

Univerzita Hradec Králové

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

**Autorská kniha – experiment – koncept – kniha jako artefakt –  
současný knižní projekt**

(Anička a chumlíci)

Bakalářská práce

Autor: Ondřej Vašíček  
Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice  
Studijní obor: Grafická tvorba – multimédia  
Vedoucí práce: MgA. Petr Hůza

UNIVERZITA HRADEC KRÁLOVÉ  
Pedagogická fakulta  
Akademický rok: 2014/2015

**ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE**  
(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Ondřej Vašíček**  
Osobní číslo: **P12478**  
Studijní program: **B7507 Specializace v pedagogice**  
Studijní obor: **Grafická tvorba - multimédia**  
Název tématu: **Autorská kniha - experiment - koncept - kniha jako artefakt -  
současný knižní projekt**  
Zadávající katedra: **Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby**

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

Autorská kniha v současném umění. Kniha jako forma nebo kniha jako myšlenka. Doloženo realizací vlastní autorské knihy na základě zvolené techniky a materiálu.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

- Harantová, Emílie. 1000 způsobů zpracování písma, Slovart, 1. vyd. 2007.
- Dočekalová, Markéta. Tvůrčí psaní pro každého. Praha: Grada, 1. vyd. 2006.
- Grapheion Evropská revue o moderní grafice, umění knihy, tisku a papíru (1997-2002) [www.grapheion.cz](http://www.grapheion.cz)
- Zhoř, I.: Proměny soudobého výtvarného umění, SPN Praha 1992
- Oei, L., De Kegel, C.: Elemente des Designs, nakl.: Paul Haupt Bern Stuttgart Wien 2002
- Hlavsa, Oldřich. Typographia : písmo, ilustrace, kniha. Praha : SNTL - Nakladatelství technické literatury, 1976.

Vedoucí bakalářské práce:

**MgA. Petr Hůza**

Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

Datum zadání bakalářské práce: **8. prosince 2014**

Termín odevzdání bakalářské práce: **26. června 2015**

L.S.

doc. PhDr. Pavel Vacek, Ph.D.  
děkan

Mgr. art. Mária Hromadová, ArtD.  
vedoucí katedry

V Hradci Králové dne 22. června 2015

## **Poděkování**

Děkuji vedoucímu bakalářské práce panu MgA. Petru Hůzovi, za jeho připomínky, rady i kritiku, jež mi dopomohly ke zdárnému vypracování této bakalářské práce.

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval samostatně a uvedl jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne

Podpis:

## **Anotace**

VAŠÍČEK, Ondřej. *Autorská kniha – experiment – koncept – kniha jako artefakt – současný knižní projekt*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2015. 53 s. Bakalářská práce.

Výstupem této práce je autorská kniha s názvem *Anička a chumlíci*. Jedná se o pohádkovou knihu určenou především dětem. Současně je k ní vytvořena i animovaná upoutávka, za účelem její propagace.

V jednotlivých kapitolách se autor zabývá klasickou knihou a jejím vývojem, autorskou knihou, světem ilustrace a animace, z důvodu hlubšího porozumění daných témat. Dále jsou uvedeni umělci, kteří se věnují tvorbě ilustrací i autorských knih.

Cílem autora bylo vytvoření plnohodnotné knihy. Vymyslel vlastní příběh, který napsal v pohádkové a strašidelné verzi. Následně navrhl a nakreslil ústřední postavu, od jejíž podoby pak odvodil i ráz zbytku ilustrací, které odpovídají zvoleným žánrům. Docílil tak dvou na pohled odlišných knih, avšak s podobným příběhem. Aby autor udržel celistvost tohoto příběhu, rozhodl se experimentovat s vazbou. Původně zamýšlený typ V8 se tak musel přizpůsobit rozpolcenosti obsahu. Vzešla z toho nová varianta vazby v podobě dvojité knihy, jež má pouze dvě přední strany desek.

Klíčová slova: kniha, autorská kniha, ilustrace, animace

## **Annotation**

VAŠÍČEK, Ondřej. *Author book - experiment - a concept - a book as an artifact - the current book project*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2015. 53 pp. Bachelor Degree Thesis.

The outcome of this work is the artist's book called *Anne and chumlíci*. This is a storybook designed especially for children. At the same time it is created and animated trailer for the purpose of its promotion.

In each chapter, the author discusses a classic book and its development, author book, the world of illustrations and animations, due to a deeper understanding of the topics. Below are the artists who are dedicated to the creation of illustrations and artists' books.

The author aims was to create a full-fledged book. He invented my own story written in a fairytale and creepy version. Subsequently, he designed and drew the central figure, whose appearance since then deduced and the rest of the character illustrations that correspond to the selected genres. Achieved and to look at two different books, but with a similar story. In order to maintain the integrity of the author of this story, he decided to experiment with a bond. Originally intended type V8 thus had to adapt ambivalence content. He came from the new variant form of a double bond in the book, which has only two front plates.

Keywords : book, author book, illustration, animation

# Obsah

Úvod .....	10
2 Kniha .....	11
2.1 Definice.....	11
2.2 Vývoj Knihy .....	11
2.3 Jednotlivé části knihy.....	13
2.4 Typy vazby .....	15
2.5 E-Book .....	16
2.6 Autorská kniha .....	17
2.6.1 Čeští tvůrci autorské knihy.....	18
3 Ilustrace .....	20
3.1 Podstata ilustrace .....	20
3.2 Vývoj ilustrace .....	20
3.3 Česká ilustrace nejen pro děti .....	23
3.3.1 Současná česká ilustrace .....	27
4 Inspirační zdroje .....	29
5 Animace - možný způsob propagace.....	34
5.1 Definice animace .....	34
5.2 Historie.....	35
5.3 Typy animace.....	37
6 Praktická část.....	41
Závěr.....	49
Soupis použitých zdrojů .....	50
Literatura.....	50



Elektronické zdroje .....	50
Seznam obrázků.....	52

## Úvod

V této bakalářské práci se budu zabývat knihou a jejím vývojem, autorskou knihou a jejími podobami. Dále ilustrací a animací, která je v podstatě oživenou ilustrací. Věřím, že prohloubením znalostí v těchto sférách vědění, mi dopomůže k lepšímu porozumění a splnění úkolu, jež jsem si zvolil.

Fantasie je úchvatná věc. Jsme jí obdařeni od narození a v průběhu dětství má velký vliv na náš celkový vývoj. Časem však ustupuje logickému myšlení, které je nezbytné pro naše přežití. Mnohdy se představivost přetváří do cílů (obvykle materiálního charakteru), kterých chceme dosáhnout. Většina lidí tak přichází o něco velice cenného. O potěšení z iracionální a nespoutané síly imaginace. Já tomu hodlám vzdorovat. Hodlám vytvořit autorskou knihu, jež přinese radost nejen mně, ale i ostatním.

## 2 Kniha

### 2.1 Definice

Kniha je:

*„ Rukopisný, tištěný nebo jakýmkoliv způsobem rozmnožený dokument, který je graficky a knihařsky zpracovaný do tvaru svazku a tvoří myšlenkový a výtvarný celek. “<sup>1</sup>*

Stejně tak je kniha nejúčinnějším, nejtrvalejším a nejstarším nástrojem sdělování myšlenek. Je předmětem ušlechtilé moudrosti a krásy. Provází nás od dětství a pomáhá nám růst.

### 2.2 Vývoj Knihy

Od dob vzniku řeči se informace předávaly zprvu pouze ústně. Následně s lidským pokrokem a vynálezem písma, se objevila potřeba sdílené informace zaznamenat. Prvním takovým způsobem byly hliněné a dřevěné destičky, do kterých se rylo a postupem času i tisklo tvrdými razidly. Tento způsob používali např. Sumerové a Chetitě – nejstarší doklady o používání klínového písma sahá od 3. tis. př. n. l. Kolem 21. století př. n. l. přišly pergamenové svitky, jež se ukládaly do ochranných pouzder. Svitky znali jak Řekové, tak Egypťané a Číňané. Později vznikají knihovny. Jednou z největších byla Alexandrijská knihovna, jež byla od 3. století př. n. l. považována za hlavní centrum vzdělanosti. V Řecku se též objevují voskové destičky. Základem byla dřevěná, či kostěná deska potažená voskem, do kterého se rylo. Pakliže text ztratil význam, vosk se zahřál, text zmizel a mohlo se psát dál.

---

<sup>1</sup> MATUŠÍK, Zdeněk. Kniha. In: *KTD: Česká terminologická databáze knihovnictví a informační vědy (TDKIV)* [online]. Praha: Národní knihovna ČR, 2003- [cit. 2015-06-15]. Dostupné z: [http://aleph.nkp.cz/F/?func=direct&doc\\_number=000000993&local\\_base=KTD](http://aleph.nkp.cz/F/?func=direct&doc_number=000000993&local_base=KTD).

Ve středověku se objevuje kodex. Zprvu se jednalo o destičky propojené řemínkem. Následně šlo o pergamenové listy složené v půli a svázané ve hřbetu, tedy konstrukčně velice blízké dnešní knize. Před objevem a zavedením knihtisku byly všechny knihy psané ručně, jednalo se o tzv. manuskripty. To je činilo velmi drahými a vzácnými. V raném starověku si knihy mohla dovolit jen církve, univerzity a bohatí. Knihy byly často připevněny řetězy k polici či ke stolu, proti jejich odcizení, nebo byly uchovávány v ochranných vacích. Ve středověku se začaly knihy v západní Evropě vyrábět blokovým tiskem (tato technika byla známá na východě už staletí předtím). Obraz celé stránky (text s ilustrací) byl vyřezán ze dřeva. Tato matrice mohla být použita vícekrát a sloužit tak i k reprodukci dané stránky. Výroba celé knihy byla velmi náročná, jelikož vyžadovala ručně řezanou desku na každou stránku. Desky také nebyly moc trvanlivé a brzy se opotřebovaly. Nejstarší datovaný exemplář blokové knihy pochází z Číny z roku 868 a nese název Diamantová sútra. V Evropě bylo téma většinou biblického charakteru jako např. Apokalypsa sv. Jana, Biblia pauperum (Bible chudých – vybrané scény z nového zákona) aj.

Velký pokrok přinesl vynález knihtisku. Jeho objevitelem byl Johannes Genshleich, řečený Gutenberg. Narodil se mezi lety 1397-1400 nedaleko Mohuče. Jeho rodina patřila mezi zdejší patriciát. Vyučil se zlatníkem. Po svých třiceti začal experimentovat s knihtiskem – odléval samostatné litery. Roku 1444 vydává první tisk Sibylna prorocství. Za jeho nejvýznamnější tisk je považována 42 řádková bible zvaná Gutenbergova bible. Jedná se o mistrovské dílo co do typu písma, typografické dvousloupcové úpravy a domalovávaných iniciál a miniatur. Genialita objevu spočívá ve spojení různorodých postupů, jejich skloubení a zdokonalení v jeden koordinovaný výrobní proces. Hlavní jsou samostatné litery, které se podle potřeby poskládaly a nemuselo se nic vyrývat, ani ručně zapisovat. Gutenbergovi zlatnické zkušenosti jistě dopomohly k vytvoření liteřiny – slitiny olova, antimonu a cínu. Ta byla svými vlastnostmi perfektní, jelikož tavná teplota nebyla příliš vysoká a přesto výsledný kov vydržel tlak tiskařského lisu. K vynalezení knihtiskařského lisu jistě pomohly lisy vinařské a knihařské, jež v té době již existovaly a posloužily jako předloha. Vytvoření tiskařské barvy ze sazí a fermeže bylo už jen jedním z mnoha drobných detailů, které přispěly k dokonalému tiskařskému postupu, jenž se bez výrazných změn používal až do počátku 18. století. Gutenberg svůj vynález učinil nezávisle na znalostech asijských

zemí. Díky snazší výrobě se knihy rozšiřují mezi veřejnost, jejich cena klesá a doba vzdělanosti nastává. Knihy vytištěné od vzniku knihtisku do roku 1500 se nazývají inkunábule neboli prvotisky. Je pro ně typické užití zvláštních liter – někdy byly zhotoveny pro každou knihu vlastní.

