volvox Globator, 2009. 22 s. ISBN 978-80-7207-726-7.

¹⁹ Werner Holzwarth, je autorem knih pro děti a byl profesorem vizuální komunikace na univerzitě Bauhausu ve Výmaru (* 1947)

²⁰ BALEJ, Jan. *Jedné noci v jednom městě*. [film]. Česko, 2007.

²¹ Jan Balej, je český režisér loutkových filmů (* 30. května 1958)

Větvička napít a zalije si své kořeny, které má v květnících jako v botách. Těchto motivů podobných lidskému životu, ale převedených na oživé věci, je příběh plný.

Také jsem uvažovala nad variantami vyprávění. Hlavou mi probíhaly náměty od příběhu dvou společností žijících pod vodní hladinou rybníka ve světě zvaném Marmolie, přes příběh o postavách gummy a tužky a jejich nerozlučném přátelství. Nakonec jsem se dostala ke konečné variantě příběhu o žaludu.

Navázala jsem tak na práci, kterou jsem vytvářela při výuce storyboardu²². Ve druhém ročníku magisterského studia jsem se seznámila s jeho možnostmi. Jeden ze zadaných úkolů byl vytvořit videoklip ke zvolené písni. Nápady na obrazovou realizaci storyboardu nepřicházely, když tu jsem jednoho dne seděla na lavičce u potoka poblíž našeho domu a poslouchala píseň, ke které měl být storyboard vytvořen. Zafoukal vítr a začaly padat žaludy. Jeden mě trefil přímo do hlavy, poté upadl na zem. Od tohoto plodu se oddělila jeho číška, v okolí leželo spoustu dalších žaludů. Tak mě napadl námět na vizuální podobu příběhu videoklipu. Uvažovala jsem nad tím, jak strašné musí pro žalud být, když přijde o svoji pokrývku hlavy. A tak vznikl základní příběh o žaludu, který hledá svůj zatoulaný klobouček.

Příběhem jsem chtěla ukázat, že síla se skrývá v maličkostech a detailech, které si mnohdy ani neuvědomujeme. Bereme je jako samozřejmost. Je zde využita myšlenka opakovaného cyklu. Další žaludy tvoří další nové příběhy, nové stromy.

4.2 Inspirace při tvorbě trojrozměrné hračky

Při vytváření návrhů podoby a funkčnosti hračky mi byly jistě vzorem důmyslné hračky osobnosti Ladislava Sutnara²³. Ladislav Sutnar byl významným designerem, jenž patřil k hlavním výtvarným tvůrcům z okruhu komerční grafiky či vizuální komunikace. Od počátku 20. let 20. století byl jeho zájem soustředěn na prosazování moderního pojetí designu, a to především v oblasti dřevěné hračky a loutkového divadla. Mezi jeho eminentní práce však patří i tvorba hraček, které po své formální stránce pracují s geometrickými tvary a vycházejí z abstraktního umění (viz příloha č. 15).

²² Storyboard je sekvence obrázků, rozkreslený návrh scénáře, vytvořený za účelem představení vizualizace výsledného díla. Obvykle bývá kreslený, ale můžeme se setkat i s fotografickým.

²³ Ladislav Sutnar, byl designer, typograf (9. listopadu 1897 – 13. prosince 1976)

Sám Ladislav Sutnar popisuje svou práci v článku z časopisu *Výtvarné snahy*: „Když si dítě hraje se smetákem a jezdí po něm jako na koni, nepřestane být smeták smetákem, ale přece se stává, je-li ho takto dítětem užíváno, hračkou. Není to sice hračka v hračkářském slova smyslu, ale může dítěti ke hře velmi dobře posloužiti. Z toho plyne, že nejen hračky vlastní, ale i užitkové předměty mohou být docela dobrou hračkou, ale hračkou ne ten smeták jakožto smeták, nýbrž stal se jí právě tím, co si dítě v představě přičinilo, snad i konkrétněji přimyslelo, jízda na smetáku jako na koni. Toto přičinění může i nemusí míti něco společného s vlastním účelem onoho předmětu, za hračku zvoleného, ale rozhodně již to neodpovídá výlučnému užítku, k němuž měl předmět sloužit. A toto plus, z vlastní radostné potřeby dětství vzaté, jest právě onou nadhodnotou, kterou musíme dáti předmětu, který má být hračkou ve vlastním slova smyslu. Budeme-li trochu liberálními, rádi svolíme, aby pro dítě byla hračka potřebou, protože dítě mívá jediné zaměstnání. Hračka pro dítě může míti vlastnost majetku drženího nebo darem obdrženího, což plyne z toho, že dítě potrestám, když mu hračku vezmu, nebo jej obšťastním, když mu hračku daruji; pro dospělé je především hračka nejzávažnějším objektem, kterým se pěstuje společenská vzájemnost s dítětem. Původ hračky je u dospělého, který dítěti hračku dává, což má za následek, že dítě se chce odvděčiti, a nemůže-li jinak, tedy tím, že je hodné a miluje, tedy láskou, hračka je tedy v jistém smyslu výkupným prostředkem, jímž se provokuje ze strany dítěte příchyllost a cit. Výrobce, průmyslník, hračky vyrábí, touto skutečností jest dán význam hračky ve světě hospodářských hodnot, hračka stává se předmětem lidské práce, a tím nabývá všech význačných znaků, které mají ostatní objekty, ve velkém množství vyráběné, které jsou tak nejen pramenem výživy, ale i metami lidského snažení. Obchodní význam hračky jest evidentní, neboť obchody s hračkami zaujímají přední místa, nemineme ulice ve větších městech, aby tam nebyl hračkářský krám. V rámci umění má hračka postavení z nejvýznačnějších, a to proto, že jejím prostřednictvím se umělec, tj. anticipátor vývoje, přibližuje bezprostředně k dítěti, to je nejdůležitějšímu příjemci vývojových směrnic a tvořivých sil, jež umění vyzařuje. To je pro umělce

příležitost, aby zpracovával lidský materiál pro přijetí nové budoucnosti, nových myšlenek a nových pojmových zákonů.“²⁴

Výše uvedený text Sutnar sepsal v roce 1926, v době, kdy se velmi intenzivně zabýval navrhováním hraček a slavil již své mezinárodní úspěchy.

²⁴ SUTNAR, Ladislav. *Výtvarné snahy*. 1926. str. 56

5 PROCES TVORBY

V této kapitole se zaměříme na bližší vysvětlení a popsání procesu tvorby, přesněji charakteru knihy a jeho promítnutí do konečného díla.

5.1 Podoba knihy

Na tomto místě se budeme zabývat charakterem a vyzněním výtvarné podoby knihy pro děti. S tím souvisí formát, volba techniky ilustrací a možnost pohyblivosti knihy, která dodává knize na hravosti.

Zvolila jsem si knihu pro děti, a tudíž mým hlavním inspiračním zdrojem byly nejen knihy a filmy pro ně určené, ale také děti samotné. Tato práce mi dala možnost znovu objevit dětskou stránku mé osobnosti, kterou hluboko v sobě máme všichni zakořeněnou. Ve svém okolí mám spoustu dětí, díky nimž jsem načerpala zkušenosti o tom, co je v dnešní době zajímavé. To vše je důležité v knize zohlednit a do procesu tvorby díla promítnout. Chtěla jsem, aby kniha svým charakterem vedla čtenáře k zájmu o přírodu a probudila dětskou fantazii.

5.1.1 Formát knihy

Před započítím samotného kreslení a zformování mechanismů knihy bylo podstatné určit formát ilustrací i samotné knihy. Formát knihy by měl, dle mého názoru, na první pohled vypovídat o vnitřním charakteru a celkovém vyznění knihy.

Vzhledem k tomu, že se jedná o knihu pro děti a budou ji držet nejčastěji malé dětské ruce, popřípadě ruce rodičů, je zcela logická volba menšího formátu. Je nutné se přizpůsobit a přistupovat k formátu s ohledem na vnitřní stavbu a mechanismy knihy. Problémem těchto neklasicky tvořených knih jsou právě vnitřní přídatné nejen papírové segmenty, které musí mít pro svoji funkčnost dostatek okolního prostoru, a tudíž pro mě bylo zásadní volit menší formát vhodný pro děti a zároveň takový, v němž si bude možné s papírovými částmi hrát, a budou v ní správně fungovat. Zvolila jsem tedy formát 20 x 22 cm. Přičemž zavřená kniha působí čtvercovým dojmem a při rozevření tvoří obdélný pás.

5.1.2 Technika ilustrací a jejich uvedení do pohybu

Jakmile jsem měla ujasněnou podobu knihy z hlediska formátu i námět příběhu, mohla jsem se ponořit do vytváření ilustrací a jejich umístění na jednotlivých stranách. Svou práci jsem nejdříve započala v kresebné výstavbě makety knihy, ve které jsem řešila stránku linie scénografické. K tomu jsem začala vymýšlet jednotlivé pohyblivé prvky dle vhodnosti vložení do příběhu a snažila jsem se také o to, aby na svém místě dokázaly co nejlépe podpořit a posunout linii vyprávění.

Jednotlivé mechanismy jsem vymýšlela a zkoušela je sestavit metodou pokus – omyl. Nikdy předtím jsem si nedokázala představit, jak velké množství papírového odpadu může autor při realizaci takových mechanismů vyprodukovat. Každý jednotlivý prostorový či pohyblivý prvek, který jsem v knize použila, bylo potřeba sestavit jednotlivě a zajistit jeho funkčnost. Při této práci jsem velký důraz kladla na přesnost, jinak by jednotlivé části nefungovaly či se nepohybovaly podle potřeby.

