

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

Volný soubor – kniha

Bakalářská práce

Autor:	Kateřina Krámová
Studijní program:	B7507 Specializace v pedagogice
Studijní obor:	Grafická tvorba – multimédia
Vedoucí práce:	MgA. Petr Hůza
Oponent práce:	MgA. Vladimír Věla



Zadání bakalářské práce

Autor:	Kateřina Krámová
Studium:	P16P0221
Studijní program:	B7507 Specializace v pedagogice
Studijní obor:	Grafická tvorba - multimédia
Název bakalářské práce:	Volný soubor - kniha
Název bakalářské práce AJ:	Free file - book

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Téma práce je Volný soubor - kniha. V teoretické části se věnuji současnému grafickému designu a ilustraci. V praktické části představuji soubor s ilustracemi, jako nekonečný záznam vlastních zážitků. Doloženo realizací vlastního volného souboru na základě zvolené techniky a materiálu. Práce samotná je současným knižním projektem, kde reflektuji spojení autorské ilustrace s grafickým designem.

AMBROSE, Gavin a Paul HARRIS. Grafický design: typografie. Brno: Computer Press, 2010. Základy designu. ISBN 978-80-251-2967-8 BHASKARAN, Lakshmi. Design publikací: vizuální komunikace tištěných médií. V Praze: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-993-1 DĚDINOVÁ, Tereza a Radek HORÁČEK. Fenomén kniha: výtvarná výchova a umění knihy = Phenomenon - the book : art education and the art of book. Brno: Masarykova univerzita, 2008. ISBN 978-80-210-4727-3 KLANTEN, Robert a Matthias HÜBNER, ed. Fully booked: cover art & design for books. Berlin: Gestalten Verlag, c2008. ISBN 978-3-89955-209-6 PECINA, Martin. Knihy a typografie. 2. vyd., rozš. Brno: Host, 2012. ISBN 978-80-7294-813-0 REISSNER, Martin. Ilustrace: pohledy na výtvarný doprovod české dětské knihy = Illustration : insights into illustrations to accompany Czech children's books. Brno: Moravské zemské muzeum, 2015. ISBN 978-80-7028-439-1 WIGAN, Mark. Umění ilustrace: vizuální myšlení. Brno: Computer Press, 2010. Základy designu. ISBN 978-80-251-2970-8

Garantující pracoviště:	Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby, Pedagogická fakulta
Vedoucí práce:	MgA. Petr Hůza
Oponent:	MgA. Vladimír Věla
Datum zadání závěrečné práce:	23.10.2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala pod vedením vedoucího bakalářské práce samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne

Anotace

KRÁMOVÁ, Kateřina. *Volný soubor-kniha*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2019. 52 s. Bakalářská práce.

Téma práce je Volný soubor – kniha. V teoretické části se věnuji současnému grafickému designu a ilustraci. V praktické části představuji soubor s ilustracemi, jako nekonečný záznam vlastních zážitků. Doloženo realizací vlastního volného souboru na základě zvolené techniky a materiálu. Práce samotná je současným knižním projektem, kde reflektuji spojení autorské ilustrace s grafickým designem.

Klíčová slova: ilustrace, volný soubor, experimentální font, autorská kniha

Annotation

KRÁMOVÁ, Kateřina. *Free file-book*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2019. 52 s. Bachelor Degree Thesis.

Theme of the Bachelor degree thesis is Free file-book. The theoretical part deals with theory of graphic design and illustration. In the practical part I present the file with illustrations as an endless record of my own experiences. It is substantiated by realizing my own free file based on chosen technique and material. The free file itself is a contemporary book project where I reflect the connection between the author's illustration and graphic design.

Keywords: illustration, free file, experimental font, author's book

Obsah

Úvod	8
1 Grafický design a jeho principy	9
1.1. Formát	9
1.2 Kompozice.....	10
1.3 Typografie v grafickém designu.....	11
1.4 Barva	12
1.4.1 RGB a CMYK	12
1.5 Dokončovací práce	13
1.6 Plakát a jeho tvorba	14
1.7 Spojení grafického designu a ilustrace	15
2 Ilustrace	16
2.1 Vývoj ilustrace	16
2.2 Tvorba ilustrace	18
2.3 Současní ilustrátoři	18
2.3.1 Juraj Horváth	19
2.3.2 Christoph Niemann.....	19
2.4 Nakladatelství.....	20
2.4.1 Baobab.....	20
2.4.2 Meander.....	21
2.4.3 Bylo nebylo	21
2.4.4 Běžiliška	21
3 Typografie	23
3.1 Typografie obecně.....	23
3.1.1 Font a písmo	23
3.2 Klasifikace písem	23
3.2.1 Kurziva	24
3.2.2 Kapitálky	24
3.2.3 Písmová rodina	25

3.3 Kombinování písem	25
3.4 Tvorba písem.....	27
3.5 Experimenty v typografii.....	28
4 Autorská kniha	30
4.1 Pojem kniha, autorská kniha a kniha-objekt	30
4.2 Autorská kniha – její vývoj a význam.....	31
4.3 Ilustrovaná autorská kniha.....	33
5 Vzpomínky	35
5.1 Paměť	35
5.2 Vzpomínky	35
6 Realizace volného souboru.....	37
6.1 Volba tématu	37
6.2 Inspirace	37
6.3 Proces tvorby.....	39
6.4 Tvorba vlastního fontu	45
6.5 Plakáty	46
Závěr.....	48
Seznam literatury.....	49
Seznam elektronických zdrojů	51
Seznam obrázků	52

Úvod

V této bakalářské práci se věnuji tvorbě volného souboru-knihy. Účelem práce je spojit ilustraci s grafickými principy, typografií a vytvořit tak srozumitelný celek.

V teoretické části se věnuji všem aspektům, které poté uplatňuji v části praktické při tvorbě vlastní práce. Zmiňuji se o základech grafického designu a tvorbě plakátu, dále ilustraci, a současné ilustrátorské tvorbě. Značná část práce je také věnována obecné typografii, tvorbě písma a experimentu v typografii. Dále také popisuji autorskou knihu, její vývoj a současnou tvorbu autorských knih, jak v konceptuální rovině, tak v tvorbě ilustrovaných autorských knih. V poslední kapitole teoretické části popisuji, jak fungují vzpomínky a paměť, protože na základě vzpomínek a záznamů v paměti je celá praktická část postavena.

Praktická část je založena na mých vlastních vzpomínkách z cest a míst, které mě významně ovlivnily. Jedná se o záznamy volné krajiny i architektury uspořádané do větších formátů. Ilustrace jsou doplněné o kratší text, který charakterizuje dané místo a mojí hlavní vzpomínku na něj. Následně volný soubor-knihy prezentuji pomocí plakátů.

1 Grafický design a jeho principy

Grafický design je způsob komunikace a je začleněn do všech aspektů společenského života. V prvních desetiletích 20. století se grafický design prosazoval do služeb a politického pokroku, poté během druhé světové války a v poválečném období sloužil jako nástroj propagandy různých politických hnutí. V současnosti už designéři většinou zastávají neutrální postoj a odstupují od subjektivního pohledu, zároveň je potřeba, aby jejich práce fungovala globálně. (Dabner, 2014)

Grafický design zahrnuje návrhy log a firemních identit, brožur, časopisů, reklamních tiskovin, plakátů, obalů a etiket, webových stránek a aplikací.

V grafickém návrhu jsou nejdříve dány podklady pro výsledný návrh, jako text a obrázky, určí se výsledný formát a následujícím krokem je pomocí layoutu vyjádřit myšlenku celého díla. Celkový grafický návrh by pak měl odpovídat cílové skupině: pro kultivovanou značku postačí jednoduchý motiv na čisté ploše, pokud se ale jedná o časopis pro dospívající, zde bude potřeba více dynamický design. (Dabner, 2004) Také formální zpracování záleží na požadovaném výstupu. Návrh knižního designu se bude výrazně lišit od návrhu plakátu, časopisu či webové stránky.

1.1. Formát

Formát se volí tak, aby vyhovoval jak funkčně, tak esteticky. Vždy je třeba zvážit praktičnost a také finanční stránku. (Dabner, 2004)

V knižním designu je potřeba, aby formát obsáhl všechny požadované informace, vyhovělo se cílové skupině a docílilo se životnosti pro daný projekt. Knižní formáty byly odvozeny od standartních velikostí papírů, arch se matematicky dělí a tím pádem záleží na velikosti původního archu a počtu lomů. Celkový vzhled knihy udává také použitá vazba, která může být lepená, šitá na skobičku, japonská, pevná a podobně. (Ambrose a Harris, 2011)

Časopis je oproti knihám krátkodobější záležitostí, tudíž se obecně více soustředí na grafické zpracování než na formát, popřípadě materiál. Formát zůstává stejný, především

kvůli snadnější sazbě, a to většinou ve velikosti A4, nicméně v poslední době se objevují i jiné formáty. Volba materiálu, konkrétně papíru, záleží na obsahu daného periodika, akademický žurnál bude mít kvalitnější zpracování než například bulvární časopis.

Další provedení grafického designu už nejsou tak svázaná zavedenými normami jako například již zmíněné knihy. Jedná se o jídelní lísky, letáky apod., kde se dá využít různého skládání, výseky, speciální papír či jiný materiál, nebo díky rozkládání lze dosáhnout třetího rozměru. Grafický design se tam může převést do formy objektu. Podobně volnou formu pro grafický návrh nabízí formát brožury, které se sice podobají knihám a časopisům, ale jejich cíl je odlišný: brožura má především vzbudit u čtenáře pozitivní odezvu, tudíž tu je příležitost využít různé kreativní prvky v rozsáhlejších měřítku.

Zajímavým prvkem formátu designu tištěných publikací a dokumentů je skládání neboli harmoniky. Skládáním se sníží množství průchodů tiskovým strojem a stejně tak jím dosáhneme uspořádání designu pro co nejsrozumitelnější výsledek. Způsobů skládání je mnoho, například přední, respektive zadní harmonikový sklad, leporelový sklad, harmonika s vlastními deskami a mnoho dalších.

