

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta pedagogická

Diplomová práce

SOUBOR AUTORSKÝCH KNIH PRO DĚTI

Martina Zubačová

Učitelství výtvarné výchovy pro střední školy a základní umělecké školy

Vedoucí práce: PhDr. Vladimíra Zikmundová, Ph.D.

Plzeň 2012

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni

.....

Poděkování

Děkuji PhDr. Vladimíře Zikmundové, Ph.D. vedoucí mé práce za odborné vedení, připomínky a cenné rady. Mé poděkování patří také MgA. et Mgr. Janu Kocmanovi za ochotu a pomoc s tiskem v grafické dílně, Mgr. Naděždě Potůčkové za konzultace během výroby textilní knížky a Mgr. et BcA. Monice Sadské za cenné rady při výběru a přípravě knižních vazeb. Dále bych chtěla poděkovat Janě Merunkové za pomoc s anglickým překladem a také tiskárně HB print za ochotu a vstřícné jednání. V neposlední řadě chci poděkovat svým rodičům a přítelovi za jejich psychickou podporu a také konzultace během mé práce.

Anotace

Předmětem mé diplomové práce jsou tři autorské knihy pro děti různého věku. Zvolila jsem stejný příběh O zlaté rybce třikrát jinak. Zpracování knih vychází z potřeb, schopností a dovedností dítěte dané věkové kategorie.

První „textilní knížka“ je určena pro děti od 3 let. Poselstvím je především haptický zážitek, hra, rozvoj fantazijních představ, rozvoj jemné motoriky a radost z poznávání. Celou knihu jsem vyrobila z různých textilních materiálů. Druhá knížka „pracovní sešit“ je určena pro děti od 7 let. Úmyslem je především tvořivý aktivní přístup, rozvoj logiky a cvičení paměti. Kniha je rozdělena na dvě části – text pohádky a úkoly. Obrazy jsou vytvořeny vektorovou grafikou. Třetí „grafická knížka“ je určena pro děti od 9 let. Smyslem je rozvoj abstraktního myšlení a rozvoj schopnosti vyvozovat logické závěry. Ilustrace vznikly technikou tisku z textilní koláže.

Cílem všech knih je rozvíjet u dětí daného věku vždy to, co je pro věk aktuální.

Annotation

The topic of my diploma thesis is three author's books for children of different age. I have chosen a same story about The Gold Fish three times differently. The books are based on the needs, abilities and skills of a child of a given age category.

The first “textile book” is intended for children since 3 years old. The message is mainly haptic experience, game, development of imaginative ideas, and development of fine motor skills and the joy of learning. I made the whole book from different textile materials. The second book “The Workbook” is intended for children since 7 years old. The main aim is mainly creative and active approach, development of logic and exercising memory. The book is divided into two parts – the text of the fairy tale and tasks. The pictures are created by using vector graphic. The third “Graphic Book” is intended for children since 9 years old. The purpose is to develop abstract thinking and the development of the ability to draw logical conclusions. The illustrations were created by using the technique of printing textile collages.

The aim of all my books is to develop in children of a given age abilities that are appropriate for them.

Obsah

1. Úvod	7
1.1 Výběr tématu	7
1.2 Výběr konkrétního příběhu	7
1.3 Cíl mé práce	9
2. Odlišnosti ve zpracování příběhu O zlaté rybce	10
2.1 Literární zpracování	10
2.2 Ilustrativní zpracování	14
3. Stručná historie dětské ilustrace	17
3.1 Vznik dětské ilustrace	17
3.2 Josef Lada	18
3.3 Josef Čapek	18
3.4 Ondřej Sekora	19
3.5 Další významní ilustrátoři	19
3.6 Současné tendence	19
4. Psychologické aspekty výběru ilustrace	21
4.1 Vývojová psychologie	21
4.2 Období předškolního věku (3–6 let)	21
4.3 Mladší školní věk – první etapa (6–8 let)	23
4.4 Mladší školní věk – druhá etapa (9–12 let)	26
4.5 Barva	27
5. „Textilní knížka“	28
5.1 Idea a popis knížky	28
5.2 Průběh navrhování	28
5.3 Proces tvorby	30
5.3.1 Výběr textilií	30
5.3.2 Tvorba postaviček	30
5.3.3 Tvorba motivů	31

5.3.4 Šití vazby	32
5.3.5 Popis doplňků pro čtenáře	32
5.3.6 Písmo	33
6. „Pracovní sešit“	33
6.1 Idea a popis knížky	33
6.2 Průběh navrhování	34
6.3 Proces tvorby	35
6.3.1 Vymýšlení úkolů	35
6.3.2 Tvorba obrázků vektorovou grafikou	36
6.3.3 Písmo	37
6.3.4 Knižní vazba	38
7. „Grafická knížka“	38
7.1 Idea a popis knížky	38
7.2 Průběh navrhování	38
7.3 Proces tvorby	39
7.3.1 Tvorba matric a hledání motivů	39
7.3.2 Tisk	40
7.3.3 Problémy při realizaci	41
7.3.4 Výběr tisků a jejich úprava	43
7.3.5 Vektorová grafika	45
7.3.6 Písmo a typografie	45
7.3.7 Knižní vazba	46
7.4 Popis některých motivů	47
8. Závěr	48
9. Seznam použité literatury	49
10. Seznam internetových zdrojů	50
11. Resumé	52
12. Obrazová příloha	53

1. Úvod

1.1 Výběr tématu

Prvotním impulsem pro výběr tohoto tématu bylo několik autorských knížek, které vznikly na půdě Fakulty umění a designu v Ústí nad Labem. Některé z knížek mě zaujaly natolik, že jsem si chtěla něco podobného také zkusit. Právě diplomová práce se pro mě stala dobrou příležitostí realizovat knihu, která by se nemohla sériově vyrábět, neboť jde o ruční práci. Proto jsem chtěla vytvořit knihu tak originální, že byste jí v knihkupectví jen těžko hledali.

K výběru tématu přispěla nejen moje dosavadní zkušenost s tvorbou knihy, ale také fascinace duševním vývojem dítěte. Nejdříve můj zájem směřoval zejména k rozvoji smyslového vnímání. Moje první představa byla jasná – haptická kniha s použitím různých materiálů a s minimem textu. Postupně jsem se začala zajímat o vývojovou psychologii a chtěla jsem rozvíjet právě to, co je v daném věku aktuální. Proto jsem se rozhodla vytvořit více než jednu knihu a právě odlišit různé zpracování dle věku dítěte.

1.2 Výběr konkrétního příběhu

Jelikož každá věková kategorie dětských čtenářů vyžaduje určitá literární a obrazová specifika, zprvu mě nenapadlo využít jen jeden příběh pro všechny tři knihy. Vybírala jsem rozdílné příběhy a žánry. Postupně jsem došla k závěru, že právě zpracováním jednoho příběhu třikrát jinak, nejlépe ukázu odlišnosti zpracování dle věku dětských recipientů.

Zpočátku jsem měla problém najít vhodný příběh, jelikož jsem si nedokázala představit zpracování stejné pohádky v rozmezí 3–15 let tak, aby děj zaujal předškoláky i pubescenty. Hledala jsem inspiraci i v jiných žánrech než pouze v pohádkách. Mám ráda fejetony od autora Rudolfa Křesťana, a proto jsem sáhla po knížce Slepíčí rok. Fejeton vtipně zpracovává zdánlivě nevýznamné, ale zajímavé téma a ukazuje všední věci v novém světle, přičemž je autor hodně subjektivní a vychází z vlastních zážitků. Napsán je lehkým zábavným slohem, mnohdy satiricky komentující či ironizující trefně vybrané dobové události. Častá je nadsázka a humorné postřehy. Typický humor obsahuje i užívání prostředků komiky, jazykové hry a hry se slovy. Autor se většinou

soustředí na jeden fakt, využívá sarkasmu, fejeton by měl být gradován do pointy a obsahovat nové, nečekané pohledy na věc a vést čtenáře k zamyšlení nad tématem. Proto často obsahuje nezodpovězené otázky.¹ Říkala jsem si, že právě takové humorné příběhy by byly blízké pubescentům. Avšak zpracovat fejeton tak, aby bavil i předškoláky a aby vtip a pointu příběhu pochopili i oni, to už by byl problém. Musela bych značně pozměnit obsah a to jsem nechtěla.

Dalším nápadem bylo zpracovat některou z básní českého básníka a autora knih pro děti Jiřího Žáčka. Jeho verše vynikají svěží obrazností, vtipem a smyslově radostným přístupem k životu.² Jeho básně jsem vždy milovala a obdivovala s jakou lehkostí a vtipem dokáže tento autor psát. Narodil se pro to, aby psal pro děti. To potvrzují i jeho slova: „*Psát pro děti znamená objevovat svět, kde se žije na plné pecky, kde se člověk nikdy nenudí, kde zázraky života v nás ještě budí úžas a touhu přijít všemu na kloub. Psát pro děti je omlazovací kúra a škola radosti.*“³ Stejný pocit mám i já. Je to svět, kde se člověk nikdy nenudí. A také díky tomuto pocitu jsem si vybrala téma mé diplomové práce se zaměřením na dětskou literaturu a dětského recipienta. Po dlouhém pročítání básní Jiřího Žáčka jsem vybrala báseň „Vánoční kapr“. Důvodem byla jednoduchost a vtip veršů. Přestože jsem od začátku plánovala knížky s minimem textu, s Žáčkovou básní by bylo textu opravdu velmi málo. I tak jsem ale začala nad ztvárněním jednotlivých veršů přemýšlet a skicovat.

V období skicování, jsem se jako animátorka účastnila galerijní animace k výstavě Animánie, v části věnované Autopohádkám. Následkem této zkušenosti jsem opět změnila vlastní příběh. Čeští animátoři v čele s legendárním Břetislavem Pojarem připravili filmovou podobu známých Autopohádek spisovatele Jiřího Marka. Celovečerní povídkový film je sestaven ze čtyř animovaných epizod a hrané části, která vše spojuje a vytváří rámec příběhu. Každá z pohádek je zpracována jinou technikou a jiným tvůrčím týmem.⁴ Jedná se o pohádky O princezně, Účetní a víla, O rybáři a Vincent. Jak už z názvu celého filmu vyplývá, všechny čtyři příběhy spojuje společný prvek, auto. Jeden z příběhů O rybáři se mi zalíbil pro moji diplomovou práci. Téma týkající se ryb zůstalo shodné s Žáčkovou básní. Příběh mě zaujal proto, že jde

¹ URL: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Fejeton>>

² URL: <<http://ld.johannesville.net/zacek>>

³ URL: <<http://www.jirizacek.cz/ukazky-tvorba-pro-deti.html>>

⁴ URL: <<http://www.autopohadky.cz/divak/>>

o originální alternativu klasického příběhu O zlaté rybce, který poukazuje na mravní hodnoty. Rozdíl je jen v přáních chamtivé rybářky. Tato nová interpretace známého příběhu mě zaujala. Došla jsem k závěru, že bych takto s příběhem mohla pracovat i já. Umožňuje záměnu věcí, které si rybářova žena přeje. Tímto způsobem jsem chtěla příběh zasadit do současnosti a aplikovat u příběhu věci, které dnešní děti chtějí. Jednalo se hlavně o elektroniku. Zabývala jsem se průzkumem, co děti zajímá a co si přejí. Na internetu jsem zjistila, že nejčastější touhy dětí jsou věci jako počítač, iPad, televizor nebo chytrý telefon s Androidem.⁵

Experimentovala jsem s kombinací kresby a koláží výstřižků různé elektroniky. Později jsem dospěla k názoru, že příběh nebudu nijak radikálně měnit a použiji jednu z alternativ této klasické pohádky. Verzi jsem našla poměrně hodně. Mezi ty nejznámější autory této pohádky patří bratři Grimmové, kteří ji napsali jako první, Alexandr Sergejevič Puškin nebo Jan Werich, který zařadil tuto pohádku jako jednu z mnoha do známé knihy Fimfárum.

Pro svoji diplomovou práci jsem použila literární předlohu od bratří Grimmů a Jana Wericha. První knížka určená pro předškoláky je bez textu. Doplnila jsem ji kartou zkráceného textu od neznámého autora z internetu.

1.3 Cíl mé práce

Cílem mé práce jsou tři originální knihy pro děti, které spojuje stejné téma. Záměrně jsem zvolila pouze jeden příběh, aby vynikly odlišnosti jednotlivých knížek. Jejich zpracování není nahodilé, vychází z potřeb, schopností a dovedností dítěte dané věkové kategorie. Můj úmysl byl, aby děti daného věku rozvíjely prostřednictvím knihy vždy to, co je pro věk aktuální. Samozřejmostí je individuální vývoj dítěte, proto je v knihách pouze doporučen minimální věk dětského čtenáře.

Zvláštností dětské psychiky je personifikace. Dítě přiděluje lidské vlastnosti věcem a okolí, ve kterém se pohybuje. Věci se k němu nějak chovají, nějak se tváří, dítě se k nim podle toho chová.⁶

⁵ URL: <<http://tech.ihned.cz/pocitace/c1-48281140-deti-chteji-misto-plysaku-pocitace-a-chytre-telefony-ukazal-pruzkum>>

⁶ PLEVOVÁ, I. – PETROVÁ, A. Dětská kresba zvláštnosti dětské psychiky. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. 78 s.

První „textilní knížka“ je určena pro děti od 3 let. Poselstvím je především haptický zážitek, hra, rozvoj fantazijních představ, rozvoj jemné motoriky a radost z poznávání. Vedlejším cílem je také rozvoj zraku prostřednictvím použití doplňkových barev, rozvoj smyslu pro humor nebo rozvoj schopnosti rozlišovat, co je dobré a co špatné.

Druhá knížka „pracovní sešit“ je určena pro děti od 7 let. Úmyslem je především tvořivý aktivní přístup, rozvoj logiky a cvičení paměti. Dítěti s nástupem do školy nestačí pasivní přijímání informací, chce se všeho sám zúčastnit, je zvědavé a má tvořivý přístup ke světu. Dalším záměrem je také objevování nových souvislostí, rozvoj úmyslné a záměrné představivosti nebo rozvoj schopnosti rozlišovat, co je správné.

Třetí „grafická knížka“ je určena pro děti od 9 let. Smyslem je rozvoj abstraktního myšlení a rozvoj schopnosti usuzovat hypoteticko-deduktivně. V tomto věku se u dítěte rozvíjí schopnost vyvozovat logické závěry a představy jsou ovlivněny rozvojem abstrakce. Vedlejším záměrem je také poukázat na mravní hodnoty. V období prepuberty začínají děti uvažovat nad smyslem života. Zkoumají lidské hodnoty, jejich hloubku a význam pro život. Pubescenti jsou citliví vůči nespravedlnosti. Příběh odkazuje právě na mravní hodnoty.

2. Odlišnosti ve zpracování příběhu O zlaté rybce

2.1 Literární zpracování

Našla jsem množství literárních obměn tohoto příběhu. Od klasických knižních forem po moderní až vulgární verze z internetových zdrojů. Ve všech variantách se ale více méně opakuje zlatá rybka, tři přání a chamtivá, nenasycená rybářka a úslužný, skromný rybář.

Pohádka O zlaté rybce je známa z mnoha zpracování, ale prvními, kdo jí napsali, byli bratři Grimmové. Jejich pohádky byly publikovány ve dvou svazcích poprvé v letech 1812–1815. Bratři Grimmové prosluli v německé i světové literatuře svou sbírkou lidových pohádek a písní, pověstí a legend. Mnohé pohádky se staly proslulými po celém světě, jsou půvabné svým kouzlem, motivy komunikace mezi lidmi a zvířaty a morálním patosem boje dobra se zlem.⁷ Později bylo originální znění pohádek kvůli

⁷ URL: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Brat%C5%99i_Grimmov%C3%A9>

dětem upravováno. Některé pasáže byly totiž v originále velmi brutální. V pohádce od bratří Grimmů je zlatá rybka kambala, což je čeleď mořských paprskoploutvých ryb z řádu platýsů.⁸ V pohádce o sobě říká, že je zakletý princ. Rybář s rybářkou nejprve žijí v malé chýši u moře. Poté si rybářova žena přeje malý domek, zámek, chce být královnou, císařovnou, papežkou a nakonec bohem. Příběh končí opět ve staré chýši, kde začal. Rybářka nemá jen tři přání, ale dokonce šest. Vždy, když přijde rybář na břeh moře a žádá rybu o další přání, volá: „Do hlubiny padá síť, do té se mi, rybo, chyt, moje žena, Ilse předrahá, rybího vděku si žádá!“⁹ Tato věta je z internetového zdroje.⁹ V knižním zdroji jsem ale našla jiné rybářovo zvolání: „Rybko, rybko v hlubině, splň mi přání jedině. Moje žena láteří, nepustí mě do dveří.“¹⁰ Z uvedeného příkladu je patrné, jak se v průběhu let měnil původní originál. Jak už jsem zmínila, brutální originály pohádek bratří Grimmů byly upravovány. V pohádce O zlaté rybce zbyl už jen malý náznak v podobě kapek krve, když rybář poprvé chytil rybu a tím jí zranil. Líbí se mi, jak v pohádce gradují nejen přání, ale také rozbouřené moře. Některé výrazy jsou velmi expresivní například: voda hnilobně zapáchala, moře zlověstně dunělo, voda se v hlubinách vařila, voda se dmula do výše a naříkavě hučela, hory se třásly a kusy skal se s rachotem řítily do moře.

Dalšího zpracování se pohádka dočkala od známého ruského prozaika, básníka a dramatika Alexandra Sergejeviče Puškina. Pohádku O rybářovi a rybce napsal v roce 1833. Dílo je napsané nerýmovaným veršem starých lidových ruských zpěvů. Vypráví o svárlivé stařeně, kterou neuspokojí žádný z ohromných darů zlaté rybky, královny moří. Ve své touze po stále větším bohatství a moci je nakonec potrestána a stane se zas chudou ženou rybáře v rozbité hliněné chatrči.¹¹ Rozdílů s původním zpracováním je několik. Odlišnost najdeme už v názvu pohádky. Rybář s rybářkou jsou zde popisováni jako dědek a bába. Zlatá rybka je jako královna moří. Odchylky nalezneme také v přání, které rybářka má. Rybu žádá o necky, chalupu, chce být kněžnou, cařicí a nakonec mořskou královnou, aby jí rybka sloužila a měla jí po ruce. Příběh končí opět v hliněné chatrči, kde začal. V Puškinově verzi má rybářka přání pět. Je logické, že oproti německému originálu, kde chce být rybářka královnou, chce být v ruském

⁸ URL: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Kambalovit%C3%AD>>

⁹ URL: <<http://www.pohadky.org/index.php?co=pohadka&pohadka=272>>

¹⁰ GRIMM, Jacob. *O rybářovi a jeho ženě*. Ilustroval Dieter Müller. Niederwiesia: Karl Nitzsche, 1987.

¹¹ URL: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Alexandr_Sergejevi%C4%8D_Pu%C5%A1kin>

zpracování rybářka kněžnou. Vychází to z odlišnosti kultur. Zcela zde ale zmizela touha být papežkou a bohem. Zakončení přáním být mořská královna je poměrně významná obměna. Oproti originálu zde chybí stejné zvolání rybáře při opakovaném žádání ryby o další přání. Rybář vždy oslovuje rybu „vzácná paní“. Když se rybář vrátí od moře domů, spustí na něj rybářka: „Ty hňupe, ty hlavo zabeďněná! On si trulant řekne jen o ...“ Tři tečky zastupují předmět aktuální tužby rybářky. Další slovní obraty, kde se projevuje rybářky nadřazenost, jsou například tyto: „Odkdy se smí škuban jako ty hádat s urozenou šlechtičnou?“ nebo: „V ten ráz bojařini s knížaty, za límec ho nesli z komnaty ke dveřím, kde nasupená stráž sekýrami div ho netloukla.“ I v tomto zpracování je patrná gradace rozbouřeného moře. Moře se mění z modrého na rozčeřené, zakalené, zamračené. V porovnání s originálem ale není tak barvité, popis měnícího se moře doplňuje jen přídavné jméno. Až při posledním příchodu rybáře k moři je popis bohatší: „V moři zuří černá bouře, vlny dmou se, převalují, běsní, vlny kypí, řvou, hněvivě hučí.“¹²

Poměrně nové a známé přepracování pohádky je od Jana Wericha, českého filmového a divadelního herce, dramatika, filmového scenáristy a spisovatele.¹³ Příběh je součástí knihy *Fimfárum*, která byla poprvé vydaná v roce 1960. Kniha obsahuje sedmáct humoristických pohádek. Literárně se jedná o umělé pohádky stojící na přelomu mezi pohádkou a lidovým vyprávěním. Většina byla filmově zpracována.¹⁴ Soubor vtipných pohádek okouzlí malé i velké čtenáře. Možná právě ty větší, neboť v podobenstvích Jana Wericha najdou sami sebe nebo si možná budou myslet, že našli své sousedy.¹⁵ Werichova verze je neatřelá, velmi vtipná a humorná, ironická i satirická. Werich si doslova hraje se slůvky a slovními spojeními. Dle mého názoru má právě tato alternativa největší šmrnc a kouzlo. Pro některá ironická a naturalistická slovní spojení je vhodná spíše pro větší čtenáře. Nejdříve žije rybář s rybářkou ve smradlavé láhvi od octa. Pak si rybářka přeje chalupu, vilu, chce být král, císař, papež a nakonec bůh. Příběh končí v láhvi od octa, kde je poměrně naturalisticky popsán osud rybářky: „Našel ji v kyselém smradu, rozcuchanou, mastnou, se špinavým krkem a

¹² PUŠKIN, S., A. O rybáři a rybce. In *Pohádky*. Ilustroval Jan Kubiček. Praha: Albatros, 1981.