Významnou proměnu zaznamenala kniha až v 19. století. S příchodem průmyslové revoluce se zdokonalil i knihtisk. Vznikla profese tiskaře, což vedlo k urychlení výroby, ale spolu s tím klesla kvalita. Knižní desky získaly svou nynější podobu a potahovaly se celoplošně plátnem. To bylo jedním z mnoha důvodů obecného zlevnění knih. Ilustrace svůj pokrok zažila již na konci 18. století s příchodem dřevorytu, který umožňoval výhody tisku z výšky a detailnější kresbu. Počátkem 19. století vystřídala dřevoryt litografie. S 20. stoletím nastupuje ofset, jež vydržel do dnes.

## **2.3 Jednotlivé části knihy**

Současná kniha má svou podobu jasně definovanou. Předcházela tomu dlouhý vývoj, kdy obsah i forma knihy odrážely výraz dané doby. Hrubě můžeme říci, že se kniha skládá z „obalu“ a v něm vložených listů papíru.

Základem „obalu“ jsou desky většinou vyráběny z lepenky, jež se dále potahuje papírem, textilií, koženkou aj. Pokud se jedná o pevnou vazbu, musí desky obsahovat titul a jméno autora. V případě měkké vazby (známé též pod pojmem paperback), vyrobené z lehčího papíru, už nemluvíme o deskách, ale o obálce, která má též ochrannou funkci. S deskami je též spjat přebal, což je v podstatě papírové pouzdro, do kterého se hotová kniha vloží. Ochrana je zde až druhořadá, jelikož hlavním účelem přebalu je reklama.

Přeložené listy knihy jsou zpravidla řazeny do složek, které dohromady tvoří knižní blok. Ten se po třech svých volných stranách ořízne. Tyto strany se nazývají ořízky a mohou být obarveny, či zlaceny z dekorativních důvodů, ale též jako ochrana vůči prachu. Na hřbet bloku se lepí kapitálek, což je proužek textilie, jež zakrývá

mezeru mezi blokem a deskami. Knižní blok se na závěr výrobního procesu spojí po obou stranách s deskami pomocí předsádky. Ty jsou dvoulisty pevnějšího papíru, jež mohou být opatřeny ilustracemi.

Co do vnitřní organizace knižního bloku, máme zde několik pravidel. Nakladatelská značka, zvaná signet, se umísťuje na první lichou stránku. Pak následuje patitul. Ten předchází hlavnímu titulu a je na něm uveden autor a titul knihy menším písmem. Příčiny tohoto duplikování titulního listu pochází z minulosti, kdy byla velká váha knih problematická, a docházelo k odtržení desek. Často se ztratil i titulní list a následné určení titulu bylo nemožné. Patitul a signet mohou být na stejné stránce. Frontispis neboli protitul se nachází na sudé stránce naproti titulnímu listu. Bývá opatřen ilustrací. Hlavní titul je vždy umístěn na liché stránce. Obsahuje titul, podtitul, jméno autora a někdy i rok vydání a název nakladatelství. Impresum (jinak známá jako autorská tiráž, copyrightová stránka, či nakladatelský záznam) je na opačné straně titulního listu. Musí nést copyright textu, ilustrací a ISBN (specifické číslo určující jednoznačnou identifikaci dané knihy). Někdy zde bývá i uveden pochvalný projev (laudatio). Věnování (dedicatoria) nalezneme samostatně na liché stránce za titulním listem vysázené drobným verzálovým písmem. Tiráž je vždy umístěna na posledním listu knihy a obsahuje technické a nakladatelské údaje. Prázdné listy kdekoli v knize nazýváme vakáty.

Pro snazší orientaci v knize jsou jednotlivé stránky opatřeny čísly (paginace), která se většinou umísťují do dolních krajních rohů. Čísla se však mohou objevit i uprostřed dolní hrany strany či v záhlaví stránky. Nikdy však nesmí být uprostřed stránky. Text je řazen do kapitol, jež vždy začínají na liché straně a jsou označeny názvem, či číslicí. Seznamem kapitol je obsah. Může být umístěn za impresum, ale většinou ho nalezneme na konci knihy. Slouží pro přehlednější práci s knihou.

Dále v zadní části knihy nalezneme rejstřík, jež může být věcný, místní, jmenný, nebo nerozlišený. Jedná se o autorem vytvořený seznam důležitých pojmů opatřených číslem stran s jejich užitím. Bibliografie je soupisem knih, na které se v textu odkazuje. Většina knih je opatřena záložkou v podobě tenkého textilového proužku, který je na jednom konci vlepen ke hřbetu. Zvláště odborné knihy mohou mít více záložek.

Správná záložka se pozná tak, že uchopíte zavřenou knihu a projedete záložkou od shora až dolů bez nutnosti textilní proužek pustit.

V knihách se můžeme setkat ještě s jednou vzácností. Tou je *ex ibris*. Pojem pochází z latiny a doslovně jej můžeme přeložit jako „z knih“. Je to jakési umělecké označení vlastníka knihy. Výjev většinou obsahuje samotné slovo *ex libris*, jméno, či monogram objednavatele a výtvarné ztvárnění jeho vztahu ke knize. Vlepuje se na předsádku.<sup>2</sup>

## 2.4 Typy vazby

Obecně se knihy dělí podle typu vazby do třech kategorií.

Do první řadíme knihy s měkkou vazbou, jako jsou brožury a paparbacky. Obálku mají z papíru s větší gramáží, než mají vnitřní stránky, ale menší, než je lepenka. Patří sem typy označené V1 až V4. Je pro ně charakteristické spojení listů s obálkou pomocí drátěných skob, či nitě prošité po celé délce hřbetu. Toto spojení je z vrchu jasně zřetelné. Jako příklad můžeme uvést klasický školní sešit.

Druhou kategorií tvoří polotuhé vazby V5 a V6, k jejichž výrobě se používá lepenka do 600 g/m<sup>2</sup>. V5 má desky z lehčí lepenky, která je mírně odsazena od hřbetu. Knižní blok je buď lepen, nebo sešit nití. Dnes se již téměř nepoužívá. Pod V6 řadíme leporela. Mají oproti ostatním specifickou konstrukci. Jednotlivé listy jsou tvořeny lepenkou a navzájem spojeny úzkými proužky tkaniny. Vzniká tak dlouhý pás velice odolných stran. Nejčastěji jsou leporela určena pro malé děti, jimž slouží i jako hračka.

V7 až V9 označují vazby s tuhou, neboli pevnou vazbou. Sem spadají klasické knihy, jak je známe. Liší se jen vzhledem desek. V7 má desky potaženy papírem a hřbet plátnem. V8 má desky i hřbet opatřené stejným materiálem, ať už je to papír, plátno aj. V9 má desky plastové.

---

<sup>2</sup> BLAŽEJ, Bohuslav. *Grafická úprava tiskovin: pro IV. ročník střední průmyslové školy grafické (studijní obor polygrafie)*. 1. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1990, 191 s. Učebnice pro střední školy (Státní pedagogické nakladatelství). ISBN 80-042-3201-9.

Kromě běžných komerčně vyráběných knižních vazeb existují ještě tradiční. Patří mezi ně např. japonská a koptská vazba. Je pro ně charakteristické odhalené spojení nití, která je jediným spojovacím prostředkem. Lepidlo se při výrobě nepoužívá. Koptská vazba je pracnější, avšak oproti druhému typu ji lze plně rozevřít. Japonský způsob je založen na prošívání knižního bloku po stranách hřbetu, což zamezuje plnému rozevření stran. Existuje více variant postupu výroby, které se liší především vedením nitě a následného zdobného efektu.

Též můžeme zmínit vazbu harmonikovou (třepetavou). Jedná se v podstatě o dlouhý pás papíru, který je v pravidelných intervalech přehýbán. Postupně jsou tak tvořeny jednotlivé stránky. V podstatě se jedná o obdobu leporela s tím rozdílem, že papír třepetavé vazby je potištěn jen z jedné strany a knižní blok je chráněn obálkou.

## 2.5 E-Book

Tato forma již zcela postrádá jakékoli použití papíru. S vývojem technologií se pokrok nevyhnul ani knize. V roce 1971 přišel Michael S. Hart s myšlenkou digitalizovat a archivovat kulturní díla, a tak vznikl Projekt Gutenberg. Zprvu se jednalo o knihy zaměřené na počítačovou technologii. Časem se tento přístup zneužil k nelegálnímu kopírování. Později se objevily firmy, které nabízely volná díla a knihy, na které se již nevztahovala autorská práva. Dnes je e-book jednou z běžných cest vydávání knih napříč žánry. Elektronická kniha, nebo spíše data v ní přetrvávají, nezničí se a mohou obsahovat mnohonásobně větší množství informací v úspornější variantě. Už to však není kniha, ke které si můžeme vytvořit citový vztah a mít z ní radost, jakou přináší její fyzická podstata.<sup>3</sup>

Elektronická kniha má ještě jednu variantu v podobě audio knih. Jedná se v podstatě o zvukový záznam, ale i tak stojí za zmínku fakt, že podnětem vzniku písma bylo nedostačující ústní předávání informací, k jehož období se nyní oklikou vracíme.

---

<sup>3</sup> Historie knihy - eKNIHOVNA.cz. *EKnihy, elektronické knihy, vaše eKNIHOVNA.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://www.eknihovna.cz/historie-knihy/>



## 2.6 Autorská kniha

Vývoj knihy do podob, ve kterých ji dnes známe, byl dlouhým a náročným procesem. Bylo využito rozličného materiálu, pestrých podob v kombinaci s neustále se rozvíjející technologií. Od hliněných destiček, přes svitky a kodexy, až po elektronické knihy, audio knihy a v neposlední řadě též po autorské knihy.

Autorské knihy se objevují v polovině 20. století. K jejich vzniku přispělo mnoho faktorů a podnětů z nejrůznějších uměleckých oblastí jako bylo např. konceptuální umění, ale i pop-art či minimalismus. Tyto knihy však nemůžeme brát za novou praktickou podobu běžné publikace v naší domácí knihovně. Klasická autorská kniha je samostatným uměleckým dílem, jejíž podoba se všeobecně známé papírové verzi mnohdy zcela vyhýbá. Toto dílo je jako každé jiné nositelem myšlenky, názoru, či snahy o sdělení, které je podpořeno užitím rozličných materiálů a technologií. S tímto na paměti nás nemůže překvapit fakt, že kromě papírové verze autorské knihy se můžeme setkat i s takovými, kde je užito např. skla, betonu, či kovu.<sup>4</sup>

Mezi české umělce zabývajícími se autorskou uměleckou knihou můžeme zařadit např. Milana Knížáka, Jiřího Valocha a Dalibora Chatrného.