Grafický design se také tvoří pro zobrazení na monitoru, kde jsou už omezení patrná – zejména velikost plochy. Formát stránky se nicméně nemusí omezovat jen na rozměr obrazovky, jsou zde možnosti využití vyskakovacích oken, různých animací apod., s takovými prvky by se to ale nemělo přehánět kvůli přehlednosti. Velkou výhodou návrhu pro obrazovky je, že lze prvky kdykoliv přidat i odebrat. (Ambrose a Harris, 2011)

1.2 Kompozice

Dalším důležitým aspektem je kompozice, jinak také nazývané jako layout. „*Kompozicí se rozumí vizuální struktura a uspořádání prvků v grafickém díle.*“ (Dabner, 2014, s. 32)

V návrhu je potřeba sladit obrazovou a textovou část návrhu, které definují vizuální hierarchii. K rozvržení se často používá mřížka, která stanoví okraje, sloupce, textové a obrazové bloky, a ty významně pomáhají k udržení řádu celého návrhu. Rozvržení stránky do sloupců slouží většinou k přehlednému vysázení textu, což je využíváno

například v časopisech. Další možností je rozdělit stránku na moduly a rámečky, které umožňují dynamičtější využití textu i obrázků a zároveň vznikají vhodná místa pro umístění popisků. K rozdělení stránky a jako vodítka není ale nutné používat jen mřížku. Další možnosti jsou různé struktury nebo matrice, které dodávají designérovi flexibilitu. (Ambrose a Harris, 2009)

Způsob rozvržení objektů na stránce má velký vliv na to, jak celý návrh bude divák vnímat. Také pomáhá vyjádřit příběh a vede čtenáře po stránce. Podle Dabnera jsou dva základní styly rozvržení: symetrické a asymetrické. Symetrické rozvržení je tradičtější a layout je souměrný podle středové osy. Dynamický asymetrický styl je typický pro grafické návrhy 20. století, ale je používán i v současném grafickém designu. (Dabner, 2014) Symetrie a asymetrie tak pomáhají dosáhnout celkové rovnováhy v designu, což je při navrhování klíčové.

I prázdné místo může v designu vytvořit vizuální hierarchii. Nepotištěný prostor, který obklopuje grafické prvky, tak dává možnost jednotlivým částem designu dýchat a více vyniknout. Takový prostor nemusí být nutně bílý, ale nesmí být potištěný ať už textem, nebo jinými grafickými prvky. Nedostatek volného místa v návrhu může způsobovat dojem přeplněnosti a bude obtížně pochopitelný. (Ambrose a Harris, 2009)

1.3 Typografie v grafickém designu

Typografie je výrazným prvkem grafického designu. O typografii obecně je zmíněno v kapitole 3 Typografie, nicméně v text může být použit i jako obraz. Písmo totiž nesděljuje jen obsah, ale je i výrazným estetickým prvkem, a může vyjadřovat i požadovanou atmosféru. Dá se využít opakování textu, který označuje nějakou akci, překrývání jednotlivých znaků nebo vysázení písma podle dané linie. (Dabner, 2004) To jsou všechno možnosti, jak pracovat s typografií ve formě obrazu, aby měla i vizuální význam, a ne pouze obsahový. Dalším takovým výrazem může být i zcela experimentální typografie, která je popsána v následujících kapitolách, konkrétně v kapitole 3.6 Experimenty v typografii.

1.4 Barva

Vedle formátu, kompozice a typografie je barva dalším velmi důležitým aspektem grafického zpracování. „*Barva má svůj unikátní, komplexní jazyk a schopnost měnit svůj význam, když se spojí s jinými barvami.*“ (Dabner, 2014, s. 88) Je třeba vždy zvážit otázky kontrastu, harmonie a čitelnosti společně s typografií. Využit se dá i psychologie barev, díky které se dá vyjádřit jak nálada designu, tak v tvorbě informační grafiky, kde pomáhá čtení a orientaci v celkovém designu. Obecně by tedy barva měla posilovat myšlenku celkového návrhu.

Barva má 3 hlavní kategorie: odstín, jas a sytost. Odstín odpovídá názvu barvy – jako je červená, žlutá apod., tón neboli jas udává intenzitu barvy – tedy světle žlutá nebo tmavě žlutá, a sytost vyjadřuje intenzitu od čisté světlé barvy až po šedou. (Dabner, 2014) Dále se barvy rozdělují na analogické a komplementární. Analogické barvy leží na barevném kruhu vedle sebe, naopak komplementární jsou barvy kontrastní a leží v barevném kruhu naproti sobě. Barvy se navzájem velmi ovlivňují, mohou se navzájem rozjasnit nebo smísit, jediná cesta, jak chování barev porozumět, je experiment. Nejen že je podstatné pochopit, kdy je vhodné použít kontrastní barvy a kdy analogické, také je důležité zvolit správný poměr barevných ploch, abychom zachovali celistvost návrhu.

1.4.1 RGB a CMYK

RGB systém a CMYK systém nefungují stejným způsobem. Jako RGB se označuje barevné světlo neboli aditivní míchání barev, v případě CMYK systému se jedná o barevný pigment neboli subtraktivní míchání barev. Pokud se tedy pracuje na počítači, barva na monitoru, která je vyjádřena v RGB systému nebude stejná jako vytištěná barva, která je v CMYK systému a tím vznikají problémy při tisku, proto je důležité provádět zkušební tisk.

Při tisku se tedy pracuje se subtraktivním míchání barev, kde se každá vytištěná barva odčítá od bílé a když se tři základní barvy překryjí, vznikne černá. Zde máme rozdělení na primární barvy (červená, žlutá, modrá), dále sekundární barvy, které vzniknou smícháním dvou základních barev (zelená, oranžová, fialová) a terciální barvy, které vzniknou smícháním dvou sekundárních barev. Tzv. sytá barva se týká čtyřbarevného

tisku označovaného jako CMYK, kde je použita azurová, žlutá, purpurová a černá a těmi se dosáhne plné palety barev.

1.5 Dokončovací práce

Charakter návrhu udává i potištěný materiál: gramáž, povrch, vazba, barvy nebo například ražba a vysekávané plochy. (Dabner, 2014) V následujících odstavcích jsou popsány prvky, které lze v různých formách grafického designu uplatnit a tím návrh pozvednout.

Výsek má dekorativní funkci a je to technika, při které se pomocí ocelové raznice odstraní část formátu. Funkci může mít různou, buď tvoří jedinečný tvar nebo umožňuje vidět na další vrstvu papíru, což je využíváno například v knižním designu. (Ambrose a Harris, 2011)

Dalším prvkem, který oživí grafické zpracování časopisu nebo i knihy je tzv. okénkový sklad. Ten obsahuje stránky navíc, které se složí lomem ke hřbetu. Musí mít menší formát, aby se vešel do publikace a využívá se v časopisech například pro rozkládací plakáty nebo v knihách pro velkoformátové reprodukce děl a fotografií. Na podobném principu funguje i tzv. rozkládačka, což je list papíru složený dovnitř publikace na odlišném, třeba i kvalitnějším papíru ve větší velikosti, než je dílo na něm zobrazené. (Ambrose a Harris, 2011)

Obrázky se často pokrývají parciálním lakem. Rozlišujeme dva druhy lakování: inline lakování, které se nanáší ještě na vlhký inkoust, vrstvy tedy schnou společně a vytváří tak matnější vzhled, naopak tzv. offline lakování se aplikuje až po zaschnutí barev a výsledkem je vysoký lesk. Pro vytvoření vyvýšené textury nebo vysoce lesklých míst v návrhu je možné použít parciální UV lak. (Ambrose a Harris, 2011)

Celá publikace, nebo pouze její část se může ovinout páskem. Ten může být z různých materiálů jako papír, plast nebo i látka. Takový proužek se využívá například v časopisech pro přiblížení obsahu. (Ambrose a Harris, 2011)

Zajímavým prvkem je také vytlačení neboli emboss. Při této technice se grafický návrh vyrazí do podkladu bez použití barvy, čímž vznikne vyvýšený povrch. Někdy se vytlačení na nebarevné ploše nazývá slepotisk. Pokud se raznice používá ke snížení povrchu, nazývá se tato technika deboss neboli vtlačení. Obě techniky vytváří příjemnou texturu na povrchu. (Ambrose a Harris, 2011) Naopak perforace je už viditelné proděravění materiálu, které může fungovat buď jako dekorační prvek, nebo může usnadnit pozdější oddělení materiálu.

Možností úprav a doplnění grafického designu je spousta a pokud je to k danému projektu vhodné, není třeba se zdržovat experimentu.

1.6 Plakát a jeho tvorba

Plakát je forma grafického designu, která je typická pro městské prostředí. Má dvě základní funkce: první je poutat pozornost a druhou je sdělování informací. Měl by být srozumitelný na první pohled, protože divák většinou nevěnuje příliš mnoho času jeho prohlížením. Je tedy nevhodné používat malé písmo, nebo příliš mnoho odlišných prvků. Mnohdy je účinnější jeden výrazný prvek než více menších.

Formát plakátu může mít různou velikost i tvar, některé patří k největším tištěným dokumentům a nejsou určeny k pohledu z blízka. Ne každý plakát je vytvářený pro pověšení na zeď či jinou plochu. Mohou se vytvářet i malé plakáty fungující jako pozvánky, kde je potřeba dostat informace a vizuální prvek na malý prostor, s čímž může pomoci například protisk na tenkém papíru. Nebo naopak při větších formátech plakátů je možné formát poskládat na menší části a tím zároveň hierarchicky uspořádat obsah. Takto velké formáty plakátů se udávají jako velikost archu. (Ambrose a Harris, 2011) Takto skládané plakáty mohou nahrazovat například i brožuru a svým neotřelým formátem mohou diváka i více zaujmout.

Jelikož se plakáty tisknou obvykle v menším množství, je ideální technologií pro tisk sítotisk, který umožňuje tisk výraznými i metalickými barvami, a především tisk světlých barev na tmavý podklad. Při větším nákladu je možné využít ofsetový tisk, kde jsou ale často barvy méně výrazné.

Působivý plakát lze tedy obecně vytvořit pomocí živé barvy, jednoduchého obrázku a minima textu (Dabner, 2004) zároveň s volbou adekvátního formátu pro daný projekt.