¹³ URL: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Jan_Werich>

¹⁴ URL: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Fimf%C3%A1rum_%28kniha%29>

¹⁵ URL: <<http://www.ceskatelevize.cz/porady/10214215895-kniha-meho-srdce/knihy/30150-fimfarum/>>

okousanými nehty.“¹⁶ Přání král, císař, papež a bůh jsou stejná jako v originále, jen v mužském rodě. Že se jedná o novodobější alternativu, poznáme podle přání mít vilu. Jan Werich nezměnil původní zpracování a zlatá ryba o sobě také říká, že je zakletý princ. Zachoval také princip opakování stejného verše, vždy když rybář volá rybu. Formulaci, ale zcela změnil: „Zlatá rybo, slyš má slova, vylez z vody, zjev se znova. Mám ženu zlou jako šídlo a pálí ji dobré bydlo.“ Stupňování rozbouřeného moře popisuje Werich velmi barvitě až naturalisticky: „Moře žlutlo a kalilo se. Voda byla kalná, šedivá a hustá. Ode dna se kopce vody obracejí a smrdí hnilobou. Moře bylo černé, jakoby kvasilo. Bubliny jak z bahna šly k povrchu a puch ležel na hladině. Vítr se vzedmul nad krajem, sníh a plískanice, u moře hukot příboje. S každou vlnou milióny skřeků, mraky se plouží po vodě a dýchat se nedá, jak vítr člověka zalkne. A dul vítr, zelené listí rval ze stromů, domy kroužily ve víru jedlí a borovic, rybníky vysál a hodil na louku jako plivanec. Ve tmě za svitu blesků jako krev červených, přišel rybář k moři. V pohádce jsou některé pasáže velmi humorné, Werich používá ironii a aforismy: „Šofér čistí kabriolet, kuchařky rukulíbají, milostivá paní rybářka s nosem nahoru z pokoje do pokoje provádí, lustry z křišťálu rozsvěcuje, zhasíná, do ledničky koukne a v jídelně s mužem zasedá. Stůl plný jídla, vína Château neuf du Pape, Nuits- Saint-George, Liebfraumlch, Marsalla.“ nebo: „Vévodové a knížata, arciknížata a biskupové, arcibiskupové a preláti, magnáti, grófové a lokajové, vojáci a generálové, hlupáci a arcihlupáci, ale to pod řády a řetězy nebylo k poznání. Všichni se hluboce klaněli, protože neměli páteř. Tu jim vyndal krejčí, aby jim lépe seděly obleky.“ a také: „Po straně trůnu stáli těžkooděnci, první dvě míle vysoký a každý druhý o hlavu menší, až do úplného pumprdlíka osmimilimetrového. A před trůnem tlačení sultánů, šachů, maharádžů, rádžů, džů, ů.“ nebo: „A na tlustých kobercích leželi králové a císařové a poslanci a policejní ředitelové a bili se v prsa, a jak se bili, řády jim zvonily.“ nebo také: „Převalovala se na posteli jako sousto trávy ve volské tlamě.“¹⁷ a pouze na zvukové nahrávce je věta: „Moje žena chce vládnout sluncem, chce vládnout měsícem a atom chce rozebrat a mléčnou dráhu podojit.“¹⁸

¹⁶ WERICH, Jan. O rybáři a jeho ženě. In *Fimfárum*. Ilustroval Jiří Trnka. Praha: Albatros, 1992.

¹⁷ WERICH, Jan. O rybáři a jeho ženě. In *Fimfárum*. Ilustroval Jiří Trnka. Praha: Albatros, 1992.

¹⁸ URL: <<http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&v=AiS9qoGn9hA&NR=1>>

2.2 Ilustrativní zpracování

Existuje množství obrazového materiálu k této klasické pohádce. Pro své srovnání jsem si vybrala ilustrace ze čtyř knih.

Ilustrace k jedné z mnoha vydání pohádky od bratří Grimmů ilustroval Dieter Müller, rakouský malíř, jevištní výtvarník a fotograf, který studoval scénografii, narozený v roce 1943.¹⁹ Dle mého názoru jsou tyto ilustrace umělecky velmi hodnotné. Dokonale vystihují příběh a jeho gradaci v nenasytnosti rybářovy ženy. Ilustrace jsou příjemně pestrobarevné a veselé. Autor vystihl povahu, vlastnosti a nadřazenost rybářky nejen jejím výrazem, ale také její velikostí a umístěním postavy do horní části stránky. Rybářka se dívá na rybáře z vrchu, jedná se o kresbu z podhledu. Rybářova postava je podstatně menší a je zobrazena z nadhledu. Gradaci děje autor nevyjádřil více a více rozbouřeným mořem, jak by se mohlo zdát logické z textu knihy, ale velikostí i barvou ryby. Stupňování ale již není patrné ve výrazu ryby, ta se mračí už od prvního obrázku, jako by tušila nějaké falešné jednání. Princip ve vztahu rybáře a ryby se opakuje stejně jako u rybářky. Rybář je čím dál menší, zato ryba naopak větší a dívá se na rybáře čím dál tím víc z vrchu. Velikost ryby graduje tak, že je na poslední straně téměř přes celou dvoustranu a doplňuje ji jen pár vět textu. Obálka této knihy zaujme koláží chýše, domu a zámku uvnitř těla ryby, která je pestrobarevná a má malou korunku. Při bližším zkoumání najdeme na vrchu jejího těla stát malé postavičky rybáře s rozčílenou rybářkou. Ryba vlastně tvoří nejdůležitější výtvarný rámec pro zobrazení klíčových obrazů děje pohádky. Ilustrace byly pravděpodobně vytvářeny kombinací různých technik. Lineární kresba je zřejmě provedena olejovým pastelem a plochy suchým pastelem. Na některých ilustracích je patrné rozmývání, domnívám se, že v těchto případech byly použity akvarelové pastelky. (obr. 1)

Autorem ilustrací v knize pohádek Alexandra Sergejeviče Puškina je Jan Kubíček, český malíř, grafik, ilustrátor dětských knih a časopisů, fotograf, konceptualista, člen skupiny Křižovatka a spolku Hollar, narozený v roce 1927.²⁰ Kubíčkovy ilustrace mají oproti tvorbě Dietera Müllera zcela jiný charakter. Geometricky řešené obrazy s čistými barevnými plochami rámuji ve většině případů černé obrysy. Na první pohled vypadají ilustrace jako vektorová grafika, vytvořená v grafickém editoru. Při bližším studování

¹⁹ URL: <[http://www.pq.cz/cs/pq-67.html?itemID=87&type=national#!prettyPhoto\[41231-scan\]/0/](http://www.pq.cz/cs/pq-67.html?itemID=87&type=national#!prettyPhoto[41231-scan]/0/)>

²⁰ URL: <<http://abart-full.artarchiv.cz/osoby.php?Fvazba=detail&IDosoby=2667>>

jsem zjistila, že jsou barevné plochy vyplněné s největší pravděpodobností fixem. Vzhledem k roku vydání 1981 lze předpokládat, že na tvorbu ilustrací nebyl použit počítač a některý z grafických editorů. Na rozdíl od výše popisované knihy, je v této knize mnohem méně ilustrací. K tomuto faktu přispívá i to, že se jedná o knihu, obsahující více pohádek. Celkem přiřadil autor k této pohádce pouze šest ilustrací, přičemž dvě jsou celostránkové. Postavy jsou nakresleny až na jeden případ vždy z profilu. Rybářka má téměř vždy zdvihnutou ruku s ukazováčkem. Z obrázků je jasně vidět její hněv a nespokojenost. Ruka naznačuje vyhnání rybáře zpět k moři. Stupňování lehce nabytého majetku je zobrazeno vždy v pozadí postav. Pomocí jednoduchých geometrických tvarů je zobrazena hliněná chatrč, chalupa, panský dům a palác. I díky jednoduchým geometrickým tvarům jsou jasně vidět rozdíly mezi jednotlivými staveními. Nevadí mi v tomto případě určitá strohost ilustrací, i přesto vystihují důležité momenty příběhu a pro dětského čtenáře jsou srozumitelné. Gradace rozčilení zlaté rybky a rozbouřeného moře zde není zachycena. Autor se orientuje na stupňování typu stavby, ale také na oblečení rybářky, která je oděna nejprve do šedých chudých šatů se záplatou a postupně lepší oděv graduje na zlaté šaty a čepec. U rybáře nejsou změny vyobrazení znatelné, dokonce na první pohled vypadá jako stále identická postavička. Po delším pozorování jsem ale našla změny ve významných detailech jako je sklopená hlava nebo v nepodstatných detailech jako je tvar kabátku. Tyto ilustrace mě sice nezaujaly natolik jako ty od Dietera Müllera, ale mají také své kouzlo a považuji je za umělecky hodnotné. Právě geometrické zpracování ilustrací mě inspirovalo k vlastní práci na druhé knížce „pracovní sešit“. (obr. 2)

Ilustrace ke knize Fimfárum od Jana Wericha vytvořil Jiří Trnka, český výtvarník, ilustrátor, sochař, scenárista, režisér animovaných filmů a jeden ze zakladatelů českého animovaného filmu. Walt Disney východu, který uměl kreslit oběma rukama současně,²¹ se narodil se v roce 1912 v Plzni a zemřel předčasně v roce 1969 v Praze. Studoval VŠUP v Praze. Zpočátku navrhoval a vytvářel kulisy, později provozoval vlastní loutkové divadlo. Stal se spoluzakladatelem studia Bratři v triku. Roku 1967 byl jmenován profesorem VŠUP. S oblibou používal ve svých filmech loutky.²² V roce 1951

²¹ URL: <http://www.rozhlas.cz/radio_cesko/kultura/_zprava/pred-100-lety-se-narodil-vytvarnik-jiri-trnka-walt-disney-vychodu--1022866>

²² URL: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Ji%C5%99%C3%AD_Trnka>

vytvořil k pohádce O zlaté rybce kreslený film metodou statických obrázků. Film doprovází svým vtipným a osobitým vyprávěním Jan Werich.²³ Použité obrázky ve filmu se shodují s ilustracemi v knize Fimfárum. Postavy v Trnkových filmech jsou převážně němé. Před mluveným slovem dával přednost hudbě. Výjimkou byla loutková adaptace Dobrého vojáka Švejka, kterou vytvořil na popud Jana Wericha, svého přítele a souseda z pražské Kampy. Werich Švejka namluvil a Trnka na oplátku ilustroval Werichovu knihu pohádek Fimfárum. Podle Trnkovy dcery Heleny ale otec film rád neměl a dělal ho jen kvůli Werichovi. Zajímavostí je, že si Trnka jako ilustrátor dětských knih, nepřipouštěl zvláštnosti dětské psychiky a jeho specifické smyslové vnímání. Doslova řekl: „*Jsem skeptický k myšlence, že existuje zvláštní druh ilustrace nebo dokonce umění pro dospělé a pro děti. Děti žijí ve stejném světě jako dospělí, nevím, proč by měli mít jiné umění.*“²⁴ Trnkův přínos spočívá v osvobození českého, ale i světového kresleného a loutkového filmu z amerického vlivu a v prosazení velké výtvarné náročnosti a v poetickém ladění.²⁵ Trnka používal při ilustrování více technik – pérovky s akvarelem, škrábanou techniku, temperu, voskový pastel, koláž a kombinované techniky.²⁶ Ilustrace k příběhu O zlaté rybce jsou pravděpodobně vytvořeny grafickou technikou dřevorytu. Jelikož se jedná o soubor více pohádek zřejmě pro staršího dětského čtenáře, není v knize tolik ilustrací. K pohádce O rybáři a jeho ženě jsou jen dvě černobílé ilustrace. Oproti předchozím alteracím jsou poměrně popisné a realistické. První ilustrace hned u názvu pohádky zobrazuje rybu a v pozadí postavu rybáře, který se chytá za hlavu. Z druhé ilustrace lze vyčíst více. Rybářka sedí na trůnu, v ruce drží noviny a přes brýle se zle a přísně dívá na rybáře. Ten je skrčený a ustrašený pod schody. Ruce má semknuté, jako by se modlil, ať už ho rybářka nikam neposílá. Gesty a výrazy obličejů Trnka skvěle vyjádřil charakter postav. Čtyři plošné vodorovné pruhy s dekorativním ornamentem, které znázorňují schody, skvěle doplňují plasticky ztvárněné postavy. Nelze pochybovat o tom, že se jedná o velmi kvalitní, hodnotnou a originální práci světově uznávaného výtvarníka. Dle mého názoru je tento typ ilustrací

²³ URL: <<http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&v=AiS9qoGn9hA&NR=1>>

²⁴ URL: <<http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/76566-jiri-trnka-byl-renesančni-clovek-se-srdcem-loutkare/>>

²⁵ URL: <<http://www.artbohemia.cz/Trnka-jiri>>

²⁶ URL: <http://www.lidovky.cz/vystava-v-galerii-lazarska-hosti-posledni-ilustrace-jiriho-trnky-1cm-/ln_kultura.asp?c=A091030_133821_ln_kultura_jk>

bližší starším dětským čtenářům. Domnívám se, že předškoláky by tyto ilustrace hlavně kvůli černobílé barevnosti tolik nezaujaly. (obr. 3)

Poslední ilustrace, které jsem porovnávala, jsou od slovenské ilustrátorky Beáty Nágelové v knize *Zlatá rybka*.²⁷ Je to soubor pěti pohádek s velkými písmeny pro začínající čtenáře. Zasazení příběhu do současnosti je vidět na námětech ilustrací, kde je například holčička na kole. Ilustrace jsou provedeny naivním způsobem, zřejmě technikou akvarelu. Nepovažuji tyto ilustrace za tak umělecky zdařilé jako ty předcházející, i proto je můj popis stručnější.

3. Stručná historie dětské ilustrace

3.1 Vznik dětské ilustrace

Počátek české dětské knihy je spatřován ve velkolepém Komenského díle *Orbis Pictus* (1658). Pomineme-li jej jako mezník příliš vzdálený, je třeba alespoň připomenout tradici devatenáctého století, dobu národního obrození. Tehdy se začala postupně rodit dětská kniha. Ilustrační práci tehdy ještě nebyl přikládán dostatečný význam. Nicméně mezi většinou řemeslnými pracemi se objevil umělec, který položil základy české ilustraci dětské knihy. Byl to Mikoláš Aleš (1852–1913), umělec všestranného talentu, klasik českého umění. Z jeho ruky pochází i dosud nepřekonaný slabikář. Aleš ve své tvorbě uplatňoval svou lásku k vlasti, jež mu byla především láskou k domovu, jeho historii, přírodě a lidu. Přiblížil nám lyrický půvab české lidové písně i tvarovou vynalézavost a dekorativnost lidového umění. (obr. 4) Obroda knižního umění se udála ve znamení knihy, chápané jako umělecký celek. Část protagonistů zdůrazňovala podíl typografických prvků, sledovala vazbu písma a obrazu, který nebyl volnou přílohou, ale nedílnou součástí stránky. Byl to především Vojtěch Preissig (1873–1944). Z jeho díla pro děti je třeba připomenout alespoň *Karafiátovy Broučky* (1903). (obr. 5) Ve dvacátých a třicátých letech 20. století se vedle klasické pohádky začala uplatňovat pohádka moderní, ale objevil se též kreslený seriál a první ilustrace literatury dobrodružné a populárně vědecké. Ilustrace už nezdobila, ale doprovázela text. Stala se jeho parafrází, v níž se uplatňoval výtvarný názor a rukopis ilustrátora.

²⁷ SABOLOVÁ, Paula. *Zlatá rybka*. Ilustrovala Beáta Nágelová. Praha: Nakladatelství Junior, 1996.

K pojetí ilustrace přispělo zdokonalení reprodukční techniky, která už umělce neomezovala tolik na černobílou kresbu nebo grafiku. Dětskou knihu ovládla barva.²⁸

3.2 Josef Lada

Josef Lada (1887–1957) se učil knihařem, pak navštěvoval večerní kurs kreslení na Uměleckoprůmyslové škole, v roce 1906 byl na ní přijat jako posluchač. Po necelém roce školu opustil. Začal se věnovat kresbě, karikatuře, malbě, scénickému výtvarnictví a ilustraci – časopisecké a knižní. Jeho dětské knížky se staly klasickým fondem české knižní kultury. Za životní dílo byl Lada jmenován národním umělcem (1947).²⁹ Dětskou knihou se zabýval během celého svého života. Jako dosud nikdo před ním si uvědomil specifickou tuto práci. V roce 1910 vyšla jeho první knížka *Moje abeceda*. Pak následovala *Kalamajka* a *Veselý přírodopis*, který je v reedicích vydáván dodnes. Lada sehrál významnou roli při vzniku moderní pohádky, a to v rovině výtvarné i literární. Snad nejoblíbenější z jeho knížek je *O Mikešovi* (1934). Všechny jeho knížky spojují pohádkový nebo vymyšlený děj se zcela konkrétním prostředím, rodnými Hrusicemi a krajinou Středočeské vrchoviny. Lada vycházel především z dětské záliby v ději a z přirozeného dětského optimismu. Proto je jeho kresba vždy dějová a nepostrádá poetický náboj a vždy je v ní přítomen okouzující humor. Úsporná konturová kresba má něco blízkého přátelské karikatuře či kreslenému humoru.³⁰ (obr. 6)

3.3 Josef Čapek

Josef Čapek (1887–1945) byl český malíř, spisovatel, fotograf, grafik a knižní ilustrátor.³¹ Objevil v práci pro děti nové obzory nejen v ilustracích, ale především ve sféře moderní pohádky (*Povídání o pejskovi a kočičce*, 1929). Byl také prvním umělcem, který se soustředil na vytvoření typu současného dětského hrdiny, pojatého jako součást prostředí města a městské periferie. Po téměř šestiletém věznění

²⁸ STEHLÍKOVÁ, Blanka. *Ilustrace v české a slovenské dětské knize*. Praha: Společnost přátel knihy pro mládež, 1979. s. 5–10.

²⁹ STEHLÍKOVÁ, Blanka. *Současná ilustrace dětské knihy*. Praha: Nakladatelství krásné literatury a umění, 1979. 10 s.

³⁰ STEHLÍKOVÁ, Blanka. *Ilustrace v české a slovenské dětské knize*. Praha: Společnost přátel knihy pro mládež, 1979. s. 10–11.

³¹ URL: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Josef_%C4%8Capek>

v koncentračním táboře zahynul na samém konci války. Jeho ztráta byla v české kultuře i v dětské knize dlouho velmi těžce pociťována.³² (obr. 7)

3.4 Ondřej Sekora

Ondřej Sekora (1899–1967) studoval Uměleckoprůmyslovou školu v Praze. Pracoval jako redaktor, zabýval se novinovou kresbou, karikaturou, ilustrací a drobnou grafikou. Nejznámější jsou jeho dětské knížky, z nichž řadu sám napsal i nakreslil. Za životní dílo byl jmenován zasloužilým umělcem.³³ Do třicátých let spadají jeho první úspěchy, jichž dosáhl především zdařilými pokusy o moderní pohádku. Jeho veselé knížky O Ferdovi Mravencovi z let 1935–1940, které sám napsal a nakreslil, předznamenaly úsilí české dětské ilustrace v antitradičnosti, jež je příznačná pro celou jeho tvorbu.³⁴ (obr. 8)

3.5 Další významní ilustrátoři

Další významní ilustrátoři Zdeněk Seydl, Helena Zmatlíková, Zdeněk Miler, Radek Pilař, Adolf Born aj. důstojně navázali na rodící se českou dětskou ilustraci první poloviny 20. století. Tvorba těchto českých ilustrátorů se postupně stala světově uznávanou. Půvabní hrdinové provázejí generace dětských čtenářů a jsou součástí dětského světa dodnes.

3.6 Současné tendence

V současnosti má dětská ilustrace jen v rámci České republiky mnoho proudů a směrů. Těžko se dá specifikovat konkrétní trend stylu ilustrace. Na českých vysokých uměleckých školách se rodí nová generace talentovaných ilustrátorů, někteří studují grafický design nebo jiný obor. Na Fakultě umění a designu v Ústí nad Labem jsem potkala několik osobností, disponujících ilustrátorským umem. Za zmínku stojí Marie Veselá a její kniha pro děti „Bubu“.³⁵ Celá kniha je ilustrována velmi hravou a vtipnou vektorovou grafikou. Další talentovaná grafička a ilustrátorka, která studovala na FUD v Ústí n. L. je Zuzana Havelcová. Jako svou diplomovou práci si vybrala téma ilustrace

³² STEHLÍKOVÁ, Blanka. *Ilustrace v české a slovenské dětské knize*. Praha: Společnost přátel knihy pro mládež, 1979. 12 s.

³³ STEHLÍKOVÁ, Blanka. *Současná ilustrace dětské knihy*. Praha: Nakladatelství krásné literatury a umění, 1979. 18 s.

³⁴ STEHLÍKOVÁ, Blanka. *Ilustrace v české a slovenské dětské knize*. Praha: Společnost přátel knihy pro mládež, 1979. 14 s.

³⁵ URL <<http://www.gd2.cz/cs/page/marie-vesela/bubu>>

dětské knihy Malý princ. Černobílé ilustrace ve formě komiksu vychází z fotografií, avšak tyto bitmapové obrázky jsou upraveny tak, že působí jako vektory. Klasický příběh pojala velmi originálním netradičním způsobem.³⁶ Řada kvalitních ilustrátorů navazuje na bohatou historii dětské ilustrace.

Příklady inspirativních dětských knih na českém trhu vydává Baobab, malé alternativní nakladatelství ilustrovaných knih pro děti a mládež. Spolupracuje s nastupující generací výtvarníků. Juraj Horváth se věnuje kresbě, grafice, grafickému designu, ilustraci a vydávání knih pro děti a mládež v nakladatelství Baobab, které vede. Od roku 2003 je vedoucím ateliéru ilustrace a grafiky na pražské VŠUP. Ilustroval a graficky upravil desítky knih. Mnohokrát získal ocenění Nejkrásnější česká kniha. Za knihu Příběhy z Parní lázně získal v roce 2001 na Lipském knižním veletrhu cenu Nejkrásnější kniha světa.³⁷ Ilustroval například knihu Modrý tygr, která byla před nedávnem zfilmována. (obr. 9)

Dalším z příkladů je Chrudoš Valoušek, který studoval na VŠUP v Praze. Vystavoval v Čechách i zahraničí. Za své grafiky získal několik ocenění. Za knihu Chrudošův Mix přísloví získal ocenění Nejkrásnější kniha světa na Lipském knižním veletrhu.³⁸ Pro tohoto autora je typická technika linorytu. Nejsou to typické barevné odrývané linoryty, ale jsou to barevné skládačky. Pracuje se šablonami – barvy pak skládá k sobě pomocí šablon. Černou linkou, matricí je nakonec „přerazí“. Velikosti originálních matric jsou menší, zvětšení umocnilo účinek, dodalo mohutnost a údernost. Jeho profesními vzory jsou umělecké ikony jako Zdeněk Seydl nebo Josef Čapek.³⁹ (obr. 10)

Kvalitní ilustrace podporuje fantazii a vývoj dítěte. Přehlednost podpořená barevností, vhodně zvoleným písmem a originálním obrazovým doprovodem má význam v dětských knihách a učebnicích, podporuje učení a vnímání dítěte.

³⁶ URL <<http://www.zuzanahavelcova.com/bookdesign.php>>

³⁷ URL <<http://www.baobab-books.net/juraj-horvath>>

³⁸ URL <<http://www.baobab-books.net/chrudos-valousek>>

³⁹ PETRŽELOVÁ, J. Chrudošův mix přísloví. *Font : první grafický časopis*, červen 2009, roč. 19, č. 108. 21 s.