Obrázek 1 – Milan Knížák, *Kniha dokumentů*

---

<sup>4</sup> Autorská ilustrovaná kniha (nejen pro děti) - Portál české literatury. *Portál české literatury* [online]. [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://www.czechlit.cz/nova-literatura/autorska-ilustrovana-kniha-nejen-pro-deti/>

Existuje však jedna výjimka. Mezi autorské knihy řadíme i skupinu knih, jež se navenek zdají být zcela běžnými a svou formou většinou nijak nevybočují. Jedná se o dílo jednoho autora, který vytvořil text i ilustrace. U nás tyto knihy známe spíše pod pojmem „obrázková kniha“. Bývá zařazována do tvorby pro děti a mládež, přestože jejich obsah pro děti vždy není. Určení cílové čtenářské věkové kategorie je mnohdy problematický. Tyto knihy bývají převážně ceněny pro jejich vizuální charakter. Na rozdíl od autorské umělecké knihy (uměleckého samostatného díla), jež je zastoupeno převážně jedním exemplářem, je autorská ilustrovaná kniha vydávána. Jelikož se jedná o dílo jednoho autora, působí celek kompaktně, smysluplně a poselství je jasné. Aby toto všechno zůstalo zachováno, je autor přítomen při výrobním procesu.

V České republice je vydávají zejména nakladatelství, jako jsou Arbor vitae, Baobab, Meander a Labyrint, ale i malé nakladatelství Běžiliška či volné seskupení NAPOLI. V poslední době jsou tyto knihy vyhledávány a stávají se exkluzivními. Oceňují se např. v soutěži Nejkrásnější kniha a ve výtvarných kategoriích Zlaté stuhy.

## 2.6.1 Čeští tvůrci autorské knihy

Květa Pacovská je malířkou, sochařkou, grafičkou a především světoznámou ilustrátorkou a tvůrkyní autorských knih. Narodila se roku 1928 v Praze, kde stále žije. Studovala malířství u Emila Filly, ale brzy její tvorba expandovala všemi směry. Ilustrovala knihy světových i českých autorů a sama má na svém kontě více jak desítku vlastních knih, které vycházejí po celém světě. Je oceňována především pro její autorskou tvorbu. Nejvyššího uznání se jí dostalo roku 1992, kdy obdržela Cenu Hanse Christiana Andersena. Inspiraci hledá mimo jiné v hračkách a loutkách. Je jí blízký dadaismus a barevně výbušný expresionismus. Její knihy jsou tak velice barevné, hravé a často rozkládací.

Ilustrátor a tvůrce autorských knih Petr Sís se věnuje i animovaným filmům. Narodil se roku 1949 v Brně, vystudoval VŠUP a poté studoval v Londýně The Royal College of Art. Od roku 1982 žije v USA. Ve své tvorbě využívá mnohé techniky. Podíváme-li se na vynalézavě komponovanou knihu Tibet, setkáme se zde

s perokresbami, akvarely i rytými olejovými pastely či využitou kůru stromu. Pohrává si též s vazbou a typografií. V roce 2012 získal Cenu H. Ch. Andersena za celoživotní tvorbu.

Petr Nikl je všestranným umělcem. Věnuje se malbě, ilustraci, divadlu, hudbě a zpěvu a poezii. Vydal již dvanáct knižních titulů, mezi které patří např. *O Rybabě a Mořské duši* či *Záhádky*, za kterou dostal ocenění Magnesia Litera v kategoriích „kniha roku“ a „kniha pro děti a mládež“. Jeho ilustrace nabývají rozličných podob, od realistických kreseb, až po abstraktní patvary.

Mezi další české umělce zabývající se též autorskou knihou patří např. Daisy Mrázková, Pavel Čech, Dagmar Urbánková, František Skála a jeho dcera Alžběta Skálová.<sup>5</sup>



Obrázek 2 – Květa Pacovská, ukázka z tvorby

---

<sup>5</sup> Autorská ilustrovaná kniha (nejen pro děti) - Portál české literatury. *Portál české literatury* [online]. [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://www.czechlit.cz/nova-literatura/autorska-ilustrovana-kniha-nejen-pro-deti/>

## 3 Ilustrace

### 3.1 Podstata ilustrace

Slovo ilustrace pochází z latinského pojmu *lustrare*, což v překladu znamená osvětlit. Její podstatou je mnohdy vysvětlení, či doplnění textu. Sloučení těchto dvou prvků přispívá k oživení četby tak, jak by samotný text nedokázal. Není však podmínkou, že je text vždy tou hlavní složkou. Někdy naopak text doplňuje obraz, či je ilustrace zcela samostatná, a nabírá nového významu, žije vlastním životem. V minulosti obraz dokonce nahrazoval písmo, neboť většina tehdejší populace byla negramotná. I dnes ovlivňují svou podmanivostí náš úsudek a často rozhodují o koupi toho či onoho titulu.

Ilustrace můžeme spatřit v mnoha verzích. Kresba a malba jsou častější formou, ale nikterak jedinou. Dříve byla věcí klasických grafických technik, jako je např. rytina, dřevořez, či litografie. Dnes se můžeme setkat prakticky se vším. Technologie nám dovoluje mnohé a je jen na naší fantasmii, jakou bude mít podobu. Koláže z fotografií, kombinace technik s užitím nových postupů dává vzniknout pestrým a rozmanitým podobám. Ilustrace vždy podléhá svému účelu a podle toho je zvolen její vizuální charakter. Existují různé obecné typy ilustrací, jako je umělecká, vědecká, satirická, dětská a instruktážní. V odborné literatuře nám detailně zobrazuje daná fakta, novinové články obohacuje často o vtipné karikatury, návody definuje jednotlivými kroky a dětskou literaturu malebně vynáší do fantaskních světů.

### 3.2 Vývoj ilustrace

Zrod ilustrace můžeme spatřit v jeskynních malbách pravěkých lidí z doby mladšího paleolitu (kultura magdalénieny) datované mezi roky 15 000 až 13 000 př. n. l.

v jeskyních Lascaux, Altamira, Niaux a dalších. Jejich snaha o znázornění lovu a popisu skutečností tehdejšího života, nám tak ilustrují lidský původ.

Klasičtější pojetí ilustrace spojené s textem nacházíme až v egyptských „knihách mrtvých“. Nejzachovalejší z nich je Aniho papyrus, jež pochází z období kolem 1 300 let př. n. l. V Egyptě se ilustrace běžně vyskytovaly i na zdech chrámů a spolu s hieroglyfy tvořily ucelené příběhy a záznamy.

S rozvojem knihy se shledáváme především v Japonsku a Číně, odkud pochází již zmiňovaná Diamantová sútra, která obsahovala šest stran s půlstránkovými ilustracemi. Nejprve byly ilustrace kolorované ručně, ale s následným technickým rozvojem vznikl dřevořez barevný a vznikla úchvatná díla.

Ve středověku se ilustrovali převážně evangeliáře a jiné náboženské knihy. Byly bohatě zdobeny a některé obsahovaly osamocená iluminace. Typická je velká dekorativní ozdoba než ilustrace. Stránka, na které byl pouze ornament, se nazývá kobercová stránka a předcházela textu. Ornament byl tvořen spirálami a propletenými zvířaty. Na přelomu 8. a 9. století se v Irsku objevil evangeliář „Book of Kells“ s bohatou ornamentální výzdobou, zobrazením symbolů čtyř evangelistů. Uměleckou předností této knihy však jsou iluminované iniciály.

S příchodem knihtisku v 15. století a rozvojem grafických technik se mění i ilustrace. Jedním z umělců, kteří přispěli k rozvoji knižní ilustrace, byl geniální umělec a grafik Albrecht Dürer, který ilustroval knihu Sebastiana Branta *Lod' bláznů* a dřevořez obohatil *Apokalypsu* z *Knihy zjevení* například výjevem čtyř jezdců.

Od konce 18. století se již běžně používala většina klasických grafických technik včetně litografie. V této době můžeme zmínit hned několik umělců, jež svým konáním přispěli k rozvoji ilustrace. Patří mezi ně např. Eugène Delacroix, jež ilustroval některé práce Williama Shakespeara, skotského spisovatele Waltera J. Scotta a německého spisovatele a básníka Johanna Wolfganga von Goetha. Dále Gustave Doré, jež za svůj život ilustroval více než 90 knih, mezi které patří i *Dantova Božská komedie* nebo *Don Quijote* od Miguela de Cervantese. V novinovém světě vynikal především Honoré Daumier, jež své převážně litografické karikatury uveřejňoval v časopisech *La Silhouette*, *La Caricature* a v *La Charivari*. Zaměřoval se především na sociální

témata a nemorálnost a ohavnost politických představitelů včetně krále Ludvíka Filipa, za což byl roku 1832 na šest měsíců uvězněn. Po této události se jeho karikatury staly ještě oblíbenějšími.



Obrázek 3 – Honoré Daumier, *Gargantua*

Se zvyšujícím se prodejem časopisů a novin mimo jiné posiluje postavení ilustrace v běžném životě. Krom tučných titulků teď kupující lákaly i obrazové doprovody. Pro tvorbu ilustrací do časopisů a knih bylo užito dřevorytu. Umožňoval tisk v řádu stovek kusů. Rytci přenášeli návrhy ilustrátorů do dřevěné matrice a bylo jedno, zda je návrh proveden perokresbou, tužkou, či malbou. Aby se docílilo přesných kopií, vyhledávali se ti nejlepší rytci. Od 30. let 19. století proniká litografie do výroby časopisů a novin. Ilustrátoři se již nemusí obracet na rytce a mohou svůj námět samostatně uvést do výrobního procesu. Kamenotisk se brzy ujal čelní pozice v reprodukci ilustrací a své místo udržel až do příchodu fotografie. Ta se od poloviny 19. století pomalu, ale jistě ubírala na vrchol reprodukční techniky. Novinové ilustrace byly vrženy do pozadí kvůli přesné a rychlé síle fotografie. V knižním světě se naštěstí objevily snahy tomuto trendu zabránit a mnozí umělci svým výtvarným umem zajistili klasické ilustraci místo ve světě. Např. William Morris se svými obrazy stál u zrodu

fantasy literatury a Léon Benett ilustroval svými kresbami hned dvacet pět románů spisovatele Julese Verna, mezi nimiž můžeme jmenovat třeba Cestu kolem světa za osmdesát dní.

Fotografie obecně vzbudila rozruch a utlačovala i ostatní výtvarné žánry jako např. malířství. Krom ekonomického využití v reprodukční sféře se i mnoho umělců rozhodlo s touto novou technologií seznámit. Fotografové přinášeli možnost snadno a rychle uchovat lidské vzpomínky v černobílém provedení. Časem se fotografie stala jedním z uměleckých žánrů a po odeznění prvotního nadšení se osobitost klasických přístupů opět vrátila na své místo.

Ve 20. a 21. století technologie ofsetového a digitálního tisku přináší ilustrátorům naprostou svobodu. Počítačové programy jako např. Adobe Illustrator, Photoshop, Gimp či CorelDraw umožňují umělcům naprosto cokoli. Je tedy logické, že se ilustrace dostala i do světa reklamy, kde svou vizuální silou podporuje komerční cíle zadavatelů.

### **3.3 Česká ilustrace nejen pro děti**

Do dětské literatury patří jedny z nejkrásnějších knih, se kterými se můžeme setkat. Ilustrátor zde má více prostoru pro kreativitu a mnohdy celá kniha stojí a padá s jeho výkonem. Je to krásný, avšak nelehký úkol. Musí zaujmout dětskou duši. Ne vždy však bylo na děti nahlíženo s úmyslem rozvoje jejich emoční a psychické stránky. To se vztahuje i na hračky. Ano, holčičky měly své panenky a chlapci své meče, jenže vše, s čím se v průběhu dětství setkávali, bylo čistě účelové. Mělo je to formovat do jejich budoucích rolí. Až v 19. století nastává změna a děti jsou brány komplexně. Je kladen důraz na jejich celkovou výchovu. Objevují se hračky pro zábavu a pohádkové knihy, které mají rozvinout dětskou fantasií. Vznikají říkanky, zpěvníky ukolébavky aj.

