

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

**DIGITÁLNÍ INTERAKTIVNÍ KNIHA NEBO ČASOPIS
CHROBÁKOVY TRAMPOTY**

BcA. Marcela Konárková

Plzeň 2015

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design

Specializace Ilustrace

Diplomová práce

DIGITÁLNÍ INTERAKTIVNÍ KNIHA NEBO ČASOPIS

CHROBÁKOVY TRAMPOTY

BcA. Marcela Konárková

Vedoucí

práce: prof. ak. mal. Jiří Barta

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2015

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Marcela KONÁRKOVÁ**
Osobní číslo: **D13N0161P**
Studijní program: **N8208 Design**
Studijní obor: **Ilustrace a grafický design, specializace Ilustrace**
Název tématu: **Digitální interaktivní kniha nebo časopis**
Zadávací katedra: **Katedra designu**

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

Minimální rozsah prací

Počet: minimálně 10 stran knihy.

Formát: vyplývá v průběhu realizace.

Popis realizace: vytvoření digitální knížky pro děti dle vlastního příběhu s interaktivními prvky.

Výstup: digitální interaktivní kniha pro děti.

Průběžné plnění úkolů dle pokynů vedoucího práce (a příp. konzultanta, je-li stanoven) a pravidelné konzultace do termínu odevzdání práce 1 x týdně v rámci semináře ke kvalifikační práci.

Postup realizace

1) září - Teoretická část práce: (bod 1. 3. uvědomit si, kdo jsem, odkud přicházím, kam směřuji dříve, nežli začnu pracovat). Z toho vyplývá výběr tématu a cíl práce. Praktická práce - sběr materiálů a průběžné intenzivní studium zdrojů.

2) říjen - Předložení řady skic a variant řešení.

3) listopad, prosinec - Varianty pracovní verze, volba nejvhodnější varianty, průběžná práce na praktické části závěrečné práce.

4) leden, únor - Předložení adekvátně rozpracované praktické části závěrečné práce, předložení rozpracované teoretické části závěrečné práce v souladu s doporučenou osnovou (pro udělení zápočtu).

5) březen - Realizace výsledného projektu, předložení pracovní verze kompletní teoretické práce.

6) duben - Finalizace a odevzdání: (finalizace projektu, dokončení teoretické i praktické části práce, příprava prezentace, odevzdání obou částí práce pro udělení zápočtu).

Obhajoba

červen - Obhajoba + ve stanoveném ateliéru prezentace kvalifikační práce na CD/DVD (v podobě pro tisk)

Rozsah grafických prací: **vyplyne ze zpracování DP**

Rozsah pracovní zprávy: **min. 15 normostran textu**

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

DE SAINT - EXUPÉRY, Antoine. *Malý princ: Velká obrazová kniha.* Praha: Albatros, 2013. ISBN 978-80-00-03156-9.

ERLBRUCH, Wolf. *Příšerný večírek.* Praha: Scientia, 2004. ISBN 80-7183-330-4.

HOLZWARTH, Werner, ERLBRUCH, Wolf. *O krtkovi, který chtěl vědět, kdo se mu vykalkal na hlavu.* Praha: Volvox Globator, 2009. ISBN 978-80-7207-726-7.

LIPUS, Radovan. *O Smutné továrně.* Praha: Meander, 2013. ISBN 978-80-87596-20-3.

ŠAŠEK, Miroslav. *To je Paříž.* Praha: Baobab, 2013. ISBN 978-80-87060-69-8.

Vedoucí diplomové práce: **Prof. akad. mal. Jiří Barta**

Katedra výtvarného umění

Konzultant diplomové práce: **MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.**


Katedra výtvarného umění


Datum zadání diplomové práce: **31. května 2014**

Termín odevzdání diplomové práce: **30. dubna 2015**



L.S.


Doc. akad. mal. Josef Mištera
děkan


Doc. akad. mal. František Steker
vedoucí katedry

V Plzni dne 12. března 2015

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

.....

podpis autora

Plzeň, duben 2015

Ráda bych na tomto místě poděkovala svému vedoucímu diplomové práce prof. ak. mal. Jiřímu Bartovi a konzultantovi MgA. Vojtěchu Domlátilovi, za jejich ochotu, pomoc a cenné rady při realizaci mé diplomové práce.

Dále bych chtěla poděkovat všem, kteří se na mé knize podíleli svými odbornými znalostmi. Jmenovitě to byli programátor Ondřej Paška, zvukař Jiří Gráf, hudebník Jakub Plachta a předčítač Pavel Liška.