4. Psychologické aspekty výběru ilustrace

4.1 Vývojová psychologie

Vývojová psychologie patří k základním odvětvím psychologie. Zabývá se psychickým vývojem lidského jedince od jeho početí až po smrt. V širším smyslu je středem jejího zájmu nejen ontogeneze, tj. psychický vývoj jednotlivého člověka, ale i fylogeneze, tj. zkoumání psychických projevů chování a učení ve vývojovém sledu na rozdílném stupni evoluční řady.⁴⁰ Předmětem vývojové psychologie je tedy psychický vývoj. Vývojová psychologie studuje sled a povahu vývojových změn, snaží se zachytit určité stavy na daném stupni vývoje, zaměřuje se na podstatné a všem zdravým jedincům společné změny. Vytváří vývojové charakteristiky jednotlivých etap vývoje a z nich pak odvozuje pro praxi nezbytné vývojové normy, sloužící ke srovnávání.⁴¹ Existuje mnoho dělení lidského života na určité úseky. Zmíním členění např. podle Příhody, Piageta, Freuda nebo Eriksona.

4.2 Období předškolního věku (3–6 let)

Předškolní období má dvě rozmezí, která jsou dána novým sociálním zařazením dítěte. Na začátku, mezi třetím a čtvrtým rokem, je to vstup do mateřské školy a na konci, po dovršení šestého roku, nástup do základní školy. Název v pro toto období není jednotný. V literatuře se můžeme setkat s pojmem „předškolní dětství“ (Kuric, 1986) nebo „druhé dětství“ (Příhoda, 1967). Štefanovič (1980) používá názvu „starší předškolní věk“. V závislosti na intenzivním rozvoji mozkové kůry, který podmiňuje celý psychický vývoj, se mění pohybové funkce dítěte. Zdokonaluje se hrubá a rozvíjí se jemná motorika a manuální zručnost.⁴² Moje autorská kniha určená pro tento věk rozvíjí jemnou motoriku pomocí zapínání a rozepínání knoflíků, zipu, vytahování rybičky z kapsy nebo odepnutí a opětovné připnutí postaviček na suchý zip.

Poznávací procesy se u dítěte předškolního věku vyvíjí velmi intenzivně. Vnímání převládá synkretické (celistvé). Dítě vnímá především předměty, které upoutaly jeho

⁴⁰ PLEVOVÁ, I. – PETROVÁ, A. Předmět vývojové psychologie, její postavení v systému psychologických věd, determinace vývoje člověka. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. 7 s.

⁴¹ PLEVOVÁ, I. – PETROVÁ, A. Předmět vývojové psychologie, její postavení v systému psychologických věd, determinace vývoje člověka. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. 9 s.

⁴² PLEVOVÁ, I. Období předškolního věku. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. 68 s.

pozornost a mají vztah k činnosti.⁴³ Pozornost v mé knížce upoutají postavičky, které dítě může odepnout a připnout na jiné místo či je volně zasunovat do textilních kapes stejně jako několik rybek z textilu či kartonu. Co se týče barevného vidění, dítě začíná rozlišovat doplňkové barvy (růžová, fialová, oranžová).⁴⁴ Přední strana textilní knihy je z tohoto důvodu oranžová. Některé vnitřní listy jsou fialové. Objevuje se tam také růžová. Základní barvy se v knize neobjevují v čisté barevnosti. Různé barevné odstíny podporují barevné rozlišovací schopnosti a vidění dítěte. Významným zdrojem zážitků je hmat, dítě dovede hmatem nejen rozlišit vlastnosti předmětu, ale také je i pojmenovat.⁴⁵ Záměrně jsem v knize volila odlišné materiály a struktury. Dítě bude mít haptickou zkušenost se sametem, lesklou hladkou látkou, hrubou pytlou, reliéfním kartonem nebo krajkou. Vnímání je aktivní, je spojeno s aktivní činností a experimentováním. Pasivní vnímání, bez zapojení pohybu a řeči je v rozporu s vývojovými zvláštnostmi dítěte. Převládá paměť mechanická, avšak rozvíjí se už i paměť slovně logická. Známé a často se opakující události dovede dítě reprodukovat na základě logického sledu a logických souvislostí. Vytvářejí se počátky úmyslné pozornosti. Stálost a úmyslnost pozornosti nezávisí pouze na věku, ale též na temperamentových zvláštnostech a druhu činnosti. Vybavování představ je plynulejší, o čemž svědčí schopnost dítěte souvisle reprodukovat děj pohádky. Intenzivně se rozvíjejí fantazijní představy, roste záliba v pohádkách. Dítě si pomocí fantazijních představ vysvětluje realitu. V myšlení dochází k velmi výrazné vývojové změně. Dítě opouští fázi předpojmového myšlení a přechází na úroveň myšlení, které Piaget nazývá názorné, intuitivní. Dítě se zaměřuje na to, co vidělo a co prožilo. Piaget nazývá období od dvou do sedmi let období předoperačním stadiem vývoje, neboť dítě ještě nechápe určitá pravidla operace. Poukazuje na to, že dominují zrakové vjemy. Rozvíjí se také pojmové myšlení, zde už dítě začíná používat prvky analýzy, syntézy a srovnávání. Na počátku tohoto období dokáže dítě identifikovat jednotlivé druhy věcí, nechápe však podstatné souvislosti mezi nimi. Prudký rozvoj pojmové činnosti začíná mezi 4.–6. rokem. Poznávací aktivita se odráží ve slovní zásobě a v rozvoji řeči. Děti zajímá příčina,

⁴³ PLEVOVÁ, I. Období předškolního věku. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. 69 s.

⁴⁴ PLEVOVÁ, I. Období předškolního věku. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. 69 s.

⁴⁵ PLEVOVÁ, I. Období předškolního věku. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. 69 s.

ptají se „proč“.⁴⁶ Logické souvislosti může dítě vysledovat v tvaru a barvě postaviček. Zjednodušený tvar postavy ženy (rybářky) se opakuje, a tak může dítě vydedukovat, že to je stále ona, i když mění šat. U rybáře je hledání souvislostí jednodušší, kromě tvaru postavy se u něj opakuje zelená barva kalhot.

Zdrojem citových zážitků dítěte je konkrétní činnost. Rozvíjí se smysl pro humor, dítě má radost ze spontánní činnosti. Z vyšších citů se začínají rozvíjet city sociální, intelektuální, estetické a etické. City intelektuální vyvolávají kladné emoce, projevují se radostí z poznávání, z nové činnosti, při získávání nových zkušeností. Estetické city umožňují vnímat krásno, rozvíjejí se při vnímání pohádky, při výtvarných činnostech, dítě prožívá příjemné citové stavy u něčeho, co považuje za hezké. V souvislosti s tím dítě začíná chápat, co je dobré a co špatné, uvědomuje si, co smí a co nesmí, co je správné a co nesprávné, rozvíjí se etické cítění.⁴⁷ Příběh pohádky je velmi poučný, uvědomují si, kdo je v pohádce zlý a chamtivý a co je správné, zjišťují morální hodnoty.

Hlavní činností, ve které probíhá proces socializace, je hra. Hra odráží složité vztahy mezi dítětem a jeho životním prostředím, uplatňuje se v ní práce i učení. Hra je základní psychickou potřebou. Hra je ukazatelem vývojové úrovně dítěte.⁴⁸

4.3 Mladší školní věk – první etapa (6–8 let)

K významným událostem v životě člověka patří nástup do školy. Vstup dítěte do školy je podstatnou změnou v celém jeho způsobu života a pro většinu dětí znamená značnou zátěž.⁴⁹ V období kolem šesti let můžeme pozorovat u dětí významné změny v poznávací oblasti. Charakteristický je přechod od globálního, celostního vnímání k analytickému, pročleněnému. Budoucí školák by měl být schopen nejen rozlišovat detaily, ale i z vnímaného celku vyčleňovat části a původní celek opět složit. Jde o schopnost analyticko-syntetické činnosti. Šestileté zralé dítě chápe skutečnost realisticky a začíná logicky myslet, pochopitelně ve spojitosti s konkrétními předměty a

⁴⁶ PLEVOVÁ, I. Období předškolního věku. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. s. 69–70.

⁴⁷ PLEVOVÁ, I. Období předškolního věku. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. 71 s.

⁴⁸ PLEVOVÁ, I. Období předškolního věku. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. 72 s.

⁴⁹ PETROVÁ, A. Vstup dítěte do školy. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. 84 s.

činnostmi. Pro dítě školsky zralé jsou typické zvědavost a tvořivý přístup ke světu. Má zájem o nové poznatky a dovednosti, je aktivní, schopné občasně vytrvalejší, cílevědomé činnosti.⁵⁰ Mou druhou knihu, učenou pro tento věk, jsem pojala jako pracovní sešit. Prostřednictvím různorodých úkolů děti rozvíjí logické uvažování. Některé úkoly vybízí ke kreslení a k tvořivosti. Záměrně jsem zvolila doporučený věk až od 7 let, jelikož dovedností čtení, se stává dítě nezávislé na rodičích či jiném dospělém a může knížku používat sám bez pomoci.

Vstupem dítěte do školy nastupuje vývojová etapa mladšího školního věku. Zpravidla ji vymezujeme časovým úsekem od 6–7 let do 11 let. Vzhledem k tomu, že existují významné rozdíly mezi dětmi na začátku školní docházky a dětmi ve vyšších třídách 1. stupně ZŠ hovoří někteří autoři (např. Kuric, 1986) o dvou etapách v rámci mladšího školního věku. Matějček (1986) rozlišuje mladší školní věk v užším pojetí (6–8 let) a střední školní věk (9–12 let).⁵¹ Právě z důvodu důležitých rozdílů v průběhu tohoto období jsem nastavila cílové skupiny dvou knížek v rámci celého tohoto období. Druhá knížka „pracovní sešit“ je doporučena od 7 let, z důvodu již nabyté znalosti čtení. Doporučený věk pro třetí „grafickou knížku“ je již 9 let. Podrobněji budu důvod doporučení této věkové kategorie a problematiku druhé etapy mladšího školního věku popisovat v další kapitole.

Langmeier (1983) charakterizuje tuto etapu jako věk střízlivého realismu, školák je zaměřen na svět, jaký je, chce ho pochopit (předškolák je orientován více na vlastní přání a fantazii, dospívající na to, co by mělo být správné, ideální a na sebe, na své nitro). Vývoj je plynulý, s pokrokem ve všech oblastech. Nápadná je aktivita a snaživost dítěte, ochota spolupracovat. Erikson označil tuto etapu výstižně jako období snaživosti a iniciativy. Dítě má smysl pro píli a pracovitost. Také oblast poznání je ve znamení rostoucí aktivity dítěte. Školákovi nevyhovuje pasivní přijímání informací, chce se všeho sám zúčastnit, pochopit souvislosti, zjistit vlastnosti předmětů a jevů, je v tomto ohledu pozorný, vytrvalý, zvědavý a soustavný. Vnímání se stává cílevědomým aktem, přestává mít ráz náhodnosti, svět se školákovi rozšiřuje v prostoru i čase, objevuje nové vztahy a souvislosti. Rostoucí schopnost analyzovat a diferencovat umožňuje

⁵⁰ PETROVÁ, A. Vstup dítěte do školy. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. s. 88–89.

⁵¹ PETROVÁ, A. Období mladšího školního věku. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. 93 s.

stále kvalitnější poznávání.⁵² Díky druhé knížce „pracovní sešit“ má dítě možnost logicky řešit úkoly, hledat dané souvislosti, posloupnosti, má možnost kreslit a doplňovat předtištěné obrázky.

Schopnost vybavit si v paměti dřívější vjemy dosahuje vrcholu. Dítě dovede rozlišit skutečnost a fantazii. Fantazie je do jisté míry potlačena realitou, vlivem školní práce se rozvíjí úmyslná, záměrná představivost. Jde o důležitý moment ve vývoji představ – přechod od bezděčného vzniku představ ke schopnosti záměrně vyvolávat potřebné představy. Schopnost operovat s představami přechází ke schopnosti operovat s pojmy. V knížce se děti setkají s řešením slovních spojení, nutnosti pojmenování obrázků, musí tedy operovat s pojmy. Stále častěji se uplatňuje záměrné zapamatování, racionalita a logický úsudek. Dítě začíná využívat záměrných paměťových strategií, propojuje druhy paměti. Jeho logické usuzování se opírá o konkrétní věci a jevy, které si lze názorně představit. Přechod od názorného myšlení do stádia konkrétních operací nastává podle Piageta na počátku školního věku. Dítě dokáže propojit různé myšlenkové procesy v současném momentě, myšlenkové postupy na úrovni konkrétních logických operací tvoří jednotný systém. Cílenými postupy lze podpořit výstavbu logického myšlení.⁵³ V knížce je například otázka doplňující obrázek: „Pozorně se dívej na obrázek a hledej slova, která začínají stejným písmenem.“ Děti si musí uvědomit, jak věci označují, rozšiřují si slovní zásobu. Mezioborovým přesahem je český jazyk. Záměrně se také ptám, abych vyvolala představu: „Zkus si představit, jak se zámek stavěl? Vystřihni obrázky po přerušované čáře a seřaď je.“ Dítě se učí uvědomit si chronologickou posloupnost a logicky za sebou obrázky řadí. Zároveň je nuceno pracovat s nůžkami a tím cvičí jemnou motoriku. Děti si mohou procvičit logické schopnosti například také v úkolu: „Královna měla čtyři náhrdelníky, ale roztrhly se jí. Pomoz jí navléknout korále zpět tak, aby měly původní tvar.“ Úkoly děti nutí přemýšlet, logicky uvažovat, mají návaznost na text pohádky a rozvíjí záměrnou představivost. To dokládá například úkol: „Najdi zlatou ryбку a vybarvi jí žlutě. Jak ji poznáš kromě barvy? Jakou má zvláštní schopnost?“ V knize jsou i úkoly, kdy musí dítě vyjádřit své pocity: „Když se rybář vrátil, byl z domku zámek,

⁵² PETROVÁ, A. Období mladšího školního věku. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. s. 93–94.

⁵³ PETROVÁ, A. Období mladšího školního věku. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. s. 95–96.

už se tam necítil jako doma. Dokážeš říct proč? Nakresli, co máš doma rád.“ Úkol navazuje také na vazby k rodině a k domovu. Z kresby dítěte lze diagnostikovat jeho rodinné zázemí.

4.4 Mladší školní věk – druhá etapa (9–12 let)

Rozsah individuálních rozdílů v různých aspektech vývoje je značný. Hranice 9 let není mezník v životě dítěte jako vstup do školy. Přesto se domnívám, že je důležité období mladšího školního věku rozdělit. Dětské myšlení se vyvíjí, logické myšlení je stále dokonalejší a rozvíjí se také abstraktní myšlení. Dítě se pomalu dostává na práh dospívání a s ním jsou spojené četné psychické změny. Přístup školáka je s blížícím se dospíváním kritičtější. Je pro něj podstatné hledání smyslu života a mravní hodnoty. Kolem 8. roku dítě začíná uznávat určité jednání za správné či nesprávné samo o sobě bez ohledu na autoritu. Dítě postupně přechází od vnímání konkrétních předmětů a jevů k vnímání všeobecnějšímu, kolem 10.–11. roku je vnímání zhruba stejně přesné jako u dospělého, dítě má však méně zkušeností pro třídění informací a vyvozování souvislostí.⁵⁴ V tomto období nastupuje prepuberta, která předznamenává období vlastní puberty. Pro tento věk je typická rozkolísanost v chování, labilita citů, časté střídání nálad apod. To má za následek zhoršení pozornosti.

V tomto období vzrůstá význam fantazie. Projevuje se formou denního snění, ve kterém se jedinec vidí v ideálním světle. Představy začínají mít obecnější charakter. Prepubescent začíná pomalu proměňovat názorné představy, které jsou vytvořeny na základě konkrétní věci, na představy, které jsou ovlivněny rozvojem abstrakce. Charakteristické pro tento věk je postupný přechod od konkrétních operací, k formálním operacím, tedy počátek abstraktního myšlení, jehož vývoj se dokončuje v pubertě a adolescenci. Dítě dovede ze soudů o konkrétních věcech vyvozovat logické závěry. U prepuberty začíná schopnost usuzovat hypoteticko-deduktivně.⁵⁵ V knize jsem se vyvarovala příliš konkrétním a popisným ilustracím právě z důvodu rozvoje abstraktního myšlení. Děti už jsou schopny z ilustrací a ve vazbě na text usoudit, co konkrétní ilustrace zobrazuje. Dokážou nad daným abstraktním obrazem přemýšlet a

⁵⁴ PETROVÁ, A. Období mladšího školního věku. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. 95 s.

⁵⁵ BINAROVÁ, I. Období dospívání. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. s. 103–104.

dedukovat hloubku a smysl ilustrace. V prepubertě začínají být jedinci citliví vůči nespravedlnosti. Příběh o rybářovi a jeho ženě je o spravedlnosti, je poučný a poukazuje na mravní hodnoty.

4.5 Barva

Barva hraje v dětském světě podstatnou roli, proto jsem vzala v potaz její důležitost a studovala ji. Na všechny barvy člověk pocitově reaguje a barvami také vyjadřuje své představy a duševní stavy.

Uspořádání barev v přehledném systému hledali umělci a teoretici již od renesance. V 19. století hledá J. W. Goethe nikoli barvy světla, ale základní barevné pigmenty, z nichž lze vymíchat všechny odstíny barev. Ve své studii o barvách odlišil jejich fyziologické a psychologické vlastnosti tak, jak je odlišujeme dodnes.

Zde pokračoval v první polovině 20. J. Itten, který se zabýval psychologickým zkoumáním barev. Vytvořil systém, postavený na pocitech a představách, přiřazených jednotlivým barvám, a pokusil se dát do vzájemného vztahu barevné sympatie a antipatie člověka z hlediska psychologie osobnosti.

Je třeba si uvědomit, že žádný barevný systém není dokonalý, ale je poplatný účelu, kterému slouží. Pro potřeby výtvarné pedagogiky plně vyhovuje jak systém Goethův, který přináší přehledné uspořádání mísených barev a jejich vztahů, tak Ittenův, jehož předností je propracovaná otázka výrazových vlastností barev.⁵⁶

Vztah člověka k barvám nejlépe vyznívá ze srovnání, která vycházejí ze zkušeností několika vnímatelů. V návaznosti na mou „grafickou“ knížku uvedu vyjádření psychologických účinků žluté barvy podle J. Kulky a vyjádření malíře V. Kandinského k téže barvě. J. Kulka říká: „Žlutá symbolizuje slunce, jas a rozum, vyjadřuje vzrušení, radost a veselí. Je symbolem bohatství, nádhery, důstojnosti a úcty.“ Podle V. Kandinského je žlutá: „teplá a vyzařující, zneklidňuje a rozrušuje, zuřivost, šílenství, síla slunce“. Citace ukazují rozdíly mezi přijímáním barev u teoretiků a umělců. Přesto je zřejmé, kolik příbuzných znaků vnímání barev obsahuje.⁵⁷

⁵⁶ ROESELVÁ, Věra. *Linie, barva a tvar ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 2004. s. 237–238

⁵⁷ ROESELVÁ, Věra. *Linie, barva a tvar ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 2004. s. 244–247

5. „Textilní knížka“ (od 3 let)

5.1 Idea a popis knížky

Jak je uvedeno v kapitole 1.3, smyslem této knihy je zejména haptický zážitek, hra, rozvoj fantazie, rozvoj jemné motoriky, radost z poznávání a ve vztahu k příběhu také rozvoj schopnosti rozlišovat, co je dobré a co špatné. Kniha je založena na použití různých především textilních materiálů. Zaměřila jsem se na smyslové vnímání. V předškolním období je pro dítě stále jeden z nedůležitějších smyslů poznávání hmat. Hlavním poselstvím této knihy je tedy rozvíjet smyslové vnímání prostřednictvím hmatu a také zraku.

Kniha je nejobjemnější z celé série, přestože ji tvoří jen sedm listů. Základem listů jsou totiž kartonové desky obalené látkou. Takto připravené listy tvoří podklad a pozadí sedmi obrazových motivů – základních mezníků příběhu. Jednoduchý tvar postav rybáře a rybářky, vytvořených z černého kartonu, je polepený pokaždé jinou látkou. Dítě má na každé dvoustraně více možností, kam umístit postavičky. Musí hledat kolečka suchého zipu, které mají většinou podobnou barvu jako pozadí. Změna umístění a možná záměna postaviček umožňuje hru a interaktivitu. Kniha je jen obrazová, text a CD s namluveným příběhem je jako doplněk, přiložený v přední a zadní chlopni knihy. V zadní části jsou také postavičky z vyřezaného černého kartonu. Děti si mohou tyto figurky obléci samy a využít do příběhu.

Příběh jsem byla nucena vzhledem k objemu knihy zkrátit o jedno přání. Jednotlivá přání a stupňování lehce nabytého majetku střídá zobrazení rybáře u moře, jehož rozbouření stále graduje. Dítě se na sedmi motivech setkává s chatrčí, s rybářem u průzračného moře, s prvním přáním – bohatým selským stavením, s rybářem u tmavšího divokého moře, s druhým přáním – se zámkem, s rybářem u černého rozbouřeného moře a nakonec příběh končí stranou, která zobrazuje opět chudou chatrč. Příběh jsem sice zkrátila, avšak princip příběhu je zachován.

5.2 Průběh navrhování

Od začátku jsem měla jasnou představu, kniha pro nejmenší čtenáře bude experiment s odlišnými materiály. Ideový záměr pracovat s různou strukturou materiálu se však postupně vyvíjel. Zpočátku jsem měla v úmyslu využít textil tak, aby byla každá stránka z jiné látky. Dítě by bylo při otáčení stránek v kontaktu pokaždé

s jinou strukturou. Přičemž na stránky jsem chtěla motivy našít z dalšího rozdílného materiálu nebo pouze vyšít bavlnkou. Došla jsem ale k závěru, že toto řešení by bylo chaotické a nesjednocené, přestože by byl hmatový zážitek zajímavý - dotýkat se na každé stránce jiného materiálu.

Další ideou zpracování bylo využít textil pouze jako zvýraznění a doplnění malby či motivů stříkaných sprejem přes šablony. Tuto ideu jsem ale záhy zavrhla, neslučovala by se totiž s předem určeným cílem, tedy haptickým vnímáním. V konečném výsledku jsem vytvořila knihu celou textilní. Přičemž stránky jsou z kartonu obaleného látkou.

Už na počátku jsem počítala s interaktivitou. Chtěla jsem, aby kniha fungovala s různým vkládáním a vysouváním věcí a podporovala jemnou motoriku i dětskou zvědavost. Tuto myšlenku jsem zachovala od začátku navrhování po dokončení práce.