Zvolit výslednou techniku pro zpracování ilustrací pro mě bylo velmi obtížné. Ve své dosavadní tvorbě jsem často využívala kolorované kresby. Pro ilustrace bylo vždy stěžejní, že byly vystavěny na základě pevné kresby většinou tužkou nebo tuší. V tomto případě jsem však chtěla sáhnout po jiném způsobu ilustrace, zaexperimentovat a vyzkoušet něco nového, co by mohlo moji ilustraci odlehčit a oživit. Také abych se neutápěla v mé, mnohdy zbytečně úporné, snaze zachycovat všechny detaily.

Nakonec jsem dospěla k malbě akvarelem. Akvarel je technika malby, při které se barva rozpouští ve vodě. Charakteristické je, že ne zcela kryje a podklad obvykle prosvítá a dovoluje nám tak vytvářet jednotlivé lazurní vrstvy.

5.2 Hračka a její podoba

Důležité bylo zvolit takovou podobu didaktické hračky, aby byla pro děti přitažlivá.

Na počátku zhotovení trojrozměrné knihy stál příběh, od něhož jsem vyvodila podobu, formální řešení. Primární bylo podpořit dětskou zvědavost a variabilitu. Předlohou hračky se stala postava žaludu, který má tělo rozdělené horizontálně na tři části a nabízí nám možnost variace těchto od sebe odlišných částí. Jednotlivé

díly jsou šité z barevných filců²⁵, vlněného vlákna, jehož hlavní vlastností je jeho jemnost a obloučkovitost. Materiál byl volený s přihlédnutím ke vhodnosti pro děti a pro jeho dobrou uchopitelnost, měkkost a příjemnost na dotek. Děti by měly mít možnost hrát si s takovou figurkou, která je pro ně v daný moment něčím přitažlivá a navazuje na příběh knihy. Postavičky jsou uloženy ve filcové tašce.

Druhou podobou hračky je její dřevěná varianta. Jedná se o tři žaludy, které mají tělo rozdělené na tři díly. Na tyto díly je možné nalepit papírové nálepky s vyobrazením očí, nosů a úst. Hračky jsou umístěny v dřevěné skříňce, kde jsou zavěšeny na provázcích, jenž jsou protažené stropem skříňky.

²⁵ Plst neboli filc je netkaná textilie. Klasickou surovinou pro výrobu plsti je ovčí vlna.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Charakter projektu určuje do velké míry termín pop-up book. Na následujících řádcích se budeme věnovat problematice pohyblivých knih, jejich vlastnostem, nástinu historie a konkrétních termínů, které jsou vlastní pohyblivým knihám.

6.1 Termín Pop-up book

Slušelo by se vysvětlit termín a označení knihy jako Pop-up book. Nahlédnout do historie a technologie alespoň základních mechanismů, které tvoří pilíře pohyblivé knihy.

Pohyblivá kniha je kniha prostorová, plastická, mechanická či trojrozměrná, známá v anglickém jazyce pod názvem Pop-up book. Tyto knihy také často nazýváme „živé knížky“. Pop-up znamená například vynořit se, vyskočit, což je pro tento druh knihy typické.

Na první pohled je pro ni charakteristický dojem obyčejné, klasické publikace. Mohlo by se zdát, že může být naprosto nemožné, aby v knize vznikl prostor, hloubka a pohyb jiným způsobem, než pomocí perspektivní ilustrace. Tento zdánlivý pocit se změní v okamžiku, kdy čtenář knihu otevře.

Nejpříznačnější pro pop-up knihu je její dvou či třídídimenzionální podoba. Jedná se o druh prostorových skládaček, kdy se při rozevření knihy, většinou dvoustrany, před námi rozvine prostorová scéna. Odtud už je jen krok k dalším variantám, při nichž se kniha může měnit manipulací a využitím pohybu v knihu – hračku. Plastické knihy s prostorovými ilustracemi porušují klasickou podobu a stavbu knihy právě díky různým tvarům, překladům, vkladům, výřezům papíru atd.

6.1.1 Nahlédnutí do historie termínu pop-up

Nakladatelství Blue Ribbon Press²⁶ našlo způsob, jak uspět na knižním trhu. Ve 30. letech 20. století v New Yorku se jim to podařilo tím, že rozpochovali nejen tradiční pohádky, ale kupříkladu byli prvními, kteří uvedli v pohyb postavy

²⁶ Blue Ribbon Press bylo nakladatelství, které v roce 1930 v New Yorku spolupracovalo s talentovanými umělci, a tak produkovali úspěšnou sérii pohyblivých knih. Pozoruhodné je, že nakladatelství na trhu představilo termín “pop-up”.

Walta Disneye, jako je Mickey Mouse, Flash Gordon, Dick Tracy a další. Prvenství Blue Ribbon Press spočívá i v tom, že bylo prvním nakladatelstvím, které začalo používat pro označení svých pohyblivých ilustrací termín pop-up.

6.1.2 Příbuzné techniky

Práci s papírem a řešením prostoru můžeme vysledovat například u origami a kirigami. Obě techniky jsou si příbuzné. Origami je umění charakteristické skládáním a ohýbáním papíru, v jeho základní formě se pracuje bez lepidla a nůžek. Používá se tenký papír či speciální origami papír. Umění origami a jeho přístup k tvoření s papírem je možné rozdělit do tří kategorií. První je kategorie pohyblivá, která nám dává prostor k manipulování, kroucení a tahání za části papírového výtvaru. Modulární origami zahrnuje více dílů, které jsou složeny v jeden objekt, známé také pod názvem 3D origami. Třetí možností je mokré origami, kategorie, ve které papír navlhčujeme, abychom s ním mohli zacházet jemněji. Tvoří se s ním obvykle komplikované a náročné modely.

Technika kirigami je dalším typem umění, jenž se zabývá manipulací a prací s papírem. Pomocí kirigami můžeme vytvářet prostorové objekty z nastříhaného či nařezaného papíru. Kromě skládání využívá kirigami i nůžky. U takového přístupu je nejtěžší si promyslet výslednou vizualizaci dříve, než započneme práci s nůžkami či řezacím nožem. Jeden špatný stříh může zničit celý náš záměr.

Pop-up spoléhá na práci s nůžkami, lepidlem a většinou se využívá silnější gramáž papíru. Těmto technikám je společné skládání.

6.2 Základní mechanismy prostorových a pohyblivých knih

Nyní se pokusíme vysvětlit a popsat některé z mechanismů a principů, jenž utvářejí pohyb v knize. Techniky, které na následujících řádcích zmíníme, tvoří základ všech pohyblivých publikací. Samozřejmě lze nalézt řadu dalších mechanismů a technik, protože si každý tvůrce většinou upraví či vymyslí své vlastní mechanismy podle účelu jeho tvorby. Bohužel žádná knižní, časopisecká či webová publikace na českém trhu se v současné době nevěnuje, a to ani okrajově, této problematice. V malé míře a převážně jen v původním anglickém

znění lze nalézt jednotlivé názvy mechanismů a principů. Nyní si je představíme.

6.2.1 Volvelles

Rotující části jsou součástí papírových konstrukcí zvaných Volvelles. Jedná se o vyseknuté papírové ručičky, ukazatele nebo disky, které jsou umístěny na horní straně papíru nad sebou. Kruhy se otáčejí kolem své středové, centrální osy a jsou k sobě připevněny kovovým nýtem. Do kruhů nebo ručiček bývají vyseknuty otvory, jenž nám umožňují nahlížet na texty či ilustrace, které jsou umístěny na podkladové stránce.

Kdo vynalezl první mechanické zařízení v knize, nám není známo. Nicméně víme, že jedním z prvních, který nějaké mechanické zařízení použil pro ilustraci svých teorií, byl Raimondo Lullo²⁷ (1235–1316). Vytvořil soustředěné kruhy, které se otáčely kolem společné osy, a po jejich obvodu napsal různé pojmy a výroky. Díky otáčení kruhů byla možnost sestavit různé složené výroky. Svůj způsob pojmenoval *Ars magna*²⁸, z latinského překladu se jedná o spis *Velké umění*. Kolem roku 1275 jej představil. Šlo o první Volvelles.

6.2.2 Wheel

Základem tohoto mechanismu je papírový disk, který je vložen mezi dvěma stranami papíru. K protilehlým stranám je připevněn buď kovovým nýtem, kovovou průchodkou, nebo papírovými segmenty. Většinou v horní části stránky je vyseknut otvor, jenž nám umožňuje prohlížení obrázků, které jsou natištěné po obvodu papírového disku.

6.2.3 Flaps

Jedná se o papírové ilustrované klapky, které jsou přes sebe nalepeny v několika vrstvách. Postupně zvedáme jednotlivé záklopy, které nám začnou odkrývat všechny skryté úrovně ilustrace.

²⁷ Raimondo Lullo, byl katalánský filosof, spisovatel, teolog, misionář, logik a mystik (1233 – 1315)

²⁸ *Raimundus Lullus* [on-line]. [cit. 2015-04-09]. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Raimundus_Lullus>.

6.2.4 Peep show – Tunnel book

Typ tunelové knihy pochází z poloviny 18. století a inspiraci tvůrci čerpali v divadelních kulisách. Jak nám již sám název napovídá, jde o typ pop-up vazby připomínající tunel. Namísto mechanismu zde musíme spíše hovořit o vazbě. Harmonikové sklady tvoří základní konstrukční i nosný prvek a zároveň vytváří jakési boční stěny knihy. Na tyto stěny jsou pak v několika sledech za sebou připevněny papírové rámečky s ilustracemi, které se vzájemně překrývají a vytvářejí tak dojem prostoru. Ke stěžejním součástem knihy patří její přední díl, do něhož je vyseknut otvor, kterým čtenář nahlíží do vnitřního dění scény.