Za konzultace teoretické části mé diplomové práce srdečně děkuji PhDr. Iljovi Šedovi.

V neposlední řadě bych chtěla poděkovat své rodině za jejich veškerou podporu po celou dobu mého studia. Poděkování patří také mému příteli za jeho trpělivost a oporu.

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	1
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	4
3	CÍL PRÁCE	7
4	PROCES PŘÍPRAVY	8
4.1	HLEDÁNÍ NÁMĚTU	9
4.2	SKICOVÁNÍ	10
4.3	BROUCI.....	12
5.	PROCES TVORBY	14
5.1	STORYBOARD	14
5.2	ANIMOVÁNÍ	15
5.3	POSTPRODUKCE	15
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	17
7	POPIS DÍLA	19
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	20
9	SILNÉ STRÁNKY	21
10	SLABÉ STRÁNKY	22
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	23
	A) Knižní a periodická literatura	23
	B) Internetové zdroje	24
12	RESUMÉ	26
13	SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH	27
13.1	Předchozí práce a inspirační zdroje	27
13.2	Skici a koncepce knihy	28
13.3	Příklady digitální interaktivních knih	28
13.4	Finální kniha	29

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Mé první setkání s Fakultou designu a umění Ladislava Sutnara (tehdy ještě Ústavem umění a designu) proběhlo v rámci letní školy ArtCamp v roce 2007, kdy jsem absolvovala kurz figurální kresby. Zde jsem se rozhodla, že toto je škola, kde chci rozvinout své dovednosti, získat nové zkušenosti a učit se od profesorů, kteří mi mají co předat. Následovalo absolvování tzv. nultého ročníku v rámci kurzů Celoživotního vzdělávání, po kterém jsem navázala na prezenční bakalářské studium, obor Mediální a didaktická ilustrace. Dále jsem pokračovala v magisterském oboru Ilustrace a grafický design. Během mého šestiletého studia na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara jsem realizovala několik semestrálních a klauzurních prací. Většinou se jednalo o ilustrace k různým typům knih, především pro děti (báseň *Týden* od Radka Malého, báje *Odysseus a Kyklópy*) ale vyzkoušela jsem si také realizaci několika komiksů (*O Aleši Hrdličkovi*, *O Janu Pernerovi*, *O Plzeňských domovních znameních*), tvorbu interaktivních knih (*Moje Choceň*, *Galerie aneb Arturovo dobrodružství*, *Ladislav Sutnar - inspirace dětem*), ale také knih autorských (*Jeden den mouchy*, *Botka a Lotka*, kniha beze slov - *Vlese*). Naskytlo se mi také několik příležitostí pracovat na projektech v oblasti grafického designu a dalších oborech výtvarného umění, jako je například malba, volná grafika, či klasická fotografie. Měla jsem možnost podílet se na mnoha výstavách a akcích spojených s Plzní (například malování laviček pro projekt *Lavičky Plzeň 2013/2014*, interaktivní tabule v *Open air galerii* ve Štruncových sadech, výstava v rámci akce *Prkna neprkna*, nástěnná malba a výstava v centru *Sanaplasma*, či ilustrace ke knihám *Pověsti z míst tajemných i kouzelných* a *letáček pro pivnici U Salzmannů*).

Z mimoškolních aktivit, kterým se ráda věnuji, bych uvedla například realizace zakázek na ilustrace, grafickou úpravu či tvorbu logotypů. Dále je to pořádání výtvarných workshopů pro děti v rámci festivalu *Děti, čtete?*,

organizovaným nakladatelstvím Meander¹, který se koná v Praze na Den dětí a letos proběhne již jeho šestý ročník. Zabývám se také výrobou autorských sešitů či ručně šitých kabelek a polštářů. Za cennou zkušenost považuji i svou studijní stáž v rámci programu Erasmus na Univerzitě umění v Poznani během zimního semestru roku 2013. Bylo to pro mne zajímavá zkušenost a skvělá možnost poznat jiné studijní prostředí, nové přístupy profesorů, ale hlavně příležitost seznámit se s jinou kulturou a národem, který mě velice mile překvapil svou přátelskostí a pohostinností. Vytvořila jsem zde několik autorských knih různými technikami, které obohatily mé dosavadní zkušenosti a přístupy ke knize (např. *Wesoła Gromadka*, *Ieporelo Poznań*, *Minivědazín*, či plakátový remake mistrovských děl do současné „digitální doby“).