Důraz na důležitost obrazového materiálu v knihách, nejen pro děti, se objevuje od dob Jana Amose Komenského a v jeho díle Orbis pictus (1658). Bohužel vydavatel nesvolil na návrh autora, aby toto dílo ilustroval Václav Hollar, jež byl v té době také

exulantem. Navíc se z náboženských důvodů dostalo Orbis pictus do Čech až téměř o dvě stě let později. S národním obrozením se v popředí usadila národnostní tematika, nicméně tu zažehla jiskra dětské ilustrace s Mikolášem Alšem. Přestože neměl moc možností ilustrovat významnější literární díla a své perokresby uplatňoval především v časopisech a kalendářích, našel si cestu skrze pranostiky, pohádky a slabikáře. K dětskému čtenáři se neobracel s nějakým zjednodušeným výtvarným výrazem, naopak se držel svého monumentálního a realistického přístupu. Zobrazoval svou lásku k českému lidu, přírodě a historii. Spojil lidovou slovesnost s důstojným výtvarným výrazem, což položilo základy dalšímu vývoji české ilustrace.<sup>6</sup>

Na přelomu 19. a 20. století se objevuje nový pohled na knihu spjatý s hnutím za krásnou literaturu. Několik nadšených umělců vstoupilo do nevyhlášené soutěže s komerčními podniky, jež vydávaly buď luxusní publikace s konvenčními ilustracemi, nebo neilustrovaná sešitová vydání, tištěná na špatném papíře. F. X. Šalda teoreticky zformuloval program tohoto hnutí ve své studii *Knihy jako umělecké dílo*. Kniha se stala svébytným estetickým celkem. Její formát, výběr papíru a písma měl vycházet z obsahu textu. Časem se hnutí rozdělilo do několika proudů. Někteří zastávali názor, že výhradní estetickou pozici zastává písmo, jiní přikládali význam celkové dekorativnosti knihy, kde kresba byla nedílnou součástí stránek, stejně jako iniciála, záhlaví či dekorativní rámeček. Dalším proud tvořili umělci, kteří pro své ilustrace zvolili grafické techniky tisku z výšky (dřevoryt a dřevoryt barevný).

Za jeden z mezníků ve vývoji české knižní kultury jsou označováni Karafiátovi Broučci, jež v roce 1903 ilustroval Vojtěch Preissig. Podílel se též na obohacování některých fontů o diakritická znaménka a sám vytvořil nové písmo označované za Preissigovu antikvu (1925). V této době se setkáváme i s vydáním *Babičky* od Boženy Němcové, jež ilustroval Adolf Kašpar. Tím nastartoval svou kariéru a stal se populárním a slavným. Ilustroval významná česká díla jako např. historické romány Aloise Jiráska. Velice podstatným pro vývoj dětské knihy bylo vydávání časopisu *Volné směry*. Za tímto časopisem stálo Sdružení výtvarných umělců Mánes. Roku 1903 byl přílohou tohoto časopisu soubor ilustrovaných textů s názvem *Sníh*. Podílela

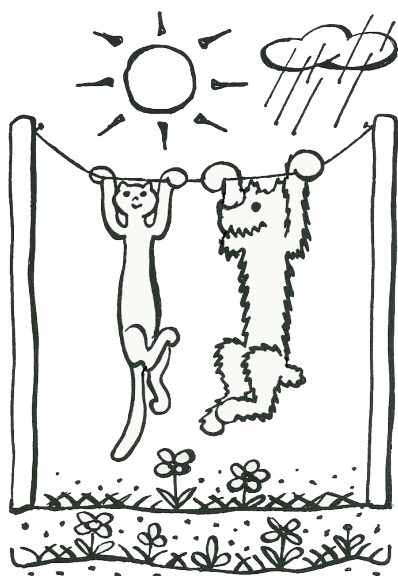
---

<sup>6</sup> STEHLÍKOVÁ, Blanka. *Cesty české ilustrace v knize pro děti a mládež*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1984, 221 s.



se na tom řada umělců, jako např. Mikoláš Aleš, František Kupka, T. F. Šimon a další. Tímto chtěli zdůraznit a podpořit důležitost estetického významu knih nejen pro děti.<sup>7</sup>

S vyhlášením československé samostatnosti v roce 1918 vzrostl mimo jiné i zájem o knihy. Přístup k nim se prohloubil a objevila se řada nových jmen. Byl to především Josef Lada. Zaměřoval se nejvíce na dětskou ilustraci a do dnes je jedním z nevýznamnějších českých ilustrátorů. Nejprve pracoval s lidovými pořekadly. Ty však záhy nestačily jeho umu. Ladův osobitý přístup se navíc neslučoval ani s běžnými didaktickými texty. Tyto okolnosti nejspíše vedly k Ladově vlastní literární činnosti. Vycházel z bajek a přispěl ke vzniku moderní české pohádky, které doprovodil svou typickou veselou kresbou. Svým konáním ovlivnil mnohé další. Jedním z nich byl Josef Čapek. Jeho Povídání o pejskovi a kočičce, vydané v roce 1929, patří k tomu nejlepšímu, co může česká dětská literatura nabídnout nejen po stránce ilustrací. Dalším byl třeba Ondřej Sekora, který přišel roku 1936 s legendární postavou Ferdy Mravenec.<sup>8</sup>



Obrázek 4 – Josef Čapek, pejsk a kočička



Obrázek 5 – Ondřej Sekora, Ferda Mravenec

<sup>7</sup> STEHLÍKOVÁ, Blanka. *Cesty české ilustrace v knize pro děti a mládež*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1984, 221 s.

<sup>8</sup> STEHLÍKOVÁ, Blanka. *Cesty české ilustrace v knize pro děti a mládež*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1984, 221 s.

Po roce 1945 se dětská literatura stala věcí obecného zájmu, především za účelem výchovného nástroje mladého pokolení. Aby byla tato výchova jednotná, nakladatelství byla zestátněna a vytvořena specializovaná nakladatelská pracoviště. Vznikla Mladá fronta a v roce 1949 Státní nakladatelství dětské knihy později přejmenované na Albatros. Vydávaly se jak obsahově tak materiálně kvalitní díla. Dětská literatura dostala solidní základy pro svůj rozvoj.

Se socialismem se objevila poptávka především po překladové literatuře, jež sloužila režimu k výchově mladých soudruhů a obránců vlasti. Masová produkce knih vedla k ústupu jejich kvalit a ilustrace se stala spíše popisnou, striktně se držící daného textu. Naštěstí tu byli tací, jejichž tvorbu tento úpadek nepostihl.

Mezi 50. a 60. lety se mladá generace umělců snažila oprostít od poznávací funkce ilustrace. Jejich záměrem bylo docílení většího prostoru pro fantazii, individualitu a interpretaci vlastních dojmů z textu. Do popředí se dostala výtvarná hodnota. V souvislosti s tím můžeme jmenovat třeba Jiřího Trnku a jeho podání ilustrací k Broučkům, jež patří k nejznámějším. Časem roste zájem o pohádku umělou, která se začala hojně objevovat, a zároveň i o evropskou a mimoevropskou literaturu, jež přinášela tvůrcům nové výzvy. Touto cestou se ubíraly např. Květa Pacovská či Daisy Mrázková.<sup>9</sup>

Krom pohádek se zájem ilustrátorů obrátil i k obrazově upadajícímu žánru dobrodružné literatury. Museli vyřešit jak skloubit romantičnost s živostí popisné skutečnosti a potřebným napětím. Jedním z prvních, komu se to podařilo, byl Kamil Lhoták. Ilustroval např. romány Julese Vernea. Brzy ho následovaly vlastní cestou další jako Jiří Šalamoun, Adolf Born, Eva Hašková a další.

Ve druhé polovině 20. století se pak objevila jména jako Zdeněk Miller s jeho legendárním Krtečkem, Radek Pilař s postavou loupežníka Rumcajse či Helena Zmatlíková, která ilustrovala na dvě stě padesát knih, jako např. Honzíkova cesta.

---

<sup>9</sup> STEHLÍKOVÁ, Blanka. *Cesty české ilustrace v knize pro děti a mládež*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1984, 221 s.

### 3.3.1 Současná česká ilustrace

Nynější podoba české ilustrace je stejně pestrá a osobitá, jako je ta světová. S internetem se svět nezmenšil, jen se propojil a odhalil svá kouzla. Ilustrace už není jen otázkou knih. Její odnože spatříme v reklamě či animaci. Objevuje se venku na zdech i na internetu. Jsou ilustrátoři, jež se drží pevně svého žánru, a jsou ilustrátoři, kteří svým nadáním přesahují hranice ilustrace a posouvají ji dál. Technologie se v poslední době natolik rozvinula, že v nových možnostech tvorby doslova topíme. Nikdy však nesmíme sejít z cesty kvality do snadného kýče.

Z českých současných ilustrátorů můžeme zmínit třeba Juraje Horváta, který se věnuje mimo kresby, grafiky a grafického designu i ilustraci a vydávání knih pro děti. Se svou ženou Terezou Horvátovou vede nakladatelství Baobab. V roce 2001 byla jeho kniha Příběhy z Parní lázně oceněna na Lipském knižním veletrhu jako nejkrásnější kniha světa. Od roku 2003 je vedoucím ateliéru ilustrace a grafiky na VŠUP.<sup>10</sup>

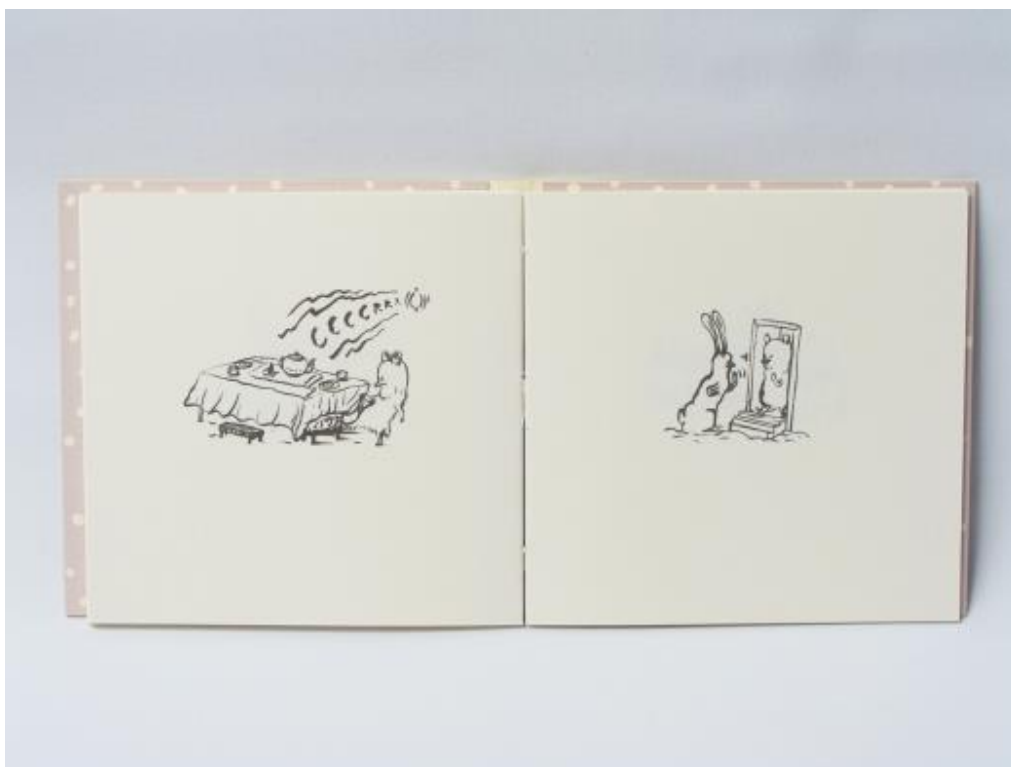
Alžběta Skálová je bývalou studentkou Juraje Horváta a i nadále s ním spolupracuje v souvislosti s nakladatelstvím Baobab. Absolvovala stáže v Paříži a Baltimoru. Zaměřuje se na dětské ilustrace, za které byla několikrát oceněna zejména v soutěži Nejkrásnější kniha, Zlatá stuha či Magnesia Litera. Společně s A. Zemanovou a M. Kupsovou založily NAPOLI, kde tvoří autorské knihy nejen pro děti.<sup>11</sup>

Dalším je třeba Jaromír Plachý, jež se podílel na tvorbě oceňované animované hry *Botanicula*, Petr Korunka, David Böhm, Lucie Lomová a mnoho dalších.