6.2.5 Paper doll book

Obsahem knih byly a jsou vyseknuté papírové panenky v podobě dívek a chlapců většinou pouze ve spodním prádle. Vznikl celý set, kde kromě již zmíněných panenek bylo také papírové oblečení. Děti si tak mohly své panenky převlékat do různých papírových šatů.

6.2.6 Metamorphosis, Transformation

Pod tímto názvem se skrývá velmi složitý druh mechanismu, jenž je tvořen papírovými lamelami, které jsou do sebe vloženy a překrývají se přes sebe. Zatažením za určitou část mechanismu, táhlo či úchytku, dojde k proměně ilustrací do zcela jiné scény. Při této akci se transformuje jedna ilustrace do druhé a tím dojde i ke změně příběhu. Lamely, na nichž jsou ilustrace zachyceny, jsou důležité pro přeměnu motivů a mohou být sestaveny vertikálně, horizontálně nebo do kruhu.

6.2.7 Pull tabs – Tab mechanical

Jedná se o mechanické či tahací karty fungující na velmi jednoduchých principech, ale mohou být také velmi komplikované. Pod tímto názvem se skrývá označení několika typů mechanismů, které dokáží ilustraci v ploše vdechnout pohyb. Akce či animace pak vzniká v momentě, kdy zatáhneme nebo posuneme určitou část ilustrace a jedním zatažením rozpohybujeme třeba i několik dílů ilustrace najednou. Tento posuvník je většinou papírový proužek, který přesahuje formát knihy. Při tvorbě složitějšího mechanismu bývá zapotřebí i kovových segmentů.

6.2.8 Multiple layers

Multiple layers v překladu znamená více vrstev. Většinou jsou knihy s takovými mechanismy zkonstruovány a navrženy tak, aby byly rozevřeny v pravém úhlu, na stranách s těmito prvky jsou umístěny ilustrace i v několika vrstvách. Po rozevření knihy se zobrazí trojrozměrná scéna přesahující mnohdy formát knihy.

6.2.9 Living models – Double page pop-up

Jedná se o pojem, kterým se označují doslova žijící ilustrace, na něž je možné nahlížet ze všech čtyř stran. Možnost nahlížení však není závislá na způsobu sestavení mechanismu. Připomínají nám tak spíše už celé objekty. Tyto ilustrace jsou umístěny na celé dvojstránce knihy (viz příloha č. 16).

6.3 Technologické prvky knihy

Knihy nabízí rozmanité pohyblivé a prostorové prvky či mechanismy téměř na každé její dvoustraně. Můžeme v ní najít transformaci, otáčivý papírový disk, klapky, či ilustrace vícevrstvé, pohyblivé, a mnohé další. Mají za úkol podpořit vyznění a zobrazení příběhu knihy pro její větší náboj. Všechny jsou tvořeny z daných ilustrací a připevněny k dvoustránám pouze pomocí papírových segmentů. Pro snadnější manipulaci jsem volila tři tloušťky neboli gramáže papíru. Jedná se zde o papír gramáže 100, 160 a 250.

6.4 Technologie a specifika výroby hračky

Pro dostatečné možnosti hry s díly těl žaludů jsem zvolila pět celých figurek. Jednotlivé postavy jsou individuální a mají různé tvary i barvy plsti, aby se od sebe dostatečně lišily.

Nejdříve jsem si vytvořila šablony a vyřezala základní díly z lepenky jako stříhy pro vyřezání plsti a další jako výztuhy jednotlivých dílů. Filc byl následně sešit nití, ručně i strojově. Díly jsou vycpané vatou a na jejich části jsou přišité suché zipy, které nám dávají možnost spojení všech tří částí dohromady. Poslední čtvrtou část, kterou jsem přidala, je vrchní číška, kterou můžeme sundávat. Tvořena je z malých plstěných kosočtverců jednotlivě našitých na půlkruhové základě, které dodávají kloboučku na plasticitě.

Končetiny postav jsou sešité rovněž z filcu, ale vyplněny čistítky na dýmky, které jsou opatřeny drátkem. Využila jsem je z důvodu požadované ohebnosti a větší hratelnosti s postavami. V chodidlech figurek jsou umístěny magnety.

Pro snadné přenášení jsem vytvořila tašku pro hračky (viz příloha č. 30), která po rozevření slouží jako deka, na které si může dítě hrát. Nejprve jsem narýsovala střih a vytvořila jednotlivé papírové díly. Podle nich jsem nastříhala vrchní části tašky z filcu hnědé a zelené barvy a vnitřní součásti z fleecu²⁹ stejných barev ale zrcadlově uspořádaných. Vrchní i vnitřní středové části byly prošity na stroji do kosočtverců a ručně našity malé kosočtverce. Po sestavení vnitřní části tašky, jsem do vnějších dílů všila čokoládově hnědé kostěné rozpínací zipy 30 cm délky. Po jejich rozepnutí vznikne z tašky deka ve tvaru kruhu. Do středu filcového dílu jsem všila poutko pro přenášení. Po obvodu jsou našité proužky sloužící k protažení šňůrky pro úplné uzavření, a také docílení vzhledu žaludu. Nakonec jsem oba díly sešila k sobě, obrátila a ozdobně prošila po obvodu z důvodu zpevnění celé práce (viz příloha č. 31).

U dřevěné verze byla nejprve vytvořena šablona, určující tvar a velikost figury žaludu. Tento vzor pro soustruh byl vyříznut lupénkovou pilkou z překližky. Po vysoustružení byly do jednotlivých dílů těl žaludů provrtány otvory pro provlečení tkaničky na uchopení, na ruce a nohy. Posléze jsem figury namořila a nalakovala ve třech odlišných přírodních odstínech hnědé, stejné barvy jsou použity u jednotlivých dílů dřevěné skříňky. Skříňka nabízí možnost zavěšení třech kompletních postav žaludů díky vždy dvěma otvorům pro každého. Krabička je zepředu i zezadu uzavíratelná posuvnými dvířky, po jejichž odstranění lze s hračkami pohupovat (viz příloha č. 21).

²⁹ Fleece neboli flís je měkká výplňková nebo vlasová pletenina, po obou stranách silně počesaná. Z flísu se vyrábějí mj. mikiny a bundy.

7 POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA

Výsledkem celého procesu tvorby je skicář, maketa knihy, autorská kniha a soubor hraček.

7.1 Příběh knihy

Knihy vypráví zdánlivě obyčejný příběh, který se stal jednoho větrného podzimního dne. Ocitáme se v blíže nespecifikovaném přírodním prostředí, kdesi na paloučku, na kterém už od nepaměti rostly čtyři krásné převeliké duby. Toho dne foukal až neobvykle silný vítr, který si pohrával s korunami stromů ze strany na stranu, okolo nich listů tančilo prostorem. Žaludy se začaly větrnými hrátkami kymáčet. Náš příběh se soustředí na jeden konkrétní žalud.

„Co mě to budí?“ pomyslí si žalud Bohdáněk, promne si očka a kouká. V tu chvíli začíná jeho cesta. Příběh vypráví o žaludu Bohdanovi, jenž ztratí klobouček. Myslí si, že bez něj nemůže žít a nutně ho musí najít. Jeho putování je plné strastí ze skutečného světa v podobě ohrožení na jeho životě Nosatcem Dubovým, či hrozby sežrání divokým prasetem. Do příběhu jsem včleňovala skutečné situace, do kterých se sami děti mohou dostat, a tak si je lépe mohou představit. Například, když Bohdan spatří svoji pokrývku hlavy, číšku, se kterou si házejí jiní žaludí kluci. Ti mu ji nechtějí vrátit a hodí číšku do potoka. Bohdáněk se vrhá do potoka, aby ji našel.

Na své cestě Bohdan zjišťuje, že mu byl klobouček odcizen. Podstatné je, že na konci příběhu si uvědomí, že se po celou dobu hnal za něčím, co vlastně není pro jeho život vůbec nutné, a že se z něj stane něco velikého a potřebného. Jeho číška může posloužit někomu jinému a on ji už nepotřebuje.

Stane se z něj statný strom. Strom, který jednoho dne, až přijde čas, stvoří další zajímavá dobrodružství. Jedná se v podstatě o nekonečný příběh, cyklus, který se stále opakuje.

7.2 Popis ilustrací a jejich charakter

Knihy je prostoupena celostránkovými ilustracemi s minimálním množstvím textu, aby nám tak příběh vyprávěly. Dynamiku ilustrací podporují pohyblivé

a prostorem prostupující konstrukce, které taktéž napomáhají menší potřebě slovního doprovodu.

Zvolenou technikou je akvarel, který dokáže jemně podpořit vyprávění z přírody. Problém, který se však v průběhu realizace knihy naskytl, byl v podobě finálního tisku ilustrací. Přiblížit se barevnosti originálu se zdálo nemožné. Do vnitřní části knihy byl zvolen lehce tónovaný papír Rives tradition³⁰, který přispívá ke zjemnění ilustrací díky větší savosti papíru. Divákovy oči se při sledování stránek neunaví tak rychle, jako při sledování běleného papíru. Přiklonila jsem se k této volbě papíru i z důvodu haptického, aby byl příjemný i z hlediska doteku.

Pro větší objem knihy se gramáž stala důležitým faktorem, jejíž volbu bylo nezbytné patřičně zvážit. Nabízené varianty papírů s velkým rozsahem jejich tloušťky a dostatečnou škálou odstínů tónování jsou velmi malé. Je nutné pro mobilní či vybíhající elementy využít silnější tloušťku papíru, aby odolaly tahání a celkově manipulaci s nimi. Proto bylo nutné na strany nepohyblivé či podkladové využít nižší gramáž.

