

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
FAKULTA DESIGNU A UMĚNÍ LADISLAVA SUTNARA

Bakalářská práce

ILUSTROVANÁ DĚTSKÁ KNÍŽKA A DODATKOVÁ PRÁCE

SNICKET, Lemony. Řada nešťastných příhod

1 — Zlý začátek

Hanna Kovtun

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
FAKULTA DESIGNU A UMĚNÍ LADISLAVA SUTNARA

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Ilustrace a grafika
Specializace Komiks a ilustrace pro děti

Bakalářská práce

ILUSTROVANÁ DĚTSKÁ KNÍŽKA A DODATKOVÁ PRÁCE

SNICKET, Lemony. Řada nešťastných příhod

1 — Zlý začátek

Hanna Kovtun

Vedoucí práce: Doc. M.A. Barbara Šalamounová
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2019

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Hanna KOVTUN**
Osobní číslo: **D16B0140P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Komiks a ilustrace pro děti**
Název tématu: **Ilustrovaná dětská knížka, k tomu dodatkové práce**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

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

- 1) Volba tématu souvisí s dlouhodobější spoluprací s dětmi, kde je možné využít předchozí zkušenosti.
- 2) Kniha bude zpracována kombinovanou technikou. Barevné ilustrace, grafická úprava a digitální tisk.
- 3) Cílem práce je prostřednictvím ilustrací a volby tématu motivovat děti ke čtení a rozvíjet jejich fantazii.
- 4) Finálním výstupem práce bude dětská kniha ve třech vydáních a her, případně hračky. Minimální rozměr knihy bude A5. Kniha bude obsahovat minimálně 30 ilustrací.
- 5) Výstup bude doprovázen průvodní zprávou o předpokládaném rozsahu sedmi normostran.



v. z. Mgr. Jiří Lukavský, Ph.D.
vedoucí pro studijní a pedagogické záležitosti

Doc. Ing. Jaroslav Štěpánek
děkan

V Plzni dne 24. října 2018

Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**

Rozsah teoretické části: **min. 7 normostran textu**

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

URBÁNKOVÁ, Dagmar. Jmenuji se Emanuel Fajahyla. Praha: Baobab, 2017. Mi.Mo. ISBN 978-80-7515-068-4.

WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit: Animated. United States: Faber and Faber, 2001. ISBN 0-5712-0228-4.

KOLÍBAL, Stanislav, Mel GOODING a Zdeněk FREISLEBEN. Stanislav Kolíbal, Vlasta Prachatická, Markéta Prachatická: ilustrace a portréty. Přeložil Eva HRUBÁ, přeložil Stephan von POHL. V Litomyšli: Galerie Miroslava Kubíka, 2017. Katalogy Galerie Miroslava Kubíka, 17. svazek. ISBN 978-80-7437-236-0.

PEDROSA, Cyril. Tři stíny. Praha: Sýpka, 2010. ISBN 978-80-904234-4-2.

BORN, Adolf. Adolf Born - autobornografie: Adolf Born - autobornography. Praha: Slovart, 2010. ISBN 978-80-7391-363-2.

LAZORČÍK, Michal. Linoryt I. Přeložil Stephan von POHL. Klatovy: Galerie Klatovy/Klenová, 2016. ISBN 978-80-87013-73-1.

KUKOVIČOVÁ, Michaela a Olga ČERNÁ. To je Praha. Praha: Baobab, 2015. ISBN 978-80-7515-004-2.

Vedoucí bakalářské práce: **Doc. M.A. Barbara Šalamounová**

Katedra designu

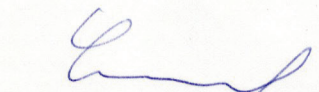
Datum zadání bakalářské práce: **27. září 2018**

Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2019**



v z. Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D.
proděkan pro studijní a pedagogické záležitosti

Doc. akademický malíř Josef Mištera
děkan



Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D.
vedoucí katedry

V Plzni dne 24. října 2018

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

.....
podpis autora

Plzeň, duben 2019

OBSAH

1. POPIS PŘÍPRAVY A REFLEXE PROCESU VLASTNÍ TVORBY	7
1.1 Rešerše zvoleného tématu	7
1.2 Reflexe a dokumentace procesu tvorby	8
2. POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA A JEHO VYUŽITÍ, ČI ADJUSTACE	10
3. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	11
3.1 Knižní a periodická literatura	11
3.2 Internetové zdroje	11
4. RESUMÉ	12
5. SEZNAM PŘÍLOH	13

1. POPIS PŘÍPRAVY A REFLEXE PROCESU VLASTNÍ TVORBY

1.1 Rešerše zvoleného tématu

“Je mou smutnou povinností tyto neradostné příhody zaznamenat, ale vám, kteří dáváte přednost šťastným koncům, nic nebrání v tom, abyste tuto knihu včas odložili a přečetli si raději něco veselejšího.”¹

Celý život jsem cítila, že budu propojena s uměleckým světem. Pocházím z Ukrajiny. Vyrůstala jsem v rodině architektů. Kromě toho rodiče hodně malují a tatínek dělá různé objekty a sochy. Mám starší sestru, která vystudovala architekturu a momentálně studuje malbu na UMPRUM. Kupodivu jsem se nikdy neučila kreslit a ani rodiče mě v tom nepodporovali. Vždy jsem pouze pozorovala a inspirovala se okolím. Říkala jsem si, že chci tvořit. Původně jsem chtěla jít na architekturu, ale rodiče říkali, že bych měla dělat něco volnějšiho. Kreslení a komiksy mě bavily už na střední. Více mne však zajímalo, jakým způsobem je vytvořena kniha, její typografická a umělecká stránka. Ale na Ukrajině takový obor ani neexistuje a umělecké vzdělání je na nízké úrovni. Po roce studia na reklamě jsem se rozhodla přestěhovat se do České republiky. Později jsem se dozvěděla o fakultě designu a umění v Plzni, kde se dá studovat to, co mám ráda a co mě přitahuje celý život. Ilustrace nám vysvětluje text, ukazuje emocionální sféru příběhu, vizuální představu postav. Neustále se používá v knihách, časopisech, reklamě. V současné době má daleko větší význam. Ilustrace má schopnost rychle přenést hlavní myšlenku příběhů čtenáři. Zároveň každý umělec chápe daný pojem jinak a dává do toho tak svou iniciativu. Nemusí umět akademickou kresbu, či mít přesně vyhraněnou techniku. Může kombinovat, experimentovat, zkoušet. Jakmile umělec začíná ilustrovat knihu, stává se tak jejím spoluautorem, což je velká zodpovědnost. Umělec musí myslet na styl psaní vybraného díla a vycítit atmosféru, do které nás chce autor pohltit. Kromě toho, samozřejmě nesmí zapomínat na typografickou a digitální úpravu. Fakulta designu a umění mě naučila především se dívat na umění jako takové a z úplně jiné strany, než jsem byla zvyklá. Dříve jsem jen pozorovala, teď jsem toho součástí. Každý den se naučím něco nového a to je vlastně ten největší důvod, proč jsem na fakultě.