Měla jsem také to štěstí, že mi byla vydána má bakalářská práce pod titulem *Naše Choceň: nevšední procházka městem*² nakladatelstvím Flétna v roce 2012, přičemž se mi naskytla zároveň možnost vidět, co takové vydání knihy obnáší za přípravu a poté náročnou realizaci složenou z mnoha dílčích úkonů. Tyto zkušenosti jsem zúročila při přípravě mé další knihy k publikování, která by měla vyjít v květnu tohoto roku (viz níže strana 4).

Přála bych si, aby se mi podařilo najít uplatnění v oboru, který mě nejvíce baví a naplňuje, a tím je právě tvorba pro děti a veškerá kreativní činnost s tím spojená. Během svého studia jsem se ujistila v tom, že je to oblast, kde se cítím nejlépe, a kde mohu nejvíce uplatnit svůj hravý přístup k práci a sama být vlastně stále dítětem. Snažím se, aby mé práce byly pestré a vždy odpovídaly svou formou danému účelu. Mám ráda nové výzvy a zkoušení nových postupů, výtvarných technik i nových technologií, které posouvají mou tvorbu dál. Mám vždy za cíl volit pro každé dílo originální způsob provedení nebo ho obohatit o interaktivitu, didaktickou funkci či

¹ Nakladatelství Meander [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.meander.cz/>

² KONÁRKOVÁ, Marcela. *Naše Choceň: nevšední procházka městem*. Vyd. 1. Ústí nad Orlicí: Flétna, 2012, [38; 8] s. ISBN 978-80-904947-3-2.

propojení s jiným médiem. Asi mám podvědomě potřebu stále zůstat v dětském pozitivním světě, který nemá zábrany, kde si můžu hrát a doufat, že tím oslovím i dospělé. Ztotožnila jsem s výrokem Steva Jobse, který řekl: „Jediný způsob, jak dělat skvělou práci, je milovat to, co děláte.“³

Celé mé studijní období pro mne bylo velkým přínosem, a to především pro získání nespočtu nových poznatků, rozvinutí znalostí v oblasti umění, možností vyzkoušet si různé přístupy k tvorbě, ale také spoustou příležitostí realizovat zajímavé projekty a setkat se s mnoha inspirativními lidmi. Když se teď ohlédnu o několik let zpět a zhodnotím svou dosavadní práci, vidím na sobě velký pokrok, a to nejen z hlediska dovedností, ale také rozvinutí mé osobnosti a připravení se na budoucí povolání.

³ Steve Jobs [online]. [cit. 2015-04-1]. Dostupné z: <http://www.businessanimals.cz/ba/clanky/steve-jobs/>

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Rozmýšlení nad tématem mé diplomové práce pro mne nebylo příliš složité. Zvažovala jsem především, kam jsem došla na své studijní cestě a jakým směrem se chci dále ubírat. Jasno jsem měla v tom, že má výstupní práce bude kniha. Za dobu svého studia jsem měla možnost vyzkoušet si mnoho možností jakým způsobem knihu vytvořit. Postupem času u mě ale sílila tendence posouvat klasickou podobu knihy někam dál a propojovat ji s hrou. Vytvořit vazbu se čtenářem tak, aby si z ní odnesl maximální zážitek. Nejvíce se tato tendence asi poprvé projevila u mé bakalářské práce s názvem *Knihy ilustrovaných zajímavostí o jednom městě*. Bylo to město Choceň, ze kterého pocházím. Knihu jsem pojala jako jakousi procházku se zastávkami u míst, které jsou mi blízké a pro občana i návštěvníka zajímavé, a obohacovala jsem je o interaktivní prvky s daným tématem spojené. Tato knížka byla vydána pod titulem *Naše Choceň: Nevšední procházka městem*⁴ a měla to štěstí, že se mohla dostat mezi místní rodáky, kterým tak snad podala nový pohled na toto malebné město. Další pro mne velice důležitou prací byla realizace autorské pop-up knihy pro děti. Já jsem si zvolila téma české výtvarné umění, které jsem chtěla přiblížit dětem. Vznikla tak interaktivní knížka s názvem *Galerie aneb Arturovo dobrodružství*⁵, kde hlavní hrdina putuje obrazy a zažívá zde různá dobrodružství. Tato má kniha zaujala šéfredaktorku nakladatelství Meander a rozhodla se ji vydat. Oslovili jsme i nakladatelství Národní galerie v Praze, které souhlasilo s koedicí a mohla započít přípravu knihy k vydání. Bylo to pro mne obrovské štěstí a radost. Vydání se však z důvodu náročnosti knihy protáhlo na dva roky a já jsem se na něm úzce podílela. Bylo nutné najít vhodnou tiskárnu, která bude schopna knihu realizovat. To se zpočátku zdálo jako nadlidský úkol a zvažovali jsme i výrobu v Číně. Naštěstí jsme nakonec jednu objevili nedaleko Plzně, v Domažlicích. Poté bylo velkým úkolem získat finance na vydání, které je