7.3 Volba písma a sazba textu

Vhodná volba písma pro dětskou literaturu byla důležitou součástí tvůrčího procesu. Vzhledem k menšímu rozsahu doprovodného textu jsem zpočátku chtěla zvolit vlastní typ ručního písma. Domnívala jsem se, že je ideální, působí příjemně a hravě. Avšak při utváření knihy jsem dospěla do fáze, kdy jsem zjistila, že by taková podoba textu celkovému vyznění spíše uškodila. Ilustrace zaplňují celé strany, a přestože textu není mnoho, hledala bych mu na některých stranách vhodný prostor jen velmi těžko a napomáhala bych k nečitelnosti, což samozřejmě není žádoucí.

Vybrala jsem pro sazbu vnitřního vypracování knihy bezpatkové písmo Qlassik Bold ve 14 až 15 bodech, velikost byla zvolena optimální pro menší i větší čtenářské kategorie. Obecně se mluví o lepší čitelnosti patkových písem. Jak je již napsáno výše, text není tak rozsáhlý, a proto jsem zvolila font s písmeny, jež jsou tvarově čistá a graciózní. Stejně písmo jsem využila také při tvoření obalu knihy, na němž jsem vzhledem ke klidnějšímu řešení oproti bohatšímu obrazovému

³⁰ Rives tradition je jemně ražený papír a kartón

zpracování vnitřní struktury měla prostor využít ručně malovaného titulu knihy. Navíc mě oslovila základní podoba minusky „o“, jejíž shodu s podobou tvaru žaludu jsem využila při sazbě textu.

Samotné sazbě textu by mělo předcházet určení si zrcadla sazby. Stejně tak, jako logicky vyplývá volba formátu před počátkem samotného ilustrování knihy. Pro knihu nebylo možné volit přesně vymezený prostor pro sazbu, jak je tomu například při sazbě beletrie. Atypičnost při zpracování dětských knih je očekávaná. Vzhledem k charakteru, i k celkovému zpracování knihy, je kýžená sazba vložena do příhodného prostoru, který je udáván z hlediska harmonického vyznění knižních dvoustran. Do značné míry takovýto prostor určují mechanické elementy knihy.

7.4 Struktura a podoba knihy

Vzhledem k tomu, že vnitřní struktura knihy je založena na pohyblivých živých prvcích, jsem volila klidnější podobu desek knihy. Desky a hřbet knihy jsou opatřeny potahovým papírem s tiskem motivu dřeva, jehož lehká struktura je tvořena tahy štětcem v hnědých tónech. Na přední straně desek je výřez číšky žaludu. V průřezu vidíme titul knihy. Tento průřez nás pomyslně zve k nahlédnutí. Nebylo třeba využít celé podoby žaludu. Nenásilně tak naznačuje celou problematiku, zároveň nic neprozrazuje, opticky v našem oku vytváří dojem celého žaludu. Po rozevření knihy se dostáváme na předsádku, která je tvořena pouze prázdnou stranou s názvem knihy (viz příloha č. 22).

V tiráži se setkáme pouze s informacemi o knize a s motivem jednoho dubového lístku, čímž je naznačeno ukončení knihy a její dozvuk.

Celá kniha, její vazba a vnitřní mechanismy byly vypracovány a zkompletovány svépomocí (viz příloha č. 24-27), jelikož se jedná o specifickou podobu s individuální potřebou zpracování. Co se týče vazby, jedná se o knihu, pro kterou je nejvhodnější lepení jednotlivých stran k sobě, aby se tak zakryly vnitřní papírové soustavy a ústrojí.

Knižní blok je začištěn ručně šitými kapitálky v barevné kombinaci okrové a tmavě hnědé bavlnky (viz příloha č. 23). Kapitálek je vlepený v deskách namísto knižního bloku, jak je tomu u běžných knih. Z důvodu už tak komplikovaného otevírání jednotlivých dvoustran jsem volila takovýto způsob řešení.

7.5 Trojrozměrná hračka

Výsledná podoba první verze hračky zahrnuje pět kusů filcových figurek žaludů s rozmanitými díly těla, kloboučku a s různými podobami očí, nosu i úst (viz příloha č. 28). Tyto žaludy jsou doplněny o další důležitou součást výtvoru, o příruční tašku, ve které jsou umístěny (viz příloha č. 29).

V druhé variantě hračky dřevěné se setkáme se třemi postavami žaludů a s dřevěnou skříňkou, která nám dovolí po obou stranách vysunout její desky, na jejichž vnitřních stranách jsou nalepeny tisky s výjevy scén z knihy *Jednoho podzimního dne* (viz příloha č. 32). Na vnější přední výsuvné desce je nalepen motiv kloboučku vyřezaný z překližky.

Volila jsem dvě podoby hračky z důvodu možnosti volby mezi diametrálně rozdílnými materiály, které se liší svými haptickými a optickými vlastnostmi.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

„Přirozeností člověka je hledání radosti.“ Jan Werich³¹

Pevně věřím, že přínosem a výsledkem mého snažení jsou kniha a hračka, které dokáží vnést radost a vykouzlit úsměv na tvářích uživatelů, že se mi podařilo zakomponovat do knihy i něco málo z chodu a fungování přírody, a tak její budoucí čtenáře navnadit na zájem o prostředí, ve kterém žijí. Sami si určíme, jak chceme a budeme žít. Příroda je součástí našich domovů, vytváří životní podmínky člověku, ovlivňuje svou přirozenou krásou i náš duševní život. Je důležité ji zachovat pro další generace, umožnit fungování i ostatním živým organismům. Z přírody také čerpáme energii a sílu. Do budoucna bych ráda doplnila knihu o CD s rozmanitými zvuky přírody, které by tvořily sluchové podmalování ilustrovaného příběhu.

Pojetím knihy jsem se snažila zaujmout téměř všechny věkové kategorie. Záměrem již od počátku bylo vytvořit knihu, kterou mohou brát do rukou děti starší, které si ji čtou a prohlíží samy, stejně tak rodiče, kteří si knihu prohlíží s těmi menšími, i nejmenší děti, které sice textu zatím nerozumí, ale osloví je právě skrze obrázky. Prostřednictvím tohoto projektu se mi snad podařilo rozvíjet dětskou imaginaci, fantazii, představivost, aby si děti více hrály i s obyčejnými věcmi a hledaly zajímavosti a neobvyklosti i v běžně nás obklopujících předmětech. Příkladem bych uvedla, když si vzpomenu na své dětství, že mojí oblíbenou činností bylo vaření kytíčkové polévky s trávou, hlínou, či s přidanou masovou pochoutkou v podobě žížaly.

Je škoda, že v současné době se na knižním trhu neseťkáme s kvalitně zpracovanými publikacemi tohoto typu. Většina titulů z té tak malé produkce nemá kvalitní ilustrační doprovod a mnohdy ani nápaditě rozpohybované prvky. Jistě to také souvisí právě s vyšší cenou, kvůli které takové knihy hůře hledají svého kupce. Autoři těchto knih možná někdy spoléhají spíše na efektnost prvků knihy a ilustraci již nevěnují dostatečnou pozornost.

³¹ Jan Werich [on-line]. [cit. 2015-03-13]. Dostupné z WWW: <http://cs.wikiquote.org/wiki/Jan_Werich >.

8.1 Pozoruhodná práce

Kniha by měla sloužit k tomu, abychom se k ní s chutí vraceli, k opětovnému listování. Důležité je celkové vyznění knihy, úprava. Na stupni umění a důmyslnosti v tvorbě knih sestavovaných pomocí techniky pop-up byla některým věnována pozornost jako literárním dílům. Pro přesnou představu můžeme uvést pozoruhodnou práci, která mě svými bohatými hlavně prostorovými objekty opětovně překvapuje svojí složitostí vyskládání. Tuto pozornost si podle mne právem zaslouží kvůli svým originálním a propracovaným pohyblivým prvkům. *Star Wars: Pop-Up průvodce po Galaxii*³² dílo vytvořené Matthewem Reinhardtem³³ je jedním z takových příkladů (viz příloha č. 17).

³² REINHART, Matthew. *Star Wars: A Galactic Pop-Up Adventure*. London: Orchard Books, 2012. ISBN 978-0-545-17616-3.

³³ Matthew Reinhart, je autor dětských knížek, ilustrátor a papírový inženýr (* 21. září 1971)

9 SILNÉ STRÁNKY

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

Jiří Mahen³⁴

Silné stránky této práce spatřuji v informacích, které jsem pro stvoření knihy načerpala. Při studování materiálů, pročítání knih zabývajících se přírodou jsem se tak mohla obohatit o mnoho nových informací a skrze příběh o žaludu Bohdanovi je tak promítnout do své tvorby. Je totiž velmi důležité, aby všechny skutečnosti, se kterými ve vyprávění zacházím, byly opřeny o reálná fakta. Přínosem práce je právě její informativní část, kterou jsem začlenila do příběhu. Například v podobě povinné literatury ve stromové škole, kde dětem představuji dubové škůdce. Myslím si, že prostřednictvím takových informací je možné v dětech probudit přinejmenším zájem o některé jednotlivosti, které tvoří přírodu. Důležitost lepšího zprostředkování informací dětem kupříkladu dokazuje mé nedávné znepokojivé zjištění z televizních zpráv o tom, že děti ve většině v dnešní době neznají ani plody dubu.

Možnost návratu do dětských let je dozajisté aktivem takového projektu, který jde ruku v ruce se zapojením hravosti v ilustracích a jejich pohybu pro oživení knihy. Využitím atypických prvků, které klasické podobě knih nejsou vlastní, možnostmi experimentu, prací s prostorem a rozvíjením úplně jiného vnímání knihy, jsem usilovala o to, aby čtenáře, jak dětského, tak i dospělého, kniha bavila.