První textilní postavičky nebyly sjednocené tvarem ani barvou. Od popisné postavy jsem směřovala ke zjednodušení pomocí geometrizace tvarů. Postupným zjednodušováním tvaru figurky jsem došla až ke konečnému geometrickému tvaru, který sice působí staticky, ale dynamika pohybu nebyla předmětem této knihy.

Vyvíjel se také koncept vazby. V případě použití samotných látek jsem plánovala vazbu japonskou. Hřbet by nebyl tak objemný a k přírodnímu materiálu by byla japonská vazba vhodná. Později jsem uvažovala o použití lepenky, na kterou by bylo příhodné leporelo. Leporelo je harmonikově skládaná kniha. Jednotlivé strany jsou navzájem slepeny či sešity za boční okraj.⁵⁸ V konečném výsledku jsem sešila jednotlivé strany nití a hřbet přelepila pruhem látky.

Od počátku jsem zamýšlela vytvořit knihu s minimem textu. U předškolního věku jsem počítala s tím, že budou dětem číst jejich rodiče. Přesto jsem byla přesvědčená, že musí obraz působit na děti jasně i bez textu. Postupně jsem text zkracovala a došla k závěru, že obrazovou část budou doplňovat jen citoslovce a text bude přiložený zvlášť. V konečném výsledku je obrazová část zcela bez textu a text je přiložený v přední chlopni knihy.

⁵⁸ URL <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Leporelo>>

5.3 Proces tvorby

5.3.1 Výběr textilií

Podstatnou část navrhování tvořilo hledání vhodných textilií s různorodým omakem a barevností. V první fázi jsem zvláštní pozornost věnovala výběru látek k obalení jednotlivých kartonů, jež vytvářejí vlastní listy knihy. Mojí snahou bylo docílit optimistické recepce základního pozadí, na kterém by se následně pomocí dalších látek aranžovaly vlastní dějové obrazy.

Ve druhé fázi jsem vybírala textilie pro vyjádření vlastního děje, zde jsem kladla důraz především na haptický vjem. Tyto materiály jsem měla v úmyslu aranžovat na již připravený podkladový materiál. Aranžování zvolených látek jsem prováděla po jednotlivých dvoustranách, které k sobě dějově patřily. (obr. 11–15)

5.3.2 Tvorba postaviček

Knihu provází postava rybáře a rybářky. Vzhled figurek se mění dle děje příběhu avšak tvar postaviček nikoliv. Chamtivá rybářka je oblečena v čím dál bohatším šatu, zatímco rybář zůstává stále oděn prostě. Původně jsem chtěla nechat rybáře stále stejně oblečeného, protože jeho vzhled se v pohádce nijak nemění. Ale usoudila jsem, že pro dětského recipienta bude mnohem zajímavější a přitažlivější variabilita. Neměnnou jsem však nechala zelenou barvu rybářovo kalhot, aby si dítě zafixovalo, kdo je rybář. Šat rybářky se zcela mění v závislosti na gradaci příběhu, zůstává pouze tvar figurky v sukni. Společným rysem pro všechny figurky je hlavička z velkého knoflíku. Textil jsem lepila na šablony postaviček z černého kartonu. Obtížné bylo lepit šňůrky či detaily jako korále královny. Některé postavičky jsem ozdobila velkými korálky, což se při šití vazby stalo kvůli objemu problémem a byla jsem nucena tyto ozdoby opět odstranit. Pro zvýšení interaktivity jsou figurky připevněné na suchý zip s možností měnit jejich umístění.

Dále vystupuje v pohádce zlatá rybka, která se v knize objevuje třikrát. Dvakrát je ryba v plošné podobě. Látku jsem nalepila na vyřezanou šablonu z kartonu stejně jako u postaviček. Přičemž rybce v posledním obraze jsem vykrojila mračící se pusou a vzhledem ke gradaci jsem ji zvětšila. Ryba z prostředního obrazu je prostorová. Vyplnila jsem ji bublinkovou fólií, takže při omaku šustí. Rybky se dají různě zasouvat do textilních ohybů znázorňujících moře. (obr 16–19)

5.3.3 Tvorba motivů

Na sedmi motivech se dítě setkává třikrát s gradujícím mořem, dvakrát s chaloupkou, jednou s velkým domem a jednou s interiérem zámku. Celá kniha je až na pár prvků vyrobena z látky. Na šicím stroji jsem pracovala minimálně, převládá ruční práce. Látka je zdobena krajkami, knoflíky, flitry, vlnitým kartonem nebo předním či smyčkovým stehem, kterým se zpevňuje okraj látek proti otřepení.

Na zobrazení moře jsem použila různé modré látky, odstupňované sytostí barvy i povrchem materiálu. Tomu odpovídá také aranžování složitosti draperie. Všechny tři obrazy moří vyjadřují odlišné scény vyplývající z textu pohádky. Na materiálové odstupňování jsem použila světlé lesklé látky, tmavší matné látky a velmi tmavý samet v kombinaci s modro-černou lesklou látkou. Interaktivitu tvoří záhyby látky – vlny, kam může dítě zasunovat rybku. U prostředního obrazu moře jsem vytvořila kapsu na zip, který není na první pohled vidět. Zajímavý je zde právě moment hledání.

Téměř celou obálku pokrývá chaloupka z pytloviny. Již zde začíná vlastní děj příběhu. Na ploše pytloviny jsou připevněné figurky rybáře a jeho ženy v prostém oděvu. Poté se „chudá“ chaloupka objevuje opět na poslední straně. Neopakovala jsem identický obraz chaloupky z obálky. Dítě se setkává se stejným motivem, avšak jinou formou zobrazení. Jiný obraz přináší nové zrakové i hmatové vjemy. Druhá chaloupka je z krémového přírodního materiálu a pytlovina se na ní objevuje ve formě záplat, což evokuje chudobu.

Na bohaté stavení jsem použila výraznou růžovou látku v kombinaci s bílou krajkou. U této dvoustrany jsem narazila na problém plynulé návaznosti látky v oblasti hřbetu. Z tohoto důvodu jsem vytvořila dva domy, každý na samostatnou stránku. Jde o symboly zbohatnutí. Dle mého názoru nevádí, že nejsou propojené v jedno stavení. Na domech jsou dveře a okno na knoflík. Po otevření je ve dveřích rybářka v bohatším šatu, který ladí s celkovou barevností. V okně se skrývá konvice, symbol vybavení domu. Zapínáním knoflíku dítě cvičí jemnou motoriku.

Posledním motivem je zámek. Zobrazila jsem jeho interiér v podobě zlatých schodů a závěsu. Nejprve jsem aranžovala černý samet, ale posléze jsem si uvědomila, že dítě předškolního věku taková barevnost nezaujme, ba dokonce odradí. Zůstala jsem tedy u veselého, optimistického vyjádření. Podklad tvoří oranžová látka, kterou jsou potaženy stránky z kartonu. Schody jsem vytvořila ze zlatého vlnitého kartonu a pozadí

jsem ozdobila barevnými knoflíky. Rybářka stojí na horní ploše schodů, což znázorňuje její povýšenost. Rybář v košili z pytloviny stojí pod nimi. Suchý zip se skrývá také za závěsem, tam je možno rybáře přesunout a schovat.

Při tvorbě motivů jsem se zaměřila především na hmatové a haptické vjemy dítěte, interaktivitu, barevnost a srozumitelnost pro danou věkovou kategorii. Vzhledem k převaze ruční práce jsem vytvořila pouze jediný originál. Reprodukce v sériové výrobě by nebyla možná. (obr. 20–21)

5.3.4 Šití vazby

Spojení hotových poměrně objemných listů textilní knížky přineslo řadu komplikací, které jsem byla nucena postupně řešit. Základním problémem se staly dvě objemné věci – obálka a figurky. Záměr vytvořit na rubních stranách obálek kapsu, se ukázal pro další práci nešťastným. Kapsa byla totiž zhotovena ze stejného kartonu, jako z něj byla vytvořena obálka samotná. Obálky tudíž držely pěkně tvar, avšak část knihy se otvírala. Následně po vlepení objemných textilních figurek na požadovaná místa se jednotlivé stránky nepřiměřeně zvedaly. Vyskládáním a zarovnáním všech hotových stránek, spodní a horní obálky na sebe se kniha na jedné straně nepěkně rozevírala. Musela jsem proto při ručním sešívání jednotlivých stran přidávat u hřbetu dva až pět milimetrů, abych zvětšila potřebný objem mezi stránkami, a takto jsem zvětšila i šířku celého hřbetu.

Následně jsem jednotlivé švy zastříhla do šířky pěti milimetrů a po jejich rozložení jsem je ke hřbetu přilepila. Rovnoměrným přeskládáním švů přes sebe jsem docílila požadované roviny hřbetu knihy. Nakonec jsem nezastřížené okraje obou obálek přetáhla přes hranu vytvořeného hřbetu a látku přilepila.

Tímto postupem jsem dosáhla rovnoměrných mezer mezi objemnými stránkami. Nedochovalo již k asymetrické deformaci knihy. Zcela na závěr jsem si připravila ozdobný hřbet z pytloviny, kam jsem nalepila název knihy rovněž z textilu, a přilepila ho na zapravený hřbet textilní knihy.

5.3.5 Popis doplňků pro čtenáře

Knihu doplňuje několik prvků. Jak uvádím v předcházející kapitole, v rubu přední i zadní strany obálky jsou kapsy o stejné síle kartonu jako jednotlivé strany. Kapsy jsem vytvořila za účelem vložení karty s textem, CD a náhradních figurek. Rodiče

mohou dětem k prohlížení číst pohádku z karty. Barevně jsem odlišila části textu dle jednotlivých motivů. Rodiče také mohou dětem pustit vyprávění O zlaté rybce na CD. Použila jsem vyprávění od Jana Wericha, které jsem stáhla ze serveru youtube a vypálila na CD.⁵⁹ Do kapsy jsem také vložila náhradní postavičky z kartonu, které si děti mohou samy polepit a použít v knize.

5.3.6 Písmo

Přestože je kniha bez textu, musela jsem řešit volbu písma i na hřbet knihy a kartu s textem uvnitř. Zvolila jsem písmo Gill Sans, které se často používá právě do dětských knih. Je to dobře čitelný lineární bezpatkový font. Písmo navrhl anglický sochař, grafik a typograf Eric Gill. Gill byl tvůrcem celé řady zajímavých moderních písem. Nejznámějšími fonty pak byly Sans Serif a Gill Sans (1928). Gillovo písmo se všeobecně stalo synonymem moderního grafického designu a vycházel z něj také Bauhaus.⁶⁰ Velikost písma v textu je 15 bodů. Na hřbet jsem použila písmo ve velikosti 65 bodů. Podle šablony jsem písmo vyřezala ze zelené látky, která na hřbetu kontrastuje s pytlovinou. (obr. 22–27)

6. „Pracovní sešit“ (od 7 let)

6.1 Idea a popis knížky

V kapitole 1.3 uvádím, že cílem této knihy je především tvořivý aktivní přístup, rozvoj logiky a cvičení paměti. Záměrem je objevování nových souvislostí, rozvoj záměrné představivosti a také rozvoj schopnosti rozlišovat, co je správné. Úmysl a podoba knížky vychází především z vývojové psychologie.

Kniha se skládá ze dvou částí, z textové a obrazové. Dva sešity zavěšené v obálce jsou vizuálně propojeny zdánlivě nenápadnými, ale přesto nosnými prvky. V obrazové části jsou úkoly, které navazují na děj pohádky. Pořadová čísla úkolů v barevném čtverečku se objevují podél textu a odkazují na konkrétní úkoly v druhém sešitě. Obrazová část s úkoly je vytvořena vektorovou grafikou. Obrysovou linku vyplňují čisté jasné barvy. Pro tuto knihu jsem se rozhodla využít původní text od bratří Grimmů. Pozměnila jsem pouze některá slova, která by nebyla pro děti tohoto věku srozumitelná například

⁵⁹URL <<http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&v=AiS9qoGn9hA&NR=1>>

⁶⁰URL <http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=1470>

místo názvu ryby Kambala jsem zvolila neutrální a obecné slovní spojení zlatá rybka. Ze souboru tří knih je tato velikostně prostřední.

6.2 Průběh navrhování

V průběhu navrhování prošla tato knížka nejradikálnějšími změnami. Od začátku jsem smysl této knížky stavěla na tvořivém, aktivním přístupu, rozvoji logiky, ale také na rozvoji prostorového myšlení. Právě prostorové řešení bylo podstatou první ideí. Chtěla jsem vytvářet prostorové experimenty, které by pomocí ohýbání vytvářely 3D efekt. Vazbu jsem plánovala vytvořit pouze pomocí skládání a prořezávání papíru. Ukázkou takového prostorového leporela jsou například Dějiny českého národa od Lucie Seifertové.⁶¹

Dalším zcela odlišným nápadem, který by podněcoval především dětskou tvořivost, byla výroba loutek a divadla. Loutka je figurka, určená k animaci čili „oživení“. Loutka slouží buďto jako hračka, kterou si oživuje dítě samo, anebo ji oživují loutkoherci, například v loutkovém divadle.⁶² Ideou bylo oddělit text a obrazovou část, toto řešení jsem v konečném výsledku zachovala. Postavy a prostředí příběhu jsem měla v plánu nakreslit ve vektorech takovým způsobem, aby je děti mohly vystřihnout a složit si z nich loutky a kulisy divadla. Poté by si mohly pohádku s loutkami samy zahrát. Uvažovala jsem o plošných loutkách, přilepených na špejli nebo o malých papírových maňáscích na prsty. Nakonec jsem oba tyto nápady zavrhla a moje idea se ubírala zcela jiným směrem. V konečném výsledku jsem se rozhodla tvořivost a logiku dětí rozvíjet hravými úkoly, které se vztahují k příběhu O rybáři a jeho ženě.

Koncept vazby se měnil v závislosti na vývoji celkového pojetí knihy. Vazba vytvořená pouze skládáním a prořezáváním se měnila v leporelo zachycené do tvrdých desek. V konečném výsledku jsem vazbu této knihy pojala zcela jednoduše, vazbou V1.

Vyvíjel se také styl kresby. V návrzích se opět objevila geometrizace tvaru, vycházející často z tvaru dřevěných kostek. Inspirací pro mě byly také ilustrace Jana Kubíčka z knihy pohádek Alexandra Sergejeviče Puškina.⁶³ V konečném výsledku je tvar figurek stejný jako u textilní knížky. (obr. 28–29)

⁶¹ SEIFERTOVIÁ, Lucie. *Dějiny udatného českého národa a pár bezvýznamných světových událostí*. Praha: Petr Prchal, 2003.

⁶² URL <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Loutka>>

⁶³ PUŠKIN, S., A. O rybáři a rybce. In *Pohádky*. Ilustroval Jan Kubíček. Praha: Albatros, 1981.

6.3 Proces tvorby

6.3.1 Vymýšlení úkolů

Existuje množství dětských knih, které jsou ve stylu pracovního sešitu. Avšak není běžné, že úkoly navazují na jedinou pohádku nebo příběh. Já jsem stejně jako u ostatních knih vycházela z pohádky O zlaté rybce a všechny úkoly se k příběhu vztahují. Vymyslela jsem množství úkolů, z nichž jsem realizovala jen malou část, přesněji deset. Vytvořila jsem zadání, kde musí děti seřadit obrázky podle různých atributů, podle barvy, tvaru nebo velikosti. Cvičí logické myšlení, zrak, pozornost a všímavost. Děti mají také za úkol hledat zlatou ryбку a uvědomit si jakou má zvláštní schopnost, tedy nejen najít odlišný tvar ryby, ale také zamyslet se nad tím, proč je zlatá ryba jinak zobrazena. Má vykrojenou pusku, což symbolizuje její schopnost mluvit. Některé úkoly mají mezioborový přesah do českého jazyka. Děti rozšiřují svou slovní zásobu hned v několika úkolech. Na jednom obrázku musí například pojmenovat věci, co vidí a následně najít dvojice slov podle stejného počátečního písmena. Další mezioborový přesah se týká psychologie. Čtenář má například odpovědět na otázky týkající se domova, zálib a lidských vlastností. Z úkolu „Nakresli, co máš doma rád ty.“ by bylo zcela jistě možné diagnostikovat dětský výtvarný projev z hlediska rodinného zázemí a sociálních vztahů v rodině. Analyzovat by se daly také úkoly se zadáním: „Zakroužkuj činnosti, které by mohly bavit královnu a jinou barvou které tebe.“ nebo „Zakroužkuj jinou barvou dobré a špatné vlastnosti.“ Z odpovědí by se daly vyčíst preference ve vztahu k zájmům dítěte, ale také jeho výchova v rodině či rozlišovací schopnosti, co je dobré a co špatné. Na úkolech tohoto typu dítě cvičí svoji slovní zásobu. Na bílém poli je množství slov, které dítě čte a vybírá. Uvědomuje si význam slov, a pokud některé nezná, zeptá se rodičů. Jeden z nejtěžších úkolů je navlékání rozsypaných korálků. Děti mají v políčkách k dispozici vždy korálky po třech a musí najít další dvě trojice, aby složily celý náhrdelník. Čtyři náhrdelníky jsem vytvořila na první pohled velmi podobné. Opakují se tam velké tvary jako čtverec, kruh, šestiúhelník, ovál a obdélník na výšku a na šířku. Odděluje je vždy malý korálek – kroužek. Vždy jsem střídala sudý počet tvarů, tedy dva nebo čtyři, aby po rozdělení celku do trojic byla každá skupina jiná. Přestože mají čtenáři k dispozici předlohu původního tvaru náhrdelníků, domnívám se, že tento úkol je velmi těžký. Na zadní straně kartiček, které si děti nastřihají, mají možnost nápovědy v podobě barev nebo čísel. O této pomůcce

informuji na začátku pracovního sešitu v postupu práce. Otázky jsem se snažila vždy formulovat jednoduše a srozumitelně pro děti dané věkové kategorie.

Zmíním také některé úkoly, které jsem v konečném výsledku nerealizovala, ale přesto tyto nápady považuji za povedené a použitelné v rozsáhlejší vydání ukázkového pracovního sešitu. Znění úkolu je: „Sluha Honza má dvojče, hledej mezi množstvím sluhů dva stejné.“ Mezi množstvím velmi podobných postavíček by mělo dítě za úkol najít dva identické a spojit je čarou. Nebo jsem měla v úmyslu vytvořit úkol se zadáním: „Za bouře se na moři rozbily dvě lodě na kousky. Slož z jednotlivých kousků dohromady zase dvě lodě.“ Jednalo by se opět o dvě velmi podobné lodě. Další zadání by mohlo znít: „Seřaď dle časové následnosti, jak šel den za dnem, jak rybář běhal k moři za rybkou a jak se měnil vzhled rybářky.“ Poté by mohly děti podle sestavených obrázků samy vyprávět pohádku. Dále by mohla kniha obsahovat úkoly typu: bludiště, najdi deset rozdílů, vybarvi nebo dokresli obrázek apod. Takto bych mohla pokračovat a celkově by mohlo být v knize úkolů mnohem více. (obr. 30–36)

6.3.2 Tvorba obrázků vektorovou grafikou

Celou knihu jsem vytvářela pomocí tzv. vektorů. Nepoužila jsem tedy žádnou fotku ani naskenovaný obrázek. Vektorová grafika je jeden ze dvou základních způsobů reprezentace obrazových informací v počítačové grafice. Zatímco v rastrové grafice je celý obrázek popsán pomocí hodnot jednotlivých barevných bodů (pixelů) uspořádaných do pravoúhlé mřížky, vektorový obrázek je složen ze základních geometrických útvarů, jako jsou body, přímky, křivky a mnohoúhelníky. Vektorová grafika má proti rastrové grafice některé výhody. Je možné libovolné zmenšování nebo zvětšování obrázku bez ztráty kvality. Je možné pracovat s každým objektem v obrázku odděleně. A výsledná paměťová náročnost obrázku je obvykle mnohem menší než u rastrové grafiky.⁶⁴ Obrázek není složen z bodů, ale z křivek – vektorů. Křivky spojují jednotlivé kotevní body a mohou mít definovanou výplň (barevná plocha nebo barevný přechod). Tyto čáry se nazývají Bézierovy křivky. Francouzský matematik Pierre Bézier vyvinul metodu, díky které je schopen popsat pomocí čtyř bodů libovolný úsek křivky. Křivka je popsána pomocí dvou krajních bodů (tzv. kotevní body) a dvou bodů, které určují tvar křivky (tzv. kontrolní body). Spojnice mezi kontrolním bodem a kotevním

⁶⁴ URL <http://cs.wikipedia.org/wiki/Vektorov%C3%A1_grafika>

bodem je tečnou k výsledné křivce. Pokud chce uživatel změnit tvar Bézierovy křivky, tak musí vybrat příslušný řídicí bod a změnit jeho polohu. To nemusí být vždy jednoduché a vyžaduje to jistou zkušenost.⁶⁵

Od firmy Adobe je pro vektorovou grafiku určen program Illustrator. Vektorové křivky se dají ale vytvářet i v InDesignu, programu který je primárně určen na zlomovou grafiku. Jde o tiskoviny s větším množstvím textu, nejčastěji tedy časopisy, brožury a knihy. V InDesignu jsem na vytváření křivek využila především nástroj pero nebo nástroje přidat, odstranit či změnit kotevní bod. Obrázky jsem vytvářela ale také pomocí předdefinovaných tvarů jako je čtverec, kruh nebo šestiúhelník. Tvary jsem nechala s černým obrysem o síle jeden až tři body a vyplnila je výraznými veselými barvami.

U obrázků, které bylo nutno seřadit dle uvedeného atributu, jsem zvolila vždy stejnou kompozici strany. Ve třech čtvrtinách strany je umístěno dvanáct obrázků ve čtvercových polích. Ve stejném duchu jsem u obrázku se svíčkami použila také šest obdélníkových polí nebo u úkolu s mraky devět čtvercových políček. Čtverečky jsou vždy ohraničeny přerušovanou čarou a doplňuje je znak nůžek. V sériové výrobě na ofsetovém stroji by byla vhodná perforace. V malém nákladu to vzhledem k nepřesnostem digitálního tisku bohužel nebylo možné. Vystříhané kartičky si může čtenář uložit do obálky, přilepené na poslední straně knihy.

Na obálku jsem využila jednoduchý motiv zlaté rybky a vln moře v čisté modro-žluté barevnosti. Velmi jednoduchý styl koresponduje s obrázky uvnitř knihy. Uvnitř se nachází dvě části v samostatných sešitech. Na přední straně textové části se nachází plnobarevný dům s rybářkou a rybářem. A na přední straně pracovního sešitu je stejný obrázek ale pouze v konturách, děti si ho mohou vybarvit pastelkami jako omalovánku.

