

**Západočeská univerzita
Fakulta Designu a umění
Ladislava Sutnara**

**Diplomová práce
Ilustrovaná dětská knížka
a dodatková práce
VODAVODĚNKA**

BcA. Kristýna Gregorová

Plzeň 2019

Západočeská univerzita Fakulta Designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design

Specializace Ilustrace

Diplomová práce Ilustrovaná dětská knížka a dodatková práce **VODAVODĚNKA**

BcA. Kristýna Gregorová

Vedoucí práce:

doc, M.A. Barbara Šalamounová

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2019

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

Plzeň, květen 2019

Podpis autora

Poděkování

Ráda bych v první řadě poděkovala vedoucí mé diplomové práce paní doc, M.A. Barbaře Šalamounové za cenné rady, nápady a příjemný čas nejen během konzultací, ale také celého magisterského studia. Dále dnesmím vynechat poděkování doc. MgA. Kristýně Fišerové za nahlédnutí do světa grafického designu a typografie.

Děkuji své alma mater „Sutnarce“, že do mé práce vložila důvěru skrz prostředky, bez kterých by kniha ani hra nebyly takové, jaké jsou.

Taktéž děkuji své rodině, přátelům a partnerovi, že mi byli oporou i přes mé neustálé mluvení o vodě.

Obsah

1. Popis přípravy a reflexe procesu vlastní tvorby	6
A, Rešerše zvoleného tématu	6
B, Reflexe a dokumentace procesu tvorby	7
2. Popis výsledného díla a jeho využití	13
3. Seznam použitých zdrojů	15
A, Knižní periodická literatura	15
B, Internetové zdroje	16
4. Resumé	17
5. Seznam příloh	18

Přílohy

1. Popis přípravy a reflexe procesu vlastní tvorby

A, Rešerše zvoleného tématu

Během svého studia jsem zjistila, že mě nejvíce baví předávat zajímavé informace ze světa kolem nás pomocí ilustrace. Takovým způsobem jsem v prvním ročníku zpracovala téma slepic a vajec v knize (a hračce) Slepice a vejce (viz obr. 1), za kterou jsem získala cenu Dobrý design v Národní ceně za studentský design¹. Kniha byla koncipovaná jako POP UP prostorová kniha, která ukazovala, jak jsou slepice zajímavá zvířata, jak vypadají jejich oblíbené činnosti a v jakém prostředí drtivá většina žije. V miniaturních klecích. Hračka byla slepičí loutka v kleci (viz obr. 3), která demonstrovala reálnou velikost klece, v které slepice prožijí celý život. Na knize jsem si nejen vyzkoušela zábavné pop upy (viz obr. 2), ale také to, že mohu informovat své okolí o tématech, které cítím, že jsou důležité. Uměleckonaučná kniha pro děti².

Poté stačilo už jen najít téma, které mě zajímá, týká se většiny z nás a je opomíjené. Protože jsem environmentálně zaměřený člověk a cítím nedostatky ve vzdělávání a chování se k našemu okolí, rozhodovala jsem se mezi knihou o odpadech a o vodě. Po delším zvažování a zkoumání knižního trhu, nakonec vyhrála kniha o vodě. Překvapilo mě, že i když je voda základním elementem a podmínkou života na Zemi, nenašla jsem žádnou dětskou knihu, která by vodu představila v celé její kráse.

U paní Šalamounové jsem hledala téma diplomové práce, které by mi

na uměleckonaučnou knihu o vodě pro děti nejvíce sedělo. Vyhrálo téma Ilustrovaná dětská knížka a dodatková práce. Ke knize mi tak přibyla dodatková práce, u které jsem věděla, že bych ráda vytvořila deskovou hru.

Tvorba deskové hry mě také potkala a velice bavila během magisterského studia. Vznikla hra #100letí! (viz obr. 4–6), během které si hráči prošli vodobými českými dějinami. Hra mapuje důležité milníky od roku 1918 až po rok 2018. Proto mě velice potěšilo a překvapilo, když jsem na konci roku 2018 za hru opět získala cenu Dobrý design³ v Národní ceně za studentský design. Proto jsem si řekla, že stolní hru zkusím znovu. Jen místo toho, abych ji celou vymýšlela, spojím již existující oblíbené hry do jednoho. S tématem vody v odlehčené formě.

Po hledání žánru a tématu přišlo hledání informací v knihách. Knihy, z kterých jsem čerpala, jsou uvedeny ve zdrojích.