Tématem mé práce byla dětská knížka. Volba tématu souvisí s dlouhodobější spoluprací s dětmi, kde je možné využít předchozích zkušeností. Zároveň jsem si vždy přála ilustrovat nějakou knížku ze svého dětství. Jelikož většinou pracuji s malými dětmi, soustředila jsem se na tu nejmladší cílovou skupinu. Prvím nápadem byla moje oblíbená pohádka od Jana-Olofa Ekholma, která se jmenuje Hurra für Ludwig Lurifax (v češtině to nebylo vydáno). Hlavní postavou je lišáček a malé kuřátko. Je to veselý a poučný příběh o kamarádství, věrnosti a dobrodružství, který byl vydán v roce 1965. Chtěla jsem použít nějakou z technik, které jsem se naučila ve škole. Buď linoryt, nebo nějakou šablonovou techniku. Jenže pak jsem zjistila, že tato kniha není v českém ani v anglickém jazyce. Později mi došlo, že bych chtěla ilustrovat knihu, kterou si ze svého dětství pamatuji nejvíce, která mě nějak zaujala právě už v dětství. Ztratila jsem chuť dělat roztomilé dětské ilustrace, chtěla jsem něco vážnějšího, něco nového. Byla to výzva. Nakonec jsem si vybrala knižní sérii od Lemony Snicketa, což je pseudonymem spisovatele Daniela Handlera — autora Řady nešťastných příhod. Autorský styl psaní je naprosto dokonalý. Je zaměřený pro děti školního věku. Pro mě osobně to byla první černá komedie, kde se dějí samé špatné věci, avšak napsaná

1 Lemony Snicket v předmluvě knihy.

dost legračním způsobem. Příběh je o třech dětech, které neustále pronásleduje neštěstí. Vždy se těšíte na klasický šťastný konec, ale končí to jen dalším neštěstím. Přejde mi to dost originální a neobvyklé pro dětskou knihu. Nezměnila jsem pouze volbu knihy, ale i techniku. Když jsem začínala studium na fakultě designu a umění Ladislava Sutnara neměla jsem skoro žádné znalosti o kresbě jako takové. Začínala jsem klasicky, pouze s tužkou a papírem. Byl to boj, ale cítila jsem, že se posouvám. Během studia jsem pokaždé zkoušela něco nového, například šablový tisk, linoryt, malba, pastelky, perokresba apod. Když jsem se nakonec rozhodla, kterou knížku budu ilustrovat, tak jsem se zároveň rozhodla, že by nebylo na škodu vrátit se i k technice, kterou jsem celé studium začala, a pozorovat tak úroveň, na kterou jsem se díky studiu na této škole dostala.

Kromě knihy jsem měla za úkol vymyslet ještě nějaký dodatek. Je to všemi známá karetní hra Černý Petr. Ta je rozšířená po celém světě. Na Ukrajině máme velice podobnou hru, ale se skutečným Černým Petrem mě seznámily až děti v Čechách. Líbilo se mi na ní, že je pro všechny věkové skupiny a všem přijde i stejně vtípná. Navíc hlavní zápornou postavou je Hrabě Olaf, který je i v knize svým způsobem Černý Petr.

1.2 Reflexe a dokumentace procesu tvorby

Když jsem začala pracovat s knihou, vytvořila jsem si prvně sešit. Do něj jsem zapisovala klíčové scény, dělala různé návrhy na ilustrace a tabulky, které jsem potřebovala, kvůli rozplánování celého procesu práce. Mám relativně ráda pořádek, bez něj bych mohla nechtěně zapomenout na nějakou myšlenku nebo nečekáný nápad. Předtím, než jsem začala pracovat nad typografickou úpravou, tak jsem do sešitu rozkreslila celou knihu po dvoustranách. Knihu jsem rozkreslovala detailně kvůli rozmístění jednotlivých ilustrací a dokázala si tak představit jednotný celek knihy. Byla to svým způsobem kreslená maketa. Na karetní hru jsem vytvořila celou myšlenkovou mapu. Šedou barvou jsem označovala to, co bude na kartách zobrazeno. Modrou jsem označovala symbol, který ke kartě patří. V procesu kreslení jsem zakroužkovala hotovou ilustraci a pokračovala na další. Myslím si, že člověk si něco nejlépe zapamatuje, když to nejprve přečte, seznámí se tak s danou věcí a začne si zapisovat, nebo skicovat vedle na papír. Byla to moje hlavní metoda práce. Všechno zapisovat a kreslit. Kromě toho, že jsem v dětství přečetla danou serií knížek od Lemonyho Snicketa, shlédla jsem i film. To byla rodinná černá komedie, která byla natočena podle knihy v roce 2004. Na film jsem se podívala potom, co jsem přečetla první část a musím říct, že jsem byla relativně spokojená. Obzvláště, když hraběte Olafa zahrál Jim Carrey, který byl mým oblíbeným hercem. Posléze v roce 2017 Netflix ukázal světu seriálovou podobu knihy, na které pracuji doteď. Nechtěla jsem však sledovat film, ani seriál, abych měla v hlavě čisté vzpomínky z mého dětství ve spojení s čistým proudem fantazie. Jak jsem popsala dříve, během studia na fakultě designu a umění v Plzni, zkoušela jsem nové techniky. Začátkem třetího ročníku jsem se začala věnovat digitální malbě. Bylo to pro mě něco, s čím jsem neměla skoro žádné zkušenosti, ale chtěla jsem se posunout dál. Během semestru jsem se naučila pracovat s barvou, sadou štětců a dalšími nástroji pro malbu v počítači. Nakonec jsem začala mít větší jistotu v tom, že bych chtěla zkombinovat perokresbu a digitál. Dát dohromady můj začátek na školě a to, k čemu jsem postupem studia došla.