1.7 Spojení grafického designu a ilustrace

V dřívějších dobách kombinování písma a ilustrace nepřinášelo nijaké potíže, protože všechny výtvarné složky knihy jako typografie, ilustrace a vazba vznikaly ve stejné době, pomocí obdobné tiskové technologie. V dnešní době už ale k různým kombinacím dochází. Můžeme spojit středověkou ilustraci nebo grafiku a současné moderní písmo. Spojováním tak může vzniknout nová a neotřelá kvalita anebo nesmysl. (Pecina, 2012) Při hledání vhodného písma k dané ilustraci je vhodné prozkoumat charakter kresby, přesnost, barevnost a velikost či tvar tiskového bodu. Sama povaha kresby tak člověku může napovědět, jaké písmo zvolit, aby vznikl soudržný celek. Není ale dogmaticky dáno, že písmo a kresba si musí být charakterem podobné, jsou případy, kdy jemná kresba výborně pracuje s výrazným, širokým a těžkým fontem. Vždy je možné jít za rámec pravidel, která jsou stanovena. (Pecina, 2012) Obraz určuje i umístění textu, který by neměl zasahovat do obrázku, nebo alespoň do jeho nejdůležitějších částí. (Dabner, 2004)

2 Ilustrace

Pojem ilustrace vychází z latinského slova *illustrare*, které znamená osvětlit, ozřejmit. Jedná se většinou o reprodukováný obrazový doprovod tištěného textu ať už knižního, časopiseckého nebo propagačního. V širším významu zde může být zahrnuta i knižní výzdoba, jako například iniciála a iluminace. (Baleka, 1997)

Jiný, jednodušší pohled na definici ilustrace má ilustrátor Ian Pollock který v knize Marka Wigana řekl: „*Ilustrace je publikovaná kresba.*“ (Wigan, 2010, s. 24)

Jako úplně základní rozdělení se uvádí na ilustraci vědeckou a ilustraci uměleckou. „*Cílem vědecké ilustrace je věcné, instruktivní a názorné ozřejmění závažných textových míst vědeckého spisu kresbou, fotografií apod. Cílem umělecké ilustrace je vnést do literárního díla výtvarný zážitek textu, který může být k předloze vázán těsně, ale může být také vůči ní velmi volnou výtvarnou paralelou.*“ (Baleka, 1997, s. 143)

Vědecká ilustrace je doslovným významem pojmu ilustrace neboli *illustrare* – osvětlit ozřejmit, jak už je uvedeno výše. Je samostatným oborem, už jen proto, že tvoří spojení dvou různých oborů – vědy a umění. Na rozdíl od jiných druhů ilustrace, by se v té vědecké neměla objevovat výrazná osobitost nebo subjektivní pochopení ilustrovaného textu. Je naprosto nutné se držet předlohy, popisně ji vystihnout a vytvořit tak názornou vědeckou analýzu. Vědecká ilustrace se sice nejčastěji objevuje v odborných knihách, ale neváže se pouze k tomuto formátu. Může se realizovat i v běžné knižní ilustraci, na volných grafických listech, plakátech apod. (Šindelář, 1973)

2.1 Vývoj ilustrace

Zrod ilustrace je spojen s počátkem dřevořezu v 8. století v Číně a Japonsku. (Baleka, 1997) Jisté zjednodušení a ilustrativnost v kresbě můžeme ale nacházet už od pravěkých maleb, egyptských hieroglyfů, a jiných starověkých civilizací. Technická ilustrace byla založena Řeky a Římany a od 1. století se začala objevovat kresba při iluminaci náboženských textů církve. V renesanci se rozvinula technika kresby, studie anatomie a proporcí, což dokazují ilustrace například Hanse Holbeina nebo Albrechte Dürera. Objevilo se i netradiční pojetí kresby, a to práce Hieronyma Bosche a Pietera Brueghela,

kteří nalézali inspiraci v lidovém umění a současné době, kde se objevuje nové pojetí ilustrace jako tradice v oboru kresby. (Wigan, 2010) To jsou ale úplné počátky a náznaky vývoje ilustrace.

Vlastnoručně psané a ilustrované knihy, které ovlivnily tvorbu autorských knih, začal vydávat William Blake na přelomu 18. a 19. století. Ty jsou označovány za předchůdce současné tvorby obrázkových knih, grafických románů a komiksů. Raná verze komiksu pochází tedy pochází z 19. století, a to od švýcarského ilustrátora Randolpha Töpfera, který psal především satirické knihy. O něco později se objevily první grafické romány neboli romány beze slov, které napsal belgický politický ilustrátor a dřevorytec Frans Masereel. Co se týče knih pro děti, jako první ilustrovanou knihou pro dětského čtenáře můžeme označit knihu od Jana Amose Komenského z roku 1658 s názvem Svět v obrazech, která byla doplněná o dřevorytecké ilustrace. K prvním ilustrovaným knížkám patřil také Robinson Crusoe s ilustracemi od George Cruikshanka nebo Gulliverovy cesty. (Wigan, 2010)

V 19. století se ilustrace uplatňovala v reportážích, které zaznamenávaly různé události, cestovatelské expedice, katastrofy a jiné dění. Dnes tuto práci odvádějí převážně fotografové, ale zatím zcela nevymizela, dodnes se zachovala například při soudních procesech v USA. Tato tradice přežívala především díky časopisům, v 50. a 60. letech, které vydávaly například obrazové eseje Paula Hogartha.

V 60. a 70 letech 20. století se začala ilustrace více objevovat v módě, reklamě, designu, hudebním průmyslu, a především v nakladatelském odvětví, jako jsou dětské knihy, časopisy, pohlednice, plakáty a další.

V poslední době je nízkorozpočtová rukodělná ilustrace čím dál více oblíbená a v mnoha případech nahrazuje fotografii. To může být reakce na modernistický styl a digitální grafiku. K tomuto obrození ilustrace pravděpodobně došlo díky vzestupu nezávislých nakladatelů. Ve 21. století se také ilustrátorská práce rozrostla o prezentaci v rámci internetu a také ve spolupráci s animací. (Wigan, 2010)

2.2 Tvorba ilustrace

Ilustrátor má zadání, a to se snaží vizuálně zpracovat tak, aby byla sdělena požadovaná myšlenka. Uplatňují se různé postupy i techniky. Ilustrace je o experimentu s myšlenkami, tvary nebo barvami. Pro každého ilustrátora je důležité, aby si vytvořil svůj originální přístup a rozpoznatelný vizuální jazyk. Základní prvky vizuálního jazyka jsou: užití barvy, textura, kontrast, perspektiva, užití linie či plochy, řemeslné zpracování a hierarchie konceptů. Každý takový prvek pozměňuje výraz ilustrace. (Wigan, 2010)

Proces tvorby je podobný jako když se vytváří cokoli jiného. Mělo by se zažít rešerší, tzn. sesbírat neomezené množství inspirace k autorově práci. Většina ilustrátorů si buduje ať už fyzický nebo digitální osobní archiv, z kterého čerpají vždy, když je potřeba. Po důkladné rešerši následuje skicování a hledáním vhodného řešení, a nakonec dojde na kreslení a vytváření výsledné práce. Pro vytváření je inspirace nezbytná a každého tvůrce může inspirovat něco jiného: od starých mistrů, přes moderní umělce až po běžné dění na ulici či v autobuse.

Zásadním milníkem v tvorbě ilustrace je experiment. Ať už se jedná o experimentování s barvami, materiálem, kompozicí, nebo s kombinováním různých kontextů.

Nástroje pro tvorbu ilustrace mohou být různé. Hlavní nástroje současných ilustrátorů jsou často: notebook, skener a tiskárna, popřípadě grafické tablety. Co se týče softwaru, k hlavním používaným patří Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Macromedia Freehand, Macromedia Flash, Adobe After Effects a Flash. Je však možné použít všechny výtvarné prostředky a je důležité, aby si jich ilustrátor vyzkoušel co nejvíce, a tak nejlépe zjistil, který mu vyhovuje. (Wigan, 2010)

2.3 Současní ilustrátoři

Ilustrace se používá v mnoha odvětvích. Jsou ilustrátoři, kteří se věnují dětské ilustraci, ilustrovaným autorským knihám, nebo například ilustraci používané v grafickém designu a reklamě.

O ilustraci v autorské knize je zmíněno v kapitole 4.3 Ilustrovaná autorská kniha. Do skupiny ilustrátorů, které pracovali pro konvenční časopisy můžeme zařadit například Normana Rockwella, který kreslil pro Saturday Evening Post nebo Saula Steingerga, který vytvořil ilustraci pro časopis New Yorker. Ilustraci pro design se věnuje agentura Big Active, která sdružuje skupinu ilustrátorů a fotografů. (Wigan, 2010) Jako zástupce knižní ilustrace je zde uveden Juraj Horváth. Christoph Niemann je zde uveden jako představitel ilustrace pro design. Výběr autorů vychází z inspirace pro praktickou část této práce.

2.3.1 Juraj Horváth

Tento český ilustrátor je zde uveden jako zástupce knižní ilustrace. Vystudoval Vysokou školu uměleckoprůmyslovou v Praze v ateliéru Ilustrace a grafiky pod vedením profesora Jiřího Šalamouna, absolvoval také stáže v ateliéru fotografie a v ateliéru písma a typografie. Sám od roku 2003 na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze působí jako vedoucí Ateliéru ilustrace a grafiky. Využívá širokou škálu technik včetně grafiky a byl několikrát oceněn v oblasti knižní ilustrace. V současné době je nejvíce spojován s nakladatelstvím Baobab, které vede společně s manželkou Terezou Horváthovou a pod jehož jménem vydává originální ilustrované knihy. (Raudenský, 2016)“



Obrázek 1: Ukázka ilustrace J. Horvátha

http://www.gavu.cz/images/karta/velka/389_egberie_a_oltenie_pict_net.jpg

2.3.2 Christoph Niemann

Christoph Niemann je současný významný ilustrátor, zároveň ale i umělec a animátor. Svoje ilustrace tvoří pro obálky časopisů jako je The New Yorker, National Geographic a The New York Times. Kreslil živě na Benátském bienále nebo na Olympijských hrách

v Londýně. Vytvořil také ručně kreslenou animaci pro virtuální realitu. Je to příklad ilustrátora, který své ilustrace tvoří pro širokou veřejnost. (Christoph Niemann, 2019)



Obrázek 2: Obálka pro The New Yorker – Ch. Niemann

<https://www.christophniemann.com/media/2014/02/cov-400W1.gif>

2.4 Nakladatelství

V této kapitole jsou uvedena přední nezávislá česká nakladatelství, které spojuje především důraz na originální a kvalitní ilustrace. Stejně tak je dáván důraz na provedení knihy a často se knižní vazba tvoří ručně, což ale není podmínkou. Tato nakladatelství vydávají ilustrované autorské knihy, originální dětské knihy a mnoho zajímavých, mnohdy neobvyklých titulů, které se objevují v konvenčních nakladatelstvích zřídka nebo vůbec.