1. Populárně naučná environmentálně zaměřené knihy pro děti
2. Knihy o grafickém designu, typografii, tvorbě knih apod.
3. Informace a knihy o vodě

B, Reflexe a dokumentace procesu tvorby

KNIHA

Po přečtení knih a posbírání informací jsem si určila, jakou bych si přála knihu vytvořit: Zábavnou, ne mravokárnou. Aby bavila nejen děti, ale i rodiče.

Aby poznatky o vodě rozšířila, ale i systematizovala. Aby kniha vzbuzovala emoce. Čtenář si vodu zamiloval, oblíbil a měl chuť ji chránit. Kniha nemusí obsahovat všechny informace o všem, ale motivovat k hledání si informací nových. A samozřejmě aby byla kniha krásná a čtenář se k ní rád vracel a objevoval nové roviny.

Důležitou částí v procesu tvorby bylo sepsání myšlenkové mapy, z které mi vzešel obsah knihy. Do středu jsem si napsala „voda“ a pavučinově si kolem vypisovala zajímavosti a postřehy, které by v knize neměly chybět. Pak už se jen škrtalo a škrtalo...

Když jsem tušila, co v knize bude, mohla jsem si určit technickou část knihy. Rozsah stran, členění, formát, velikost, materiál, technika ilustrací, barevnost, font, název. Vše samozřejmě teoreticky. Nakonec jsem byla věrná od začátku do konce pouze názvu a technice ilustrací (kvašová malba, kterou jsem objevila a zamilovala si během malování slepic kombinovaná s digitální malbou), veškeré ostatní parametry se časem změnily. Přesto mi toto určení na začátku pomohlo aspoň pro představu. Název Vodavoděnka naznačuje jistou křehkost a poetičnost vody. Poté jsem si uvědomila, že existuje i stejnojmenná báseň od Jiřího Žáčka, kterou jsem do knihy také vložila.

Od této chvíle až do konce jsem vytvářela samotný text knihy. Od sběru informací, ověřování, třídění, psaní, škrtání, přes korekturu a další škrtání.

Jakmile jsem měla představu o knize i hře, mohla jsem začít hledat tiskárnu, která by mi takovou knihu vytvořila. Podmínkou byl kvalitní tisk o dostatečném formátu, výběr vyhovujícího papíru (popřípadě možnost si přinést vlastní), tisk na plátno pro celoplátěnnou vazbu. Během zahraniční

stáže Erasmus+ na Akademii v Krakově jsem měla možnost si takovou celoplátěnnou vazbu vyzkoušet a moc se mi zalíbila. Proto jsem celoplátěnnou digitálně potištěnou vazbu chtěla využít i na mé závěrečné práci. Po několika doporučeních jsem navštívila agenturu Indigoprint v Praze, která všechny tyto podmínky splňovala. Tisk a vazba však předběžně vycházela nad mé studentské možnosti, proto jsem po návštěvě tiskárny zažádala školu o grant, který je pro tyto účely určen. A naštěstí byla žádost z větší míry přijata. Při žádosti o grant jsem si sepsala veškeré náklady, které mě při tvorbě knih a her měl čekat, což mi také velice pomohlo v další práci.

Ilustrace jsem chtěla postavit na kvašové malbě, kterou jsem si oblíbila díky výrazným barvám, kryvosti, ale také možnosti vytvářet až „akvarelové“ jemné vzdušné malby. Pro svou diplomovou práci jsem si pořídila barvy Schmincke HKS Designer's Gouache (viz obr. 7). V minulosti jsem vyzkoušela jejich studentskou řadu, proto mě zajímalo, jak se bude pracovat už s barvami profesionálními. Designérská řada má tu výhodu, že má namíchanou velkou paletu barev, ne pouze ty základní. Před samotným malováním ilustrací jsem si udělala mnoho zkoušek barev a barevností (viz obr. 11). Pro malování se mi osvědčil papír Watercolour torchon 270 g/m³, který je přímo na kvaš určený. Formáty pro malování jsem sjednotila do dvou velikostí, o něco větší A5 a A4 (viz obr. 10) a to z praktických důvodů, abych si je mohla rovnou skenovat a upravovat.

Úprava ilustrací probíhala následovně: skenování do formátu TIFF na 600 dpi (raději víc, kdybych se rozhodla ilustrace využít ve větším rozměru např. na plakát), poté jsem je upravila a vyčistila v programu Adobe Photoshop CS6 pomocí tabletu Wacom Intuos Pro M. I přesto, že jsem původně chtěla ilustrace vytvářet pouze kvašem, nakonec jsem na celostránkové obrázky pro-

pojila malbu kvašovou a digitální (viz obr. 8).