Na začátku jsem přečetla celou knihu v češtině. Během čtení jsem kreslila postavy a nějaké menší ilustrace. Ke své práci jsem chtěla udělat krabičku — kufr, ve kterém by bylo možné uchovat knihu a karty zároveň. (příloha) Nakonec jsem musela od plánu upustit, abych stihla pořádně propracovat ty nejdůležitější prvky. Docela mě bavilo kreslit pouze tužkou, ale občas to nevypadalo dostatečně uvolněně, s tím neustále bojuji. Proto jsem se inspirovala umělci, co mají lehkou, jednoduchou a krásnou linku. Například moc se mi líbí ilustrace Ronalda Searla, který pracuje v satirickém žánru a dělá většinou perokresbu. Další úžasná výtvarnice a zároveň básnířka, se jmenuje Dagram Urbánková. S tvorbou této ilustrátorky jsem se setkala až v České republice. Věnuje se ilustraci, autorskému divadlu a má na ilustraci dost podobný pohled jako já. Kromě toho, že se věnuje linorytům, tak obdivuji, jak je její kresba naivní a přesto svým způsobem lehká. Její autorská kniha se jmenuje Emanuel Fajahyla, zde můžeme pozorovat velmi absurdní a nonsensový humor ve spojení s černobílou ilustrací, která se s textem navzájem doplňuje. Jednou z důležitých knih pro mě je od Richarda Williamse The Animator's Survival Kit. To je poklad o všemožných metodách animace, kde je moc hezky ukázaný pohyb. Jelikož Řada nešťastných příhod od Lemony Snicketa má 13 částí, plánuji v tom pokračovat. Kromě ilustrací jsem musela dobře promyšlet, jak by měla vypadat kapitola, obálka, písmo a celková digitální úprava. Nikdy jsem moc neřešila typografii a více jsem se zaměřovala jen na ilustraci. Byl to omyl. Ilustrace a text musí mezi sebou nějakým způsobem fungovat. Špatně zvolené písmo, nebo například příliš velké mezery zhorší první dojem o knížce bez ohledu na umělecké zpracování. Proto jsem požádala studentku druhého ročníku grafického designu Marii Holečkovou, aby mi poradila a pomohla knihu ucelit do hezkého výsledku. Jako písmo jsem zvolila Arno Pro, které je čitelné pro děti a kresbou moc hezké a jednoduché. Serifové písmo jsem zvolila také proto, že dětskému čtenáři napomůže udržet pozornost u daného řádku. Formát knihy jsem chtěla takový, aby jí šlo dobře uchopit nebo strčit do batohu. Formát je 15x21cm. Dle mého názoru je to ideální velikost knihy pro starší děti. Kromě velkých ilustrací jsem chtěla udělat hodně malých. To z toho důvodu, že mám ráda jednoduchost. Každá nová kapitola začíná číslicí a menší ilustrací, která je propojena s obsahem kapitoly. Ke knize jsem udělala přebal, který je oproti minimalistické obálce hodně barevný a odehrává se na něm jedna z klíčových scén příběhu. Na obálce je zobrazené jen oko, které je symbolem Hraběte Olafa. U některých barev v knize mám velmi symbolický kontext. Například karetní hru jsem vybarvila do dvou barev, vínové a hořčicové. Vínová je barvou hlavního zloděje v knize, hořčicová je mou oblíbenou barvou. Jinak jsem používala studenější odstíny barev, aby to bylo uklidňující a příjemné na pohled, zároveň trochu tájemné a strašidelné jako celý příběh.

Finálním výstupem práce je dětská kniha ve třech vydáních a karetní hra Černý Petr. Rozměr knihy je 15x21 cm. Pro práci byly použity programy Adobe Photoshop CC 2018 a Adobe InDesign CC 2018. Ve Photoshopu jsem vybarvovala a upravovala ilustrace k tisku. V InDesignu jsem pracovala s úpravou textu a realizací celé knihy. Pro tisk jsem si zvolila papír Munken Lynx 120 g/m². Vazba je V8, s měkkými deskami. Přebal jsem vytiskla na stejný papír, pouze vyšší gramáže (180g/m²). Karty jsem tiskla na lesklý papír 180 g/m², obálku také tak, ale na matný. Kniha obsahuje minimální počet 30 ilustrací.

2. POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA A JEHO VYUŽITÍ, ČI ADJUSTACE

Cílem mé práce bylo vytvořit tři dětské knížky a prostřednictvím ilustrací motivovat děti ke čtení a rozvíjet tak i jejich fantazii. Vytvořila jsem ilustrace, které čtenáře hned pohltí do atmosféry děje, a dokáží tak vystihnout to nejdůležitější, co se odehrává v dané části literárního díla. Řada nešťastných příhod je více zaměřená na starší děti. Kniha popisuje příběh tří sourozenců, Violet, Klause a Sunny, kterým shodou okolností uhořeli rodiče v jejich vlastním domě. Od tohoto okamžiku děti neustále pronásleduje neštěstí. Každý ze sourozenců má nějakou schopnost, která jim pak pomůže. Violet stále něco vynalézá, Klaus dokaže pořád něco čte a nevychází z knihovny a Sunny je nejmladší sluníčko, které jen něco zpívá, skáče a stále něco žužlá a kouše. Přestože se jim stávají špatně věci, vždy se snaží najít nějaké východisko a nejčastěji jim pomáhají knihy. Kniha je největším pokladem, který nám řekne něco o minulosti, současnosti a budoucnosti. Pokud se bavíme o mém oboru a konkrétně dětské knize, tak si myslím, že pravidelné čtení dokáže v dítěti vytvořit lásku ke knize. Malý čtenář obohacuje svoje slovní zásobu a rozvíjí fantazii. Řada nešťastných příhod od Lemony Snicketa je serií dětských knih, která je plná ironie, humoru dohromady se smutným příběhem sourozenců.