2.4.1 Baobab

Toto české nakladatelství bylo založeno v roce 2000 manželi Horváthovými jako reakce na nedostatek současné kvalitní ilustrace především dětských knih. Pod vedením Juraje a Terezy Horváthových je kladen důraz na originální příběh a bravurně provedenou ilustraci. Vzniklo zde tak několik knih, které byly oceněny. Například *Modrý tygr* nebo *Slepice a televize*. Pro svoji odlišnost jsou knihy vycházející v tomto nakladatelství brány jako alternativní a kontroverzní. (Raudenský, 2016)

Horváthovi zde vydávají i vlastní tvorbu a spolupracují hlavně s mladými autory a ilustrátory, kteří by jinak neměli možnosti na knižní trh proniknout.

Původní myšlenka byla vydávat tři až pět knih ročně, nicméně v současné době již vychází 20-25 titulů. Kromě vydávání knih se Baobab věnuje také pořádání kulturně-literárních akcí, jako je např. festival Tabook v Táboře. (Baobab Books, 2019)



Obrázek 3: *Knih modrý tygr z nakladatelství Baobab*

http://www.baobab-books.net/sites/default/files/imagecache/new_window/_MG_0685.jpg

2.4.2 Meander

Meander je nezávislé nakladatelství, které bylo založeno roku 1995 Ivanou Pecháčkovou. Věnuje se umělecké tvorbě pro děti a mládež, a zároveň také autorské knize. Je zde dbáno především na výtvarné pojetí knihy. Toto nakladatelství má několik edičních řad. Jedna z nich je edice s názvem Modrý slon, v které vycházejí náročnější umělecké autorské knihy pro děti. (Meander, 1995)

2.4.3 Bylo nebylo

Další z malých nakladatelství, které vydává jak poezii, autorské knihy, knížky pro děti i beletrii pro dospělé, se nazývá Bylo nebylo. Knihy z tohoto nakladatelství jsou často ručně vázané a vnikají spoluprací mnoha autorů. (Bylo nebylo, 2019)

2.4.4 Běžiliška

Další nakladatelství věnující se vydávání originálních a autorských knih pro děti s důrazem na celkové zpracování je mladé nakladatelství Běžiliška. V tomto

nakladatelství se vydávají především různá ručně zpracovaná leporela, která jsou na českém trhu výjimkou. Cílem tohoto nakladatelství je vydávat knihy pro co nejširší spektrum čtenářů v jasně dané kvalitě. Důraz je také kladen na experiment a originální autorské projekty. (Běžiliška, 2019)

3 Typografie

3.1 Typografie obecně

Typografie označuje úpravu tiskové sazby, sloučení jednotlivých složek tisku jako je písmo, zdobné prvky a ilustrace se zřetelem na materiál a technické předpoklady tisku. Řeší plošné uspořádání sazby v kontextu s obsahem a funkcí tiskoviny. (Baleka, 1997)

3.1.1 Font a písmo

Často se pojmy font a písmo používají jako synonyma, podle Štorma se ale písmem nazývá to, co člověk vidí nakreslené či vytisknuté, zatímco font je jen virtuální forma písma a je zapsán kódem pouze digitálně v počítači nebo na nějakém jiném disku. (Štorm, 2008) Ambrose má podobně vysvětlené definice, nicméně jsou o něco přesnější a lépe představitelné: „*Písmo je sada znaků, písmen, číslic, symbolů, interpunkce atd., které mají stejný, jedinečný design. Font je fyzický prostředek použitý k vytvoření písma, může jít o počítačový kód, litografický film či kovovou nebo dřevěnou raznici.*“ (Ambrose a Harris, 2010, s. 17). Tedy font je jistý druh šablony, který slouží k vytvoření zobrazeného písma a jak font, tak písmo, mají shodný vizuální design.

3.2 Klasifikace písem

Písma se běžně rozdělují podle základních vlastností na čtyři základní kategorie: lomená písma, antikva, grotesk a skript a k tomu se přidává další třída tzv. grafické nebo experimentální písmo, které se vztahuje k těm, které se nedají přiřadit do jedné z prvních čtyř kategorií. (Ambrose a Harris, 2010)

Lomená písma vycházejí ze středověkých ornamentálních písem, v dnešní době už však působí těžce, jsou obtížněji čitelná a odkazují na starodávný kontext. Dnes se používají především dekorativně. (Ambrose a Harris, 2010)

Antikva je původně odvozena z římských nápisů a jsou to písma, které jsou nejstarší skupinou písem. Také se nejvíce hodí ke čtení díky serifům a běžně se používají pro sazbu základního textu. Antikva má další rozdělení na dynamickou antikvu, antikvu

přechodovou a lineární písmo serifové zvané egyptienky (Ambrose a Harris, 2010) Blok textu je vždy čitelnější, když je vysázen antikvou kombinací verzálek a minusek, lidský znak totiž rozlišuje slova pomocí horních a dolních dotahů znaků.

Naopak bezpatkové písmo, grotesk, nemá žádné dekorativní detaily, má čistý a jednoduchý design a nejvíce se tedy hodí pro nadpisy a titulky. Nehodí se pro sazbu do dlouhých souvislých textů.

Písma napodobující rukopis spadají do kategorie skriptu, kdy se jednotlivé znaky na sebe napojují. V současné době je už skript tiskovým typem písma a v kaligrafické podobě dnes už prakticky neexistuje, nebo se objevuje vzácně. Upřednostňuje se zde efektivita nad okrasností. (Pecina, 2012) Některá skriptová písma vznikla jako napodobení rukopisu konkrétní osoby. Použití je omezené jen na ozdobné doplňky nebo krátké titulky, v souvislém textu není skriptové písmo dobře čitelné. (Ambrose a Harris, 2010)

Grafická písma obsahují znaky, které mohou být považovány za obrázky. Jedná se o experimentální písma, které mají nespočet stylů a možností. Často jsou navrhována za určitým účelem, propojují se tak obrazově s námětem. Je vhodné je použít do titulků, ale stejně jako skriptová písma, bývají špatně čitelná v souvislém textu. (Ambrose a Harris, 2010)

3.2.1 Kurziva

Kurziva, jinak označována také jako italika je speciální řez písma, který má kaligrafický charakter a je nakloněná asi 7-20 stupňů. Používá se většinou u serifových písem. V současných písmech je kurziva stejné tmavosti jako základní řez, naopak u starších typů je běžná kurziva světlejší kresby. (Pecina, 2012) Občas se zaměňuje kurziva a nakloněné písmo, ale nakloněné písmo je pouze zešikmenou variantou základního řezu. (Ambrose a Harris, 2010)

3.2.2 Kapitálky

Kapitálky jsou velmi podobné verzálkám, ale jsou kresleny o něco větší, než obraz minusek. Občas se nahrazují tzv. nepravými kapitálkami, které jsou vyrobeny

automaticky zmenšením verzálek ze stejného písma. To je považováno za velkou typografickou chybu a v profesionální grafice by se neměly vůbec používat. (Pecina, 2012) V češtině se běžně používají kapitálky s počátečním velkým písmenem, v angličtině vždy s malým. (Pecina, 2012) Kapitálky umožňují zvýraznit část textu, zároveň ale nepůsobí násilně vůči okolní sazbě, na rozdíl od velkých písmen neboli verzálek. Kapitálky lépe harmonizují s textem a mívají stejné síly tahů jako základní znaky. (Ambrose a Harris, 2010)

3.2.3 Písmová rodina

Písmová rodina je označení pro skupinu písem jednoho konkrétního písma v různých variantách. Písmová rodina může obsahovat různé šířky i kurzivy daného písma.

To je velmi užitečné, pokud designér potřebuje více druhů písem pro rozlišení textu, ale nechce používat více písem. Hierarchie se dosahuje pomocí dvou tloušťkových verzí písma, nicméně je důležité vyvážit šířky tak, aby spolu korespondovaly. To znamená, že pokud zvolíme velmi tučný font do nadpisu, musíme zvolit jen o něco užší font do následujícího textu. Pokud jsou šířky fontů příliš rozdílné, široký font ten úzký zcela přehluší. (Ambose, 2010)

Existují i tzv. superrodiny, které obsahují serifová i bezserifová písma, občas doplněné i o egyptienku nebo hybridními verzemi zvané semi-serif, kde je část serifů vypuštěna. Superrodiny se navrhuje především pro korporátní styly nebo noviny a časopisy, ale mohou se uplatnit i v knižní grafice. (Pecina, 2012)

3.3 Kombinování písem

„Práci si ušetří ten, kdo písma nekombinuje vůbec.“ (Pecina, 2012, s. 101). Nejčistším a nejjednodušším se jeví střídání řezů jednoho písma, čímž se dá vytvořit typografické napětí a kontrast. Jak nekombinování písem, tak kombinování pouze řezů vede k minimalistické grafice, která zaručuje nadčasovost a odolává dobové módě. (Pecina, 2012) Použití více písem však pomůže snáze vytvořit přirozenou hierarchii, která usnadní orientaci v textu. Podle Ambrose nelze stanovit, jaká písma spolu kombinovat, nebo kolik druhů písem použít v jednom projektu, protože to záleží na konkrétním zadání. Nicméně je dobré řídit se následujícím: Pro titulek se zvolí osobité písmo, pro základní text odlišné,

ale aby ladilo s titulkem, s tím, že často bývá jedno písmo antikvové a druhé groteskové. Pro poznámky a marginálie použijeme stejné písmo jako v základním textu, ale v jiném řezu. (Ambrose a Harris, 2010) Taková textová hierarchie pomáhá se v textu orientovat. Podle Peciny může z takové kombinace vzniknout neotřelý výsledek, nicméně je nutné, aby takové jednání bylo postaveno na základě znalosti historie a pravidel, která se úmyslně porušují. Je ale lepší kombinovat takové typy písem, které mají společná pojítka, ale zároveň spolu kontrastují. (Pecina, 2012)

Při volbě písem je potřeba sledovat: „*kresebnou charakteristiku, proporce a zbarvení v sazbě.*“ (Pecina, 2012, s. 114) Kresebnou charakteristikou je myšleno celkové pojetí kresby písem, tzn. jestli převažují neutrální či expresivní formy, jestli je kresba znaku lomená, hladká, uzavřená či otevřená. U bezserifových písem se sledují náběhy a výběhy, jestli jsou ostré nebo tupé a jestli jsou zakončené rovnoběžně a svisle k účaří, nebo kolmo ke směru písmového tvaru. Je důležité, aby délky dotahů mezi oběma kombinovanými písmi byly co nejpodobnější. Z hlediska horizontální proporce sledujeme, zda jsou šířky liter dynamicky rozlišené, nebo spíše jednotné. (Pecina, 2012) Pokud se dva typy písma kombinují v rámci stejné textové velikosti, je potřeba dbát na zbarvení písma v sazbě, zde je žádoucí, aby zbarvení u obou typů písma bylo shodné. Je tedy ideální řídit se následující poučkou, kterou zmiňuje Pecina: *K dynamické antikvě hledáme dynamický grotesk a ke statické antikvě jiné statické písmo.* (Pecina, 2012, s. 119)

Stylovou příbuznost můžeme vnímat hlavně u minusek a, f a g. Tato písmena zmíněnou příbuznost nejvíce reflektují, s tím, že nejzásadnější je tvar minusky a. Tato písmena jsou nejvariabilnější a vhodné pro invenci autora v rámci vytváření nového písma, není totiž vždy žádoucí, aby každé písmeno v nové abecedě obsahovalo originální formu.