Před našima očima se rozevírají či pohybují papírové součásti ilustrací a vytváří tak malé přenosné divadlo. Myslím si, že takový typ knih, které pracují s pohybem a s trojrozměrným prostorem, mohou udržet dětskou pozornost lépe než klasická kniha. V dnešní době je problém vzbudit v dětech zájem o knížky, protože jsou velmi lehce ovlivnitelné, a to především televizními pořady či počítačovými hrami. Proto je velmi dojemné vidět překvapené dětské oči, které mají radost z prohlížení knihy.

Mezi mé silné stránky patří ovládání ručních prací, které jsem při tvorbě knihy a hračky zužitkovala. Od útlého věku jsem vyšívala, navlékala korále, vytvářela

³⁴ Jiří Mahen. [on-line]. [cit. 2015-03-13]. Dostupné z WWW: <<http://citaty.net/autori/jiri-mahen/>>.

nejrůznější šperky či šila oblečení. Obecně se velmi zajímám o ruční práce a hlavně o práci s nejrůznějšími materiály, neboť tyto činnosti mě uklidňují a nabíjejí energií.

10 SLABÉ STRÁNKY

Mou slabší stránkou je prostorové myšlení a technická dovednost. Nikdy jsem se necítila jistě při rýsování, technickém kreslení či sestrojování různých přesně vyměřených objektů. Velmi náročné bylo vymyslet funkčnost pohyblivých prvků knihy. Charakteristická pro stavbu pop-up knih je přesná exaktní pohyblivost a složitost, kterou kniha vyžaduje k opakovanému rozevření a správné funkčnosti. Návrat prvků do své počáteční, původní podoby je samozřejmostí.

Mou nespokojenost s ohledem na tuto práci vykazuje funkčnost otevírání jednotlivých dvoustran a knižního bloku. Jednotlivé strany se napínají a pro případný budoucí tisk by bylo nutné u knihy vyřešit toto pnutí, například nastavením poslední dvoustrany tak, aby se kniha celkově lépe rozevřela a bylo nám umožněno ji snadněji prohlížet.

Při takovéto tvorbě jsou zvýhodněni autoři, kteří mají smysl pro práci s prostorem a pro přesnou orientaci v něm, kupříkladu již zmíněná osobnost Vojtěcha Kubašty, jenž měl nesmírnou výhodu, že do své práce s pohyblivou knihou pro děti promítl své zkušenosti ze studia na Českém vysokém učení technickém v Praze. To mu nesporně nahrávalo a dopomáhalo k vymýšlení složitých mechanismů a vedlo k rychlejší produktivitě práce.

Zjevný problém spatřuji v tom, že tyto knihy jsou velmi nákladné na své zpracování, zkompletování jednotlivostí knihy a následné vydání.

V čem bych se chtěla do budoucna polepšit, jsou úpravy ilustrací v grafickém softwaru Adobe Photoshop. Při korekturách mě omezuje ne zcela dokonalá znalost ovládnutí programu. Na druhou stranu jsem se naučila úpravě dokumentů, kupříkladu abych se ve výsledném tisku co možná nejvíce přiblížila originálu. Problematika nesouladu výsledného výstupu ilustrací s originálem, mě provázela po celý čas tvorby. Bohužel nastavení barev a konečnou podobu tisku nemůžeme ovlivnit pouze sami, ale je zde závislost na zvoleném papíru, na daném typu a opotřebení tiskárny a na mnoha dalších faktorech.

Mou slabou stránkou je určitý dojem z nikdy nedokončené práce. Nechci naznačit, že se svojí diplomovou prací nejsem spokojena, ale můj problém spočívá ve včasném ukončení práce a v uznání zhodnocení dokončenosti

ilustrací. Stále trpím potřebou ilustrace doplňovat o další detaily, které bývají mnohdy zbytečné. A tak jsem se na svůj nedostatek v diplomové práci zaměřila a snažila se jej utlumit a omezit v co největší míře, jak jsem toho byla jen schopná. Vím však, že kdykoli si vezmu knihu i hračku do rukou, budou mě napadat nové a možná i lepší úpravy a příběhy.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

- [1] AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. *Formát*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2011. 182 s. ISBN 978-80-251-2966-1.
- [2] AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. *Tisk a dokončovací práce*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2011. 176 s. ISBN 978-80-251-2968-5.
- [3] BRANALD, Adolf; REXA, Daniel; KUBAŠTOVÁ, Dagmar Vrkljan. *Utajený kouzelník Vojtěch Kubašta*. 1. vyd. Praha: Gallery, 2006. 88 s. ISBN 80-86990-09-5.
- [4] BURIAN, Vlasta. *Veselé vyprávění dětem*. 1. vyd. Červený Kostelec: Doležalovo nakladatelství, 1941. 108 s.
- [5] COOMBES, Allen J. *Stromy: Obrazový průvodce k více než 500 druhů stromů z celého světa*. 1. vyd. Martin: Osveta, 1996. 320 s. ISBN 80-88824-16-8.
- [6] ČAPEK, Karel. *Bajky a podpovídky*. 2. vyd. Praha: Československý spisovatel, 1961. 189 s.
- [7] DE SAINT-EXUPÉRY, Antoine. *Malý princ – Velká obrazová kniha*. 3. vyd. Praha: Albatros, 2014. 60 s. ISBN 978-80-00-03581-9.
- [8] HOLZSWARTH, Werner. *O krtkovi, který chtěl vědět, kdo se mu vykakał na hlavu*. 1. vyd. Praha: Volvox Globator, 2009. 22 s. ISBN 978-80-7207-726-7.
- [9] KUBAŠTA, Vojtěch. *O Červené karkulce*. 1. vyd. Praha: Artia, 1957. 18 s.
- [10] MEZERA, Alois. *Naše stromy a keře*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1969. 426 s. ISBN 13-907-89.
- [11] MIKULA, Alois. *Naše stromy a keře*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1976. 149 s.
- [12] NĚMCOVÁ, Božena. *Nejkrásnější pohádky*. Červený Kostelec: Doležalovo nakladatelství, 1941. 161 s.
- [13] REINHART, Matthew. *Star Wars: A Galactic Pop-Up Adventure*. London: Orchard Books, 2012. ISBN 978-0-545-17616-3.

- [14] STEHLÍKOVÁ, Blanka. *35 československých ilustrátorů 1953 - 1988*. Praha: Artia, 1988. 35 s.
- [15] ŠKODA, Eduard; ŠKODOVÁ, Helena. *Už vím proč*. 1 vyd. Praha: Albatros, 1979. 140 s.
- [16] ŠKODA, Eduard; ŠKODOVÁ, Helena. *Zákulisí velkoměsta*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1982. 152 s. ISBN 13-781-82.
- [17] ŠRUT, Pavel. *Lichožrouti*. 1. vyd. Praha: Paseka, 2008. 232 s. ISBN 978-80-7185-932-1.
- [18] WIGAN, Mark. *Vizuální myšlení – Umění ilustrace*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2010. 176 s. ISBN 978-80-251-2970-8.

b) Internetové zdroje

- [19] *Ars magna* [on-line]. [cit. 2015-04-09]. Dostupné z WWW: <http://translate.google.cz/translate?hl=cs&sl=it&u=http://it.wikipedia.org/wiki/Ars_magna&prev=search>.
- [20] *Blue Ribbon Publishing* [on-line]. [cit. 2015-03-13]. Dostupné z WWW: <<http://www.library.unt.edu/rarebooks/exhibits/popup2/blue.htm>>.
- [21] FENCL, Ivo. *Stoletý Vojtěch Kubašta. Světový ilustrátor v Česku skoro neznámý*. [on-line]. [cit. 2015-03-13]. Dostupné z WWW: <<http://www.citarny.cz/index.php/knihy-lide/autori-a-knihy/ilustratori-a-knihy/2919-kubasta-zivot-a-dilo>>.
- [22] *Glossary of pop-up terms* [on-line]. [cit. 2015-03-13]. Dostupné z WWW: <<http://www.popuplady.com/about03-glossary.shtml>>.
- [23] *Jan Werich* [on-line]. [cit. 2015-03-13]. Dostupné z WWW: <http://cs.wikiquote.org/wiki/Jan_Werich>.
- [24] *Jiří Mahen*. [on-line]. [cit. 2015-03-13]. Dostupné z WWW: <<http://citaty.net/autori/jiri-mahen/>>.
- [25] *Kirigami* [on-line]. [cit. 2015-03-13]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Kirigami>>.

- [26] *Ladislav Sutnar* [on-line]. [cit. 2015-03-13]. Dostupné z WWW: <<http://www.fdu.zcu.cz/cz/359-ladislav-sutnar>>.
- [27] *Ladislav Sutnar* [on-line]. [cit. 2015-03-13]. Dostupné z WWW: http://cs.wikipedia.org/wiki/Ladislav_Sutnar>.
- [28] *MATYÁŠOVÁ, Judita. Zapomenutý výtvarník Vojtěch Kubašta pracoval i pro Walta Disneyho.* [on-line]. [cit. 2015-03-13]. Dostupné z WWW: <http://www.lidovky.cz/zapomenuty-vytvarnik-vojtech-kubasta-pracoval-i-pro-walta-disneyho-1g9-/lide.aspx?c=A140531_215141_lide_ele>.
- [29] *Origami* [on-line]. [cit. 2015-03-13]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Origami>>.
- [30] *Pop-up book* [on-line]. [cit. 2015-03-13]. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Pop-up_book>.
- [31] *Raimundus Lullus* [on-line]. [cit. 2015-04-09]. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Raimundus_Lullus>.
- [32] *STULÍROVÁ, Markéta. Ilustrace Vojtěcha Kubašty prostupují napříč časem i prostorem.* [on-line]. [cit. 2015-03-13]. Dostupné z WWW: <http://www.denik.cz/ostatni_kultura/ilustrace-vojtecha-kubasty-prostupuji-napric-casem-i-prostorem-20140523-1c7e.html>.
- [33] *Vojtěch Kubašta – geniální ilustrátor, který pracoval pro společnost Walt Disney* [on-line]. [cit. 2015-03-20]. Dostupné z WWW: <<http://www.cesky-dialog.net/clanek/6147-vojtech-kubasta-genialni-ilustrator-ktery-pracoval-pro-spolecnost-walt-disney/>>.

c) Filmové zdroje

- [34] BALEJ, Jan. *Jedné noci v jednom městě*. [film]. Česko, 2007.

d) Výstava

- [35] *100x Vojtěch Kubašta*. 18. 9. - 9. 11. 2014 Praha: Výstavní sál Galerie Klementinum.