Chtěla jsem vymyslet nějakou hru, která by byla spojená s knihou a bavila všechny bez ohledu na věk. Proto jsem se rozhodla dělat Černého Petra, který je stejně černý a nepříjemný jako hlavní zloděj knihy Hrabě Olaf. Tato hra je doporučena již od 3, nebo 4 let, protože u této hry není třeba umět číst, počítat a není nutné ani mluvit. Chtěla jsem vytvořit něco, co by nebylo velkých rozměrů, šlo snadno dát do kapsy a zabavit se s velkým počtem kamarádů.

Řada nešťastných příhod, kterou napsal Lemony Snicket je serie 13 knih. Zlý začátek je první díl příběhu. Je to vyprávění o sourozencích Violet, Klaus a Sunny, které pronásleduje neštěstí již od počátku knihy. Sourozenci Baudelairovi se dozvěděli strašlivou zprávu o svých rodičích, kteří uhořeli v jejich rodinném domě. Potom se děti musely přestěhovat ke svému vzdálenému příbuznému hraběti Olafovi. Poté co jim přidělí špinavou, ošklivou a nezařízenou komůrku, v níž mají bydlet, rozdělí jim úkoly. Sourozenci musí každý den obstarat veškeré domácí práce. Hrabě Olaf je neúspěšný herec. Jednoho dne sourozencům oznámí, že bude hrát velkolepou hru, ve které si zahraje také Violet, coby nevěsta. Violet nejdříve nechápe, proč to hrabě Olaf dělá. Pak ale lest se sourozenci prohlédne. Olaf si ji chce během hry vzít za právoplatnou manželku a tím získat ohromné dědictví po jejich rodičích. Nakonec se mu ale plán nezdaří a zloduch na poslední chvíli prchá pryč před spravedlností. Sourozenci tak ztrácí opatrovníka. Knížka končí tím, jak sourozenci jedou v autě pana Poea k novému opatrovníkovi. První díl byl vydán v roce 1999. V roce 2004 bylo vytvořeno filmové zpracování prvních tří dílů a udělaná počítačová hra — Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events. Je to zkrátka naprosto skvělá kniha ke čtení, jak pro děti, tak i pro dospělé.

Vytvořila jsem tři dětské knihy, které zároveň pobaví mládež i dospělé. Je to svým způsobem černý humor pro děti. Velké napětí během celého čtení a absurdní momenty ukazují na individualitu příběhu. Ke konci série nemáte jednoznačný pocit, kdo je kladný nebo záporný hrdina. Kniha bude rozvíjet motivaci ke čtení dítěte a jejich fantazii.

3. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

3.1 Knižní a periodická literatura

WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit: Animated. United States: Faber and Faber, 2001. ISBN ISBN 0-5712-0228-4.

SNICKET, Lemony a Brett HELQUIST. The bad beginning. New York: HarperTrophy, 2007. ISBN 0061146307

BORN, Adolf. Adolf Born - autobornografie: Adolf Born - autobornography. Praha: Slovart, 2010. ISBN 978-80-7391-363-2

URBÁNKOVÁ, Dagmar. Jmenuji se Emanuel Fajahyla. Praha: Baobab, 2017. Mi.Mo. ISBN 978-80-7515-068-4

URBÁNKOVÁ, Dagmar. Byl jeden dům. 2. vydání. Praha: Baobab, [2016]. ISBN 978-80-7515-029-5

LAZORČÍK, Michal. Linoryt I. Přeložil Stephan von POHL. Klatovy: Galerie Klatovy/Klenová, 2016. ISBN 978-80-87013-73-1

DARWIN, Bernard a Ronald SEARLE. The British inn. London: Naldrett Press, 1950]

3.2 Internetové zdroje

<https://www.albatrosmedia.cz/tituly/37979762/rada-nestastnych-prihod-1-zly-zacatek/>

<https://www.databazeknih.cz/knihy/rada-nestastnych-prihod-zly-zacatek-734>

<https://www.lemonysnicket.com/>

Лемони Сникет: 33 несчастья <https://ru.wikipedia.org>

4. RESUMÉ

Я решила иллюстрировать одну из самых любимых книг своего детства. Это увидительный писатель, чей стиль дольно узнаваем своим необычным подходом и черным юмором. Лемони Сникет – это псевдоним Дэниела Хэндлера. Он создал серию детских книг «33 несчастья», которая является самой известной работой за жизнь автора. Первая книга из серии, «Скверное начало», вышла в 1999 году. Серия «33 несчастья» снискала огромную популярность и стала мировым бестселлером. В 2004 году вышла экранизация первых трёх книг серии — художественный фильм «Лемони Сникет: 33 несчастья». С 2016 года начали выпускать сериал, который будет состоять из трех сезонов. Я смотрела только фильм от которого была просто в восторге. Это такая семейная черная комедия, которая с другой стороны для меня будто бы сказка. Целую серию книг я прочла еще в детстве. Помню, что у меня было всего несколько частей, а у подружки были все. Бегала к ней временами за новой книгой и впечатлениями. Мы очень любили эту несчастную историю, в которую можно было поверить, но вся она была окутана загадкой и каким то волшебством. Все книги отличаются мрачным юмором и пессимистическим взглядом на мир. Тем не менее, в ироничной и ненавязчивой манере они повествуют о вечных ценностях человечества — любви, дружбе, верности, преданности и мужестве. Сквозь кажущийся абсурдным сюжет со множеством невероятных коллизий проходит главная идея: каждому в жизни рано или поздно приходится выбирать между добром и злом, и те, кто выбрал добро, должны стоять за него до последнего. Я иллюстрировала первую часть книжной серии, которая называется “Скверное начало”. Планирую в дальнейшем заняться русской и английской версией и конечно же продолжать иллюстрировать следующие части. Мне нравится, что книгу я впервые читала в 10 лет, а сейчас, спустя почти 12 лет, я могу показать, как я ее вижу, насыщаясь ностальгическими воспоминаниями детства и окружающим меня миром в настоящее время. Для меня будто бы Вайлет, Клаус и Санни ожили, они живут в ниге, но в тоже время становятся частью моей истории, которая обещает быть еще интереснее. Я считаю, что данную литературу можно назвать полезной для образования детей. Она развивает фантазию, словарный запас и учит читать книги, думать, придумывать. Еще довольно важный факт это то, что книга интересна как для детей, так и для взрослых. Иллюстрации я рисовала карандашом. После этого я чистила изображения в Photoshop и в той же программе все разукрашивала. В маленьких иллюстрациях я хотела поэкспериментировать делать больше графическую живопись, нежели иллюстрации. Кроме книги я сделала карточную игру по мотивам Черного Петра. Это довольно простая игра, которую могут сыграть даже самые крошечные детки, потому что там не нужно ни читать, ни писать. Вообще игра для любого возраста, которая будет отличным проведением своего досуга. В тоже время я хотела придумать что то небольшое, компактное. Для того, чтобы читатель мог взять с собой куда угодно эту игру и поиграть в компании своих друзей.

5. SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA 1

JAN-OLOF EKHOLM, HURRA FÖR LUDVIG LURIFAX (1965)

PŘÍLOHA 2

Ronald Searle. Inspirace linkou.

PŘÍLOHA 3

DAGMAR URBÁNKOVÁ JMENUJI SE EMANUEL FAJAHYLA

PŘÍLOHA 4

Plakát Chlapec v pruhovaném pyžamu

PŘÍLOHA 5

Inzerát komiksem

PŘÍLOHA 6

Digitální malba

PŘÍLOHA 7

Hledání celku. Původní nápad na krabičku pro knihu a karetní hru.

PŘÍLOHA 8

Děti jsou pro mě největší inspirací. Sunny je česká holčička jménem Viki.

PŘÍLOHA 9

Maketa knihy a karetní hry

PŘÍLOHA 10

Proces zpracování ilustraci

PŘÍLOHA 11

Proces kreslení ilustraci

PŘÍLOHA 12

Kontrola tisku

PŘÍLOHA 13

Dětská kniha

PŘÍLOHA 14

Karetní hra

PŘÍLOHA 15

Zkušební hraní s kamarády

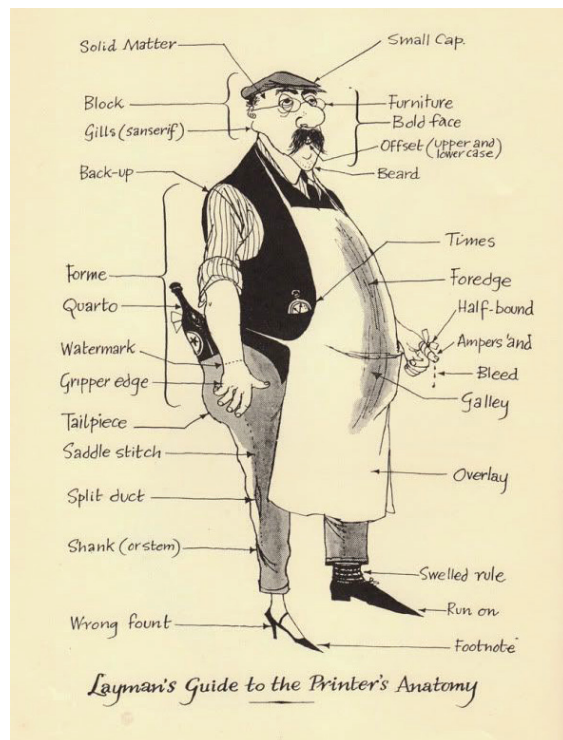
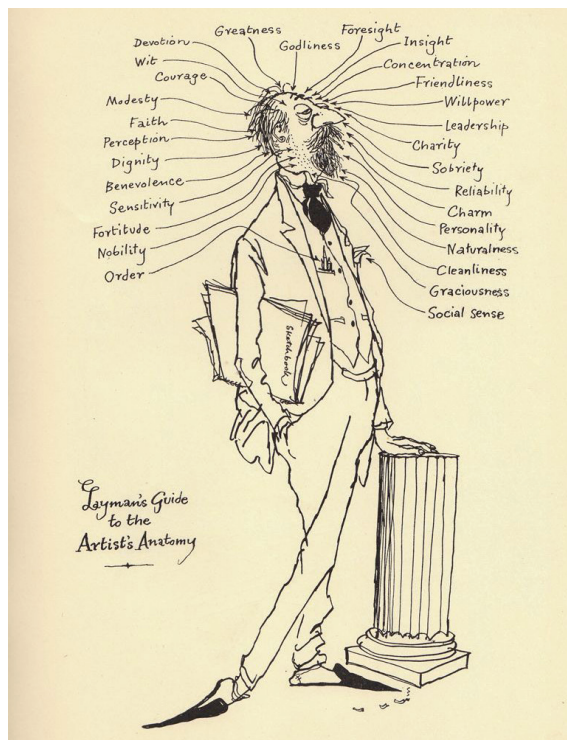
Пříloha 1.

JAN-OLOF EKHOLOM HURRA FÖR LUDVIG LURIFAX (1965)



Příloha 2.

Ronald Searle. Inspirace linkou.



Příloha 3.

DAGMAR URBÁNKOVÁ JMENUJI SE EMANUEL FAJAHYLA¹



¹ URBÁNKOVÁ, Dagmar. Jmenuji se Emanuel Fajahyla. Praha: Baobab, 2017. Mi.Mo. ISBN 978-80-7515-068-4.

Příloha 4.

Plakát Chlapec v pruhovaném pyžamu¹



1 Vlastní práce

Příloha 5.

Inzerát komiksem¹



1 vlastní komiks

Příloha 6.