Jako vhodný doplněk pro serifová písmena jsou písmena zvaná humanistické grotesky, které napodobují písmena z období humanismu, ale vypouštějí serify a redukují grafické formy směrem k lineárnímu stylu písma. Geometricky konstruovaná písmena vycházející z primitivních geometrických obrazců jako je kruh nebo čtverec, mohou fungovat jako vhodný doplněk pro statickou antikvu nebo jiné racionální písmo. Pokud jde o kombinaci kaligrafie a tištěné typografie, tyto dva druhy se od počátku vývoje vyskytovaly přirozeně vedle sebe, tudíž vychází ze stejných kresebných principů a vzájemně se vždy ovlivňovaly a doplňovaly.

3.4 Tvorba písem

Jako první se nabízí otázka, proč vytvářet nový font? Originální písmo vystupuje z anonymity a ozvláštňuje scénu. Může existovat nespočet druhů písem, ale pro daný projekt nebude žádné vhodné k použití, protože každá jemná odchylka mění celý výraz. (Štorm, 2008) Většinou se nové písmo tvoří jako hlavní součást firemní identity – tzv. Corporate font, nebo vznikají návrhy pro kulturní projekty jako jsou výstavy, hudební festivaly apod., případně také pro speciální autorské projekty. Celá identita se tím velmi posiluje a divák, který vidá originálně navržené fonty v kontextu s určitou firmou či projektem, si je snáze zapamatuje a vnímá. Corporate font má na rozdíl od kulturních a textových písem náročnější vizuální požadavky, protože je potřeba vyjádřit firemní strategii a vystavět tak vizuální styl na míru. To může obsahovat nejen latinku, ale i další písma jiných jazyků, matematické a jiné speciální znaky, či piktogramy. (Štorm, 2008) Originální fonty jsou také vytvářeny pro noviny, časopisy a knihy. Proces tvorby takových písem je náročnější, protože je nutné navrhovat písmo, které bude čteno i několika tisíci čtenáři a zároveň bude používáno v dlouhých souvislých textech. Naopak písma pro kulturní akci jsou volnější formou písma a nejčastěji se tvoří pro hudební, divadelní a filmový průmysl, nebo i různé výstavní a galerijní projekty. Taková písma bývají více konceptuální, upouští se od mnoha pravidel a tím nabývají na autenticitě. „*Nikdy není písmo dost úpadkové, aby se nedalo použít pro alternativní kulturní akci*“ (Štorm, 2008, s. 48) Vždy je nicméně potřeba, aby se k méně čitelnému titulkovému písmu doplnily čitelné popisky.

Při tvorbě písma je potřeba si nejdříve stanovit pro jaký projekt bude písmo vznikat. Tedy jestli to bude akcidenční neboli expresivní, časopisecké či novinové anebo knižní písmo. Od toho se odvíjí především proporce a velikost. (Štorm, 2008) Jednotlivé skupiny písma mají již ustálené proporce, kterými není nutné se striktně řídit, nicméně jsou jistým vodítkem. V případě experimentu je na autorovi, jaké proporce si zvolí.

První fází je tedy ruční skicování, a poté se návrhy převedou do fontového programu, kde se vytváří výsledná podoba fontu. V případě tvorby stylových variací jako je bold, extended, condensed, outlined apod. je potřeba je kreslit ručně a netvořit je automaticky v počítačovém programu, protože by se staly tvarově nepřesné. (Štorm, 2008)

3.5 Experimenty v typografii

Experiment s typografií se objevuje již od počátků typografie samotné. Objevuje se jak v typografii ve smyslu sazby, stejně tak jako v tvorbě jednotlivých nových písem.

Neobvyklé typografické uspořádání použil například v 18. století spisovatel Lawrence Sterne. Ve svém románu proložil přerušovaný tok textu prázdnými nebo černými stránkami, nebo stránky s různými druhy typografických znaků, aby vizuálně vyjádřil textový obsah. Takové experimenty udržují divákovu pozornost. Podobně také pracoval básník Stéphane Mallarmé, který také využíval prázdné bílé stránky k vyjádření ticha. Téměř všechna hnutí počátku 20. století vytvářela manifesty a plakáty pro vyjádření myšlenky. Tyto propagační materiály jsou zdrojem typografických experimentů dodnes. (Twemlow, 2008)

Typografický experiment se ale neváže jen ke dvourozměrnému vyjádření. Je možné ho uplatnit také ve 3D například ve veřejném prostoru. Takovým příkladem je 300 metrů dlouhý typografický chodník v Morecambe ve Velké Británii, který vytvořilo studio Why Not Associates. Zde už bylo potřeba se více zabývat materiálem a celkovou bezpečností, čitelností apod. Do experimentu se může přidat i čtvrtý rozměr – tedy čas, z čehož vznikají animace různého druhu, nebo lze využít i jiné digitální a interaktivní technologie. (Twemlow, 2008)

Experimentování v písmu může vést k návrhu jen nějakých požadovaných písmen, nebo i kompletní promyšlené abecedy. Vytvořit nové písmo se může buď úpravou již používaného písma anebo navrhnout úplně nové. Tvorba takových písem může, ale nemusí být náhodná, často se pohybují na hranici typografických konvencí, ale stále by měla zůstat v širším kontextu typografie. (Ambrose a Harris, 2010)

Příkladem tvorby neobvyklých písem je písmo od Research Studios, které bylo vytvořeno pro propagaci otevřené umělecké akce, které je ručně nakresleno z vektorových cest. Další možností je ručně kreslené písmo kde se využívá různého tlaku ruky, nerovné čáry a jiných nepřesností, které ale mají osobitý ráz. Tento druh písma je vlastně návratem ke kořenům ruční tvorby a někteří autoři tím reagují na nudnou povahu moderní typografie.

Takový druh písma zvolilo Studio Myerscough v projektu pro nábytkářskou firmu Coexistence. Toto ručně kreslené písmo má výrazně nerovné linky a svým charakterem a nedokonalostí vytváří kontrast vůči uhlazeným liniím nábytku. Tato realizace je přímou inspirací pro vlastní praktickou část této práce, stejně jako následující ukázka od Studia KA.



Obrázek 4: Studio Myerscough – použití ručního fontu

Zdroj: fotografie z knihy Typografie, Ambrose, Harris

Další písmo vytvořené od Studio KA je vyskládané z látek, které představují trendy pro nadcházející sezonu. Jedná se o velkoformátovou fotografii, která byla reprodukována v časopisu This is a Magazine. (Ambrose a Harris, 2010)



Obrázek 5: Experimentální písmo od Studia KA z látek

Zdroj: fotografie z knihy Typografie, Ambrose, Harris

S typografií lze různě pracovat a čerpat z mnoha zdrojů, aby sloužila k určitému designu, pro který je vytvářena.

4 Autorská kniha

4.1 Pojem kniha, autorská kniha a kniha-objekt

„Knižní kultura je vždy do značné míry specifickou součástí širšího kontextu výtvarné kultury své doby a prostředí, vztah ke knize pak odrazem kultury vůbec“ (Wanková, 2000, s. 2)

Kniha v tradičním pojetí vždy vzniká ze spolupráce autora, nakladatele, tiskaře knihvazače, knižního úpravce, popřípadě i ilustrátora. Měla by mít vazbu, případně přebal a předsádku, textovou část, která zahrnuje vlastní text, rejstřík, obsah apod., a pokud je kniha doplněna i o ilustrace, tak také zahrnuje ilustrační část. Vazbou nemusí být spojena jen klasicky na hřbetu, může mít i podobu skládané knihy – leporela. (Baleka, 1997)

Autorská kniha je v obecném pojetí brána jako kniha, kterou vytvoří autor sám, ve skutečnosti se však i na této formě knihy může podílet více tvůrců, například Kocman ve Sborníku referátů z odborného semináře k problematice umělecké knižní vazby uvádí: *„Kritérium lidského umění není, zda si udělal všechno sám, ale výsledek jeho činnosti, jejíž výraznou charakteristikou je volba. Pokud se tedy rozhodne, že provedení některých úkonů svěří někomu, kdo je schopnější je dokonale uskutečnit, volil v zájmu dokonalosti produktu.“ (Kocman, 1982, s. 18)* Zároveň je to kniha, která je vytvořena jako umělecké dílo a jako umělecké dílo funguje. Autorská kniha tedy ze své podstaty nijak neovlivňuje podobu knihy v klasickém pojetí.

Poté se také objevuje pojem kniha-objekt, který bývá používán ve stejném významu jako pojem autorská kniha. Kniha-objekt je ale spíše jen forma autorské knihy. V takové knize se už například nedá ani listovat, mohou být zabalené, doslova svázané, slepené či vytesané z kamene. V jisté míře přejímá formu sochy. Tyto knihy mají netradiční tvar a od klasické knihy jsou už velmi vzdálené, většinou zcela postrádají souvislý psaný text a mají spíše povahu konceptuálního uměleckého díla. (Kocman, 1982) Kniha je zde spíše využívána jako kulturní ikona. (Kuncová 1999)

4.2 Autorská kniha – její vývoj a význam

Autorská kniha se ve světě stala populární od začátku 60. let 20. století, ale již dříve se objevovali umělci, kteří se tvorbě autorských knih věnovali. Jeden z nich byl Dieter Roth. (Francová a kol., 2016) Jeho raná tvorba spadá do 50. let 20. století a je brán jako jeden z nejvýznamnějších tvůrců autorských knih.