Sazbu jsem vytvářela v programu Adobe InDesign CS6. Mám oblíbený čtvercový formát a přála jsem si co největší velikost, kterou mi v tiskárně mohli nabídnout. Z podmínek nakonec vyšel rozměr 23×23 cm. Je tak akorát velký do ruky a ještě nabízí dost prostoru pro text i ilustrace.

Ke kvalitní knize patří také kvalitní font. Zprvu jsem hledala písmo s volnou licencí, které by bylo hezké, mělo více řezů, českou diakritiku a hodilo se pro malovanou dětskou naučnou veselou knihu. Na začátku jsem našla font Eczar, který je k nalezení v Google fonts a je dokonce vytvořeno českou písmolijnou Rosetta. Bohužel písmo postrádalo větší množství řezů. Nakonec mě zachránila kniha od českého typografa a typomila Martiny Peciny, který ve své knize doporučuje písmo Dederon Serif od Tomáše Broušila: *„Dinamická antikva pro jednadvacáté století. Tvarosloví znaků je na první pohled vyčištěno a zjednodušeno, ale písmo má přesto zřetelný, měkký, vlastně až štětcový charakter. Velmi dobrý a dostatečně tmavý a čitelný typ třeba pro dětskou literaturu.“*⁴ Toto písmo bohužel samozřejmě volnou licenci nemá, proto jsem velice vděčná, že ho škola kvůli této práci zakoupila a mně ho poskytla. Základní velikost písma jsem zvolila 11 b s prokladem 16 b, protože je kniha určena již pro čtenáře větší a písmo je opravdu dostatečně čitelné. Dederon Serif krásně vynikne i při větších velikostech, což jsem využila u rozdělení kapitol nebo u nadpisů (viz obr. 9). Zde jsem ponechala i zdobné ligatury, které působí mile a vesele. V běžném textu rušily, proto je tam nenajdete.

Během procesu tvorby jsem si průběžně dělala nátisky. Abych si určila ideální papír, barevnost, rozložení a velikost písma apod. Pro knihu jsem si nakonec zvolila papír Munken Pure 150 g/m³. Výhodou tohoto papíru

je odstín slonové kosti, příjemnost na omak, výrazné barvy a velký výběr gramáží. Nevýhodou je jeho „průhlednost“.

Kromě ilustrací jsem ke knize vytvářela i text. Zdroje informací jsou v příloze, která je volně vložena do knihy. Aby se daly jednoduše vytáhnout a nerušily. Informace jsem se snažila ověřovat u více zdrojů. Texty jsem dávala překontrolovat korektorce.

DODATKOVÁ PRÁCE

U dodatkové práce jsem přemýšlela nad více variantami. Podmínkou bylo, aby měla spojitost s knihou Vodavoděnka. Původní nápad byla série plakátů do různých místností, které dítě obývá, kde by mělo ukázané, jak se v dané místnosti chovat šetrně k vodě. Tento nápad jsem nakonec zavrhla a částečně ho použila v poslední kapitole. Člověk by se měl doma cítit dobře a ne být na každém rohu sekýrován. K tomu nám stačí svědomí (nebo v dětském věku rodiče).

Protože se ve volném čase věnuji navrhování módních a bytových doplňků ze dřeva, přemýšlela jsem nad dřevěnou ilustrovanou hračkou a hrami, které sama ráda hraji nebo jsem v minulosti měla ráda. Napadlo mě propojit klasické hry Pexeso, Jengu a Domino. Ke hře stačí pouze hrací kameny, kde jsou obrázky v párech a čísla znázorněná pomocí ok. A tak vzniklo PE~JEN~DO (viz obr. 12–16). Aby hra měla něco málo společného i s vodou, vymyslela jsem environmentální rozšíření klasické jengy. Motivy obrázků vychází z vodního světa a knihy Vodavoděnka.

Už na začátku jsem si určila 55 hracích kamenů. Pro domino to znamená

oka 0–9, pro pexeso 22 párů + 1 navíc. Aby se dala hrát rozšířená jenga s kostkou, rozdělila jsem motivy do tří kategorií podle barev. Zvířata modrá, rostliny zelená a lidský vliv oranžová (viz obr. 15). Tak jako kapitoly v knize. Informace o jednotlivých motivech jsou sepsány v příručce (viz obr. 17–20).