12 RESUMÉ

For my diploma thesis I have chosen the topic of an illustrated movable book based on my own story for children's readers. The main goal of my diploma thesis is to create a pop-up playful book with my own story and to complement this work in a three-dimensional toy. I have concentrated on this project, because I like working with children. I am interested in children's illustration and creating new things for them. These facts were the most important for my decision when choosing this topic.

In previous years I tried to create works which dealt with space, mobility and experiment at the Ladislav Sutnar's Faculty of Design and Art. Thematically, I have always focused on works for children and children have always been an inspiration for me as well.

My intentions and goals were to develop a kind of this book and to make this type of book while processing technology books into a broader awareness of the company. However, processing this type of book is rather demanding. The components of these books are paper inset mechanisms, which prove their distribution to a small extent.

I would especially like to highlight the personality of Vojtěch Kubašta from the Czech Republic, particularly his work of art. In his creation he dealt with pop-up books for children. His sensitivity and accuracy to solve this complicated issue is remarkable. He studied architecture through which he developed the spatial feeling, that is very important for creating this type of book.

Vojtěch Kubašta inspired me a lot and he accompanied me in my project. I have devised and tested the mechanisms on the method: an attempt - a mistake. Every single spatial or moving element I used in the book was necessary to construct individually and to ensure its functionality. In this work I put great emphasis on accuracy, which provides the functionality of moving parts.

With regard to the technique used, I came to watercolor painting. The characteristic of watercolor is that they do not completely cover a substrate and allow us to create when using individual layers of semitransparent color. I wanted to revive and lighten the illustration through these layers of colours.

The second part of the diploma thesis is a three-dimensional toy. I made five pieces of detachable wooden and cloth acorns, which be changed in the individual parts of the body. The body of acorn consists of three parts. Children can develop their imagination when using these toys.

The story of the book tells us about an acorn named Bohdan, who lost his hat. They think he cannot live without it. He is trying to find his hat. His journey is full of tribulations from the real world. The threats on his life represent Acorn Weevil and the threat of being eaten by a wild boar.

I incorporated real situations into the story. Children can imagine these situations better. On his way the acorn discovers that his cap was stolen. What is important is that at the end of the story he realizes that all the time he was chasing after something that he did not really need. His hat can also serve someone else and he does not need it for quite a long time. One day he becomes a great and robust tree and when autumn comes, it will create other interesting adventures. This is basically a never-ending story cycle that keeps repeating.

In my work I reflected my personal ties to the environment in which I live. I live in a small village named Červený Hrádek near a bigger town of Sedlčany. I live in a house that is built in the direct vicinity of a park, a creek and a pond. The important thing for me was to approach the landscape environment and to awaken children's curiosity in this direction.

I was trying to arouse the interest of young readers to walk in the countryside and to increase their interest in how the nature works. The story was based on one of my days when I was sitting on a bench near a creek near my house. The wind was blowing and acorns began to fall from the tree. One hit me in the head, then it fell to the ground. The hat separated from this acorn and lay around it among a lot of other acorns. And so was the basic part of the story about an acorn, which is looking for his stray hat.

13 SEZNAM PŘÍLOH

a) Studijní projekty vzniklé na fakultě:

Příloha č. 1 – Alena Krchová, Bakalářská práce - *Komiks o životě a díle Karla Čapka, grafické řešení k devíti deskám a přebalům jeho knih*, vlastní foto, 2012

Příloha č. 2 – Alena Krchová, Karel Čapek – kniha *Bajky a podpovídky* – ukázka ilustrace k povídce *Vynálezce*, vlastní foto, 2010

Příloha č. 3 – Alena Krchová, *Zoubkovo dobrodružství*, vlastní foto, 2011

Příloha č. 4 – Alena Krchová, ukázka z autorské knihy *Tonda v zemi bez slunce*, vlastní foto, 2013

Příloha č. 5 – Alena Krchová, taštička ve tvaru planety Gerlimo s hračkami pro děti, z autorské knihy *Tonda v zemi bez slunce*, vlastní foto, 2013

Příloha č. 6 – Alena Krchová, autorská kniha *cirkus Klapeto*, vlastní foto, 2013

Příloha č. 7 – Alena Krchová, *V říši hmyzu* – ukázka leporela a modelu, vlastní foto, 2014

Příloha č. 8 – Alena Krchová, *Fabulující proměnná zvířata*, vlastní foto, 2015

Příloha č. 9 – Alena Krchová, ukázka ze série malovaných laviček pro charitativní projekt Rotary klubu, *Plzeňské lavičky*, vlastní foto, 2015

b) Inspirační zdroje:

Příloha č. 10 – Vojtěch Kubašta – ukázka tvorby – *Betlém*

Příloha č. 11 – Pavel Šrut – *Lichožrouti* – ukázka ilustračního doprovodu Galiny Miklínové

Příloha č. 12 – Antoine de Saint-Exupéry – *Malý princ* – Velká obrazová kniha

Příloha č. 13 – Werner Holzwarth – *O krtkovi, který chtěl vědět, kdo se mu vykakal na hlavu*

Příloha č. 14 – Jan Balej – *Větvička a ploutvička* z filmu *Jedné noci v jednom městě*

Příloha č. 15 – Ladislav Sutnar – *Slon*

Příloha č. 16 – Vojtěch Kubašta – Living models – Double page pop-up - *Kryštof Kolumbus objevuje Ameriku*

Příloha č. 17 – Matthew Reinhart - *Star Wars: A Pop-Up Guide to the Galaxy*

Příloha č. 18 – ukázka z prostředí, ve kterém žiji, Červený Hrádek u Sedlčan, vlastní foto, 2015,

Příloha č. 19 – ukázka zámku Červený Hrádek u Sedlčan, naproti němuž bydlím v rodinném domě, vlastní foto, 2013

c) Průběh tvorby praktické části diplomové práce:

Příloha č. 20 – Alena Krchová, ukázky, na nichž maluji ilustrace a kompletuji knihu *Jednoho podzimního dne*, vlastní foto, 2015

Příloha č. 21 – Alena Krchová, ukázky, na nichž pracuji na dřevěné variantě hračky, vlastní foto, 2015

d) Finální podoba praktické části diplomové práce:

Příloha č. 22 – Alena Krchová, výsledná vnější podoba knihy *Příběh jednoho dne*, vlastní foto, 2015

Příloha č. 23 – Alena Krchová, výsledná vnitřní podoba knihy *Příběh jednoho dne*, vlastní foto, 2015

Příloha č. 24 – Alena Krchová, výsledná vnitřní podoba knihy *Příběh jednoho dne*, vlastní foto, 2015

Příloha č. 25 – Alena Krchová, výsledná vnitřní podoba knihy *Příběh jednoho dne*, vlastní foto, 2015

Příloha č. 26 – Alena Krchová, výsledná vnitřní podoba knihy *Příběh jednoho dne*, vlastní foto, 2015

Příloha č. 27 – Alena Krchová, výsledná vnitřní podoba knihy *Příběh jednoho dne*, vlastní foto, 2015

Příloha č. 28 – Alena Krchová, výsledná forma filcové hračky, ukázka prohození jednotlivých částí těl figurek, vlastní foto, 2015

Příloha č. 29 – Alena Krchová, výsledný vzhled příruční tašky k šité variantě hračky, *vlastní foto, 2015*

Příloha č. 30 – Alena Krchová, výsledný vzhled příruční tašky k šité variantě hračky, ukázka manipulace a uzavření, *vlastní foto, 2015*

Příloha č. 31 – Alena Krchová, výsledný vzhled příruční tašky k šité variantě hračky, ukázka její vnější a vnitřní výsledné rozložené podoby včetně figurek, *vlastní foto, 2015*

Příloha č. 32 – Alena Krchová, výsledné ztvárnění dřevěné varianty hračky, včetně skříňky, ve které jsou figurky zavěšeny, *vlastní foto, 2015*