„Předchůdkyní této umělecké disciplíny byla zejména tradice ilustrovaných knih livre d’artiste, které vznikaly ve francouzském prostředí už od konce 19. století.“ (Francová a kol., 2016, s. 31) Zpracovávaly se texty moderních i klasických autorů, ale spíše v podobě bibliofilské tvorby, na francouzské tisky navázali dadaisté a surrealisté, později, v poválečné době, knižní formu začali využívat příznivci uměleckých směrů jako byl lettrismus, pop art a konceptuální umění. Jistou zásluhu na rozšíření knižní tvorby měl také technologický pokrok v tisku a reprodukci. (Francová a kol., 2016) Na konci 20. století se objevuje i termín autorská kniha v katalogích a postupně se stává součástí současného umění. V českém prostředí přispělo k rozvoji autorské knihy dílo Josefa Váchala, který si již na počátku dvacátého století vytvářel písmo, ilustrace, ale i tisk a vazbu pro řadu svých knih. (Sobota, 2000). V letech 1998 u nás vznikla soutěž s názvem Fenomén kniha na pedagogické fakultě Masarykovy univerzity v Brně, která zkoumala výtvarné aspekty knihy a její typografické a konceptuální přesahy a trvala až do roku 2013. Organizovala ji umělkyně a pedagožka Blanka Růžičková. (Francová a kol., 2016)

Autorská kniha je považována za velmi otevřené médium, kde jsou neomezené možnosti, a její formát je vhodný pro různé experimenty. I proto je velmi obtížné definovat, co vlastně pojem autorská kniha znamená a definice, která by celý tento široký záběr vystihovala zřejmě neexistuje. Můžeme si ji vysvětlit jako objem aktivit, který zahrnuje grafickou tvorbu, nezávislé publikování, tradici knižního umění, konceptuální umění, malířství a další obory včetně počítačového umění. Je schopna fungovat v mnoha kontextech, její tvorba a konceptuální přístup nevyžaduje široké publikum, takže může fungovat jako osobní záležitost autora nebo jen v malé skupině umělců. (Francová a kol., 2016)

Jaké jsou tedy možnosti autorské knihy? Při tvorbě je dovoleno téměř vše, záleží jen na přístupu umělce. Lze využít jak klasické, tak nejmodernější techniky, vlastní materiály i

ty, co už někdo vyrobil, svázat knihu ve hřbetu, či zvolit jednodušší formu složky nebo krabičky. Je nespočet možností, které lze v tvorbě autorských knih uplatnit. Je možné čerpat z uměleckých řemesel, grafického designu a typografického konstruktivismu, (Kuncová, 1999) z čehož poté vzniká vizuálně funkční objekt. Nebo lze vycházet z fascinace osobními problémy a hledání identity, z kterých poté vznikají osobní sešity deníkové formy. (Kuncová, 1999) Další možností je třeba i ilustrovaná autorská kniha. Je na každém, jak široce bude toto médium vnímat. (Navrátil, 2016)

Někdy se může zdát, že umělci autorské knihy si klasické formy knihy neváží a často ji dokonce ničí. (Kuncová, 1999) Autorská kniha si ale z té klasické formy bere jednotlivé aspekty a prvky jejího fungování – například listování apod., které posouvá a dále zpracovává. Všechny přístupy tvoří další kapitolu nových přístupů ke knize, dochází k hledání nových obsahů a chápání knihy jako média, které je vhodné pro jakékoliv autorské sdělení. (Kocman, 1982)

Význam média autorské knihy vzrůstá společně se zájmem muzeí i jejich návštěvníků. Je pochopitelná a uchopitelná pro každého, zároveň je důkazem, že i v dnešní digitální době plné obrazovek, jsme stále schopni něco vytvořit sami a vlastníma rukama, třeba i za pomoci digitálních nástrojů. Workshopy tvorby autorské knihy jsou mezi laickou veřejností velice oblíbené a rozšířené, je brána jako odpočinková forma tvorby umění, což napomáhá růstu, experimentu a dává autorům možnost sebevyjádření. To ale neznamená, že se neobjevuje i na akademické půdě, často se však jedná o výuku v rámci grafických ateliérů jako přirozené rozšíření studia tiskových technik. (Kuncová, 1999)

Autorské knize se věnují především výtvarníci, hudebníci či básníci, kteří chápou knihu jako ideální formu pro uskutečnění jejich díla. (Kocman, 1982) Tím se kniha stala srovnatelným uměleckým dílem jako je obraz, nebo socha a začala se také vystavovat v galeriích. Pokud klasifikujeme knihu jako umění, kterým se tedy přirozeně stává, tak její prohlížení má být chápáno jako zkušenost. Hlavní má být zájem o příběh, který vypráví a také o historické a kulturní vazby, které se k ní pojí, to platí pro umělecké dílo obecně. (Kuncová, 1999) Autorské knihy však vyžadují specifický druh vnímání například ve srovnání s obrazem, který si stačí prohlédnout. Je potřeba návštěvníkovi dovolit si knihu vzít do ruky a prohlédnout či prolistovat, což v galeriích není vždy umožněno. (Wieczorek, 1997)

4.3 Ilustrovaná autorská kniha

Forma autorské knihy jako ilustrované knihy má blíže ke grafickému designu než ke klasické autorské knize v konceptuálním pojetí. Často se uplatňuje osobitá, výrazová kresba v kontrastu k jasně definovanému layoutu a expresivní vyjádření se podobně projevuje i v typografické složce v reakci na trend destruktivní typografie. (Francová a kol., 2016)

Tato forma knihy se v českém prostředí vytváří například v ateliéru Grafického designu II na univerzitě Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem. Studenti tohoto ateliéru využívají jak jednoduchou, až dětskou kresbu, tak i rozvinutý kresebný projev, ale přichází i s více konceptuálními přístupy. (Francová a kol., 2016)

Ilustrovaná autorská kniha ale není úplnou novinkou. Například již v 60. letech 20. století vyšla kniha ilustrací od Paula Hogartha s texty Malcolma Muggeridgea, která líčila jeden den života v Londýně a je dodnes velmi oblíbená. (Wigan, 2010)

Alžběta Skálová, úspěšná česká ilustrátorka, vydala několik vlastních ilustrovaných knih pro děti a byla za některé i oceněna. Jedná se o autorské knihy Pět'a a Medánek nebo Pampe a Šínka. Vydávání vlastních autorských knih se ale věnuje spoustu dalších ilustrátorů i umělců. Tato autorka je zde uvedena jako přední ilustrátorka autorské knize pro děti.



Obrázek 6: Ukázka autorské knihy pro děti od A. Skálové

http://www.alzbetaskalova.com/sites/default/files/styles/art_large_wide/public/ps_15_02.jpg?itok=gBCK

KhVi

Jako příklad současného ilustrovaného periodika je možné uvést noviny Petera Arklea – Peter Arkle News, což je ručně psaný a ilustrovaný velkoformátový občasník, který se vydává od roku 1991. Dalším příkladem autorských vydání je i britský časopis The Illustrated Ape, kde bylo představeno mnoho současných autorů. Tato periodika s originálními ilustracemi a nádechem humoru jsou další možností, jak je možné ilustrovanou autorskou knihu vydat a dostat mezi veřejnost.



Obrázek 7: Ukázka ilustrace z Peter Arkle News

https://66.media.tumblr.com/8bef0996e225ec6727319bd77be4360b/tumblr_pgrjxbRP4R1v6m8tco2_640.

gif

5 Vzpomínky

5.1 Paměť

Paměť uchovává naše představy, nápady a produkuje také veškeré lidské myšlenky, vjemy a pohyby. Paměť má tři stadia: kódování, uchovávání a vybavování. Ve fázi kódování si člověk tzv. uloží informaci, která je následně uložena do paměti, což odpovídá fázi uchovávání, a nakonec po nějaké době jsme schopni si informaci vybavit z paměti. V každém z těchto stádií však může paměť selhat. Tři stadia paměti nefungují ve všech situacích stejným způsobem, ale podle toho, co situace vyžaduje. (Atkinsonová, 1995) Paměť se dělí na krátkodobou a dlouhodobou.

V případě krátkodobé paměti se kóduje pomocí zvukového, případně zrakového, vjemu (Atkinsonová, 1995) a informace se uchovávají po dobu několika desítek sekund. Má omezenou kapacitu, kterou lze ale rozšířit spojováním do větších logických celků.

Dlouhodobá paměť se týká informací, které se uchovávají po dobu několika minut, ale třeba i celý život. Informace v dlouhodobé paměti jsou obvykle kódovány podle svého významu. Lépe se pamatují položky, které mají mezi sebou spojení, a která jako celek dávají smysl. (Atkinsonová, 1995) Tato spojení slouží k snazšímu vybavování. Čím více význam propracováváme, tím lepší vzpomínka bude.

5.2 Vzpomínky

Vzpomínka je představa, která oživuje zážitek z minulosti, (Hartl, 2015), ale zároveň vychází i z přítomnosti a může být ovlivněna současným emočním stavem. Vyvolaná vzpomínka není nikdy přesná, je jen interpretací skutečnosti. (Sillamy, 2001) Člověk dokáže vzpomínky zpracovávat, měnit a různě kombinovat ať už úmyslně, nebo neúmyslně. Většinou se vzpomínka jeví lepší, než ve skutečnosti byla. To se týká například vzpomínky na cestování nebo školní léta. (Vondráček, 2012)

Rekonstrukce neboli dotváření vzpomínek je proces, kdy doplňujeme části vzpomínky, které si už nepamatujeme, pomocí paměťových schémat, a tím vznikají ve vzpomínkách

již zmíněné nepřesnosti. Vzpomínka může být také upravena na základě osobních názorů a postojů.

6 Realizace volného souboru

6.1 Volba tématu

Už když jsem začala přemýšlet nad tématem své bakalářské práce, byla jsem rozhodnutá, že chci vytvořit soubor ilustrací nebo kreseb. Také jsem chtěla spojit jakoukoliv formu grafického designu s ilustrací, protože tyto dva obory mě nejvíce zajímají a představa jejich spojení mě velmi bavila.

Vzhledem k tomu, že jsem krátce před výběrem tématu bakalářské práce absolvovala zahraniční studijní stáž v Portugalsku, chtěla jsem tuto svoji zkušenost zpracovat. Během stáže jsem měla hodně možností cestovat, objevovat jak krajinu, tak i města a jejich architekturu. Tyto cesty mě velmi ovlivnily a inspirovaly, takže jsem se rozhodla je reflektovat i ve své závěrečné práci.

Měla jsem dva nápady, jak celé toto téma zpracovat: buď více informačně a objektivně formou cestovatelské příručky anebo naopak subjektivně a volně. Zvolila jsem nakonec volnější formu, protože se přeci jenom jedná o moje zážitky a vzpomínky a nebyla jsem si jistá, že bych poznaná místa byla sama schopná dostatečně dobře a objektivně zpracovat.