6.3.3 Písmo

Celá kniha je sázená klasickým fontem Univers velikostí 15 bodů. Po malém průzkumu, jaká písma se používají do podobných knih typu „pracovní sešit“, jsem zjistila, že je to právě písmo Univers ve velikosti 12–16 bodů. Písmo navrhl v roce 1954 Adrian Frutiger, který je známý zejména svými písmy Univers a Frutiger a Avenir. Původně jsem chtěla použít právě písmo Avenir, jelikož není tak známé, tak klasické

⁶⁵ URL <http://cs.wikipedia.org/wiki/B%C3%A9zierova_k%C5%99ivka>

jako Univers. Jeho síla tahu je však slabší než u písma Univers a je tedy méně čitelné. Čitelnost vzhledem k věku dětského čtenáře byla pro mě na prvním místě, proto jsem vsadila na jistotu a po zmíněném průzkumu použila Univers.

6.3.4 Knižní vazba

V knize je použita jednoduchá sešitová vazba V1. Vyrábí se tak, že jsou knižní složky sneseny vkládáním do sebe. Knižní blok se vloží do jednou rýhované obálky a ve hřbetu se sešíjí drátěnými skobkami nebo nitěmi po celé délce hřbetu.⁶⁶ Jelikož jsem se rozhodla pohádku a pracovní sešit rozdělit, oddělila jsem je i v samotné vazbě. V obálce jsou tedy zavěšeny dva sešity.

7. „Grafická knížka“ (od 9 let)

7.1 Idea a popis knížky

V úvodu se opět odkazuji na kapitolu 1.3, kde uvádím, že smyslem této knihy je rozvoj abstraktního myšlení, rozvoj schopnosti usuzovat hypoteticko-deduktivně a vyvozovat logické závěry. Záměrem je také poukázat na mravní hodnoty, na které samotný příběh poukazuje.

Ilustrace v této knize nejsou popisné a realistické. Děti musí hledat smysl a důvod, proč konkrétní ilustrace daný text doprovází. Celá kniha je laděná do černo-žluté barevnosti. Ilustrace jsem vytvořila tiskem z textilních koláží. Při tvorbě koláží jsem využila různé materiály např. přírodní provázek, krajky, len, pytlou, teplákovou textilií nebo karton. V ilustraci jsem vždy vyzdvihla podstatné momenty příběhu nebo i zajímavá slovní spojení. Pro tuto knihu jsem vybrala verzi od Jana Wericha. Příběh obsahuje mnoho vtipných a kuriózních slovních spojení jako například „podojit mléčnou dráhu“. Ze série tří knih má knížka nejmenší rozměr.

7.2 Průběh navrhování

Průběh navrhování byl spojen hlavně s hledáním nejvhodnější techniky. Od počátku jsem měla jasno, ilustrace v knížce pro nejstarší budou některou klasickou grafickou technikou. První expresivní představa mě zavedla k Josefu Váchalovi. Český malíř, grafik, ilustrátor, sochař, řezbář a také spisovatel a básník. Jeho tvorba byla

⁶⁶ URL <http://cs.wikipedia.org/wiki/Kni%C5%BEn%C3%AD_vazba>

ovlivněna expresionismem a prvky symbolismu, naturalismu a secese. Váchal se zaměřoval zejména na grafické práce, využívající výtvarně jednoduché, expresivní, až primitivistické vyjádření. Snažil se však v grafice hledat a formovat nové velice originální postupy (barevný dřevoryt).⁶⁷ Jeho styl mi je velmi blízký a expresionistický způsob vyjádření koresponduje s věkovým zařazením této knížky. Nevybrala jsem si ale dřevoryt. Důvodem byla příliš vysoká cena dřevorytových desek a také náročnost techniky. Prvním záměrem byla grafická technika linorytu, který se používá jako levná náhražka dřevorytu. Jelikož se jedná o jednu z nejznámějších a dnes jednu z nejvyužívanějších technik tisku z výšky, upustila jsem od ní. Hledala jsem originálnější grafickou techniku. V konečném výsledku jsem využila techniky tisku z textilní koláže v jednom případě také tisk z vyřezávaného kartónu. Důvodem bylo mimo jiné propojení s první knížkou prostřednictvím prvku textilu. Jakmile jsem měla ujasněnou techniku, následoval průběh navrhování jednotlivých motivů, který je popsán níže.

7.3 Proces tvorby

7.3.1 Tvorba matric a hledání motivů

Na myšlenku tisku z textilní koláže mě přivedla práce na první textilní knížce, na které jsem zpočátku pracovala právě technikou koláže. Prvním impulzem byl pouze experiment s otiskem z textilní koláže. Velmi pozitivně mě překvapil výsledek, a proto jsem v experimentování pokračovala. Nejprve jsem hledala klíčové momenty příběhu a na základě skic jsem vytvářela vlastní koláže. Avšak forma provedení prvních pokusů směřovala k naivismu. Uvědomila jsem si, že takové výtvarné vyjádření by bylo spíše vhodné pro kategorii mladších čtenářů. Proto mě v počáteční fázi zajímala především forma výtvarného vyjádření. Zkoušela jsem tedy jeden motiv zpracovat různými způsoby textilní koláže. Na základě věku dětského čtenáře a cíle této knížky jsem zvolila nejvíce abstraktní návrh. A v tomto duchu jsem pokračovala. Na základě skic jsem vytvářela jednotlivé matrice. Po několika nepovedených tiscích, jsem došla k poznání, že si musím vytvořit vzorník látek na zkušební tisky. To se mi při následné práci na maticích vyplatilo. Podle požadované intenzity a struktury tisku jsem si mohla vybrat danou látku s jistým výsledkem. S přibývajícimi zkušenostmi jsem také dokázala odhadnout, jak se která látka vytiskne v bezprostřední blízkosti jiné. Vzhledem k různě

⁶⁷URL <http://cs.wikipedia.org/wiki/Josef_V%C3%A1chal>

síle látky se vytiskne intenzivněji vždy ta vyvýšená. Z tohoto důvodu jsem se snažila vždy na jednu matrici použít materiály podobné výšky. Nejčastěji jsem na otisky využila přírodní provázek, pytlovinu, síťovinu, teplákový textil, různé druhy krajky, ale také karton.

Celá barevnost knihy je laděná do černo-žluté. Nejdříve jsem uvažovala také o červené. Záhy jsem došla k závěru, že čistého a sjednoceného celku dosáhnu právě s minimální barevností. Některé obrazy jsou vytvořeny tiskem dvou matric. Přičemž jednu matrici jsem vytvořila pro žlutou barvu. Tu jsem natiskla jako první a druhou matrici pro černou barvu jsem po zaschnutí natiskla přes žlutý obraz. Tím jsem dosáhla černo-žluté ilustrace. Jiné obrazy vznikly tiskem jedné matrice černou barvou na žlutý papír nebo naopak žlutou barvou na černý. Minimum stran jsem realizovala pouze černým tiskem na bílou plochu.

Jednotlivé matrice jsem vytvářela lepením textilního materiálu na čtvrtku. Dle tvaru a velikosti motivu jsem lepidlo Herkules nanášela na látku nebo na papír. Poté jsem dva materiály přitiskla k sobě a zatížila. Při použití kartonu jsem do něj motiv vyřezala řezacím nožem. Přičemž barva se otiskla z nevyřezaných částí. (obr. 37–40)

7.3.2 Tisk

Samotný tisk jsem realizovala pod vedením Jana Kocmana v grafické dílně UUD. Na sklo jsem tiskařskou barvu rozetřela špachtlí do tenké rovnoměrné plochy. Poté jsem gumovým fotoválečkem rozválela barvu všemi směry tak, aby se vytvořila jemná vrstva. Postupnou zkušeností jsem již podle zvuku při válení barvy poznala, jestli je na skle nedostatek nebo naopak přebytek barvy. Váleček se musel zvolna otáčet, nelepit se ke sklu a jen tiše „šustit“. Pak jsem naválela barvu válečkem na matrici. Dostatek barvy na matrici jsem lehce poznala při úplně prvním naválení. Při opakovaném naválení barvy to již bylo obtížné, což souvisí se specifikem této techniky, viz následující kapitola. Po nanesení barvy na matrici jsem ji otočila a položila ji na papír na požadované místo. Samotný tisk jsem nerealizovala ve válcovém lisu, což by se mohlo zdát jako samozřejmost. Lis jsem nevyužila z důvodu odlišné výšky materiálu nalepeného na maticích. Pro každou matrici by se musel lis opětovně nastavovat. Různá výška matrice totiž potřebuje jiný přítlak. Proto jsem se rozhodla pro ruční otisk. Po prvních pokusech jsem zjistila, že přítlak mé ruky není dostatečný a otisky jsou velmi

jemné. Při použití na ilustrace k poezii by tento fakt nevadil, ale jako ilustrace k Werichovo satirické verzi příběhu O zlaté rybce byly jemné tisky nevhodné. K většímu přitlaku jsem tedy využila knihařskou kostku. Což je kostěné hladítko ve tvaru silnějšího na obě strany zbroušeného tupého nože.⁶⁸ Vyrábí se z prohnutého pásku hovězí stehenní kosti, která je vyvařená, vybroušená a vyleštěná.⁶⁹ Přejížděla jsem po ploše papíru s podloženým štočkem a krouživě tlačila kostkou na plochy, které měly tisknout. Aby se papír nepoškodil tlakem, přikryla jsem ho ještě jedním archem papíru. Zda je otisk dobře proveden, jsem se přesvědčila občasným nadzvednutím rohu papíru. Druhou rukou jsem si přidržovala ostatní plochy u sebe, aby se nepohnuly. Takto jsem kontrolovala kvalitu tisku z různých stran. Ruční otisk je dosti namáhavý a je také obtížné udržení stabilní kvality tisků. O tom jsem se sama přesvědčila. Po několika hodinách práce jsem už nebyla schopná přitlačit na knihařskou kostku dostatečnou silou. Tisk jsem proto prováděla na etapy několik měsíců. Kromě tiskařské barvy jsem také použila práškový pigment, který jsem sypala na ještě mokrý tisk. Důvody tohoto postupu uvádím v následující kapitole. (obr. 41–42)

7.3.3 Problémy při realizaci

Během tvorby matric jsem se setkala s prvním problémem. Když jsem lepila látky na čtvrtku, lepidlo mi místy prosáklo skrz textil. Při nanesení barvy by smícháním s nezaschnutým lepidlem mohl vzniknout problém při tisku. Vyřešila jsem ho přilepením alobalu na celou plochu, poté jsem nechala matrici projet válcovým lisem. Alobal dobře přilnul a obrýsoval strukturu materiálu. Na něj jsem už nanesla barvu válečkem a mohla jsem bez problému tisknout. Domnívala jsem se, že tento proces budu muset opakovat u každé matrice, ale nakonec to nebylo nutné. Musela jsem si pouze dávat pozor při nanášení množství lepidla, které bylo třeba nechat dostatečně uschnout.

Při prvním nanášení barvy pomocí válečku mě čekalo nepříjemné zjištění, že barvu nanáším i mimo přilepenou látku. Byla jsem nucena matrice ostříhat kolem přilepeného materiálu, aby se barva nevytiskla na nežádoucích místech.

⁶⁸ BAUER, Alois. *Grafika : knížka pro každého*. Olomouc: Rubico, 1999. 125 s.

⁶⁹ ODEHNAL, Antonín. *Grafické techniky : praktický průvodce*. Brno: Era, 2005. 17 s.

Specifická technika tisku z textilní koláže s sebou nesla také další komplikace. Po tisku se musí vyčistit od tiskařské barvy vždy sklo, váleček, špachtle ale také štoček. Běžně se používá na čištění syntetický terpentýn nebo nitroředidlo, které rozpouští všechny organické mastnoty a také látky.⁷⁰ Z toho důvodu jsem nemohla moje matrice čistit a zůstávala na nich barva. Jak jsem zmínila v předcházející kapitole, problém byl například při odhadu množství naválené barvy na již použitou matrici. Omezení bylo také v pořadí naválení různých barev. Když byla matrice naválená černou barvou, nemohla jsem ji použít pro žlutou barvu ani v časovém rozmezí několika týdnů. Žlutý tisk byl zašpiněný od předchozí černé barvy. V opačném pořadí tisku, tedy nejprve žlutou a pak černou, nebyla změna barevnosti téměř znatelná. Černá barva má dostatečnou krycí schopnost. Bylo nutné, abych měla jasně rozmyšlenou představu o barevnosti jednotlivých motivů. V případě experimentování jsem volila jako první barvu tisku žlutou.

Objevila se ještě další nepříjemnost vycházející ze specifika této techniky. Při kontaktu barvy a látky odpadávala textilní vlákna. Vlákna se pak nalepila nejen na sklo a váleček, ale často zůstala přilepená také na samotném otisku na papíře. Pokud jsem si toho ihned nevšimla nebo se mi nepodařilo vlákna odstranit, barva s textilním chlupem zaschla. Takové defekty jsem byla nucena odstranit až při konečných úpravách naskenovaných grafických listů v programu Adobe Photoshop.

Jak jsem zmínila v předcházející kapitole, kromě tiskařské barvy jsem použila také práškový pigment. Řadu stran, kde dominuje bílý podklad tisku, jsem chtěla ozvláštnit také barevnými plochami, proto jsem se rozhodla pro tisk na žlutý papír a posléze také na černý papír. U tisku na černý papír jsem narazila na problém. Žlutá barva nebyla tak krycí, jak jsem předpokládala a tisk byl nevýrazný ba téměř neznatelný. Využila jsem odborné rady Jana Kocmana a použila práškový pigment. Ten jsem nanášela na čerstvě natisknutou plochu nejprve pomocí vatového tampónu. Tento postup se neosvědčil. Kresba motivu sice byla zvýrazněná, ale pigment byl rozmazaný i na nežádoucích místech. Poté jsem zkusila vysypat pigment pouze na natištěná místa a opatrně s papírem pohybovat. Pigment se na barvu přirozeně nalepil a nenalepený pigment jsem vysypala zpět do sklenice a na závěr jsem ještě odfoukla poslední prášek. Výsledný efekt byl mnohem lepší než při nanášení pigmentu vatovým

⁷⁰ BAUER, Alois. *Grafika : knížka pro každého*. Olomouc: Rubico, 1999. 131 s.

tampónem. Stalo se také, že se prášek nalepil i na nežádoucích místech. Při ručním otisku jsem si matrice vždy místy připevnila papírovou lepenkou, aby se mi matrice při přitlaku kostkou nehnula. Jelikož musela být matrice ostříhaná, jak jsem popsala výše, byla jsem někdy nucena přilepit lepenku i v místě obrazu. Na tato místa pak pigment také přilnul. Částečně jsem ho pak odstranila gumou. Úplně jsem ho vyretušovala ale až při konečné úpravě ve Photoshopu. Papírovou lepenku jsem někdy také neúmyslně odtrhla i s papírem, to se mi stalo bohužel i v místě obrazu. Žádné z těchto vad však v konečném výsledku nejsou znatelné.

Konečné úpravy v počítači mohou někdy místo vylepšení také uškodit. To se mi stalo v případě nevhodně zvoleného nástroje kouzelné hůlky. Tou jsem chtěla ve Photoshopu odstranit šedé plochy pozadí vzniklé při skenování. Nástroj kouzelná hůlka je určen k výběru oblastí na základě podobnosti barev. Výběr začne tam, kam v obrázku kliknu, označí se všechny pixely, jejichž barva je podobná pixelu počátečnímu. Při vybírání objektů s ostrými hranami s ní dobře pracuje. Hodí k výběru jednobarevného pozadí.⁷¹ Výsledek nebývá perfektní ani se sebelepším nastavením, ale u nástroje, který funguje na několik kliknutí, nemůžete očekávat zázraky.⁷² To se mi bohužel stalo osudným a okraje ořezaného motivu nebyly přesné. Situaci jsem zachránila nastavením ve Photoshopu v nabídce „úrovně“. A dále také pomohlo nastavení v programu Adobe InDesign efektem „základní prolnutí“.

7.3.4 Výběr tisků a jejich úprava

Obecně jsem při výběru tisků brala zřetel na barevný rytmus celé knihy, tedy, aby za sebou nenásledovaly dvě žluté strany nebo dvě černé apod. Některé motivy jsem vytiskla v různých barevných variantách. Právě v těchto případech jsem měla možnost ovlivňovat barevný rytmus celé knihy. Ten jsem ovlivňovala také přidáním vektorové grafiky. Tímto tématem se zabývám v další kapitole.

Prvním krokem k další fázi práce bylo digitalizování grafických listů prostřednictvím skeneru. Následoval ořez ve Photoshopu, při němž jsem již počítala se spadávkami nutnými v předtiskové přípravě. Spadávkou je přesah samotného obsahu dokumentu přes fyzický rozměr stránky. V principu to znamená, že se tiskne na větší

⁷¹ URL <<http://docs.gimp.org/2.2/cs/gimp-tool-fuzzy-select.html>>

⁷² URL <<http://www.tutoriarts.cz/8-photoshop-cs5-vyberove-nastroje-1185#10>>

formát papíru a po vytištění se ořízne na požadovaný formát. Na spadávku se přidávají 3 mm ze všech stran kromě hřbetu. Spadávka se při knihařském zpracování tiskoviny odřízne. Používá se pro eliminaci nepřesností při knihařském zpracování.⁷³

Dalším neméně důležitým bodem byla změna barevného režimu z RGB na CMYK, což je barevný model (subtraktivní), kde smícháním barev dostáváme tmavší odstín. Používá se v ofsetovém tisku, ale i v běžných inkoustových a laserových barevných tiskárnách. Skládá se z azurové, purpurové, žluté a doplňkové černé. RGB je barevný model (aditivní), kde smícháním barev dostáváme světlejší odstín. Pracuje tak například monitor, TV, digitální fotoaparát nebo kamera. Skládá se z červené, zelené a modré. Pro potřeby přípravy k tisku je potřeba RGB převést do CMYK.⁷⁴

Po vytištění na domácí tiskárně jsem se rozhodla pro zmenšení výsledného formátu knihy a tedy i obrazu. Výsledný formát je 19 x 19 cm, zatímco originální grafické listy mají formát 25 x 25 cm. Původně jsem chtěla mít všechny knihy stejně velké. V konečném výsledku jsem došla k jejich velikostnímu odstupňování a zachování pouze formátu čtverce.

Dále jsem všem obrázkům mírně měnila jas a kontrast. Také jsem upravovala vzhled obrázků pomocí nastavení v „odstín a sytost“, „křivky“ nebo „úrovně“. K retuši drobných vad tisku jsem používala nástroje kouzelná hůlka, klonovací razítko, bodový retušovací štětec nebo v případě potřeby bílé plochy také nástroj guma. Mým nejoblíbenějším nástrojem na retušování je jednoznačně klonovací razítko. Vždy jde o kruhový výběr, přičemž nastavujeme jeho velikost, sílu působení a měkkost okrajů. Zdrojovou oblast definujeme klepnutím pravého tlačítka myši s kurzorem nastaveným tam, odkud kresbu bereme, v Photoshopu tiskneme klávesu Alt. Obraz pak nanášíme buď poklepáním, anebo tažením. Důležitý parametr je volba zarovnaný – pokud ho zaškrtneme, nastane neviditelné spojení mezi zdrojem a cílem a když postupně poklepáme, zdrojová oblast se posouvá stejně, jako měníme cíl.⁷⁵ Důležité je dávat si vždy pozor na zdroj, tedy odkud kopíruji. Všechny úpravy ve Photoshopu vedly pouze k mírným změnám. Mým cílem bylo zachovat co nejvěrnější originální podobu grafických listů. Snažila jsem se pouze o čistou jasnou barevnost bez tiskových vad.

⁷³ URL <<http://www.unipress.cz/index.php/cs/parametry-pdf/spadavka>>

⁷⁴ URL <<http://www.unipress.cz/index.php/cs/slovník-pojmu>>

⁷⁵ URL <http://diginet.cz/art/costim/retus_01.html>

Celostránkové obrázky, tištěné na bílý papír byly po naskenování lehce došeda. Tuto skutečnost jsem ignorovala, jelikož při snaze změnit šedou plochu na bílou bych mohla zásadně pozměnit i černou a žlutou barvu a to jsem nechtěla.

7.3.5 Vektorová grafika

Konečnou úpravu knížky jsem realizovala v programu Adobe InDesign. Nejprve jsem do programu importovala upravené obrázky. Umístila jsem je na požadovaná místa. Umístění obrazu a textu se na dvoustraně vždy střídalo, tedy jednou obraz vlevo a text vpravo a na následující dvoustraně naopak. Takto jsem střídala uspořádání textu a obrazu v celé knize. Vzhledem k tomu, že textu bylo poměrně málo a některé obrázky obsahovaly dosti bílé plochy, jevíly se mi v konečném důsledku dvoustrany prázdné. Proto jsem začala přemýšlet, jak bych text doplnila a grafické listy ozvláštnila. Začala jsem tedy experimentovat s výřezů jednotlivých obrazů. Ty jsem doplňovala na prázdnější stránky s textem. Někdy mě ale také tvar a křivky textilních koláží inspirovaly k tvorbě vektorové grafiky. Tvar v textilní koláži mě inspiroval zejména v obrazech, které znázorňují moře. Přirozeně jsem pokračovala ve tvaru vln na protější straně, jen jsem na rozdíl od naskenované grafiky tedy bitmapy využila právě vektorovou grafiku. K vytvarování výřezu naskenované grafiky jsem využila Bézierovu křivku.

Komplexně jsou ilustrace této knihy zaměřeny na grafiku klasickou, konkrétně tedy na tisk z textilních koláží nebo kartonu. Vektorová grafika pouze doplňuje ilustrace a dotváří celkový dojem knihy.

7.3.6 Písmo a typografie

Nejprve jsem hledala mezi klasickými knižními písmi. Zalíbilo se mi písmo Baskerville, zástupce barokní antikvy. John Baskerville usiloval o odstranění všeho, co překáží čitelnosti, pracoval bez ornamentů a linek, čistě, a s velkými okraji. Baskerville je písmo s charakterem gentlemana, se střízlivou elegancí a jasnou kresbou. Jeho povaha je vzdálena dramatickým kontrastům, jaké známe z kontinentální typografie pozdního baroka. Je to naprosto obyčejné a nenápadné písmo. Kresebná měkkost jej předurčuje pro každý druh beletrie i poezie, racionální konstrukce bude užitečná též pro vědecké publikace.⁷⁶ Jak je napsáno výše písmo se hodí především pro poezii.