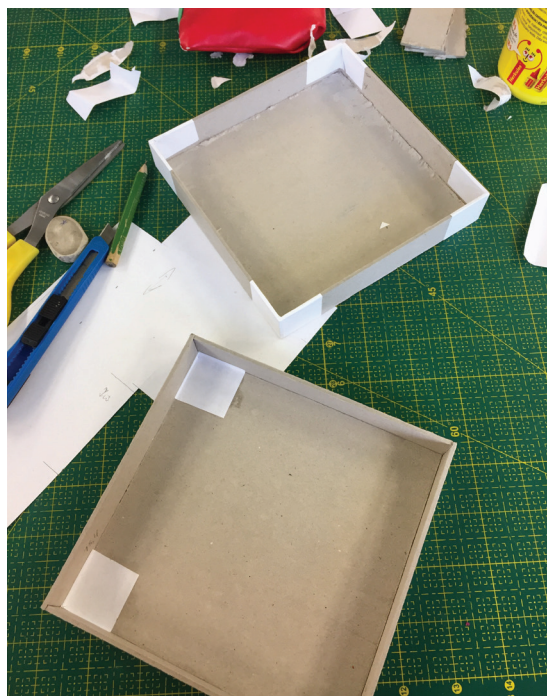
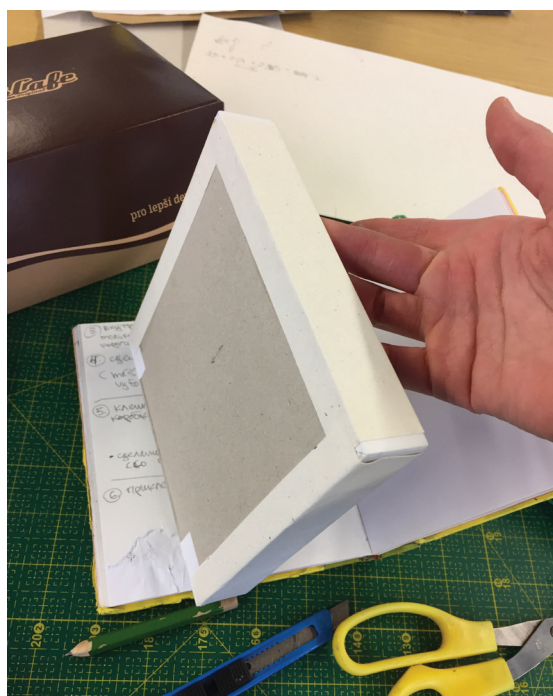
Digitální malba¹



1 Vlastní práce

Příloha 7.

Hledání celku. Původní nápad na krabíčku pro knihu a karetní hru.



Příloha 8.

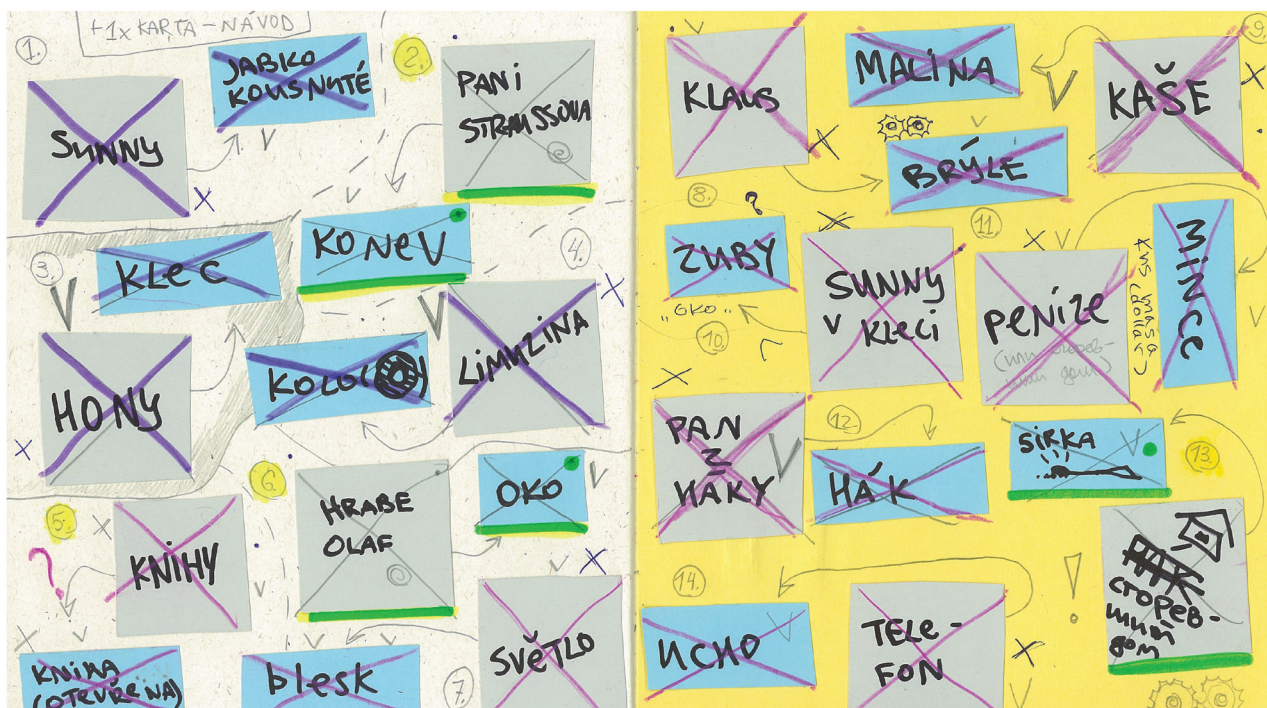
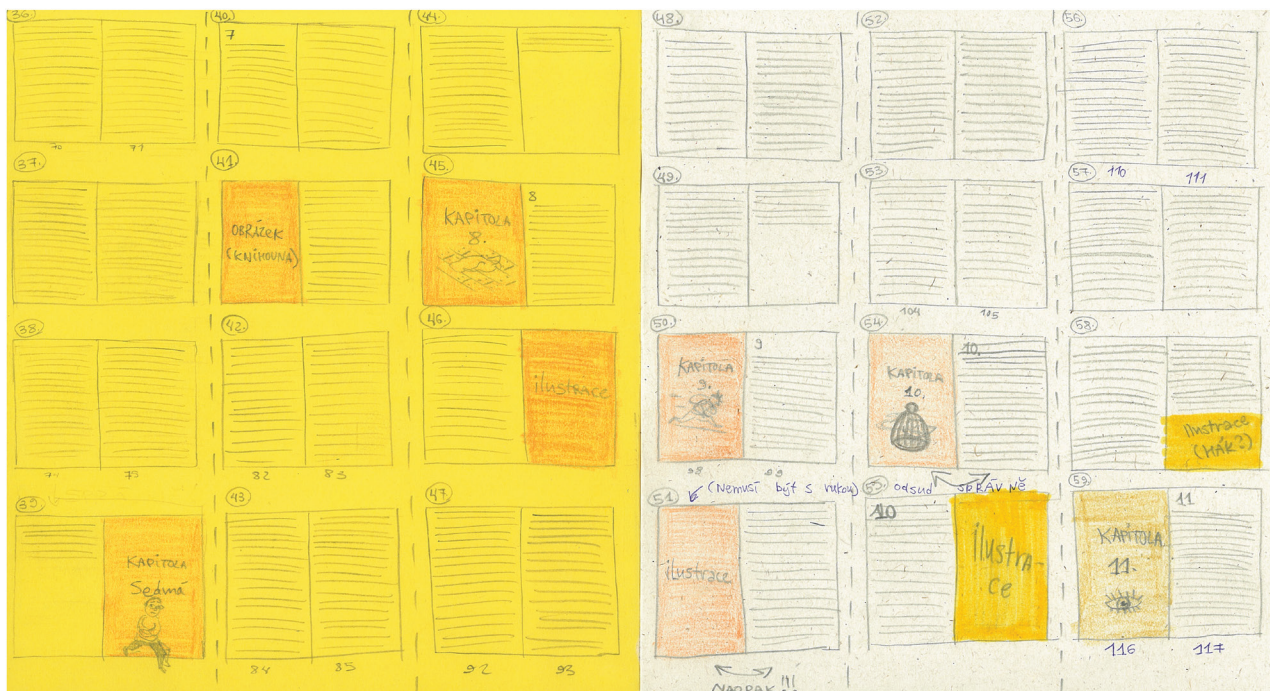
Děti jsou pro mě největší inspirací. Sunny je česká holčička, jménem Viki.¹