---

<sup>10</sup> Juraj Horváth | ILUSTRÁTOŘI. *ILUSTRÁTOŘI* [online]. [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://www.ilustratori.net/juraj-horvath>

<sup>11</sup> Alžběta Skálová | ILUSTRÁTOŘI. *ILUSTRÁTOŘI* [online]. [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://www.ilustratori.net/alzbeta-skalova>



Obrázek 6 – Alžběta Skálová, *Pěta Medánek*



Obrázek 7 – Jaromír Plachý, *Botanicula*

## 4 Inspirační zdroje

Svět se stává stále menším a menším. Díky sociálním sítím jako je například Facebook, Twitter či Instagram, můžeme s celým světem sdílet své názory, zážitky a v neposlední řadě i vlastní tvorbu. Pominuli ten fakt, že mě ovlivnily pohádky, na kterých jsem vyrostl a komiksy, jež jsem později sbíral, inspiraci hledám především na internetu. Díky tomu se mohu seznámit s tvorbou mnoha zajímavých umělců z celého světa.

### Scott Campbell

Tento americký výtvarník a ilustrátor se narodil roku 1973 v Kalifornii. Studoval na Akademii umění v San Francisku, kde v roce 1992 absolvoval obor se zaměřením na komiks a dětskou knižní ilustraci. Brzy na to začal pracovat v herní vývojářské společnosti LucasArts. Časem pracoval i v jiných společnostech a podílel se na vzniku mnoha počítačových her. Zabývá se též komiksem a ilustrací, jež se objevují na výstavách po celém světě. A především kvůli jeho ilustracím ho zde zmiňují. Mají totiž nezapomenutelný charakter a svou naivní dětskou podobou dojmou a potěší snad každého. Většinou jsou vyvedeny akvarelem, což jejich půvab jen zdůrazní. S. Campbell již ilustroval mnoho dětských knih jako např. *If dogs run free*, *Zombie in Love* či *Zombie in Love 2+1*. Vytvořil též autorskou ilustrovanou knihu *HUG MACHINE*.

V současnosti žije a tvoří v New Yorku a vystupuje pod jménem Scott C. Krom dětských knih se též věnuje ilustracím filmů. Většinou jde o jeden obraz, na němž je znázorněna podstata filmu. Zobrazené postavy a věci mají skoro pokaždé úsměv na tváři i v případě, že konkrétní snímek spadá do hororového žánru. Takto motivované kresby autor vydal v knize *Amazing Everything: The Art of Scott C.*<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> About | PyramidCar!. *PyramidCar!* / Scott C [online]. [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://www.pyramidcar.com/about/>



Obrázek 8 – Scott Campbell, *Zombie in Love*



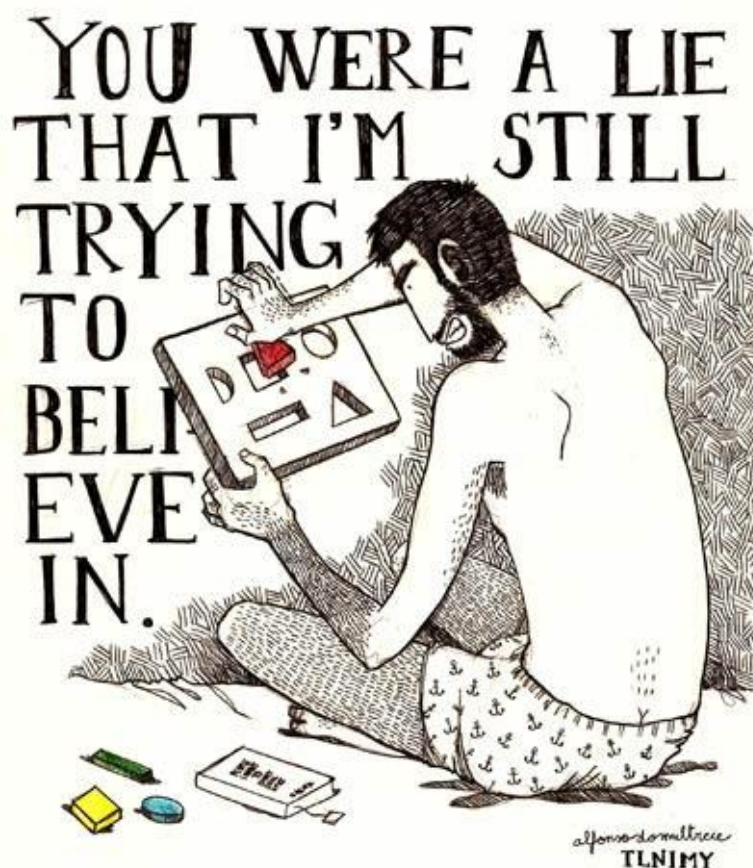
Obrázek 9 – Scott Campbell, *GoT Edition (13/20)*



## Alfonso Casas Moreno

Alfonso se narodil ve španělské Zaragoze roku 1981. Vystudoval ilustraci a díky stipendiu se odstěhoval do Barcelony, kde nyní žije a pracuje. Od dětství se s životem „pere“ a smiřuje za pomoci své velké fantazie. Tento přístup mu zůstal do dnes. Své obavy, touhy, naděje a přání přetváří do smyšlených tvorů, či konkrétních lidí. Nejčastěji však své pocity znázorňuje na sobě, proto je na většině kreseb vyobrazena jeho stylizovaná podoba. Tím nám odkrývá svůj intimní svět.

Jeho nejsilnějším výrazovým prostředkem je kresba. Umí být detailní a pestrá, avšak častěji jsou jeho ilustrace vedeny v jednoduchých liniích. Navzdory tomu jeho kresby nepostrádají myšlenku a často vtípnou ironií.



Obrázek 10 – A. C. Moreno, ilustrace

## Sedat Girgin

Narodil se v Istanbulu roku 1985. Vystudoval Istanbul Anatolian Fine Arts High School a pokračoval ve studiu na Akademii výtvarných umění Mimar Sinan University v oboru produktového designu. Nyní pracuje jako ilustrátor na volné noze pro vydavatele dětských knih a časopisů. První samostatnou výstavu měl v Milk Gallery & Design Store v roce 2013 a nesla název „Cirkus divů“. Práce Sedata Girgina jsou založené na velice osobité tenké kresbě, jež je doplněna akvarelovou podmalbou vedenou v decentních harmonických tónech. Zobrazené skutečnosti mívají často pitoreskní zjev, který však nemusí každému zamlouvat.<sup>13</sup>



Obrázek 11 – Sedat Girgin, ilustrace

---

<sup>13</sup> Sedat Girgin's Portfolio. *Sedat Girgin's Portfolio* [online]. 2013 [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://www.sedatgirgin.com/85208/about-me-contact>



## Lee White

V roce 2003 absolvoval s vyznamenáním Art Center College of Design. Tento americký výtvarník, žijící v Portlandu v Oregonu, vytvořil za posledních dvanáct let již 21 dětských knih. Věnuje se též vizuálním návrhům k animovaným počítačovým hrám. Příležitostně pracoval například pro Disney, National Geographic aj. V ilustracích Lee Whitea hraje velkou roli barevnost. K docílení pohádkové atmosféry používá tužku, pastelky a akvarelové barvy, s nimiž rád experimentuje. Třeba je hrubšími štětci stříká na papír a vytváří tak pestrou strukturu větších ploch. Ostré obrysy se v jeho tvorbě příliš neobjevují. Podřizuje se vlastnostem vodovek a chvějící se tvary často evokují pocit pohybu, napětí a života.<sup>14</sup>



Obrázek 12 – Lee White, ilustrace

<sup>14</sup> Lee White Illustration. *Lee White Illustration* [online]. 2013 [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://www.leewhiteillustration.com/>

## 5 Animace - možný způsob propagace

V poslední době se mluví o knize jako o médiu, které pomalu zaniká. Veškeré potřebné informace najdeme na internetu. Svět elektroniky vede, a co není v televizi, vlastně není důležité. I s takto extrémním pohledem se můžeme setkat. Bohužel na tom něco málo pravdy je. Výchova dětí se více zaměřuje na moderní technologii z logického hlediska, aby ve svém budoucím životě byly soběstačné, gramotné a drželi krok s neustále se rozvíjející technologií. V příštích generacích se tak může stát, že si člověk vzpomene na počítačovou hru, na které vyrůstal, ale vzpomene si i na knihu? Samozřejmě je tato myšlenka přehnaná a já osobně nejsem proti technickému pokroku, ale svět knih se v budoucích letech dozajista změní.

Jelikož jsem svou knihu tvořil i pro radost ostatních a především pro děti, přemýšlel jsem, jak je nejvíce zaujmout a k mé knize přivést. Protože moje kniha není interaktivní elektronickou záležitostí, rozhodl jsem se alespoň pro propagaci formou animované upoutávky.

### 5.1 Definice animace

Animace je v podstatě rozpohybování statické kresby. Původ slova pochází z latinského termínu anima, neboli oživení. Abychom mohli hovořit o animaci, musí být film tvořen řadou po sobě jdoucích snímků. Ty jsou statické, nepatrně se od sebe liší zobrazenou skutečností a je jim dána specifická doba trvání. Lidské vidění je nedokonalé. Při správné rychlosti promítání mají jednotlivé obrázky tendenci se zachovat na sítnici lidského oka i v té době, kdy již promítány nejsou. My tak vnímáme pouze plynulou iluzi pohybu.

Všemi parametry, které přiřazujeme jednotlivým snímkům, určují charakter celého filmu. Musíme si však uvědomit, že oproti natáčení reálného pohybu, my zdánlivý pohyb vytváříme, proto nesmíme opomenout kromě myšlenky, dát snímku duši, bez které se to neobejde.

## 5.2 Historie

Počátky animace můžeme spatřit též v jeskynních malbách pravěkých lidí, jak tomu bylo i s ilustrací, kde se objevují snahy zachytit například lov či běh zvířat a lidí. Tak vznikaly záznamy rozfázovaného pohybu.

Snahy o zachycení pohybu nalezneme i v předdynastickém období Egypta v nástěnných malbách v Nechenu. V Mezopotámii se setkáváme s válečkovými pečeti zobrazující rozfázovaný pohyb zvířat či v Řecku na nádobách s doby černých a červených figur.

V 19. století, kdy se rozvíjela věda a výzkum spojený s technickým pokrokem. Bezprostředním předchůdcem kresleného filmu byl vynález stroboskopu. Jednalo se o kotouč s vyřezanými podélnými otvory, mezi které se nakreslily fáze pohybující se postavy. Stroboskop se umístil pokreslenou stranou k zrcadlu, roztočil se a otvorem se pozoroval zdánlivý pohyb v odraze zrcadla.