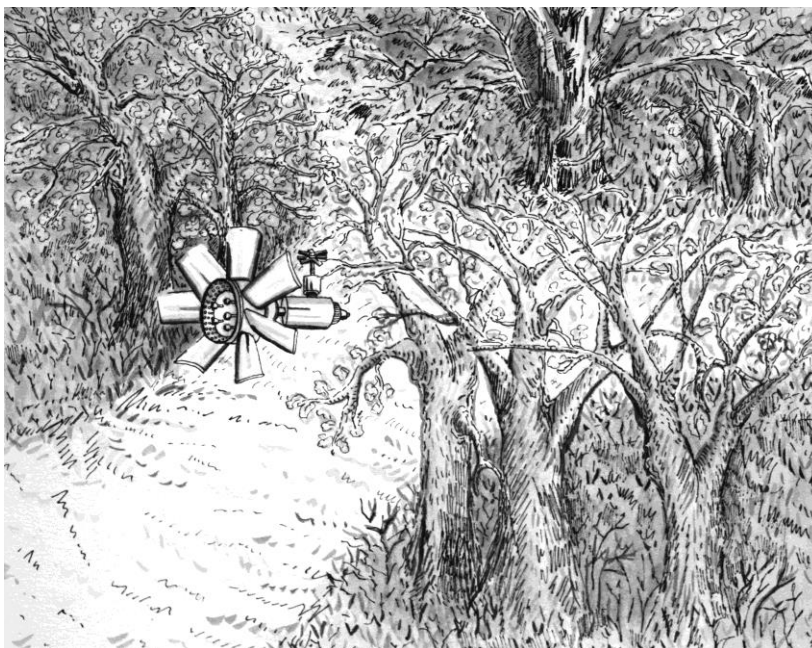
Studijní projekty vzniklé na fakultě

Příloha č. 1 – Alena Krchová, Bakalářská práce - *Komiks o životě a díle Karla Čapka, grafické řešení k devíti deskám a přebalům jeho knih, vlastní foto, 2012*



Zdroj: Autor

Příloha č. 2 – Alena Krchová, Karel Čapek – kniha *Bajky a podpovídky* – ukázka ilustrace k povídce *Vynálezce*, vlastní foto, 2010



Zdroj: Autor

Příloha č. 3 – Alena Krchová, *Zoubkovo dobrodružství*, vlastní foto, 2011



Zdroj: Autor

Příloha č. 4 – Alena Krchová, ukázka z autorské knihy *Tonda v zemi bez slunce*, vlastní foto, 2013



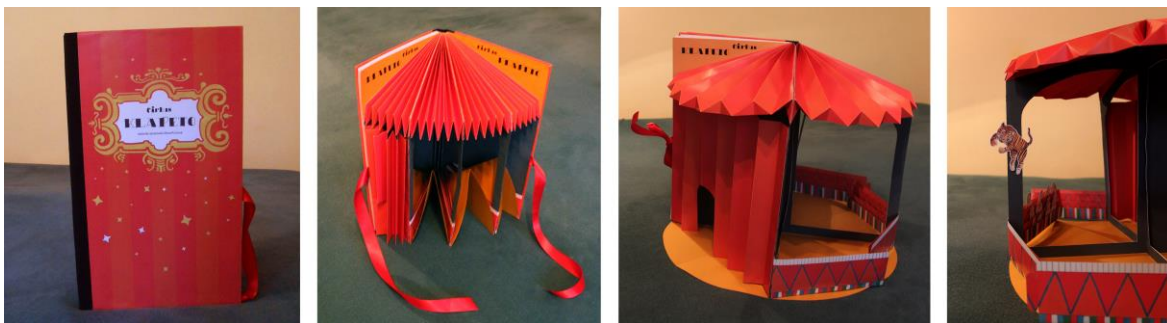
Zdroj: Autor

Příloha č. 5 – Alena Krchová, taštička ve tvaru planety Gerlimo s hračkami pro děti, z autorské knihy *Tonda v zemi bez slunce*, vlastní foto, 2013



Zdroj: Autor

Příloha č. 6 – Alena Krchová, autorská kniha *cirkus Klapeto*, vlastní foto, 2013



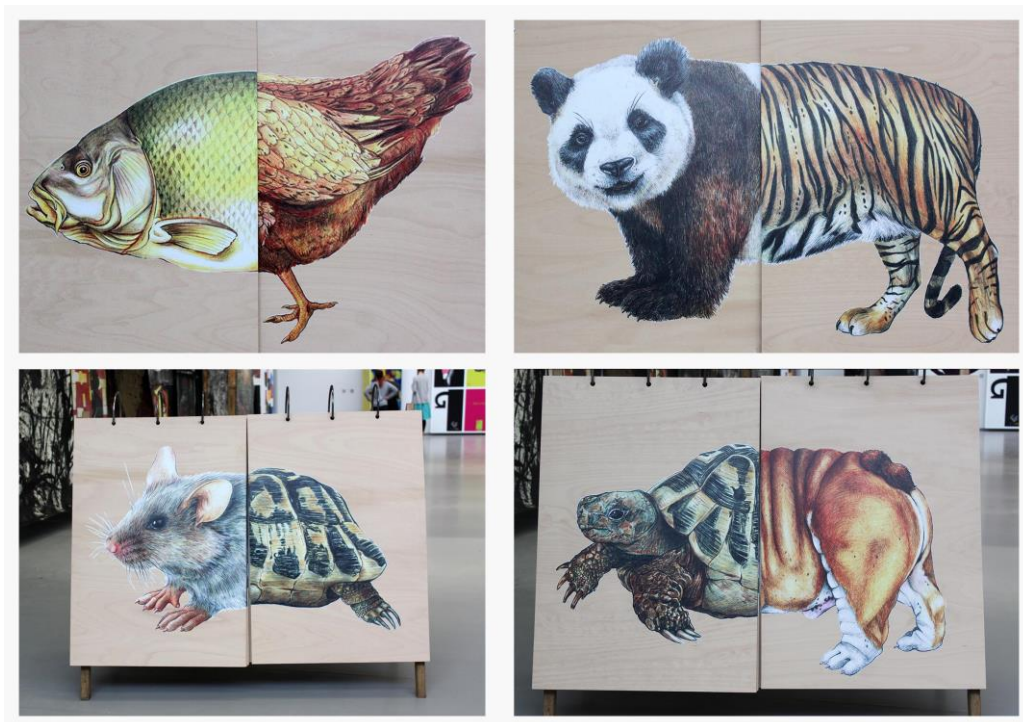
Zdroj: Autor

Příloha č. 7 – Alena Krchová, *V říši hmyzu* – ukázka leporela a modelu, vlastní foto, 2014



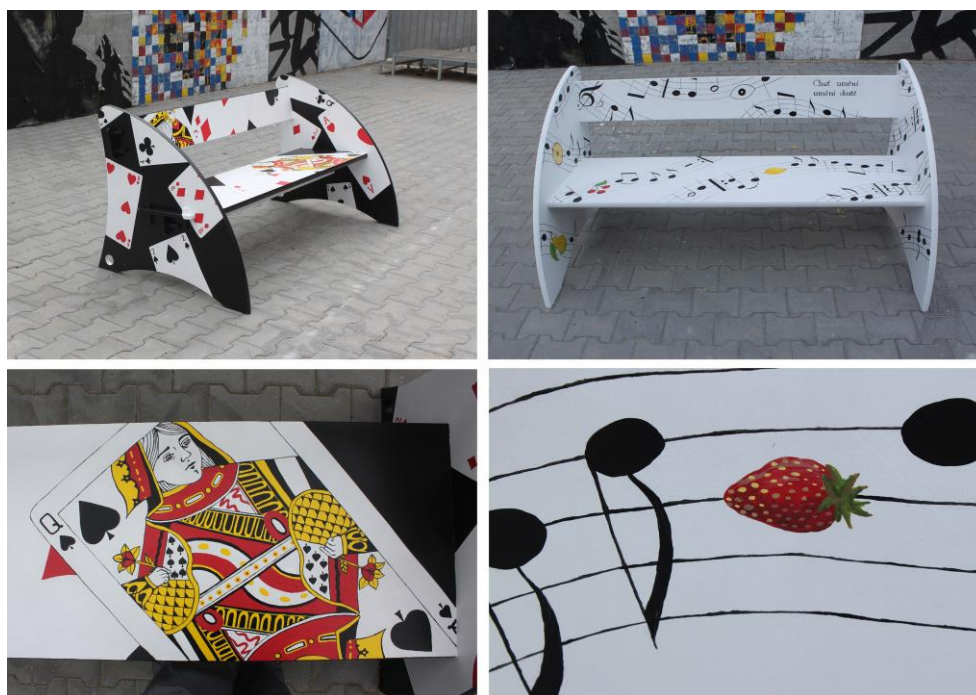
Zdroj: Autor

Příloha č. 8 – Alena Krchová, *Fabulující proměnná zvířata*, vlastní foto, 2015



Zdroj: Autor

Příloha č. 9 – Alena Krchová, ukázka ze série malovaných laviček pro charitativní projekt Rotary klubu, *Plzeňské lavičky*, vlastní foto, 2015



Zdroj: Autor

Inspirační zdroje

Příloha č. 10 – Vojtěch Kubašta – ukázka tvorby – *Betlém*



Zdroj: <http://get-to-know-cz.tumblr.com/post/78769305194/vojtech-kubasta-czech-childrens-illustrator>

Příloha č. 11 – Pavel Šrut – *Lichožrouti* – ukázka z ilustračního doprovodu Galiny Miklínové



Zdroj: http://www.lidovky.cz/lichozrouti-a-spol-jake-ceske-filmy-se-chystaji-frs-kultura.aspx?c=A120425_155321_In_kultura_bttPříloha 9 – Mia Pearlman, Eddy

Příloha č. 12 – Antoine de Saint-Exupéry – *Malý princ* – Velká obrazová kniha



Zdroj: <http://rodina.cz/nazor14362468.htm>

Příloha č. 13 – Werner Holzwart – *O krtkovi, který chtěl vědět, kdo se mu vykagal na hlavu, vlastní foto*



Zdroj: Autor

Příloha č. 14 – Jan Balej – *Větvíčka a ploutvička* z filmu *Jedné noci v jednom městě*