¹ vlastní fotografie

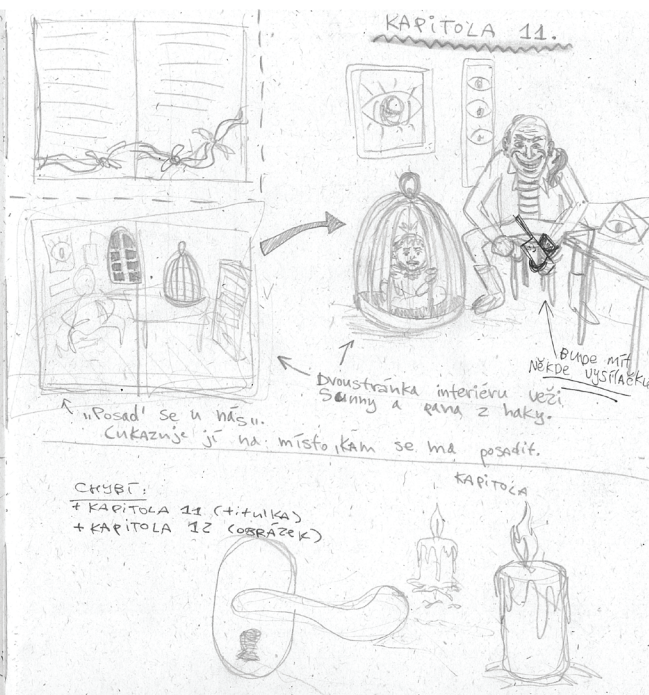
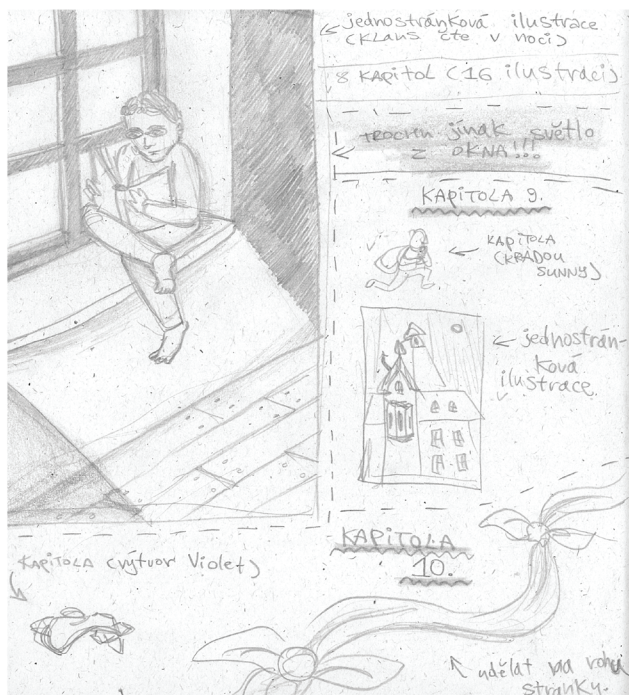
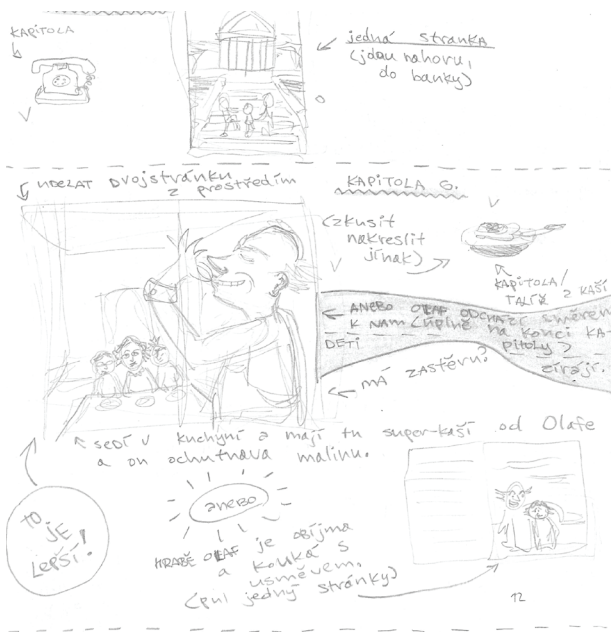
Příloha 9.