V roce 1824 byl sestrojen thaumatrop P. M. Rogetem. Většina z nás tento vynález zná jako kartonové kolečko, jež má z jedné strany klec a z druhé strany ptáčka. Kolečko je opatřeno nití, za kterou když se zatočí, vzniká iluze ptáčka v kleci, což dokládá důkaz o nedokonalosti lidského oka.<sup>15</sup>

Za počátek animovaného filmu je považován 28. říjen 1892. Tehdy Francouz Émile Reynaud uspořádal první veřejné představení „světelných pantomim“ svého Optického divadla v pařížském muzeu Grévin. Kresby tvořil barevně na přibližně dvanácti centimetrové papírové pásy krátké příběhy (např. Klaun a jeho pes, Ubohý Pierot ad.). Vše vlastnoručně promítal pomocí komplikovaného projekčního přístroje.<sup>16</sup>

Bratři Lumierové přichází se svým kinematografem v roce 1895, což je pokládáno za zrod kinematografie.

---

<sup>15</sup> Dutka, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Praha : AMU a ERMAT, 2004. 159s.

<sup>16</sup> URC, Rudolf. *Animovaný film: [fot. poskytli tlačové a inform. střediská festivalov]*. Martin: Osveta, 1980, 162 p.

Za zakladatele filmového triku je pokládán Georges Méliès. Bratři Lumierové ho svými představeními natolik uchvátili, že založil první filmový ateliér. Využil zde své praxe z divadelního a kouzelnického světa s novými možnostmi filmu. Přišel například se stop trikem. Jedná se o přerušované natáčení, kdy se po vypnutí kamery změni scéna, avšak pozice kamery zůstává nezměněna. Při opětovném zapnutí nahrávání se docílí výsledného efektu – divák vidí náhlou změnu snímaného prostředí. Mohlo tak dojít ke zmizení, či objevení lidí a věcí, nebo k jejich přemístění aj. Stop trik se používá jako primitivní forma triku dodnes. Dál přišel s dvojexpozicí, kdy se natočily dva samostatné filmové pásy, a poté byly dohromady vyvolány. Tento princip je základem i pro dnešní 2D digitální triky.<sup>17</sup>

Začátkem 20. století zájem o animovaný film značně vzrostl a vznikala filmová studia. Jedním z nich bylo např. Fleischer Studio, založeno bratry Fleisherovými. Jejich první úspěšná série filmů se jmenovala *Z kalamáře ven*, jejím hlavním hrdinou byl Klaun Koko (u nás známý i pod jménem Šotek Bejbl). Od roku 1925 se věnovali natáčení zvukových filmů. Převládaly zejména kreslené populární písničky tzv. screen songs. Dále se objevují grotesky s oblíbeným hrdinou Pepkem námořníkem. Před koncem druhé světové války ještě realizovali dva celovečerní filmy *Gulliverovy cesty* a *Pan Brouk jde do města*.

Mnoho lidí si animaci spojuje především se jménem Walt Disney (1901 - 1966). Tento nejznámější americký průkopník kresleného filmu, byl jedním z nejvýznamnějších světových tvůrců a producentů. Založil vlastní studio již ve svých dvaadvaceti (dnes známé pod názvem Walt Disney Production). Dodnes patří mezi nejrespektovanější americké filmové produkce. Jejich prvním celovečerním barevným zvukovým snímkem byl legendární film *Sněhurka a sedm trpaslíků* (1937), jež zahájil výrobu dalších dlouhometrážních animovaných titulů. Studio Walta Disneye stojí za postavami, jako je např. Myšák Mickey, Kačer Donald, pes Pluto ad.

Loutku v počátcích kinematografie oživoval v Rusku Vladislav Starevič (1882 - 1965), původně povoláním entomolog. Tento tvůrce polského původu se nejprve snažil o dokumentaci hmyzího života. Průběhem času se však jeho výtvarný talent zaměřil na

---

<sup>17</sup> URC, Rudolf. *Animovaný film: [fot. poskytli tlačové a inform. střediská festivalov]*. Martin: Osveta, 1980, 162 p.

loutkovou animovanou tvorbu a hraný film, které i vzájemně kombinoval. Hrdiny Starevičových příběhů zastupují tvorové ze zvířecí říše. Jejich chování je polidštěné, ale stavbou těla věrně kopírují zvířecí fyziognomii.

Mezi zakladatele českého animovaného filmu patří Jiří Trnka (*Dobryj voják Švejk*), Hermína Týrlová (*Ferda Mravenec*), Karel Zeman (*Cesta do pravěku*, *Baron Prášil*).

Touto cestou jsem se snažil stručně nastínit vývoj animovaného filmu.

## 5.3 Typy animace

Rozdělení jednotlivých druhů animace do obecnějších skupin je v dnešní době celkem obtížné. Existuje mnoho postupů, které se dále člení a neustále se objevují nové. Můžeme však zmínit tři základní kategorie 2D, 3D a počítačovou animaci.

### 2D

Do této skupiny bychom mohli zařadit všechny postupy tvorby, jež nepřekračují dva rozměry.

#### Kreslená animace

Ta je nejstarším a donedávna nerozšířenějším druhem animace. Animátor kreslí na papír, nebo na průhlednou fólii zvanou též ultrafán. S kresbami se pracuje na tzv. prosvětlovacím stole, který je mimo jiné tvořen průsvitným sklem a lampou. Ta svítí pod skleněnou pracovní plochou, čímž prosvěcuje jednotlivé papíry. Animátor má tak přehled o nakreslených fázích. Většinou se začíná nákresem hlavních fází, jenž znázorňují nejdůležitější momenty pohybu, a následně se mezi ně dokreslují jednotlivé mezifáze. Touto metodou byl vytvořen třeba film Zdeňka Milera *Jak krtek ke kalhotám*

přišel (1957), Asterix a Kleopatra od Reného Goscinnyho (1968) či Oscarem oceněný film Cesta do fantazie od Hayaa Miyazakiho (1997).<sup>18</sup>

Dalším způsobem je tzv. Totální animace. Oproti kreslené, která využívá více navzájem překrytých vrstev k vytvoření finálního obrazu, totální animace je tvořena řadou samostatných snímků. Každý z nich obsahuje kompletní pohled, jak na pozadí, tak i na postavu. Jedná se o nejtěžší animační techniku. Výtvarník musí myslet na všechnen pohyb, včetně pohybu samotné kamery. Svou obtížností odradila nejednoho autora. Výsledek je však svou vizuální silou nezapomenutelný, jak tomu můžeme vidět ve filmu Frederica Backa Muž, který sázel stromy z roku 1987.

Těž se můžeme setkat s hraným filmem kombinovaným s animací. Vzniká promítáním filmu na podložku, kam animátor kreslí na pauzák animaci okno po okně. Následně se obraz překresluje a koloruje na ultrafánu.

Podobné je to s rotoscopingem, který vzniká obkreslováním jednotlivých oken filmového záznamu. Tento způsob se poslední dobou stal populárním a z české tvorby jím byl vytvořen film Tomáše luňáka Alois Nebel (2011).

## **Plošková animace**

Je jedním z jednodušších a časově i finančně úspornějších způsobů animace. Vytváří se pomocí plochých objektů, které jsou z papíru, látky, fotografií aj. Veškerý pohyb se odehrává na rovné podložce (mnohdy animační sklo), která je snímána kamerou či fotoaparátem. Pozadí a především figury jsou tvořeny z mnoha částí, které animátor cíleně posouvá, aby navodil dojem pohybu. U nás vznikl touto metodou například Rákosníček (1975) od Zdeňka Smetany. V nynější době je plošková animace vyráběna pomocí různých počítačových programů. Tak byl natočen třeba seriál South Park.

---

<sup>18</sup> Technologie animace. Animuj.cz - tvorba animovaného filmu [online]. 2014 [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://animuj.cz/technologie-animace/>

## 3D

Sem můžeme zařadit ty postupy, které pracují s trojrozměrným materiálem.

### Loutkový film

S loutkovým filmem se objevuje pojem stop-motion. Jedná se o metodu, kdy je reálný objekt ručně upravován a posouván o velmi nepatrný úsek. Každý moment se zachytí a vzniknou jednotlivé snímky. Výhodou je možnost naanimovat prakticky cokoli. Bohužel je však tento postup velice časově náročný. Pro představu, běžný počet snímků za vteřinu je dvacet pět.

Loutky mají rozličné podoby. Mohou být klasické dřevěné, z plastelíny či jiných materiálů. Vždy však mají kostru drátěnou, či z pohyblivých kloubů, vyměnitelné části a nějaký upevňovací mechanismus, který je stabilizuje na konkrétní pozici. To vše umožňuje animátorovi manipulovat s loutkou za účelem navození pohybu.<sup>19</sup> Známé jsou filmy od Tima Burtona či postavy Wallace a Gromita od Nicka Parka.

Jakousi loutkou se může stát i samotný člověk. Pakliže snímáme lidský pohyb podobně jako je tomu v loutkové animaci, pěkně okénko po okýnku, mluvíme zde o pixilaci. V Čechách se touto metodou zabýval třeba Jan Švankmajer, který v roce 1992 vytvořil film s názvem Jídlo.

### Počítačová animace

Ta je spjata výhradně s výpočetní technologií. Animace se tvoří pomocí animačních programů, kterých je celá řada (Adobe Flash Professional, Adobe After Effects, 3D Max..). Zahrnuje jak 2D, tak 3D animaci. V současné době se jí věnují zejména velká zahraniční studia. Největších úspěchů dosahují společnosti v USA, jako je např. studio Pixar. Krom jiného využívají i Motion capture. Jedná se o nahrávání

---

<sup>19</sup> Technologie animace. *Animuj.cz - tvorba animovaného filmu* [online]. 2014 [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://animuj.cz/technologie-animace/>

skutečné lidské postavy, jejího vzhledu a pohybu, a následného převádění těchto dat do digitální formy. Tuto metodu tvůrci využili např. ve filmu Avatar.



*Obrázek 13 – užití motion capture ve filmu Avatar*

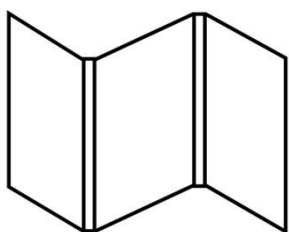


## 6 Praktická část

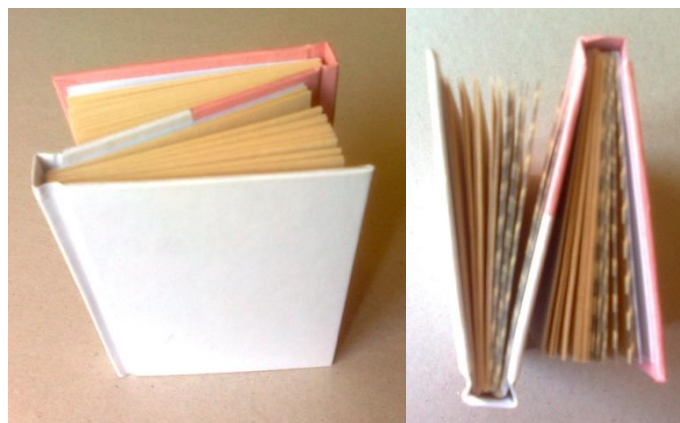
Při volbě tématu bakalářské práce mě motivovalo hned několik faktorů. Chtěl jsem kreslit, hodlal jsem pustit uzdu své fantazii a mít vše plně pod kontrolou. Ilustrace nějakého cizího titulu by mi postavila mantinely především po obsahové stránce, proto jsem se rozhodl pro autorskou knihu. S volbou žánru to však bylo komplikovanější. Věděl jsem od začátku, že kniha bude určena především dětskému čtenáři, ale má záliba k hororu se s tím příliš neslučovala. Váhal jsem mezi strašidelným a pohádkovým příběhem. Nakonec jsem se rozhodl pro obě varianty. Vymyslel jsem svůj vlastní příběh. Napsal jsem nejprve pohádku, a následně vytvořil její zlé dvojče. Dějově se shodují pouze v klíčových momentech. Obě verze pojednávají o holčice jménem Anička, která jde pouštět svého papírového draka. Ten brzy skončí ztracený v lese, a tak se jej holčička rozhodne hledat. Později Anička zjišťuje, že místní les není jen tak ledajaký. Některým stromům rostou místo listů vlasy, žijí tu tvorové známí jako chumlíci a do toho všeho tu pobíhají velké zubaté obludy. V pohádkové verzi Anička zažívá radostná shledání. Ve strašidelné variantě bojuje o holý život. Mým cílem nebylo napsat literární dílo plné moralizujících poučení, chtěl jsem pouze potěšit. Vytvořil jsem postavu, nastínil děj a psal, netušíc, kam to celé povede. Nechci tím říct, že jsem to odbyl, jen jsem tomu nechal volný průběh a nejspíš jsem tak odkryl i něco ze sebe.