⁷⁶ URL <<http://lege.cz/typo/basker.htm>>

Nakonec jsem zcela opustila stará klasická písma a hledala mezi moderními alternativami serifových písem. Na doporučení jsem našla písmo Andulka od Františka Štorma, českého písmaře, typografa a grafika. V roce 1993 založil společnost Storm Type Foundry, která se zabývá navrhováním a digitalizací písem. Při návrhu písem klade důraz na specifika národní typografie a zabývá se tvorbou původních písem (Andulka, Amor, Jannon, John Sans, Lido STF, Serapion). Po technické stránce patří k těm nejkvalitnějším a získal za ně zahraniční i domácí ocenění.⁷⁷ Andulka je universální textové písmo pro knihy, časopisy a noviny. Má být úsporné, nenápadné, pevné v kresbě, ale zároveň originální. Písmo musí vydržet všechna úskalí tisku na různé materiály od křídly přes novinový papír po hrubou lepenku a přitom zůstat čitelné. Základní řez „Text“ je proto poněkud tmavší, čitelný již od šesti bodů, zatímco světlý „Book“ omezí efekt rozpijení barvy a šetří toner. Půltučné a tučné řezy zachovávají původní malebnost a zesilují se jen ve stínech. Kursivy nenápadně připomínají renesanční. Typickým rysem Andulky je změkčení všech diagonál. Šikmé linie vždy znepokojovaly a přitahovaly pozornost. Serify jsou zploštěné lichoběžníkové zobáčky, a v českém jazyce frekventovanější spodní přetahy u "j" a "y" evokují ocasní křídélka pod bidýlkem. Andulka pěkně zpívá a mnoho nesní, a stejně jako přítomná písmová rodina je milou každodenní společnicí, která nikdy nezevšední.⁷⁸ Kvůli výraznosti jsem využila tmavší řez „Text“.

Velikost písma jsem z původních 10 bodů zvětšila na 12 bodů. Textu tedy i opticky přibylo a problém s prázdnými stránkami odpadl. Některá slova, která vyjadřují klíčové momenty příběhu, jsem zvětšila na 20 bodů a zvýraznila řezem bold (tučný). Text díky zvětšení některých slov ožil a doslova pulsuje. Zvětšení slov jsem ale nevyužívala na každé dvoustraně, aby se tento prvek nestal stereotypním.

7.3.7 Knižní vazba

Původní myšlenkou bylo šít tuto knížku koptskou vazbou, která vytváří na hřbetu efekt copánků. Tuto vazbu bez použití lepidla jsem nevyužila hlavně kvůli nutnosti šít jednotlivých složek. Kvůli lichému počtu stran by bylo problém složky vytvořit. Také pro tiskárnu by to bylo složitější z důvodu vyřazení stran. V konečném

⁷⁷ URL <http://cs.wikipedia.org/wiki/Franti%C5%A1ek_%C5%A0torm>

⁷⁸ URL <<http://lege.cz/typo/andulka.htm>>

výsledku jsem se rozhodla pro japonskou vazbu podle vzoru „účetní kniha“. Běžně se šije klasická japonská vazba na čtyři díry. Vzor účetní kniha je však šitý pouze na dvě díry. Pro ruční vazbu jsem si nechala v tiskárně připravit dle mých podkladů děrování všech listů a ryl na obálce v místě ohybu. Tuto vazbu jsem zvolila také kvůli celkové kompozici na obálce. Linie provázku opticky vytváří prostor podél obrázku. Na šití vazby jsem vybírala z různých přírodních provázků a tkalounů. Nakonec jsem použila chemlon, jehož tvárnost a měkkost umožňovala dobrou práci při sešívání. Zakončení šití uprostřed hrany hřbetu nabízí množství různých zakončení. Realizovala jsem různé verze s copánky a uzlíky.

7.4 Popis některých motivů

Při pohledu na tuto knihu zaujme výrazná černo-žlutá barevnost. Obálce dominuje motiv černé lahve na ležato, uvnitř které je napsán název knihy O rybáři a jeho ženě. Celá obálka je laděná do humorné formy autora textu Jana Wericha. Jeho jméno na obálce jakoby vychází z hrdla láhve. Podkladem lahve je žlutá struktura pytloviny, symbolu chudoby, která pokrývá i zadní stranu obálky a její rub. Důvodem tohoto zpracování byla jednoduchost, vtip, výrazný motiv a barevnost.

Motiv ležící lahve se uvnitř knihy objevuje ještě dvakrát na první a poslední straně, nejprve s rybkami a na konci spolu s vlnitou strukturou. Je to symbol, který je specifický pro Werichovu verzi této pohádky, v ní totiž rybář s rybářkou žije v lahvi od octa. Žlutá barva také částečně symbolizuje právě zmíněný ocet.

K tvorbě matric jsem často používala krajku. Z té jsem vytvarovala například dům nebo zámek. Na zobrazení moře jsem taktéž využila koláže z krajek. Jednotlivé ilustrace se mohou zdát s příběhem zdánlivě nesouvisející, avšak čtenář po přečtení celého textu nalezne s podporou fantazie souvislost. Právě tím rozvíjí abstraktní myšlení a schopnost dedukce. Například se v knize objevuje symbol křídel, který vyplývá z věty „Přikryli se andělskými křídly“ nebo symbol vemena, který se váže na větu „mléčnou dráhu podojit“. Symbol božské moci jsem například znázornila několika motivy – sluncem, měsícem a rukou. Rybářka v textu přímo říká, že chce pohybovat sluncem a měsícem a rybář jí odpovídá, že to přece dokáže jen bůh. Takových momentů je v knize více. Werichovo satirické příměry jsou pro abstraktní vnímání ideální. (obr. 43–51)

8. Závěr

Dětská ilustrovaná kniha je jedinečný fenomén. Zpracování mé diplomové práce s názvem *Soubor autorských knih pro děti* mi poskytlo možnost hlouběji analyzovat dětskou knihu jako specifickou literární kategorii. Velkou pozornost jsem věnovala volbě námětu, abych mohla vytvořit tři zcela odlišné autorské knihy, které spojuje společný příběh. Jsem přesvědčena, že se mi podařilo prokázat, že lze jednu klasickou pohádku uchopit zcela odlišnými způsoby, a že může mít jeden příběh rozdílné cílové skupiny čtenářů, což byl primární smysl mé práce. Odlišné poselství knih vychází z vývojové psychologie dítěte, která sice nebyla předmětem mé diplomové práce, ale pro správný účinek knih bylo její studium nezbytné.

Ověřování účinku autorských knih na děti nebylo cílem mé diplomové práce. Přesto by tento výzkum mohl přinést zajímavá zjištění, jejichž důsledek by pak bylo nezbytné zahrnout do vlastní práce s následným dopadem na úpravu knih před jejich vlastním vydáním.

Ze tří autorských knih by bylo možné v sériové výrobě realizovat pouze knížku „pracovní sešit“ a „grafickou knížku“. V případě „grafické knihy“ by byla ale nezbytná úprava předtiskové přípravy pro lepenou knižní vazbu. Pro svou realizaci jsem zvolila japonskou ruční vazbu, která by se nedala sériově vyrábět. „Textilní kniha“ představuje jediný originál a z důvodu velkého podílu ruční práce je pro výrobu zcela nevhodující.

Můj záměr, aby děti daného věku rozvíjely prostřednictvím knihy vždy to, co je pro věk aktuální, se mi, myslím, v mé diplomové práci podařilo naplnit. (obr. 52–54)

9. Seznam použité literatury

- PLEVOVÁ, I. – PETROVÁ, A. Předmět vývojové psychologie, její postavení v systému psychologických věd, determinace vývoje člověka. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. s. 7–9.
- PLEVOVÁ, I. Období předškolního věku. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. s. 68–72.
- PLEVOVÁ, I. – PETROVÁ, A. Dětská kresba zvláštnosti dětské psychiky. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. 78 s.
- PETROVÁ, A. Vstup dítěte do školy. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. s. 84–89.
- PETROVÁ, A. Období mladšího školního věku. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. s. 93–96.
- BINAROVÁ, I. Období dospívání. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. s. 103–104.
- ŠPAŇHELOVÁ, Ilona. *Průvodce dětským světem*. Praha: Grada, 2008, s. 75–169.
- MIŠURCOVÁ, V. – SEVEROVÁ, M. *Děti, hry a umění*. Praha: ISV, 1997, s. 117–172.
- LEDERBUCHOVÁ, L. *Dítě a kniha : O čtenářství jedenáctiletých*. Plzeň: Aleš Čeněk, 2004, s. 7–48.
- ROESELVÁ, Věra. *Linie, barva a tvar ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 2004. s. 236–249.
- BROŽEK, Jaroslav. *Výtvarná výchova a barva*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně v Ústí nad Labem, 2003. s. 58–69.
- BROŽEK, Jaroslav. *Úvod do výtvarné teorie barvy*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně v Ústí nad Labem, 2009. s. 5–12.
- DYTRTOVÁ, Kateřina. *Celostní vnímání – tvar, zvuk, barva a gesto*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně v Ústí nad Labem, 2001. s. 35–50.
- TROJAN, Raoul. *Výtvarné materiály a techniky vhodné pro práci ve výtvarné výchově I.: Kresba a grafika*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 1980. s. 50–51.
- WIGAN, Mark. *Vizuální myšlení : Umění ilustrace*. Brno: Computer Press, 2010.
- SIMONS, Jason. *Kompletní příručka pro designéry*. Praha: Slovart, 2009.
- DABNER, David. *Grafický design v praxi*. Praha: Slovart, 2004.
- TWEMLOWOVÁ, Alice. *K čemu je grafický design?*. Praha: Slovart, 2008.
- KOČIČKA, P. – BLAŽEK, F. *Praktická typografie*. Brno: Computer Press, 2004.
- BERAN, Vladimír. *Typografický manuál*. Praha: Kafka design, 2003.
- PISTORIUS, Vladimír. *Jak se dělá kniha*. Praha: Paseka, 2003.
- FOTR, Jiří. *Adobe Photoshop : Rychle hotovo*. Brno: Computer Press, 2009.

- BAUER, Alois. *Grafika : knížka pro každého*. Olomouc: Rubico, 1999. s. 106–131.
- ODEHNAL, Antonín. *Grafické techniky : praktický průvodce*. Brno: Era, 2005. s. 17–24.
- STEHLÍKOVÁ, Blanka. *Ilustrace v české a slovenské dětské knize*. Praha: Společnost přátel knihy pro mládež, 1979. s. 5–14.
- STEHLÍKOVÁ, Blanka. *Současná ilustrace dětské knihy*. Praha: Nakladatelství krásné literatury a umění, 1979. s. 10–18.
- PETRŽELOVÁ, J. Chrudošův mix přísloví. *Font : první grafický časopis*, červen 2009, č. 108. 21 s.
- WILDOVÁ, R. – STAUDKOVÁ, H. *Pracovní sešit k živé abecedě*. Praha: Alter, 1995.
- VEBEROVÁ, E. – NOLL, M. *Hry se slovy a písmenky*. Praha: Albatros, 1990.
- PIŠLOVÁ, Simona aj. *Pojďte si hrát*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1993
- ŠTÍPLOVÁ, L. – KREJČOVÁ, Z. *Knížka na prázdniny*. Praha: Albatros, 1991
- SEIFERTOVÁ, Lucie. *Dějiny udatného českého národa a pár bezvýznamných světových událostí*. Praha: Petr Prchal, 2003.
- GRIMM, J. *O rybářovi a jeho ženě*. Ilustroval Dieter Müller. Niederwiesau: Karl Nitzsche, 1987.
- PUŠKIN, S., A. O rybáři a rybce. In *Pohádky*. Ilustroval Jan Kubíček. Praha: Albatros, 1981.
- WERICH, Jan. O rybáři a jeho ženě. In *Fimfárum*. Ilustroval Jiří Trnka. Praha: Albatros, 1992.
- SABOLOVÁ, Paula. *Zlatá rybka*. Ilustrovala Beáta Nágelová. Praha: Nakladatelství Junior, 1996.

10. Seznam internetových zdrojů

- URL: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Fejeton>>
- URL: <<http://ld.johannesville.net/zacek>>
- URL: <<http://www.jirizacek.cz/ukazky-tvorba-pro-deti.html>>
- URL: <<http://www.autopohadky.cz/divak/>>
- URL: <<http://tech.ihned.cz/pocitace/c1-48281140-deti-chteji-misto-plysaku-pocitace-a-chytre-telefony-ukazal-pruzkum>>
- URL: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Brat%C5%99i_Grimmov%C3%A9>
- URL: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Kambalovit%C3%AD>>
- URL: <<http://www.pohadky.org/index.php?co=pohadka&pohadka=272>>
- URL: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Alexandr_Sergejevi%C4%8D_Pu%C5%A1kin>
- URL: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Jan_Werich>
- URL: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Fimf%C3%A1rum_%28knihy%29>
- URL: <<http://www.ceskatelevize.cz/porady/10214215895-kniha-meho-srdce/knihy/30150-fimfarum/>>
- URL: <<http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&v=AiS9qoGn9hA&NR=1>>

- URL: <[http://www.pq.cz/cs/pq-67.html?itemID=87&type=national#!prettyPhoto\[41231\]](http://www.pq.cz/cs/pq-67.html?itemID=87&type=national#!prettyPhoto[41231])>
- URL: <<http://abart-full.artarchiv.cz/osoby.php?Fvazba=detail&IDosoby=2667>>
- URL: <http://www.rozhlas.cz/radio_cesko/kultura/_zprava/pred-100-lety-se-narodil-vytvarnik-jiri-trnka-walt-disney-vychodu--1022866>
- URL: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Ji%C5%99%C3%AD_Trnka>
- URL: <<http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&v=AiS9qoGn9hA&NR=1>>
- URL: <<http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/76566-jiri-trnka-byl-renesancni-clovek-se-srdcem-loutkare/>>
- URL: <<http://www.artbohemia.cz/Trnka-jiri>>
- URL: <http://www.lidovky.cz/vystava-v-galerii-lazarska-hosti-posledni-ilustrace-jiriho-trnky-1cm-/ln_kultura.asp?c=A091030_133821_ln_kultura_jk>
- URL: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Josef_%C4%8Capek>
- URL: <<http://www.gd2.cz/cs/page/marie-vesela/bubu>>
- URL: <<http://www.zuzanahavelcova.com/bookdesign.php>>
- URL: <<http://www.baobab-books.net/juraj-horvath>>
- URL: <<http://www.baobab-books.net/chrudos-valousek>>
- URL: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Leporelo>>
- URL: <http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=1470>
- URL: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Loutka>>
- URL: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Vektorov%C3%A1_grafika>
- URL: <http://cs.wikipedia.org/wiki/B%C3%A9zierova_k%C5%99ivka>
- URL: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Kni%C5%BE%C3%AD_vazba>
- URL: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Josef_V%C3%A1chal>
- URL: <<http://docs.gimp.org/2.2/cs/gimp-tool-fuzzy-select.html>>
- URL: <<http://www.tutoriarts.cz/8-photoshop-cs5-vyberove-nastroje-1185#10>>
- URL: <<http://www.unipress.cz/index.php/cs/parametry-pdf/spadavka>>
- URL: <<http://www.unipress.cz/index.php/cs/slovník-pojmu>>
- URL: <http://digneff.cz/art/costim/retus_01.html>
- URL: <<http://lege.cz/typo/basker.htm>>
- URL: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Franti%C5%A1ek_%C5%A0torm>
- URL: <<http://lege.cz/typo/andulka.htm>>

11. Resumé

The topic of my diploma thesis is a set of author's books for children. The thesis consists of theoretical and practical part.

The theoretical part is focused on a current literature and illustrative version of a Gold Fish story. It is focused on history and the development of illustrations since its beginning until today. It is focused on current trends in children's books and textbooks and its effects on learning and perception of a child. In this context there are shown the examples of illustrations and their authors. The work analyzes the psychological aspects in the choice of illustrations. In particular it focuses on developmental psychology of children age 3–15.

The practical part creates three books that have a story about Gold Fish in common. Each book is intended for a different target group and therefore they are created by using different approaches.

The first "textile book" is intended for children since 3 years old. Its message is mainly haptic experience, game, development of imaginative ideas, and development of fine motor skills. The book is made of different textile materials.

The second book "The Workbook" is intended for children since 7 years old. Its aim is the development of a creativity, logic and exercising memory. The book includes two parts – text and tasks. The pictures are created by using vector graphic.

The third "Graphic Book" is intended for children since 9 years old. Its purpose is to develop abstract thinking. The illustrations were created by using the technique of printing textile collages.

The realisation of the practical part is its use in theoretical part in practice.

12. Obrazová příloha



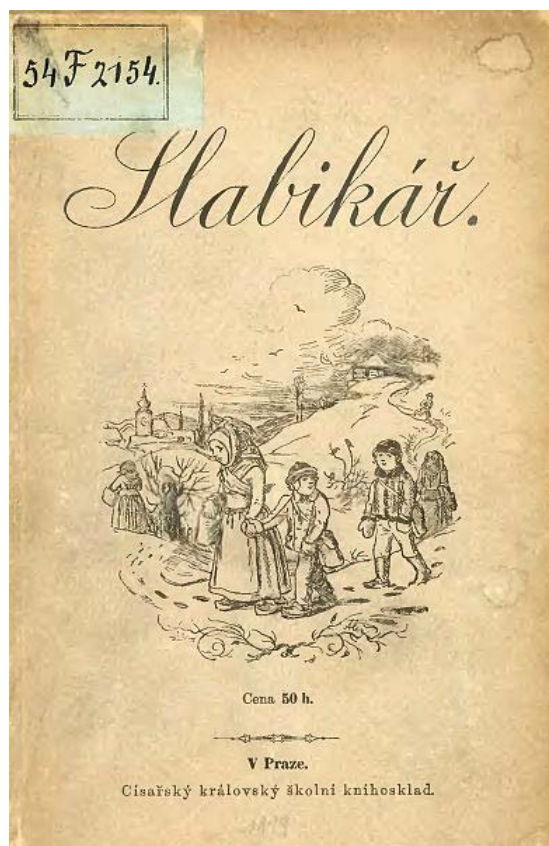
Obr. 1: ilustrace Dietera Müllera v pohádce O rybáři a jeho ženě



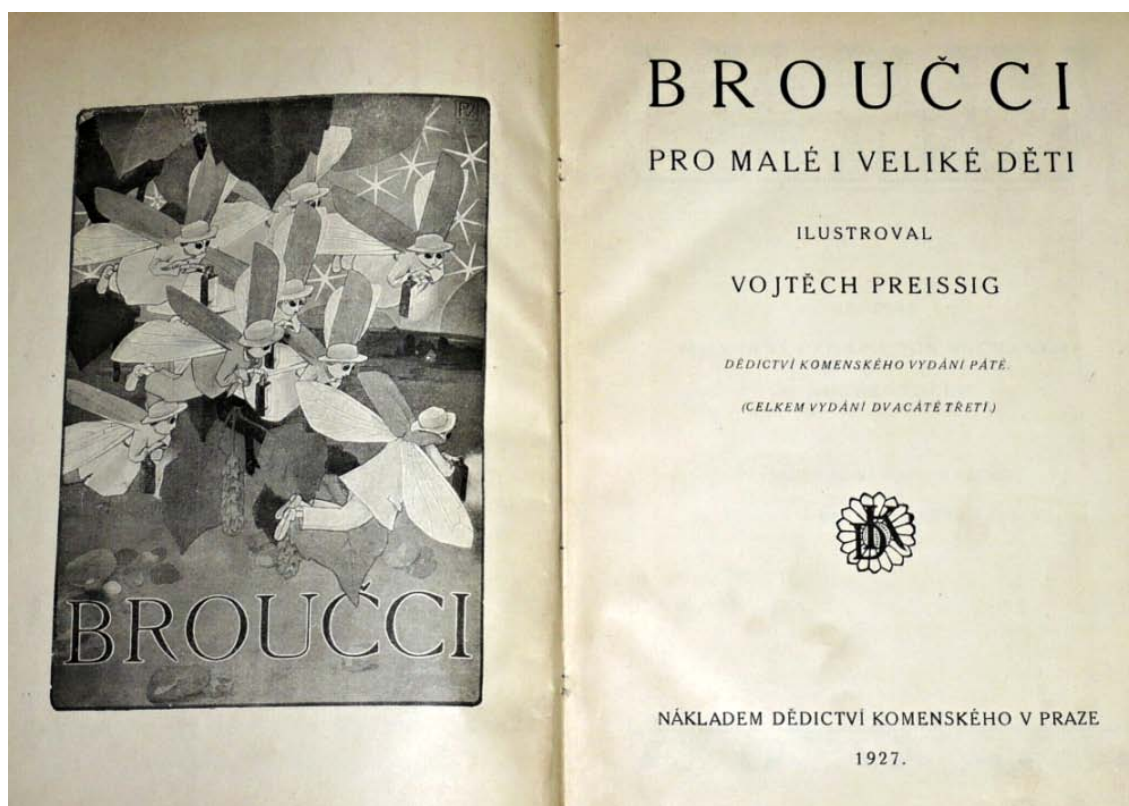
Obr. 2: ilustrace Jan Kubíček



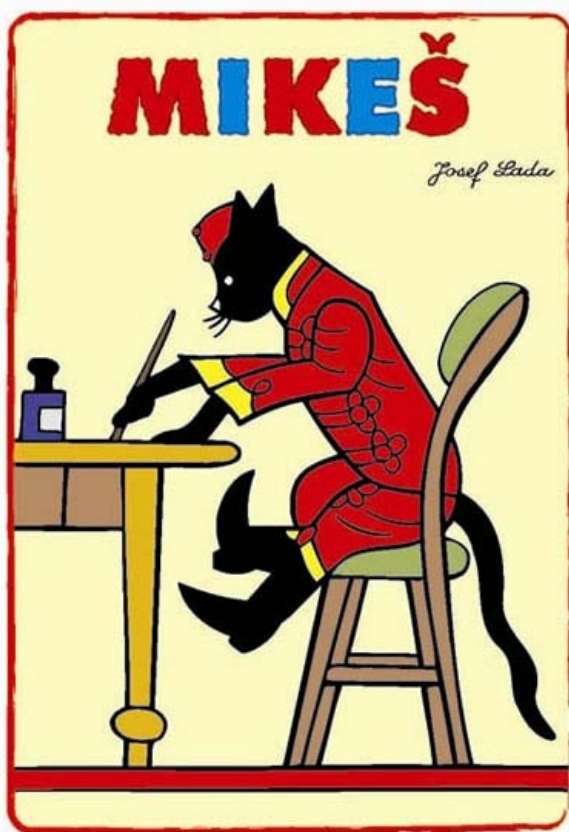
Obr. 3: ilustrace Jiří Trnka



Obr. 4: Mikoláš Aleš, zakladatel dětské české ilustrace, 1899



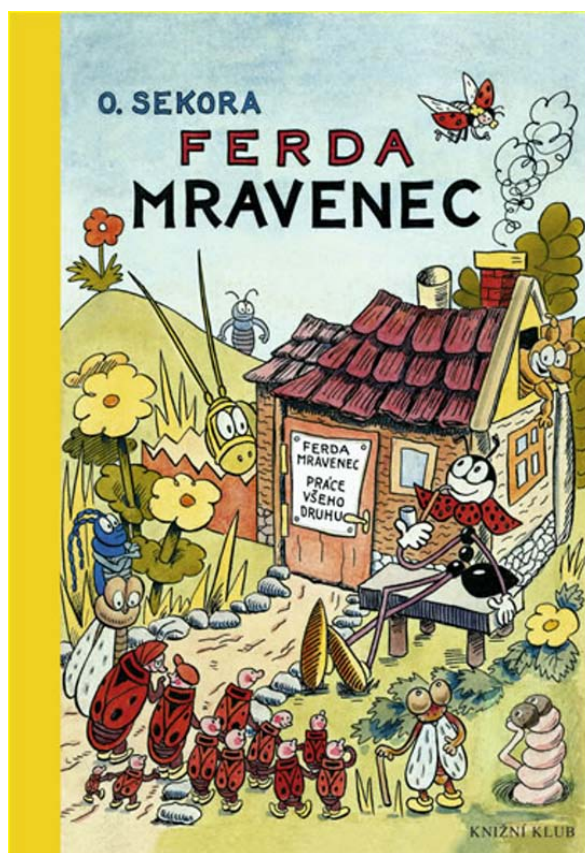
Obr. 5: Vojtěch Preissig, jako jeden z prvních kladl důraz na kompozici obrazu ve vztahu k písmu, 1903