Maketa knihy a karetní hry¹



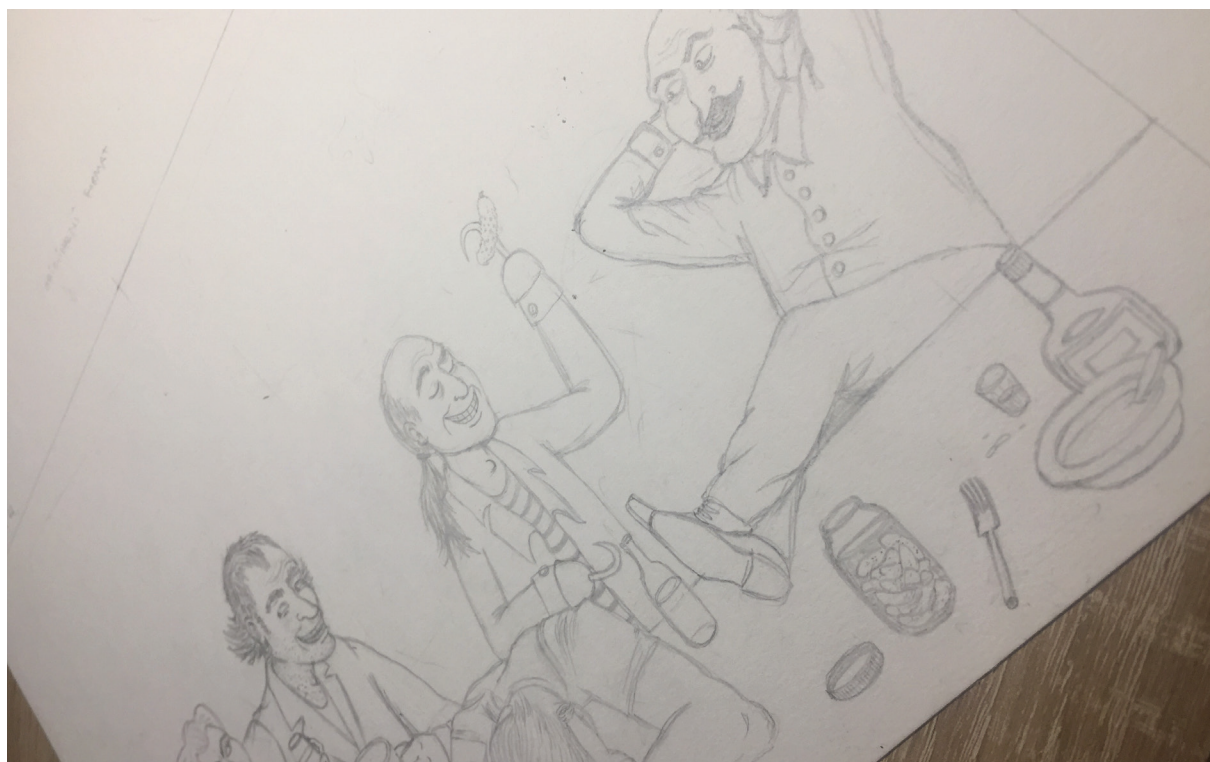
Příloha 10.

Proces zpracování ilustrací¹



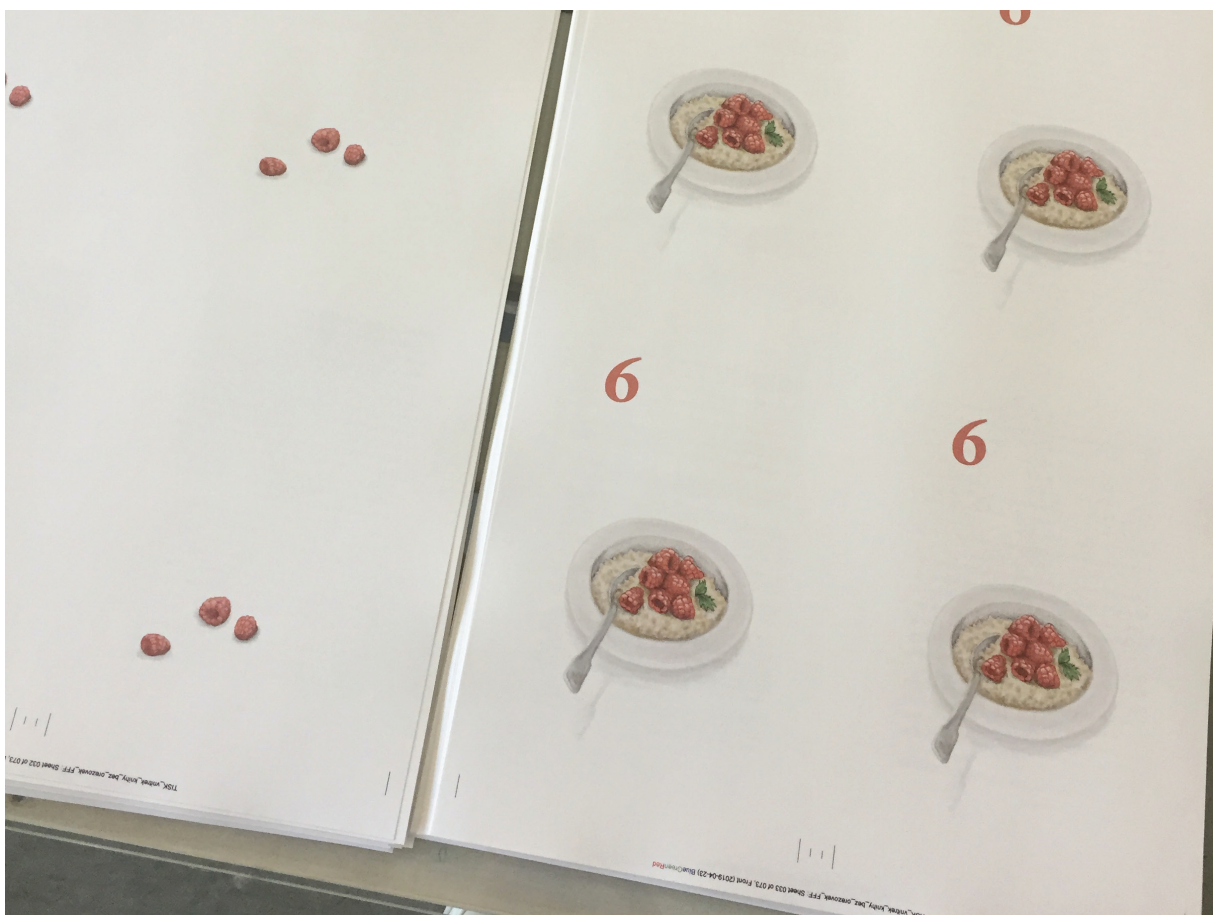
Příloha 11.

Proces kreslení ilustrací¹



¹ vlastní fotografie

Příloha 12.
Kontrola tisku¹



Příloha 13.
Dětská kniha¹



Příloha 14.

Karetní hra¹



Příloha 15.

Zkušební hraní s kamarády¹