Hrací kameny mají rozměr 12×4×2 cm. Aby se vše na kámen vešlo a byl příjemný do ruky. Kameny jsou z bukového dřeva, aby vydržely i hrubé zacházení. Jsou natřeny barvou s atestem pro styk s dětmi a potravinami. Ilustrace a text jsou do kamenů vypáleny pomocí laserové technologie. Kameny jsou vyskládány do krabice z bukové překližky o průměru 6 mm. Protože jsou kameny poměrně těžké, má krabice koženou ručku pro jednodušší přenášení. Hru doprovází příručka, která obsahuje vložené hrací kostky s barvami, návod pro jednotlivé hry a popisky k motivům. Vše v podobném duchu, jako je kniha Vodavoděnka.

Ilustrace na kameny jsem malovala ručně štětcem tuší, abych se vyvarovala detailům, které by v tak malém rozměru laserová technologie stejně nedokázala zachytit. Tušové kresby jsem naskenovala, zvektorizovala a upravovala v programu Adobe Illustrator CS6. Pro laser je totiž nutné, aby byla data v křivkách.

Hru i knihu propojuje typografický znak „vlnky“, který můžeme vidět v názvu knihy nebo v okách pro hru domina.

Výrobu hry: kamenů, krabice a kostek, jsem nechala na šikovnějších. Já jsem si vyhrála s příručkou ke hře, která v sobě drží i kostky, aby „neskákaly po krabici“ a byly pěkně po ruce. Samozřejmě dnes s odstupem bych mnoho drobností udělala jinak, ale to k tomu zřejmě patří.

2. Popis výsledného díla a jeho využití

KNIHA

Kniha je určena pro děti ve věku Pro děti 8—∞ let. Je rozdělena do šesti částí: pěti kapitol a závěru. Každá část má svou barvu pro lepší orientaci. Názvy kapitol vychází z básně Voda, voděnka od Jiřího Žáčka, která je na začátku první kapitoly.

1. VODA BYSTRÁ (modrá): Představuje vodu z pohledu vědy. Jak je výjimečná a důležitá.
2. VODA BUJNÁ (zelená): Místo plné života a záhad.
3. VODA SNIVÁ (lososová): Voda jako inspirace pro umění.
4. VODA VĚRNÁ (žlutá): Voda užitečná v lidském světě. Zdroj energie, čistoty, zdraví...
5. VODA ŽIVÁ (růžová): Doporučení, jak s vodou šetřit ve svém životě a závěrečné zamyšlení se, kolik vody spotřebujeme.
6. KONEC (zelený): Obsahuje Slovníček možná neznámých pojmů a soupis organizací, které se snaží o ochranu vody. Závěr knihy doprovází malé ilustrace příslovích, kde se voda vyskytuje. Např.: Tichá voda břehy mele., Čas utíká jako voda apod.

Předsádky (viz obr. 22–23) ukazují vodu takovou, jako si ji mo neuvědomujeme nebo jakou ji neznáme. Nad námi v podobě mraků nebo pod mikroskopem jako živoucí kapalina.

Na obálce (obr. 21) je plejtvák, který v závěru shrnuje poselství knihy: „Nebud' plýtvák, neplýtvej.“

Knihá má zábavný a naučný charakter. Myslím si, že může skvěle fungovat ve spolupráci dítěte s dospělým člověkem, kde mohou nad jednotlivými tématy společně diskutovat. A například i nové informace využít i v reálném životě.

DODATKOVÁ PRÁCE

Dřevěný soubor her PE~JEN~DO je určen pro celou rodinu, hráče všech věkových kategorií. Díky materiálu (tvrdému dřevu) věřím, že dokáže vydržet i po několik generací. Každá z jednotlivých her trénuje jiné vlastnosti. Jenga jemnou motoriku, pexeso paměť, domino postřeh a rozšířená verze jengy rozvíjí argumentační schopnosti. Díky multifunkčnosti tak rodina (nebo jiná společnost lidí) může hrát zrovna to, na co má náladu.

5. Seznam použitých zdrojů

A, Knižní periodická literatura

WIGAN, Mark. Umění ilustrace: vizuální myšlení. Brno: Computer Press, 2010. Základy designu. ISBN 978-80-251-2970-8.

⁴ PECINA, Martin. Knihy a typografie. Vydání třetí, rozšířené. Brno: Host, 2017. ISBN 978-807-5770-400.

² CHALOUPKA, Otakar. Uměleckonaučná literatura pro děti: referáty a diskusní příspěvky Společnosti přátel knihy pro děti, čs. sekce IBBY : Praha 23. listopadu 1981. Praha: Společnost přátel knihy pro děti, 1981.