Výsledným tématem je tedy soubor ilustrací, nazvaný *Záznamy*, které představují moje vzpomínky nebo vazby, které k daným místům mám. Představuji místa, které jsem navštívila, nebo na kterých jsem nějakou dobu žila. Osobně se místy, které mě obklopují nechávám často ovlivňovat a inspirovat a ráda navštěvuji jak velká města, kde čerpám inspiraci z architektury, tak i malé vesničky, kde zase zažiji kulturu daného místa. Nejvíce se ale nechávám ovlivňovat přírodou a krajinou, ve které nacházím klid a hlavní zdroj inspirace.

6.2 Inspirace

Jak už jsem zmiňovala, hlavní inspirací pro námět mi byla místa, která jsem navštívila a zkušenosti, které jsem tam nasbírala.

Při počáteční rešerši jsem procházela náhodně několik internetových stránek, abych našla inspiraci pro vlastní výraz kreseb. Velmi mě zaujala čistota asijského umění, které se stalo základním východiskem – ať už jde o původní japonský dřevořez či moderně pojaté ilustrace. Dřevořez a tisk z výšky mi byl inspirací obecně. Sama jsem chtěla pracovat s kresbou bez barvy, tudíž jsem se soustředila především na studium linie v různých grafikách. Charakter linií a způsob zpracování grafik byl pro mě zajímavější než většina kreseb, které jsem vyhledala.



Obrázek 8: Ukázka moderní japonské ilustrace

https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/2800/943a8e46231819.584c92271862d.jpg

Konkrétního umělce, který mě inspiroval, bych zmínila Katsushika Hokusai a jeho tisky s motivy krajiny. Je to japonský umělec 19. století, ale jeho tisky, například ze série 36 výhledů na Mont Fuji nebo Velká vlna u pobřeží Kanagawy, mají nadčasový výraz a jsou ukázkou bravurní práce s linií.



Obrázek 9: Velká vlna u pobřeží Kanagawy – Katsushika Hokusai

https://en.wikipedia.org/wiki/Hokusai#/media/File:Great_Wave_off_Kanagawa2.jpg

V kresebném výrazu mi byla inspirací také Adéla Jirků a její kresby tužkou.



Obrázek 10: Kresba tužkou z cesty po Uruguayi – Adéla Jirků

https://static1.squarespace.com/static/553fc890e4b07bf4ad4cd73a/557d568ee4b0452ec69c74d7/557d56a5e4b013c140a8dd3b/1434277542562/Uru_1_1.jpg?format=2500w

Další inspiraci jsem nacházela v autorech a realizacích, které jsem již uvedla v teoretické části. Chtěla bych zdůraznit projekt studia Myerscough, konkrétně projekt pro nábytkářskou firmu Coexistence, kde byl použit ručně psaný font.

6.3 Proces tvorby

Už bylo řečeno, že se celá práce týká mých osobních zážitků především z cest. Vlastně by se práce mohla vykládat jako deník, kde jsou zaznamenána místa, které mi zůstávají i po delší době v paměti a stále z nich čerpám.

Ráda bych se nyní věnovala popisu, jak jsem celý soubor tvořila. Vzhledem k tomu, že jsem jako základ zvolila ilustraci, hned na začátku jsem volila výraz, jaký pro kresby použiju, hlavně co se týče techniky a materiálu.

Zkoušela jsem různé techniky kresby od tužky přes uhlí až například po pastel, ale zvažovala jsem i techniku malby. Nakonec jsem se ale rozhodla pro kresebný projev, který mi byl vždy bližší. Konkrétně jsem zvolila kresbu fixem.



*Obrázek 11: Návrh ilustrace –
kresba tužkou*



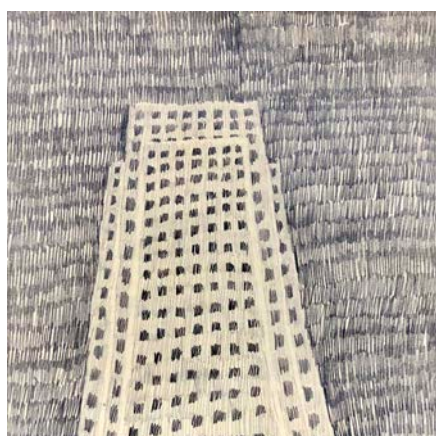
Obrázek 12: Návrh ilustrace – kresba uhlem



*Obrázek 13: Návrh ilustrace –
kombinace lineární kresby a kresby
dřívkem*



Obrázek 14: Návrh ilustrace – kresba fixem



*Obrázek 15: Návrh ilustrace –
kresba tužkou*



Obrázek 16: Návrh ilustrace – lavírovaná tuš

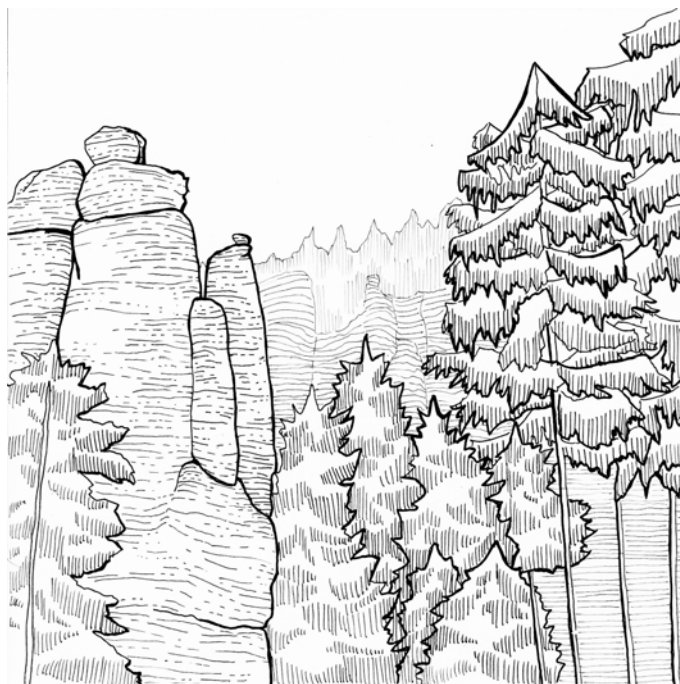


Obrázek 17: Návrh ilustrace – akvarel



Obrázek 18: Návrh ilustrace – lineární kresba fixem

Následně jsem začala pracovat s vlastní myslí a vzpomínkami a začala si tak vybavovat místa, která jsem chtěla zaznamenat. Většina ilustrací má základ ve fotografii, alespoň co se týče podstatných bodů, následně jsem je dokreslovala tak, jak si je pamatuji. Nejedná se tedy o realisticky popisné ilustrace, protože práce se vzpomínkami může být dost zkreslená.



Obrázek 19: Porovnání fotografie a realističtější ilustrace

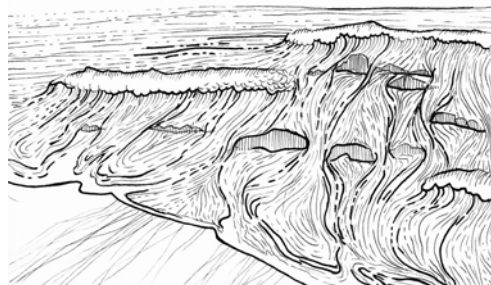


Obrázek 20: Porovnání fotografie a abstraktnější ilustrace

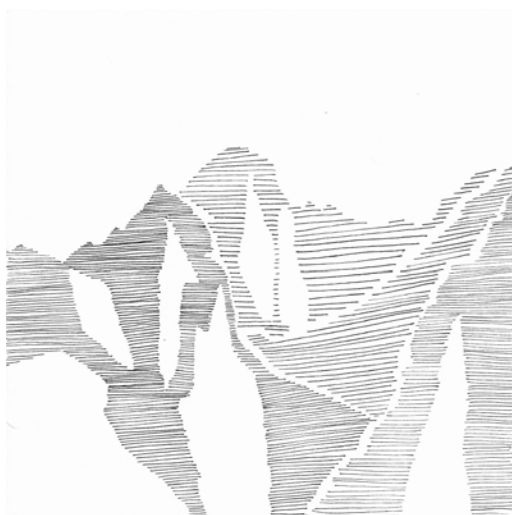
V ilustracích obecně pracuji s linkou. V souboru se ale objevují dva typy ilustrací. První je popisnější, někdy až k realistické tendenci, kde je ale stále patrný můj rukopis. Využívám v nich kombinaci obrysové linky a jednoduché šrafury. Druhý výraz kreseb je více abstraktní, využívám v něm buď vodorovné nebo svislé linky, které vykreslují daný motiv. Obraz je tak více či méně čitelný. Tyto dva přístupy dobře fungují i vedle sebe, protože v obou případech se objevuje opakovaná linka, která celý soubor spojuje. Toto rozdělení na větší a menší čitelnost odkazuje právě na pomíjivost vzpomínky. Něco se v daném okamžiku vybaví lépe, něco hůře a je zajímavé na sobě pozorovat, jak celý tento proces funguje.



Obrázek 21: Ilustrace z Porta



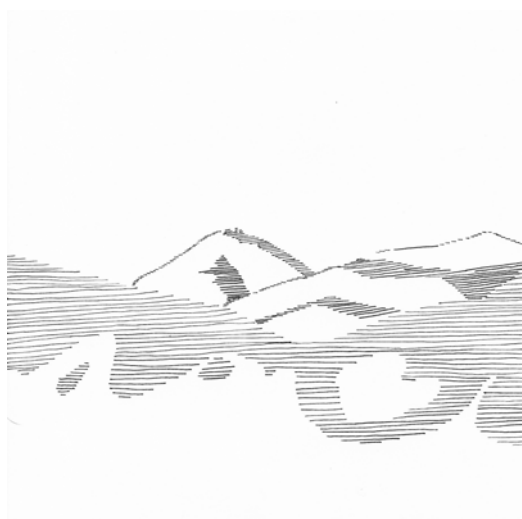
Obrázek 22: Ilustrace – Oceán ve Vianě



Obrázek 23: Ilustrace – Hory na Madeiře



Obrázek 24: Ilustrace – Náměstí v Barceloně



Obrázek 25: Ilustrace z českých hor



Obrázek 26: Ilustrace z Viany

Jako další jsem řešila výběr formátu, kterým je čtverec. Tento formát mi pro kresbu celkově vyhovuje, takže jsem ho zvolila i pro tuto práci. Čtvercový formát mi přijde vhodný už jen proto, že se dá přehledně skládat do větších formátů, což jsem také ve své práci využila. Kresby jsou rozděleny podle místa, z kterého pochází, na větší formáty. Jedním z formátů je čtverec rozdělený na 3x3 díly, který využívám pro ilustrace z volné krajiny a přírody. Druhým formátem je podlouhlý formát, který je na výšku jako 1 díl a na šířku neomezeně dlouhý, podle počtu ilustrací. Ten jsem zvolila pro vzpomínky z měst spojené s architekturou. Celkově velký čtvercový formát symbolizuje volný plán a krajinu, naopak podlouhlý formát má symbolizovat dlouhou ulici města.