Zdroj: <http://www.sanquis.cz/index1.php?linkID=txt202>

Příloha č. 15 – Ladislav Sutnar – *Slon*



Zdroj: <http://brichopas.blogspot.cz/2013/05/ladislav-sutnar.html>

**Příloha č. 16 – Vojtěch Kubašta – Living models – Double page pop-up -
*Kryštof Kolumbus objevuje Ameriku***



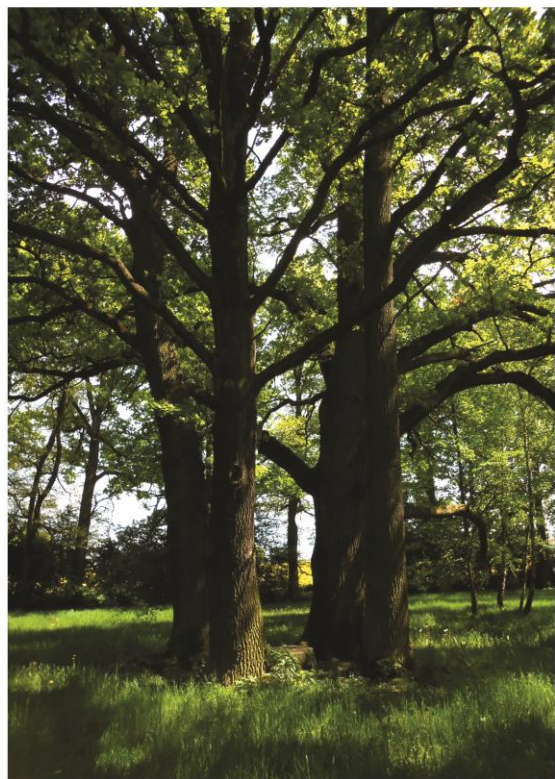
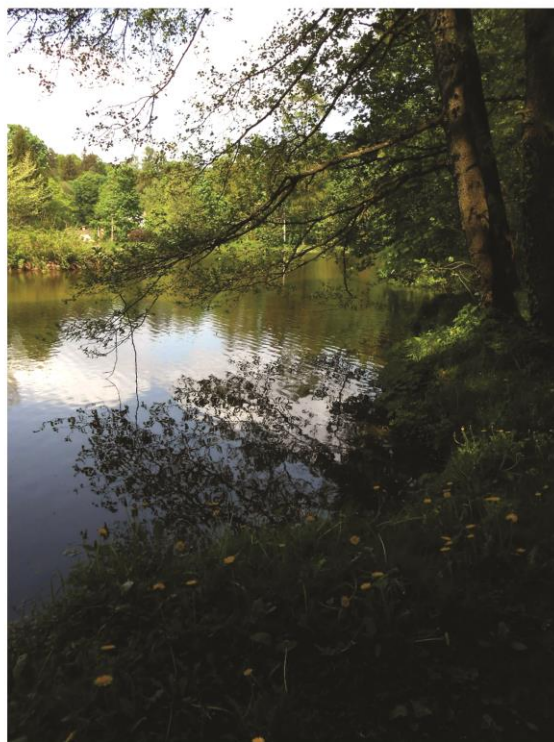
Zdroj: <http://www.iseekcreative.com/books/paper-engineered-books/adventurers.html>

Příloha č. 17 – Matthew Reinhart - *Star Wars: A Pop-Up Guide to the Galaxy*



Zdroj: <http://weburbanist.com/2011/08/08/pop-up-punch-15-3-d-books-adults-will-love/>

**Příloha č. 18 – ukázka z prostředí, ve kterém žiji, Červený Hrádek u Sedlčan,
vlastní foto, 2015**



Zdroj: Autor

**Příloha č. 19 – ukázka zámku Červený Hrádek u Sedlčan, naproti němuž
bydlím v rodinném domě, vlastní foto, 2014**



Zdroj: Autor

Průběh tvorby praktické části diplomové práce

Příloha č. 20 – Alena Krchová, ukázky, na nichž malují ilustrace a kompletují knihu *Jednoho podzimního dne*, vlastní foto, 2015



Zdroj: Autor

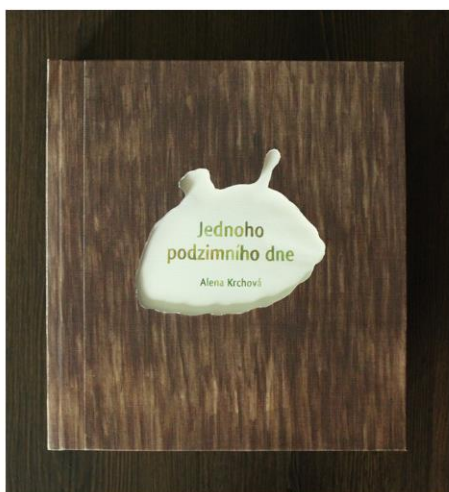
Příloha č. 21 – Alena Krchová, ukázky, na nichž pracuji na dřevěné variantě hračky, vlastní foto, 2015



Zdroj: Autor

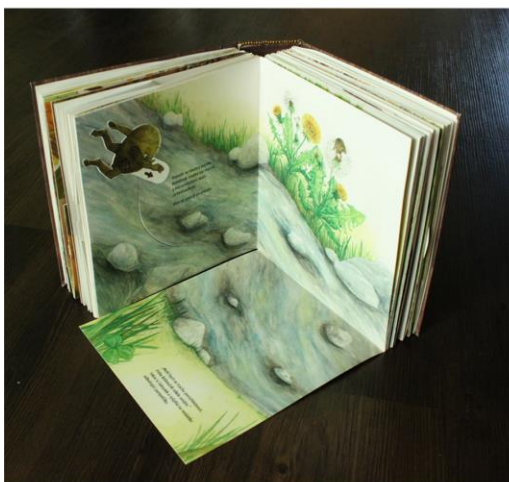
Finální podoba praktické části diplomové práce

Příloha č. 22 – Alena Krchová, výsledná vnější podoba knihy *Příběh jednoho dne, vlastní foto, 2015*



Zdroj: Autor

Příloha č. 23 – Alena Krchová, výsledná vnitřní podoba knihy *Příběh jednoho dne*, vlastní foto, 2015



Zdroj: Autor

Příloha č. 24 – Alena Krchová, výsledná vnitřní podoba knihy *Příběh jednoho dne, vlastní foto, 2015*



Zdroj: Autor

Příloha č. 25 – Alena Krchová, výsledná vnitřní podoba knihy *Příběh jednoho dne, vlastní foto, 2015*



Zdroj: Autor

Příloha č. 26 – Alena Krchová, výsledná vnitřní podoba knihy *Příběh jednoho dne, vlastní foto, 2015*



Příloha č. 27 – Alena Krchová, výsledná vnitřní podoba knihy *Příběh jednoho dne, vlastní foto, 2015*



Zdroj: Autor

Příloha č. 28 – Alena Krchová, výsledná forma filcové hračky, ukázka prohození jednotlivých částí těl figurek, *vlastní foto, 2015*



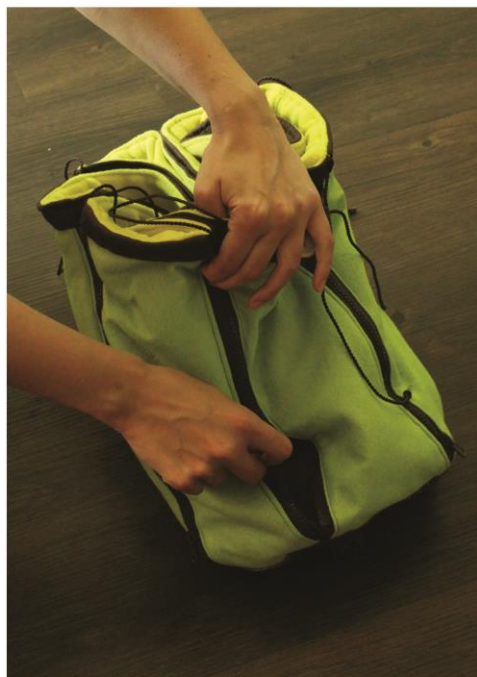
Zdroj: Autor

Příloha č. 29 – Alena Krchová, výsledný vzhled příruční tašky k šité variantě hračky, vlastní foto, 2015



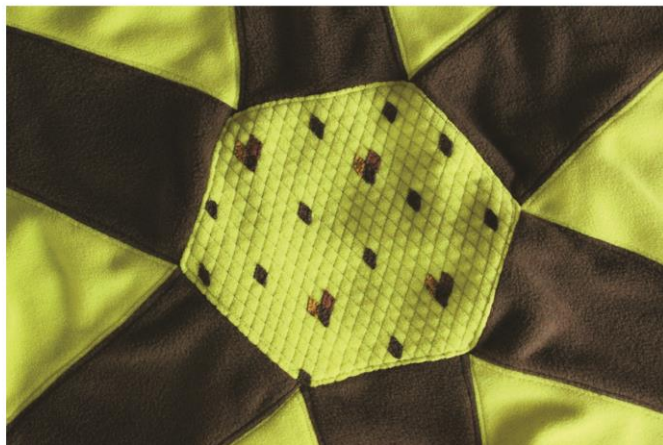
Zdroj: Autor

Příloha č. 30 – Alena Krchová, výsledný vzhled příruční tašky k šité variantě hračky, ukázka manipulace a uzavření, vlastní foto, 2015



Zdroj: Autor

Příloha č. 31 – Alena Krchová, výsledný vzhled příruční tašky k šité variantě hračky, ukázka její vnější a vnitřní výsledné rozložené podoby včetně figurek, vlastní foto, 2015



Zdroj: Autor

Příloha č. 32 – Alena Krchová, výsledné ztvárnění dřevěné varianty hračky, včetně skříňky, ve které jsou figurky zavěšeny, vlastní foto, 2015



Zdroj: Autor