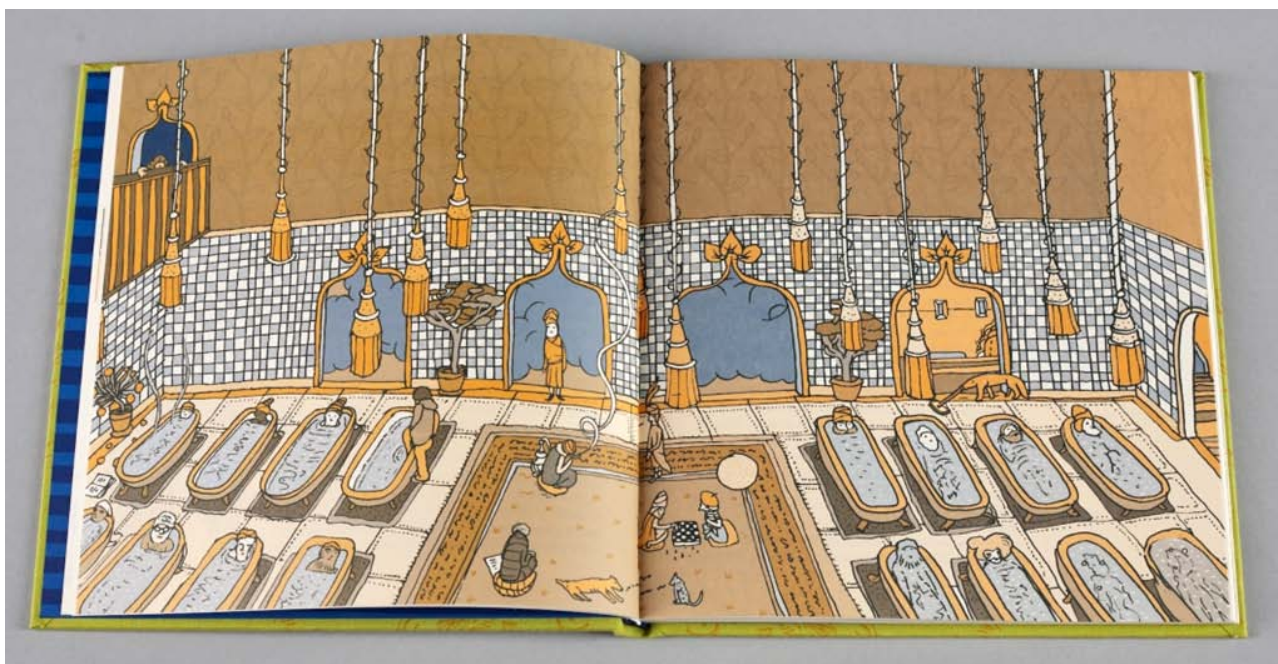
Obr. 6: Josef Lada, zakladatel moderní pohádky, 1934



Obr. 7: Josef Čapek, vytvořil typ současného dětského hrdiny z města, 1929



Obr. 8: Ondřej Sekora, představitel moderní pohádky, 1935



Obr. 9: ilustrace Juraj Horváth, Modrý tygr, 2005, nakladatelství Baobab



Obr. 10: ilustrace Chrudoř Valoušek , Mix přísloví, 2008, nakladatelství Baobab

„textilní knížka“



Obr. 11: výběr látek a doplňků, motiv moře, stupňování barevnosti i struktury materiálu



Obr. 12: výběr textilu, gradace bohatosti stavení



Obr. 13



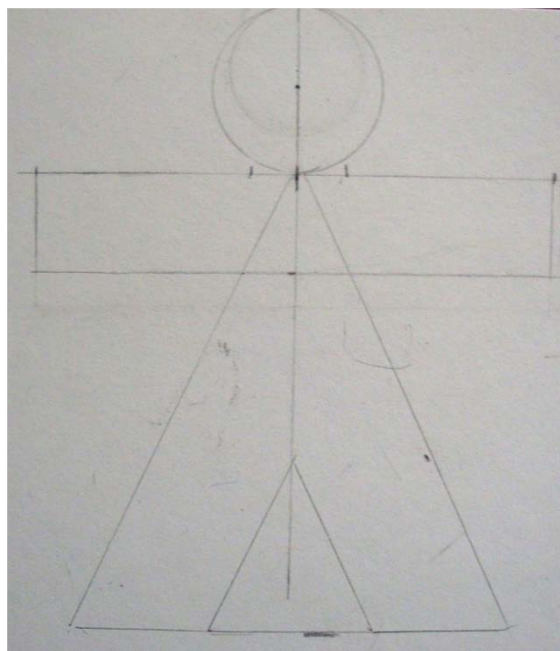
Obr. 14



Obr. 15: aranžování látek, hledání vhodné kompozice



Obr. 16: počáteční návrh postavičky, zjednodušení pomocí geometrizace tvaru



Obr. 17: konečný tvar figurky



Obr. 18: návrhy textilních aplikací na konečný tvar figurky



Obr. 19: definitivní podoba postaviček a rybek, aplikovaných do „textilní knížky“



Obr. 20: realizace některých stránek, ruční práce



Obr. 21: interaktivita (přesun figurek, zasouvání ryby do kapsy) a rozvoj jemné motoriky (zip, knoflík)



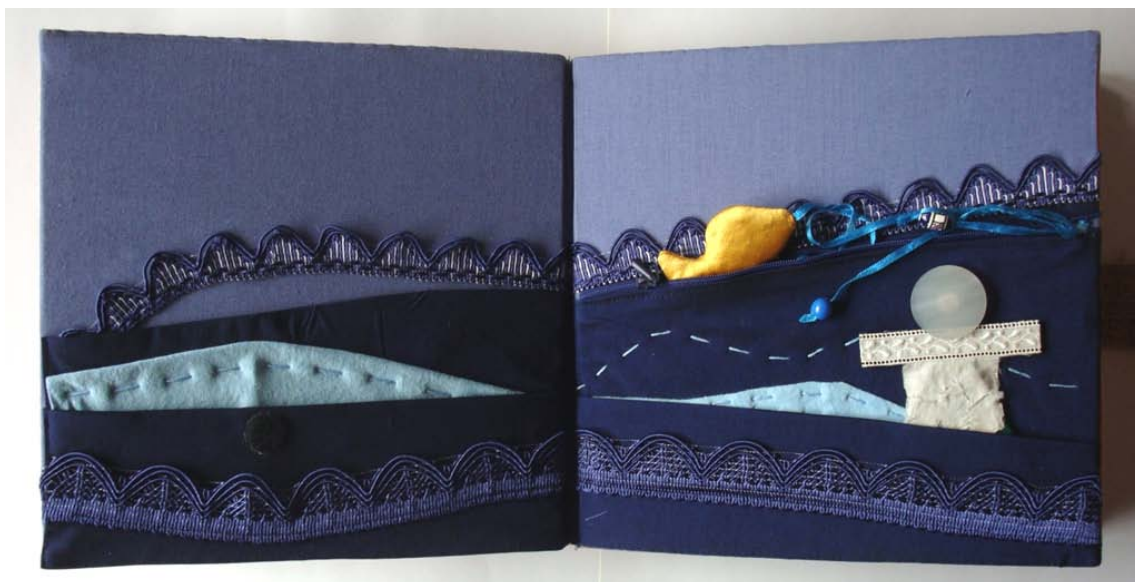
Obr. 22: hřbet knihy, polepený pytlovinou je široký 9 cm



Obr. 23: příběh začíná a končí životem v prosté chaloupce, stejný motiv dvakrát jinak



Obr. 24: po rozeptnutí knoflíku se v okně a ve dveřích skrývá překvapení



Obr. 25: v kapse na zip je schovaná zlatá ryбка, kterou lze zasouvat i do jiných textilních kapes

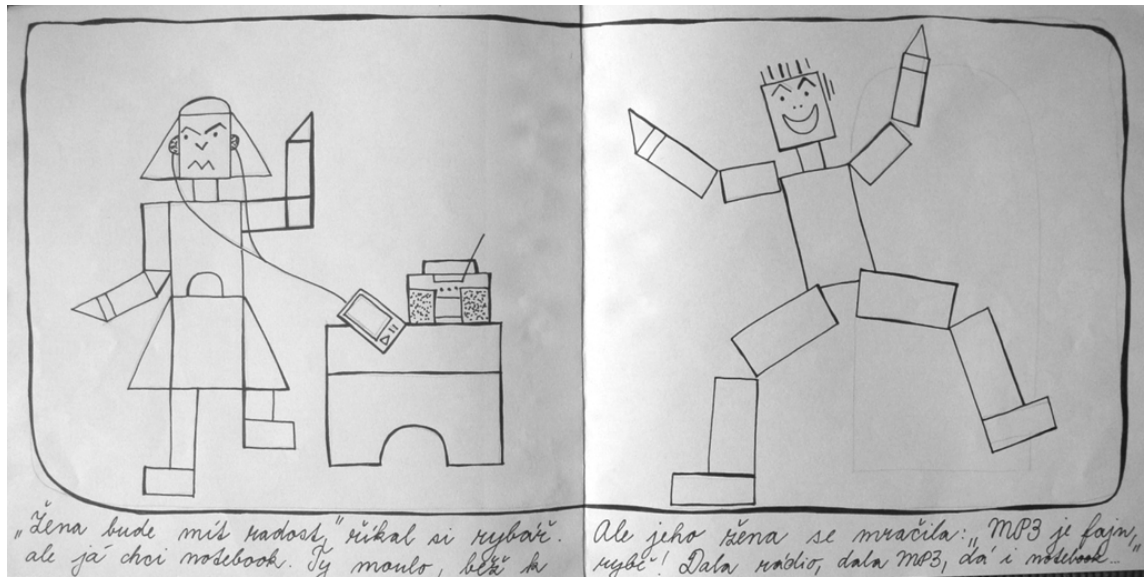


Obr. 26: interiér zámku, rybáře lze přesunout a připevnit na další suchý zip za závěs

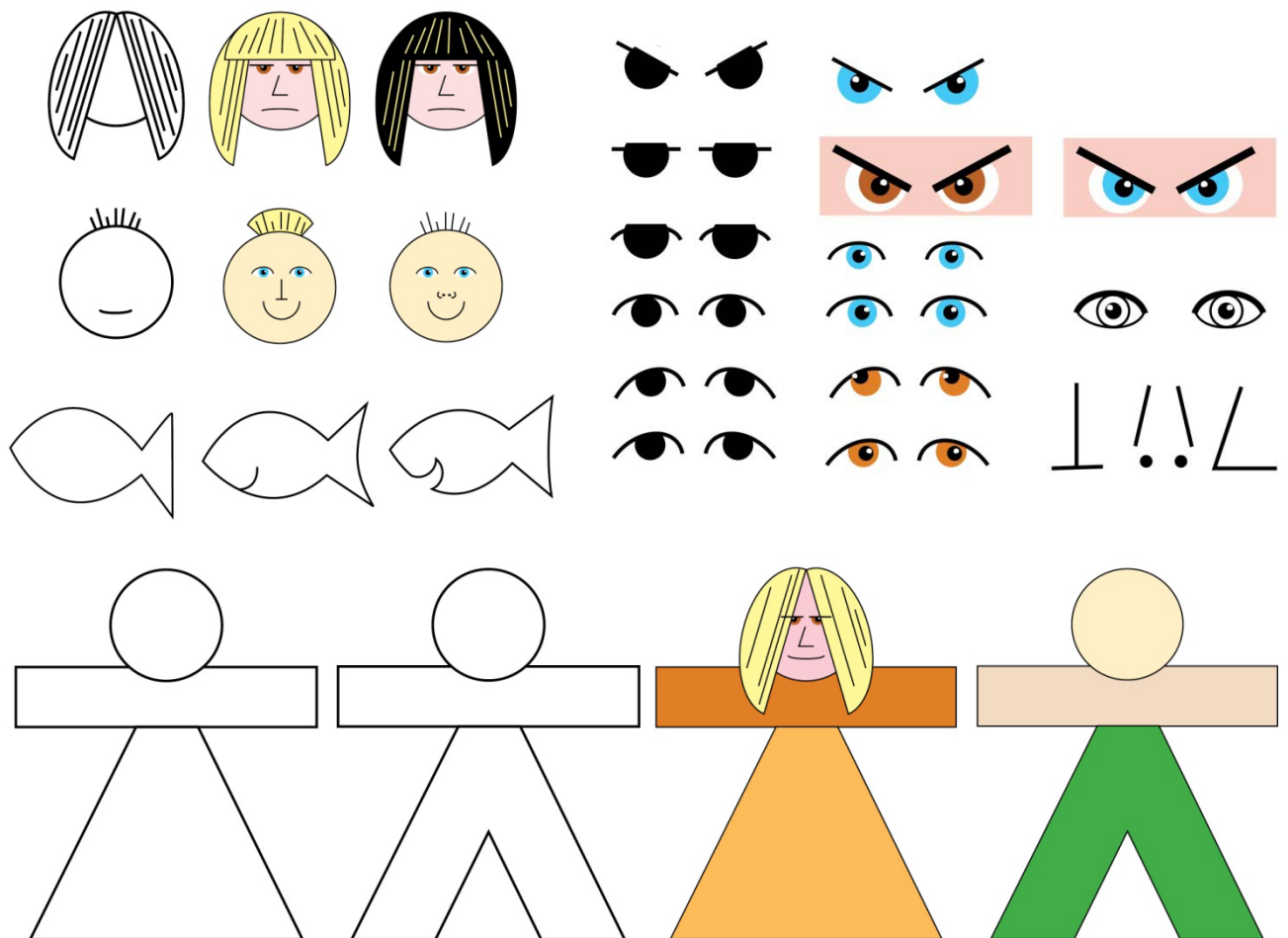


Obr. 27: obraz moře ze sametu a lesklé látky, odlišnost materiálů podporuje haptický zážitek

„pracovní sešit“



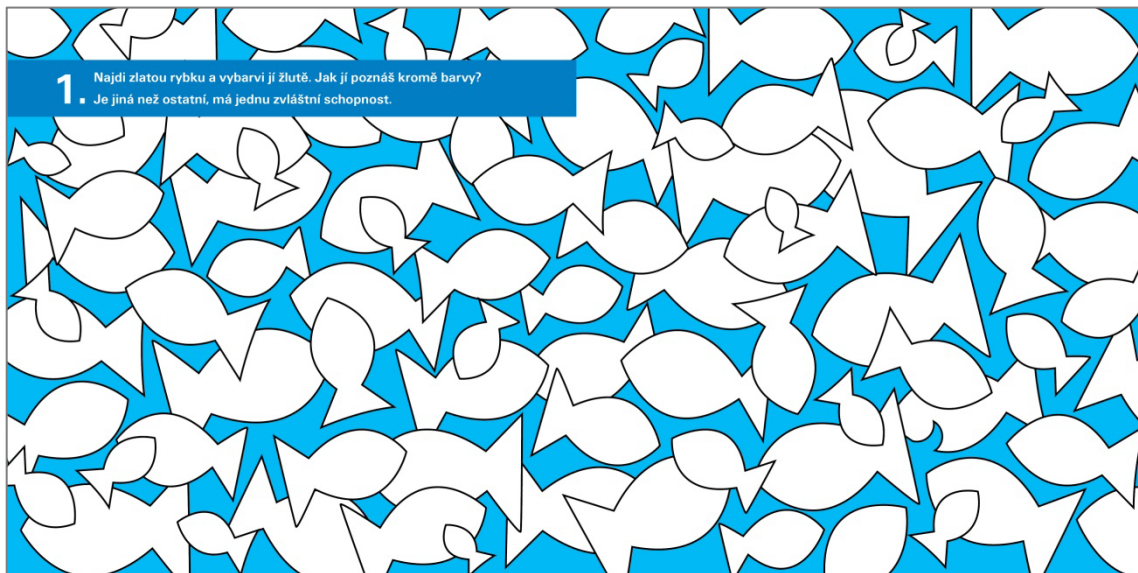
Obr. 28: počáteční návrhy ke knížce „pracovní sešit“, vývoj figurky, geometrizace vycházející z tvaru dřevěných kostek, vymýšlení alternativních přání, zapadajících do současnosti



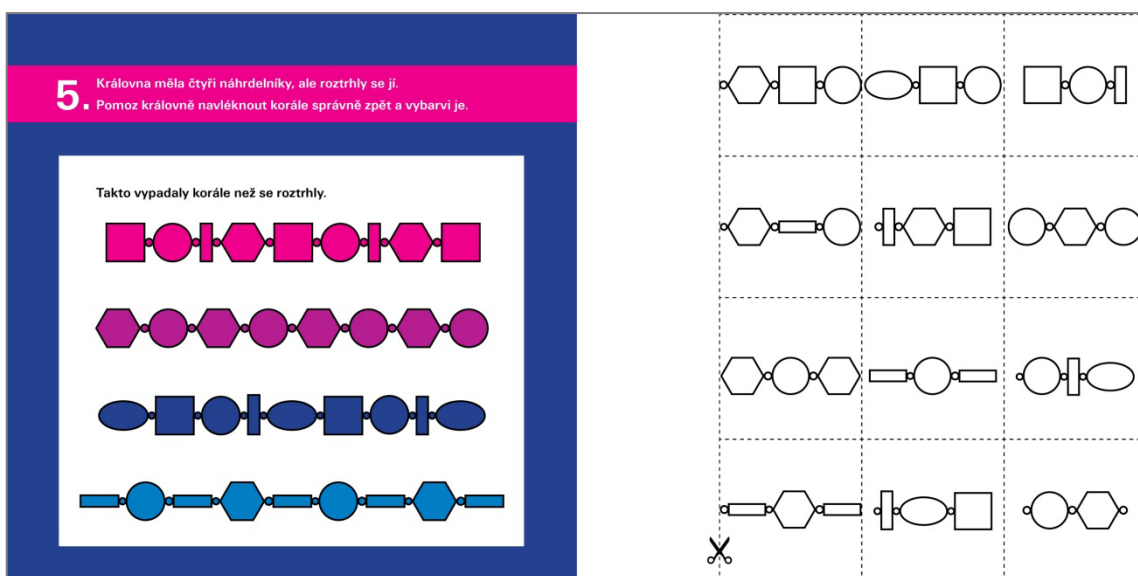
Obr. 29: stylizace postav, hledání výrazu v mimice obličeje rybáře a rybářky



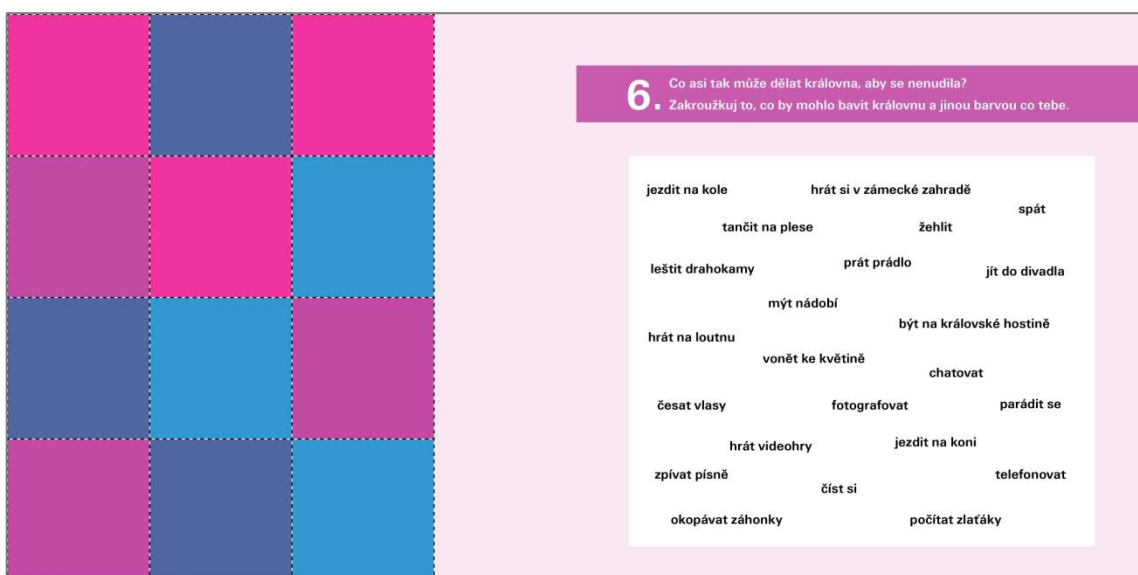
Obr. 30: text a úkoly jsou rozděleny do dvou sešitů, šitých ke dvěma rylům ve hřbetu obálky, čísla u textu pohádky odkazují na jednotlivé úkoly v pracovním sešitě