Jakmile jsem věděl o dualitě obsahové složky knihy, začal jsem přemýšlet o jejím fyzickém vzhledu. Představa, že jsou obě verze příběhu uspořádány vedle sebe jako nějaké kapitoly, mi přišla nedostačující. Stejně tak se mi protivila možnost text jedné z nich svisle převrátit. Napadla mě však varianta dvojitě knihy. Pohádka a horor, dvě verze jednoho příběhu, jedné knihy. Vytvořil jsem tedy návrh na knihu o dvou předních stranách desek a jedné zadní straně, která knihy spojuje. Tak je patrná žánrová rozpolcenost, přestože celek zůstane kompaktní. Abych tuto celistvost udržel, zvolil jsem pro obě „knihy“ stejný papír. Rozhodl jsem se pro matný papír s trochu vyšší gramáží, nejen proto, že je kniha určena do dětských rukou, ale též z důvodu jedinečnosti, kterou tak výsledná práce získá.

Ve všech představách se má práce podobala klasickým publikacím typu vazby V8. Proto jsem výrobu knihy svěřil zkušenému knihaři, se kterým jsem probíral konstrukční výzvy spjaté s mou nově navrženou neobvyklou formou. Jelikož má každá kniha jiný počet stran, liší se i rozložením listů. Zatímco pohádková verze je složena ze tří složek po dvanácti stranách, hororová varianty má dvě složky po šestnácti stranách.



Obrázek 14 – návrh desek



Obrázek 15 – maketa desek

Nejbližší mi je kresba, proto jsem se pro tuto techniku rozhodl při tvorbě ilustrací. Navrhl jsem vzhled Aničky a od něj jsem odvodil vizuální charakter zbylého světa. Jelikož jsem ilustroval hned dva odlišné žánry, použil jsem i dva odlišné přístupy ke kresbě. Pohádková Anička je vedena v tenkých liniích vytvořených pomocí pentilky, a následně zvýrazněných technickým popisovačem. Abych ji mohl kolorovat akvarelovými barvami, převedl jsem ilustrace do digitální formy. V programu Adobe Photoshop jsem pak mohl zkoušet různé barevné varianty a kombinace, bez nutnosti opětovného zhotovení původních ilustrací. Protože se jednotlivé kresby svou detailností liší, míra barevnosti je různá. Vždy je barvou zvýrazněn hlavní motiv. Strašidelná část je doplněna o ilustrace vytvořené tužkou vyvedených v hrubých konturách. Opět jsem kresby převedl do digitální podoby a upravil, s cílem očištění a příležitostného dobarvení. Oproti pestrým barvám v pohádkových ilustracích však hororové doprovody kladou důraz na kontrast mezi černou a bílou, příležitostně kombinovanou s červenou.



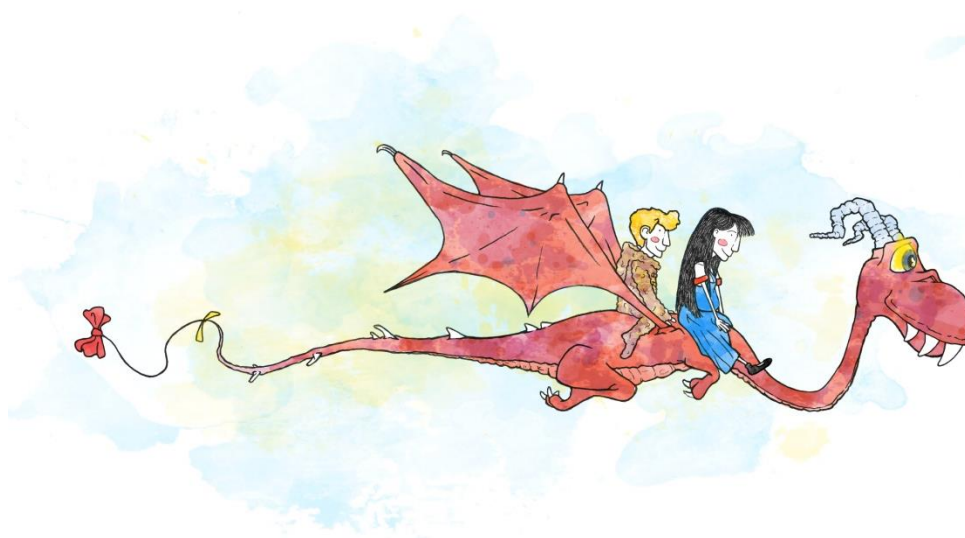
Obrázek 16 – skici 1



Obrázek 17 – skici 2



Obrázek 18 – příklad pohádkové ilustrace (před barvením)



Obrázek 19 – příklad pohádková ilustrace po barvení



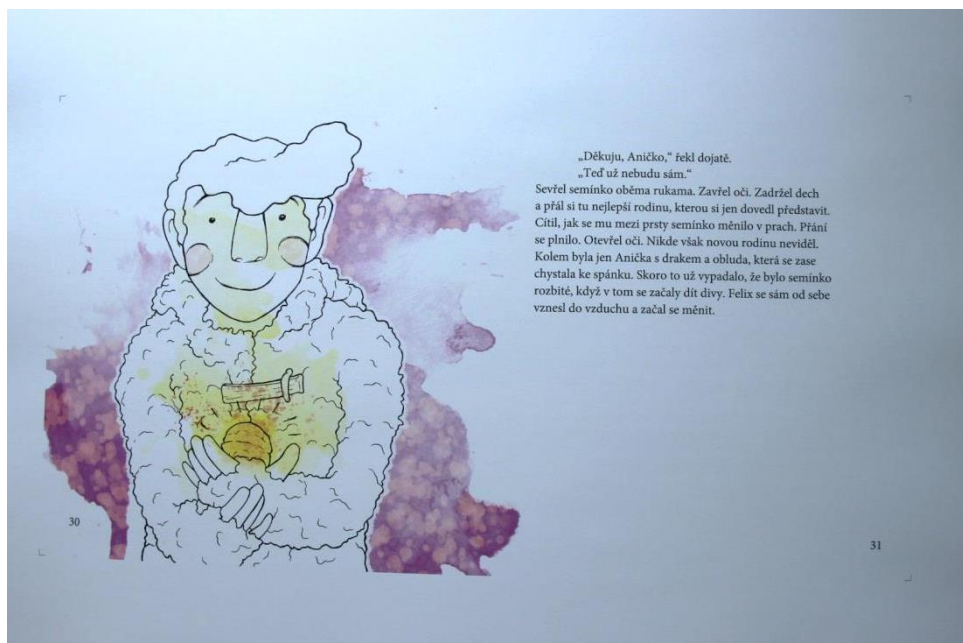


Obrázek 20 – příklad strašidelné ilustrace

V mé knize jsou si textové i obrazové části rovnocenné a zabírají přibližně stejnou plochu. Font Minion Pro jsem zvolil pro jeho čitelnost a vizuální charakter, který nenarušuje styl ilustrací. Písmo je záměrně nepatrně větší, než je to obvyklé u běžné literatury. Není však nadměrně velké, jak tomu bývá v knihách pro nejmenší, jelikož by to příliš odvádělo pozornost od ilustrací, a celkový požitek z četby by tak byl nevyvážený.



Obrázek 21 – vtištěná černobílá maketa v reálném rozměru



Obrázek 22 – vytištěný a neořezaný finální dvoulist

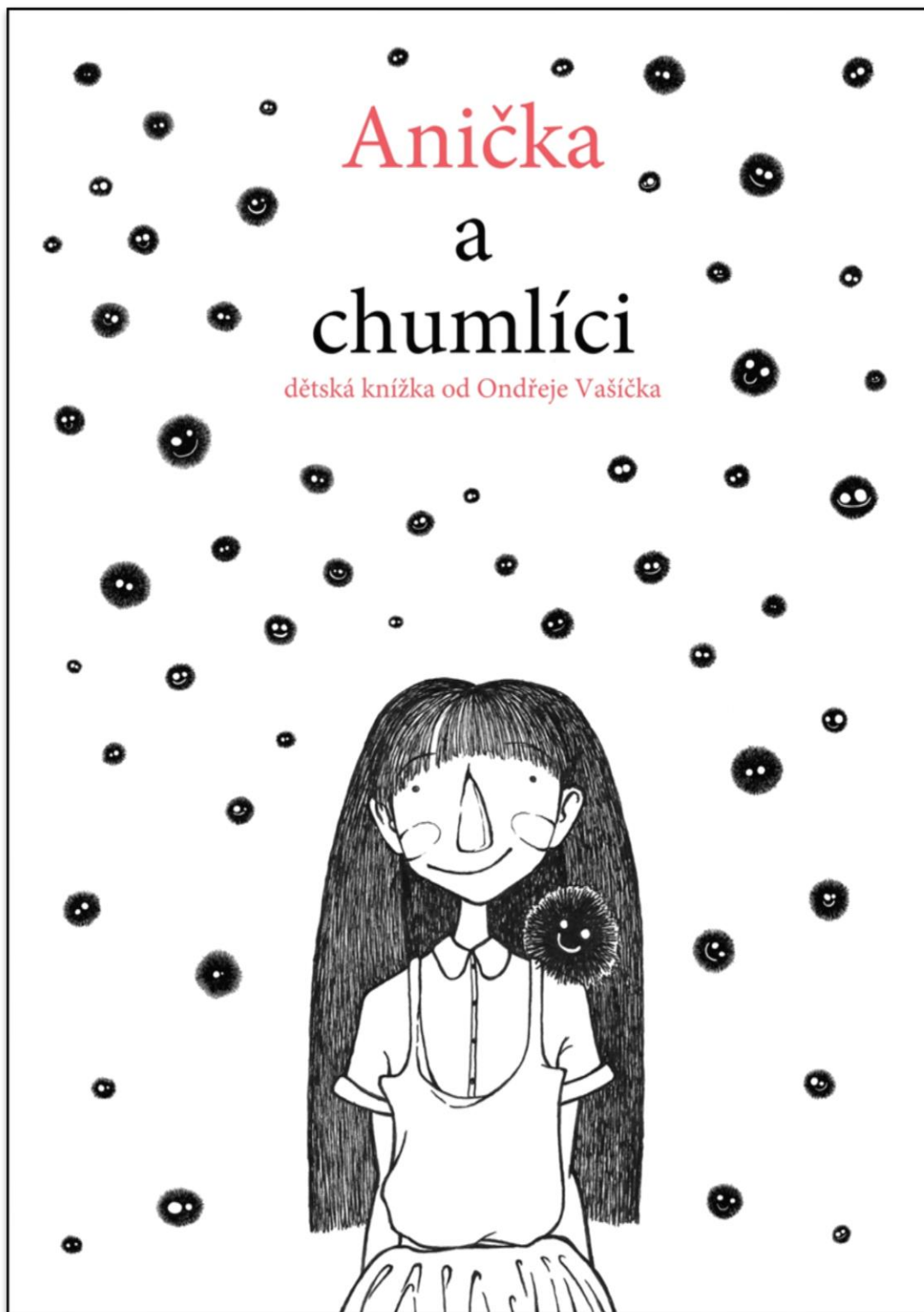
Abych posunul své úsilí dál, rozhodl jsem se vytvořit krátkou animovanou upoutávku, jež by můj fantaskní svět posunula do další úrovně a zároveň upoutala pozornost potenciálních čtenářů. Ilustrace je s animací velice blízce spojena a mé kresby k „oživení“ přímo vybízely. Ne snad, že by působily nudně, naopak svou podobou tvořily skvělý materiál pro animaci. Při tvorbě upoutávky jsem se rozhodl pracovat přímo s ilustracemi. Použil jsem z nich vybrané části a zbytek potřebného materiálu jsem nakreslil ve stejném duchu. Rozhodl jsem se využít techniky počítačové ploškové animace. Je mou oblíbenou metodou především proto, že je méně časově náročná a výsledek mi připomíná plošné loutkové divadlo. Snímky jsem tvořil v programu Adobe Photoshop. Jednotlivé části obrazu jsem si pomocí vrstev rozčlenil do přehledných úrovní a následně s nimi posouval podle potřeby. V animačním programu jsem pak snímkům přiřadil optimální dobu trvání, aby výsledný dojem pohybu byl co nejlepší. Přestože jsem pracoval jen s kresbami pohádkové části, snažil jsem se v upoutávce navodit tajemné momenty, které odkazují na strašidelnou polovinu knihy.