BÖHM, David a Ondřej BUDDEUS. Hlava v hlavě. V Praze: Labyrint, 2013. ISBN 978-80-86803-24-1.

JAVNA, Sophie. 50 nápadů pro děti, jak přispět k záchraně planety. Praha: Akropolis, 2012. ISBN 978-80-7470-017-0.

Raketa: Časopis pro děti chytrých rodičů. Labyrint, 2015, 2015(3). ISSN 2336-5889.

B, Internetové zdroje

¹ KOSTKOVÁ, Kateřina. Kristýna Gregorová_Rozhovor v rámci Národní ceny za studentský design 2017 [online]. In: . 19.12. 2017 [cit. 2019-05-10]. Dostupné z: <http://www.designcabinet.cz/kristyna-gregorova-rozhovor-v-ramci-narodni-ceny-za-studentsky-design-2017>

³ BITTNEROVÁ, Katrin. Rozhovor s nositelkou ocenění Dobrý studentský design 2018 Kristýnou Gregorovou [online]. In: . 02.01. 2019 [cit. 2019-05-10]. Dostupné z: <http://www.designcabinet.cz/kristyna-gregorova-rozhovor-v-ramci-narodni-ceny-za-studentsky-design-2017>

6. Resumé

The topic of my diploma work is Illustrated children book and additional piece (toy, game, calendar, etc.). Since I have decided to create an artist's book, I am the author of the text and illustrations.

The original title of the book is „Vodavoděnka“, which is hard to translate to english. „Voda“ means water and „voděnka“ something like tiny water. The name comes from the poem of the same name from Jiří Žáček.

The book is suitable for children 8—∞ years of age. Spanning 84 pages, it tells interesting informations about water and how we can care of it. Illustrations have been created by gouache and digital painting.

Besides the book I created a set of wooden board games with water motifs.

7. Seznam příloh

- Obr. 1 Kniha Slepice a vejce, 2017
- Obr. 2 Kniha Slepice a vejce - pop up ilustrace, 2017
- Obr. 3 Hračka Slepice a vejce, 2017
- Obr. 4 Desková hra #100letí!, 2018
- Obr. 5–6 Desková hra #100letí!, detail, 2018
- Obr. 7 Kvašové barvy
- Obr. 8 Kvašová a digitální malba
- Obr. 9 Font v hlavních kapitolách
- Obr. 10 Ilustrace vs. kniha
- Obr. 11 Zkoušky barev
- Obr. 12 Zavřená krabice
- Obr. 13 Otevřená krabice
- Obr. 14 Detail hracího kamene
- Obr. 15 Barevnost kamenů
- Obr. 15 Domino
- Obr. 16 Jenga
- Obr. 17–20 Příručka PE~JEN~DO
- Obr. 21 Obálka
- Obr. 22 Přední předsádky
- Obr. 23 Zadní předsádky

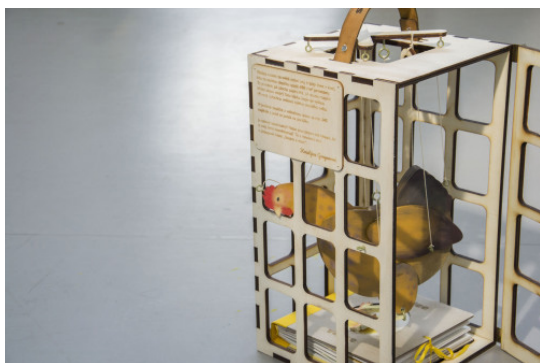
Přílohy



Obr. 1 Kniha Slepice a vejce,
2017



Obr. 2 Kniha Slepice a vejce,
pop up, 2017



Obr. 3 Hračka Slepice a vejce,
2017



Obr. 4 Desková hra #100letí!,
2018



Obr. 5–6 Desková hra #100letí!, detail, 2018



Obr. 7 Kvašové barvy



Obr. 8 Kvašová a digitální malba



Obr. 9 Font v hlavních kapitolách



Obr. 10 Ilustrace vs. kniha



Obr. 11 Zkoušky barev



Obr. 12 Zavřená krabice



Obr. 13 Otevřená krabice



Obr. 14 Detail hracího kamene



Obr. 15 Barevnost kamenů



Obr. 15 Domino



Obr. 16 Jenga



Obr. 17–20 Příručka PE~JEN~DO



Obr. 21 Obálka



Obr. 22 Přední předsádky



Obr. 23 Zadní předsádky