Obr. 31: děti cvičí zrak, ale také paměť a logické uvažování



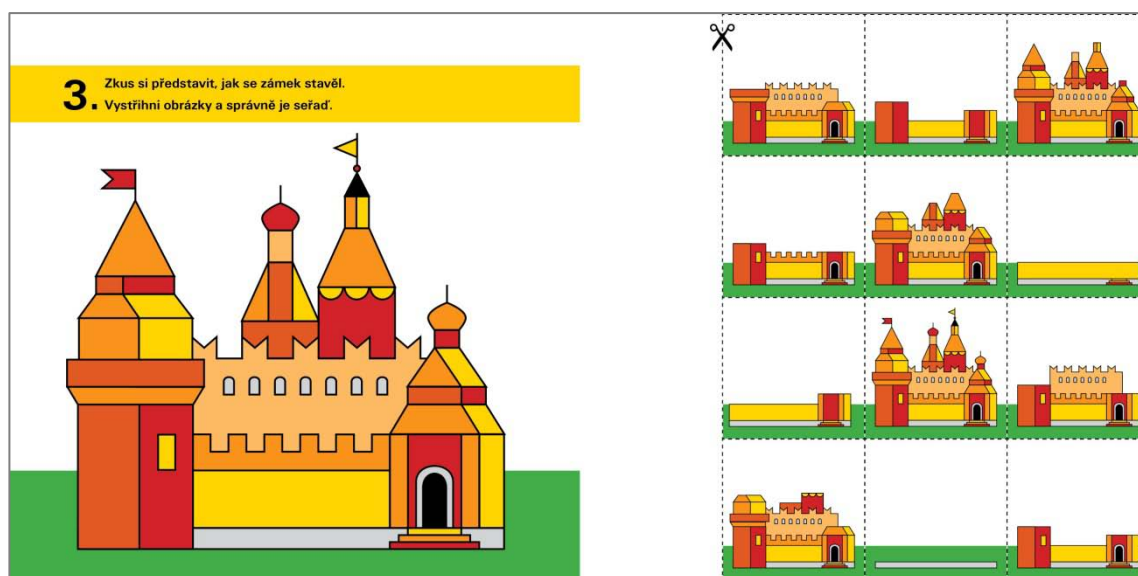
Obr. 32: nejnáročnější úkol na logické uvažování



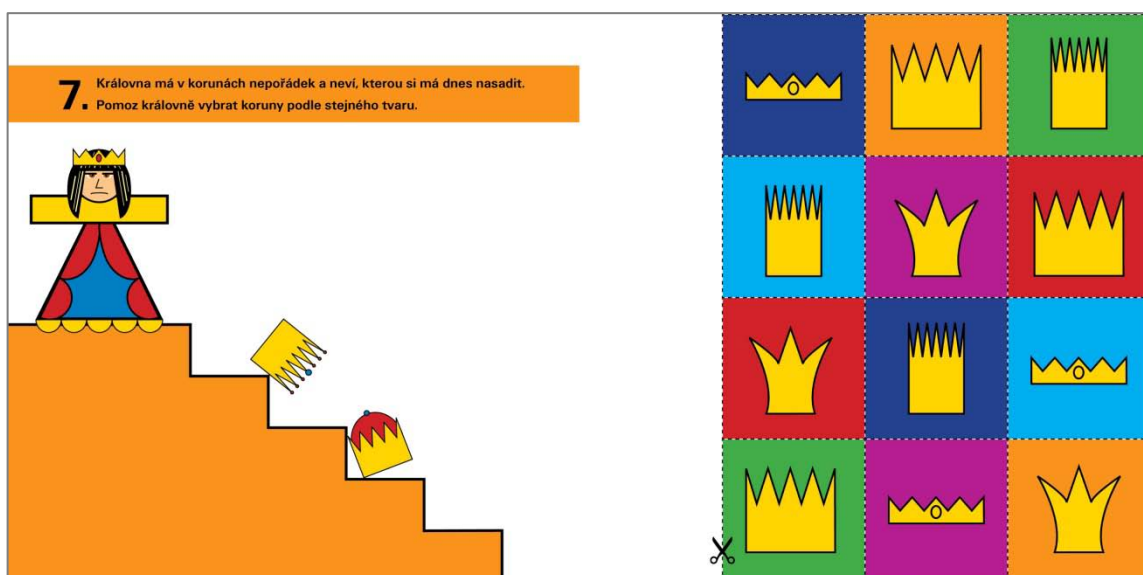
Obr. 33: na zadní straně kartiček je nápověda řešení v podobě barev nebo čísel



Obr. 34: úkol rozšiřuje slovní zásobu dítěte, má mezioborový přesah do českého jazyka



Obr. 35: rozvoj logiky – chronologické řazení obrázků v čase

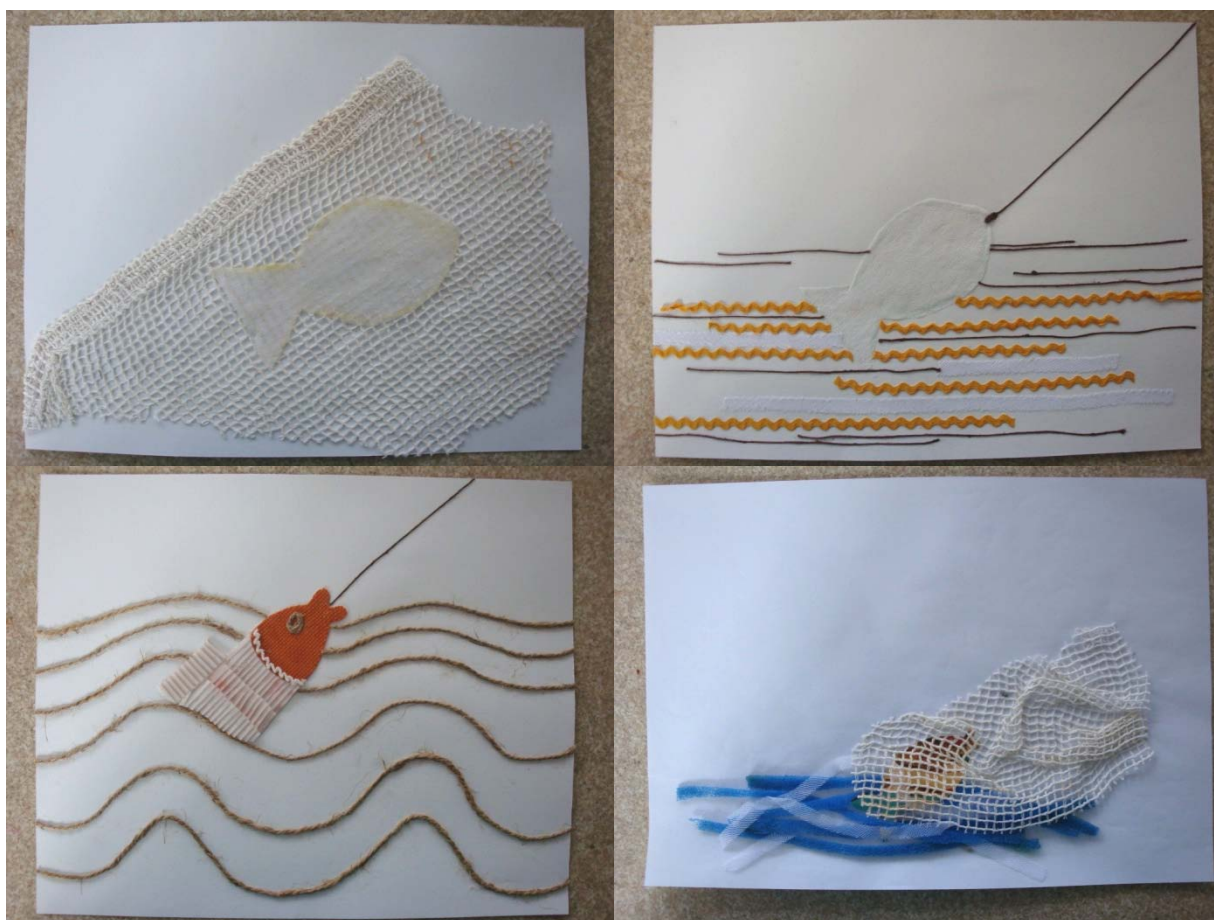


Obr. 36: rozdělení obrázků do skupin podle tvaru, barva je zde pouze doplněk

„grafická knížka“



Obr. 37: na základě skic jsem vytvářela textilní koláže, řešení prosáknutého lepidla přilepením alobalu



Obr. 38: tvorba matric téhož motivu, hledání formy výtvarného vyjádření



Obr. 39: vzorník látek, díky němu jsem si mohla při tvorbě matric vybrat látku dle potřebné struktury



Obr. 40: ukázky některých matric, abych docílila požadovaného čistého otisku z textilní koláže, byla jsem nucena matrice ostříhat kolem přilepeného materiálu, aby se barva nevytiskla na nežádoucích místech



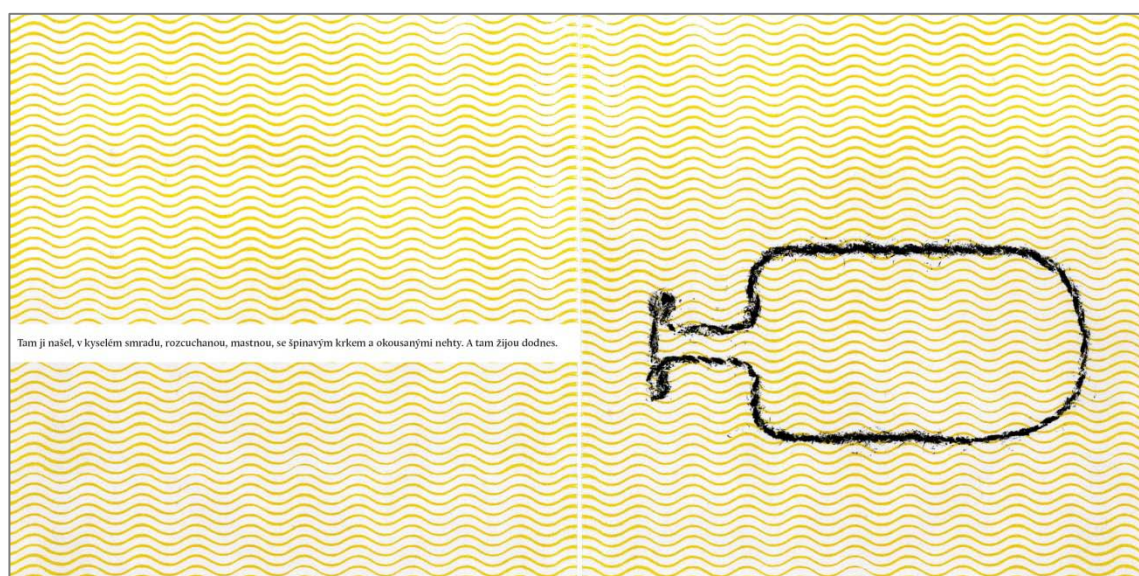
Obr. 41: práce v grafické dílně



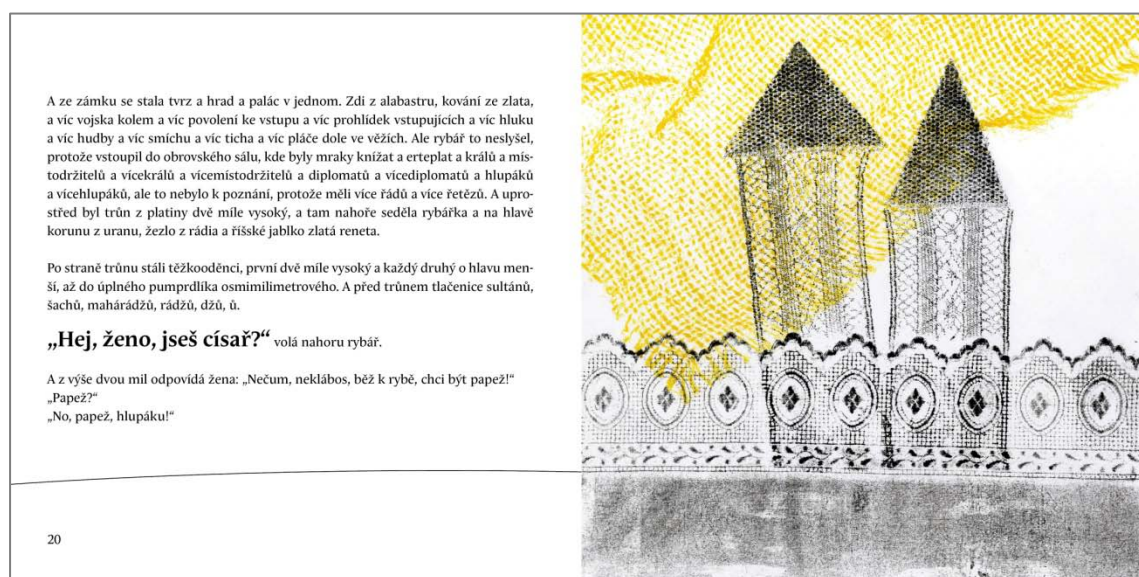
Obr. 42: tisk žluté barvy na černý papír sebou nesl několik komplikací, z důvodu špatné krycí schopnosti žluté barvy jsem musela přistoupit k alternativě sypání práškového pigmentu na čerstvý otisk, použití vatového tampónu se ukázalo jako nevyhovující, nanesení pigmentu jen na požadovaná místa a lehké zatřesení se projevilo jako mnohem efektivnější, na fotografii je patrný rozdíl



Obr. 43: obálka knihy, japonská vazba dle vzoru „účetní kniha“, opticky rámuje motiv lahve



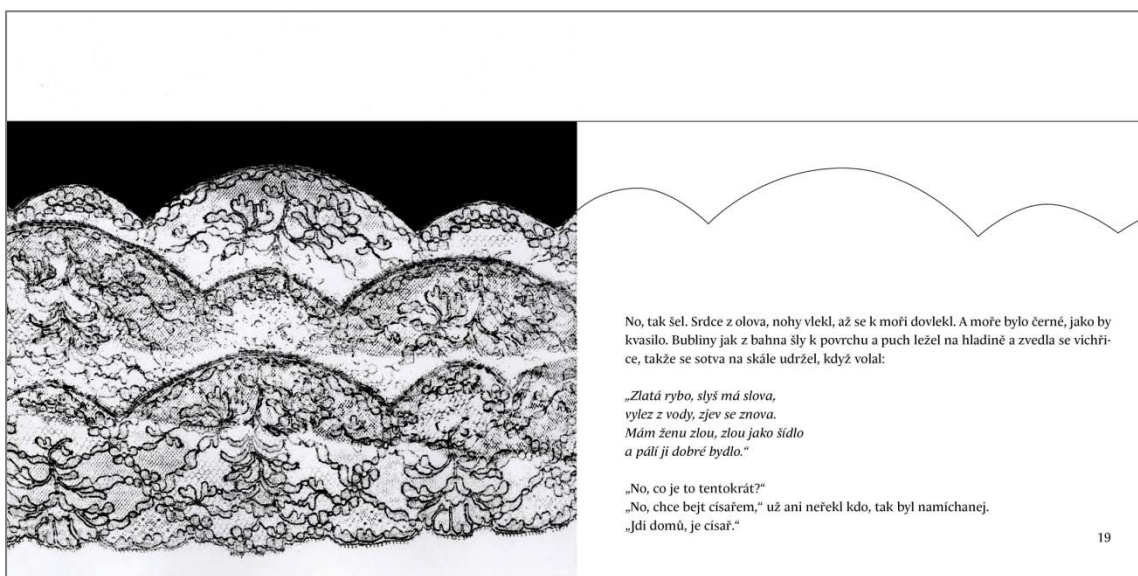
Obr. 44: motiv lahve se opakuje uvnitř knihy ještě dvakrát



Obr. 45: obraz je tištěn ze dvou matic, při tvorbě matic jsem často využila krajku a pytlovinu



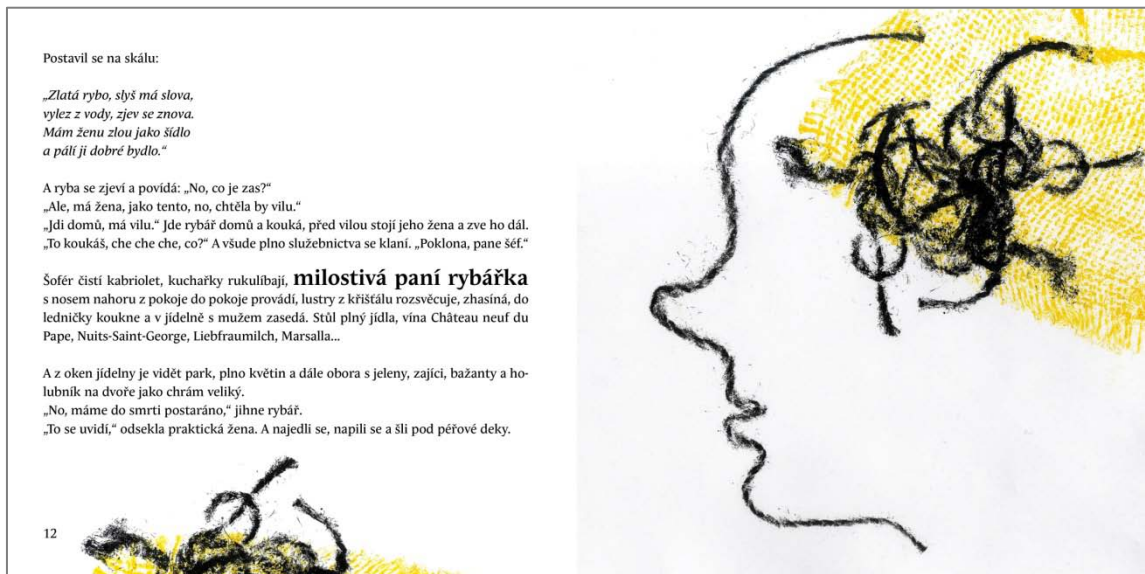
Obr. 46: text „pulsuje“ díky zvětšení některých slov nebo vět, které jsou v příběhu klíčové



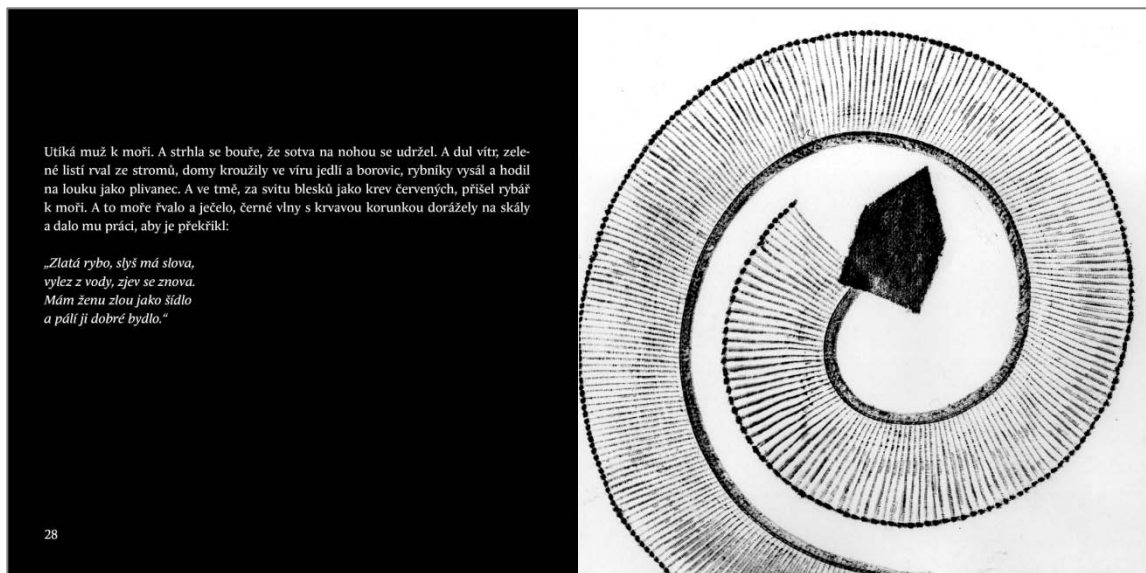
Obr. 47: tisk z krajky jsem doplnila černou plochou, vytvořenou vektorovou grafikou



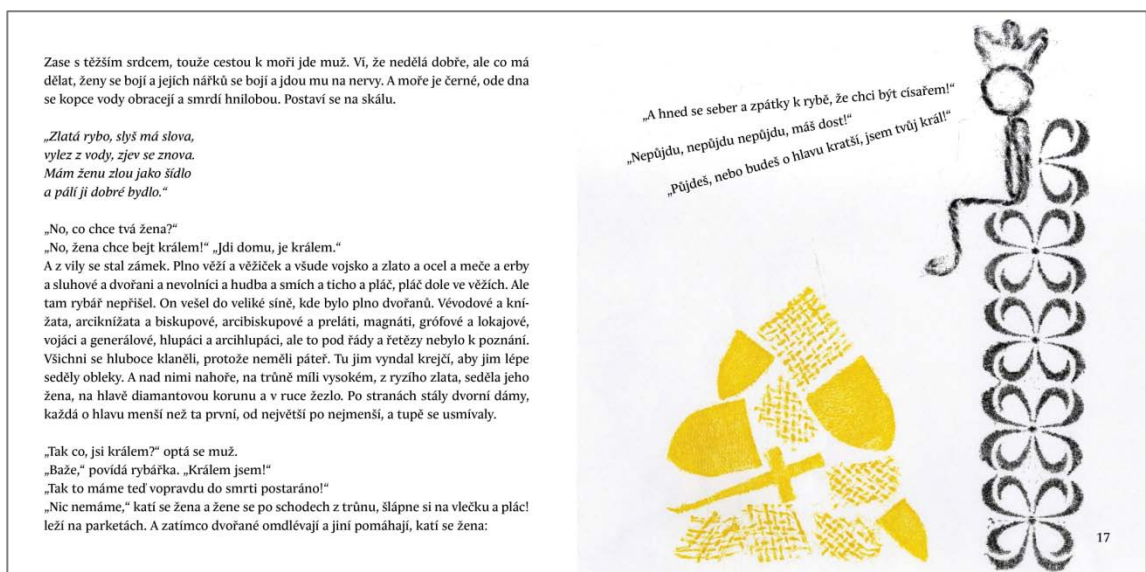
Obr. 48: tisk na žlutý papír ozvláštňuje celkový barevný rytmus knihy



Obr. 49: dalším materiálem, který jsem často využívala, byl přírodní provázek



Obr. 50: záměrně jsem nevytvářela popisné ilustrace z důvodu rozvoje abstraktního myšlení



Obr. 51: strana s ilustrací je oživena typografií



Obr. 52: finální podoba knih pro děti – textilní (od 3 let), pracovní sešit (od 7 let), grafická (od 9 let)



Obr. 53: finální podoba souboru autorských knih pro děti, patrné rozdíly ve velikosti a formě zpracování



Obr. 54: finální adjustace souboru autorských knih