Obrázek 23 – ukázka z upoutávky k autorské knize

Za účelem předběžného ověření výsledku mého úsilí, jsem se rozhodl ukázat svou „knihu“ dětem. Domluvil jsem se s mou tetou, která učí na základní škole. Seznámil jsem jí s textem a doprovodnými ilustracemi. Oboje schválila a prezentovala žákům druhé třídy. Text četla a souběžně promítala jednotlivé kresby na interaktivní tabuli. Děti tak měly plný přístup k textu i ilustracím, přestože v té době nebyla kniha svázaná. Na závěr jim byla puštěna animovaná upoutávka. Jejich reakce byly pozitivní jak na textovou, tak i na obrazovou část. Některé ilustrace se líbily více, jako např. kresby s pohádkovým drakem. Nezazněla však žádná negativní kritika, dokonce ani ke strašidelné verzi. Dětem totiž byla nejprve předložena jen pohádková část. Po jejím přečtení byla nabídnuta i strašidelná varianta, kterou chtěly děti slyšet též, což, k mé úlevě, dokazuje fakt, že se děti také rády bojí.

Na závěr jsem vytvořil ještě plakát, za účelem další propagace. K jeho výrobě jsem použil části jen pohádkových ilustrací, jelikož se domnívám, že tak spíš zaujme.



Obrázek 24 – plakát ke knize Anička a chumlíci



## Závěr

Seznámil jsem se s vývojem knihy, objevil její podoby a zákonitosti, poznal jsem tvorbu nadaných ilustrátorů a umělců. To vše mi dopomohlo k vytvoření mé autorské knihy *Anička a chumlíci*. Ale měřítkem všeho jsou lidé. Lidé rozhodují o tom, co je a co není umění, co je a co není dobré. Věřím, že pokud ze sebe jedinec vydá maximum, má to smysl. A pakliže děláte knihu pro děti, měli byste být hraví, vřelí a především upřímní, protože pokud nebudete, děti to poznají.

Na počátku mého konání byla nutnost vytvoření bakalářské práce. Studoval jsem podklady a hledal potřebné informace. Brzy z nutnosti vzešel zájem, který se nakonec rozrostl v nadšení. Nyní můžu s jistotou říci, že mi tato práce dopomohla k nasměrování a k ujasnění mého budoucího konání.

# Soupis použitých zdrojů

## Literatura

BLAŽEJ, Bohuslav. *Grafická úprava tiskovin: pro IV. ročník střední průmyslové školy grafické (studijní obor polygrafie)*. 1. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1990, 191 s. Učebnice pro střední školy (Státní pedagogické nakladatelství). ISBN 80-042-3201-9.

STEHLÍKOVÁ, Blanka. *Cesty české ilustrace v knize pro děti a mládež*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1984, 221 s.

Dutka, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: AMU a ERMAT, 2004. 159s.

URC, Rudolf. *Animovaný film: [fot. poskytli tlačové a inform. střediská festivalov]*. Martin: Osveta, 1980, 162 p

WIGAN, Mark. *Umění ilustrace: vizuální myšlení*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2010, 176 s. Základy designu. ISBN 978-802-5129-708.

1000 způsobů zpracování písma: tvar písmena dotažený k dokonalosti. V Praze: Slovart, 2006, 320 s. ISBN 80-720-9882-9.

DOČEKALOVÁ, Markéta. *Tvůrčí psaní pro každého: tvar písmena dotažený k dokonalosti*. 1. vyd. Praha: Grada, 2009, 208 s. ISBN 978-80-247-2091-3.

HLAVSA, Oldřich. *Typographia: písmo, ilustrace, kniha*. Praha: SNTL - Nakladatelství technické literatury, 1976

## Elektronické zdroje

MATUŠÍK, Zdeněk. Kniha. In: *KTD: Česká terminologická databáze knihovnictví a informační vědy (TDKIV)* [online]. Praha: Národní knihovna ČR, 2003- [cit. 2015-06-15]. Dostupné z: [http://aleph.nkp.cz/F/?func=direct&doc\\_number=000000993&local\\_base=KTD](http://aleph.nkp.cz/F/?func=direct&doc_number=000000993&local_base=KTD).

Historie knihy - eKNIHOVNA.cz. *EKnihy, elektronické knihy, vaše eKNIHOVNA.cz* [online]. 2015 [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://www.eknihovna.cz/historie-knihy/>

Autorská ilustrovaná kniha (nejen pro děti) - Portál české literatury. *Portál české literatury* [online]. [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://www.czechlit.cz/nova-literatura/autorska-ilustrovana-kniha-nejen-pro-deti/>

Juraj Horváth | ILUSTRÁTOŘI. *ILUSTRÁTOŘI* [online]. [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://www.ilustratori.net/juraj-horvath>

Alžběta Skálová | ILUSTRÁTOŘI. *ILUSTRÁTOŘI* [online]. [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://www.ilustratori.net/alzbeta-skalova>

About | PyramidCar!. *PyramidCar! / Scott C* [online]. [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://www.pyramidcar.com/about/>

Sedat Girgin's Portfolio. *Sedat Girgin's Portfolio* [online]. 2013 [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://www.sedatgirgin.com/85208/about-me-contact>

Lee White Illustration. *Lee White Illustration* [online]. 2013 [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://www.leewhiteillustration.com/>

Technologie animace. *Animuj.cz - tvorba animovaného filmu* [online]. 2014 [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://animuj.cz/technologie-animace/>

::Grapheion NEWS::. [online]. 2015 [cit. 2015-06-21]. Dostupné z: <http://www.grapheion.cz/index.php>

## Seznam obrázků

Obrázek 1 – Milan Knížák, *Knih dokumentů*, str. 17. Dostupné z:

[http://www.olmuart.cz/gfx/contentimg/0083\\_0931.jpg](http://www.olmuart.cz/gfx/contentimg/0083_0931.jpg)

Obrázek 2 – Květa Pacovská, ukázka z tvorby, str. 19. Dostupné z:

[http://www.picturebook-illust.com/special/img/2009\\_kveta/002.jpg](http://www.picturebook-illust.com/special/img/2009_kveta/002.jpg)

Obrázek 3 – Honoré Daumier, *Gargantua*, str. 22. Dostupné z:

<http://www.artble.com/imgs/f/5/d/814561/gargantua.jpg>

Obrázek 4 – Josef Čapek, *Pejsek a Kočička*, str. 25. Dostupné z:

[http://www.abatar.cz/images/pohadkove\\_obrazky/pejsek\\_a\\_kocicka\\_06.gif](http://www.abatar.cz/images/pohadkove_obrazky/pejsek_a_kocicka_06.gif)

Obrázek 5 – Ondřej Sekora, *Ferda Mravenec*, str. 25. Dostupné z:

[http://www.pohadkar.cz/public/media/Ferda\\_Mravenec/Popis/ferda.jpg](http://www.pohadkar.cz/public/media/Ferda_Mravenec/Popis/ferda.jpg)

Obrázek 6 – Alžběta Skálová, *Pěť Medánek*, str. 28. Dostupné z:

[http://www.napolistranky.cz/sites/default/files/styles/velky/public/peta\\_04\\_novy\\_0.jpg?  
itok=huCp5KHP](http://www.napolistranky.cz/sites/default/files/styles/velky/public/peta_04_novy_0.jpg?itok=huCp5KHP)

Obrázek 7 – Jaromír Plachý, *Botanicula*, str. 28. Dostupné z: [http://amanita-](http://amanita-design.net/img/home/slide-botanicula-01.jpg)

[design.net/img/home/slide-botanicula-01.jpg](http://amanita-design.net/img/home/slide-botanicula-01.jpg)

Obrázek 8 – Scott Campbell, *Zombie in Love*, str. 30. Dostupné z:

<http://www.pyramidcar.com/wp-content/uploads/2014/05/page4-661x560.jpg>

Obrázek 9 – Scott Campbell, GoT Edition (13/20), str. 30. Dostupné z:

[http://36.media.tumblr.com/c9377af52bd7de95c2f9d83775fc60b5/tumblr\\_nobdazYauc1  
qay9wgo1\\_1280.jpg](http://36.media.tumblr.com/c9377af52bd7de95c2f9d83775fc60b5/tumblr_nobdazYauc1qay9wgo1_1280.jpg)

Obrázek 10 – A. C. Moreno, ilustrace, str. 31. Dostupné z:

[http://farm9.staticflickr.com/8519/8629013550\\_8c7e8cb32e.jpg](http://farm9.staticflickr.com/8519/8629013550_8c7e8cb32e.jpg)

Obrázek 11 – Sedat Girgin, ilustrace, str. 32. Dostupné z:

[https://m2.behance.net/rendition/pm/21676525/disp/3c7c6132c53115820a7958bd2e251  
09b.png](https://m2.behance.net/rendition/pm/21676525/disp/3c7c6132c53115820a7958bd2e25109b.png)

Obrázek 12 – Lee White, ilustrace, str. 33. Dostupné z:

<https://m2.behance.net/rendition/pm/20728911/disp/a91053c4a68f9b2bd102451d5a4a94c9.jpg>

Obrázek 13 – užití motion capture ve filmu Avatar, str. 40. Dostupné z:

<http://www.allwelike.com/wp-content/uploads/2011/12/avatar.jpg>

Obrázek 14 – nákras desek dvojité knihy, str. 42. Vlastní zdroje.

Obrázek 15 – maketa desek, str. 42. Vlastní zdroje.

Obrázek 16 – skici 1, str. 43. Vlastní zdroje.

Obrázek 17 – skici 2, str. 43. Vlastní zdroje

Obrázek 18 – příklad pohádkové ilustrace (před barvením), str. 44. Vlastní zdroje.

Obrázek 19 – příklad pohádkové ilustrace (po barvení), str. 44. Vlastní zdroje.

Obrázek 20 – příklad strašidelné ilustrace, str. 45. Vlastní zdroje.

Obrázek 21 – vytištěná černobílá maketa v reálném rozměru, str. 45. Vlastní zdroje.

Obrázek 22 – vytištěný a neořezaný finální dvoulist, str. 46. Vlastní zdroje.

Obrázek 23 – ukázka z upoutávky k autorské knize, str. 47. Vlastní zdroje.

Obrázek 24 – plakát ke knize Anička a chumlíci, str. 48. Vlastní zdroje.