Formáty jsou dále doplněny o text, který s místem souvisí a zároveň jsem použila vždy jednu větu, která shrnuje moje vzpomínky na dané místo. Vytvořila jsem i vlastní font, o kterém se zmiňuji v následující kapitole. Celý soubor je složený do čtvercové, minimalisticky zpracované složky, která má složené formáty chránit.



Obrázek 27: Ukázka čtvercového formátu v rozpracované fázi



Obrázek 28: Detail zkušebních formátů



Obrázek 29: Makety obalů pro volný soubor

6.4 Tvorba vlastního fontu

Už když jsem popisovala výběr tématu, zmiňovala jsem, že bych chtěla spojit ilustraci s grafickým designem, a i proto jsem jako jednu formu zvolila spojení s typografií. Z počátku jsem uvažovala o klasické typografii, nicméně postupem času, kdy už byl jasně daný formát a podoba kreseb, klasické ať už patkové či bezpatkové písmo nebylo pro takový projekt vhodné. Rozhodla jsem se tedy vytvořit font vlastní, který vychází z mého rukopisu.

Zvolila jsem formu úzkého fontu jen s obrysovou linkou. Jednotlivá písmena původně byla vyplněna šrafurou, ale nakonec jsem zvolila jen jednoduchou obrysovou linku, především kvůli zachování čistoty celého výsledného formátu. Hlavní jsou na formátu kresby a zdobenější font byl už příliš rušivý. Celý font je psaný ručně, tudíž se v něm odráží nepřesná obrysová linka, a tak se přímo spojuje s ilustracemi, které jsou vytvořeny stejným způsobem. Vytvořila jsem tak celou abecedu i s čísly a diakritikou, tudíž je možné použít font i v budoucnu.

Představuji zde i další varianty tohoto fontu, které také vychází z použitých ilustrací, potom plný font psaný fixou a také již zmíněnou variantu se šrafurou. Tyto varianty fontu využívám k tvorbě plakátů a obalu.



Obrázek 30: Varianty vlastního fontu



Obrázek 31: Výsledný použitý font

6.5 Plakáty

Kromě vzniklého volného souboru jsem se rozhodla vytvořit i plakáty, na kterých reflektuji možnosti vlastního fontu vycházejících z ilustrací a ilustrace samotné, které jsou zde zpracovány do formy propagačních plakátů, kterými lákám diváky na návštěvu míst, které jsem sama poznala.

Závěr

Cílem práce bylo propojit ilustraci a grafický design. To se mi myslím povedlo i přes to, že výsledek je nakonec odlišný od původní představy. Ilustrace jsou dostatečně srozumitelné a abstraktnější forma kreseb doplňuje a ozvláštňuje ty kresby, které mají více realistickou tendenci.

V průběhu práce jsem přicházela na další možnosti realizace ilustrací. Přesto, že jsem zvolila techniku kresby fixem v lineární formě, mohlo by být zajímavé realizovat ilustrace i v nějaké grafické technice, jako například dřevořez či linoryt, kterými jsem se i původně inspirovala ve stylu kresby. Samovolně z průběhu práce na abstraktních ilustracích vyšla také technika perforace, kterou jsem i nakonec vyzkoušela.

I přesto, že jsem původně zamýšlela spojit ilustrace s klasickou typografií, ukázalo se jako lepší volba vytvořit si písmo vlastní z mého rukopisu. Toto autorské písmo jsem využila pro dominantní text, a následně ho zkombinovala s konvenčním fontem, který srozumitelně sdílí myšlenku. Tím práce získala více osobitosti.

Vznikl tak volný soubor ve formě ilustrované autorské knihy, která více přesahuje do grafického designu než do konceptuálního pojetí autorské knihy. V budoucnu by bylo možné ilustrace propracovat v jiných technikách, ať už ve zmíněném dřevořezu nebo vyzkoušet ilustrace v barevném provedení. Vzhledem k tomu, že se jedná o záznam vzpomínek a vzpomínky konec nemají, je toto téma i pro mě stále otevřené.

Seznam literatury

1. ATKINSON, Rita L. *Psychologie*. Praha: Victoria Publishing, 1995. ISBN 80-85605-35-x.
2. AMBROSE, Gavin a Paul HARRIS. *Layout: velký průvodce grafickou úpravou*. Brno: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251-2165-8.
3. AMBROSE, Gavin a Paul HARRIS. *Grafický design: typografie*. Brno: Computer Press, 2010. *Základy designu*. ISBN 978-80-251-2967-8.
4. AMBROSE, Gavin a Paul HARRIS. *Grafický design: formát*. Brno: Computer Press, 2011. *Základy designu*. ISBN 978-80-251-2966-1.
5. BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník: (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0609-5.
6. BHASKARAN, Lakshmi. *Design publikací: vizuální komunikace tištěných médií*. V Praze: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-993-1.
7. DABNER, David. *Grafický design v praxi*. Praha: Slovart, 2004. ISBN 80-7209-597-8.
8. DABNER, David, Sandra STEWART a Eric ZEMPOL. *Škola grafického designu: principy a praxe grafiky*. V Praze: Slovart, 2014. ISBN 978-80-7391-894-1.
9. FRANCOVÁ, Jana. *FK 15: umění autorské knihy a výtvarná výchova*. Brno: Masarykova univerzita, 2016. ISBN 978-80-210-8471-1.
10. HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. *Psychologický slovník*. Třetí, aktualizované vydání. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0873-0.
11. KOCMAN, Jiří H., ed. *Sborník referátů z odborného semináře k problematice umělecké knižní vazby: poř. Dům umění města Brna 1982*. Brno: Dům umění města Brna, 1982.
12. KUNCOVÁ, Karen. *Palčivá otázka – autorská kniha. Grapheion*. 1999, č.2, s. 13-19.
13. PECINA, Martin. *Knihy a typografie*. 2. vyd., rozš. Brno: Host, 2012. ISBN 978-80-7294-813-0.
14. SILLAMY, Norbert. *Psychologický slovník*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2001. ISBN 80-244-0249-1.

15. ŠINDELÁŘ, Dušan. Vědecká ilustrace v Čechách. Praha: Obelisk – nakladatelství umění a architektury, 1973.
16. ŠTORM, František. *Eseje o typografii*. Praha: Společnost pro Revolver Revue, 2008. Revolver Revue. ISBN 978-80-87037-15-7.
17. TWEMLOW, Alice. *K čemu je grafický design?*. V Praze: Slovart, 2008. ISBN 978-80-7391-027-3.
18. VONDRÁČEK, Vladimír a František HOLUB. *Fantastické a magické z hlediska psychiatrie*. V Praze: Columbus, 2012. ISBN 978-80-87588-04-8.
19. WIECZOREK, Dieter. Autorské knihy. *Grapheion*. 1997, č. 3-4, s. 154-155.
20. WIGAN, Mark. *Umění ilustrace: vizuální myšlení*. Brno: Computer Press, 2010. Základy designu. ISBN 978-80-251-2970-8.

Seznam elektronických zdrojů

BYLO NEBYLO. O nás. Nakladatelství. Bylo nebylo [online] Copyright © Bylo nebylo [cit. 02.04.2019].

Dostupné z: <https://www.bylonebylo.com/o-nas>

MEANDER. O nakladatelství Meander. Meander – Nakladatelství knih pro děti - Meander [online]. Copyright © Meander, 1995 [cit. 02.04.2019].

Dostupné z: <https://www.meander.cz/o-meanderu/>

BĚŽÍLIŠKA. Běžiliška – o nakladatelství. nakladatelství Běžiliška [online]. [cit. 02.04.2019] Dostupné z: <https://www.beziliska.cz/beziliska>

BAOBAB BOOKS. O Baobabu. české ilustrované knihy pro děti. Baobab Books [online]. [cit. 02.04.2019] Dostupné z: <http://www.baobab-books.net>

CHRISTOPH NIEMANN. About – Christoph Niemann. Christoph Niemann [online]. Copyright ©Robbie Lawrence [cit. 02.04.2019].

Dostupné z: <https://www.christophniemann.com/about/>

Seznam obrázků

- Obrázek 1: Ukázka ilustrace J. Horvátha
- Obrázek 2: Obálka pro The New Yorker – Ch. Niemann
- Obrázek 3: Kniha modrý tygr z nakladatelství Baobab
- Obrázek 4: Studio Myerscough – použití ručního fontu
- Obrázek 5: Experimentální písmo od Studia KA z látek
- Obrázek 6: Ukázka autorské knihy pro děti od A. Skálové
- Obrázek 7: Ukázka ilustrace z Peter Arkle News
- Obrázek 8: Ukázka moderní japonské ilustrace
- Obrázek 9: Velká vlna u pobřeží Kanagawy – Katsushika Hokusai
- Obrázek 10: Kresba tužkou z cesty po Uruguayi – Adéla Jirků
- Obrázek 11: Návrh ilustrace – kresba tužkou
- Obrázek 12: Návrh ilustrace – kresba uhlem
- Obrázek 13: Návrh ilustrace – kombinace lineární kresby a kresby dřívkem
- Obrázek 14: Návrh ilustrace – kresba fixem
- Obrázek 15: Návrh ilustrace – kresba tužkou
- Obrázek 16: Návrh ilustrace – lavírovaná tuš
- Obrázek 17: Návrh ilustrace – akvarel
- Obrázek 18: Návrh ilustrace – lineární kresba fixem
- Obrázek 19: Porovnání fotografie a realističtější ilustrace
- Obrázek 20: Porovnání fotografie a abstraktnější ilustrace
- Obrázek 21: Ilustrace z Porta
- Obrázek 22: Ilustrace – Oceán ve Vianě
- Obrázek 23: Ilustrace – Hory na Madeiře
- Obrázek 24: Ilustrace – Náměstí v Barceloně
- Obrázek 25: Ilustrace z českých hor
- Obrázek 26: Ilustrace z Viany
- Obrázek 27: Ukázka čtvercového formátu v rozpracované fázi
- Obrázek 28: Detail zkušebních formátů
- Obrázek 29: Makety obalů pro volný soubor
- Obrázek 30: Varianty vlastního fontu
- Obrázek 31: Výsledný použitý font