⁴ Příloha 1

⁵ Příloha 2

velice nákladné vzhledem k převážně ruční výrobě knihy. Dále jsme museli zajistit souhlasy všech dědiců a nositelů práv k obrazům použitých v knize. Vše se naštěstí podařilo a kniha by měla vyjít v květnu tohoto roku.

V roce 2013 jsem se zúčastnila kurzu Storytelling for animation v Litomyšli. Byl to skvělý intenzivní týden, kde jsem se dozvěděla mnoho užitečných rad, jak hledat námět a konstruovat příběh. Kurz vedl úžasný Isaac Kerlow⁶, který pracoval pro společnost Disney v Los Angeles jako filmový a herní tvůrce. A byl to právě on a další účastníci kurzu, převážně animátoři, kteří mě velice inspirovali svou tvorbou a také vnukli nápad realizovat mou „pop-up Galerii“ jako animovanou digitální knížku. Vzhledem k tomu, že vydání knihy nakonec dopadlo úspěšně, z nápadu digitalizovat ji, posléze sešlo. Nicméně mě to přinutilo zajímat se o tento obor více. Vždy jsem práci animátorů velice obdivovala a nechápala jejich obrovskou trpělivost a schopnost oživit kresbu či loutku. Bylo to pro mne vlastně něco jako kouzlo. Řekla jsem si ale, že je to skvělá možnost jak propojit knihu s interaktivními prvky a oživit ilustrace tak jak je to částečně i v pop-up knihách. Uvědomuji si i rychlý vývoj digitálních médií a potřebu trhu, který si klade stále vyšší nároky.

Jedním ze silných faktorů, který mě také velice ovlivnil, je zájem a sympatie ke kanálu české televize pro děti „Děčko“. Ten má na svém webu⁷ mimo mnoha seriálů, pohádek a večerníčků také edukativní pořady pro děti a s nimi spojené hry. Ty děti nenásilnou formou učí a dávají jim nové poznatky o daném tématu, kterému se pořad věnuje. Vedle nich tu jsou také animované knížky, které si děti mohou číst samy nebo nechat vyprávět. Vzhledem k tomu, že mám kolem sebe v rodině malé děti, vím, jak jsou dnešní děti náročné a vyžadují stále více zábavy, akce, interakce, aby se mohly samy do hry a příběhu zapojit. I ti nejmenší už dokáží ovládat digitální věci mnohdy lépe než dospělí.

⁶ Isaac Kerlow [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.kerlow.com/>

⁷ Děčko [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://decko.ceskatelevize.cz/hry>

Proto jsem se při volbě mé diplomové práce rozhodla, že vytvořím dílo, které bude navazovat na mé předchozí práce, posune mě dál a získám s ní nové dovednosti a vědomosti. Vybrala jsem si téma Digitální interaktivní kniha, ve kterém budu moci využít vše to, s čím jsem pracovala ve svých předchozích dílech (text, ilustraci, interakci), ale v nové podobě. Nechci se tímto odvracet od papírové knihy, jejíž vůni a haptický zážitek při listování stránek nemůže nic nenahradit. Stále zůstanu milovnicí knih a nadšenou ilustrátorkou s tužkou a skicákem v ruce, která neodolá při žádné návštěvě knihkupectví či antikvariátu a odnese si s sebou další unikátní kousek do své knihovny. Zvolené téma mé práce vidím však jako skvělou příležitost realizovat své nápady a myšleny o jiné podobě knihy, udělat z ní hru, zábavu, kde budou moci mé obrazy ožít.

3. CÍL PRÁCE

Chtěla bych, aby má diplomová práce byla vrcholem mé dosavadní tvorby, šestiletého studia na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara. Tato škola prošla za dobu své existence mnoha změnami a změnila i nás, své studenty. Ráda bych v tomto díle zúročila všechny své dosavadní zkušenosti, znalosti a dovednosti, které mi studium na této škole dalo. Zároveň je to práce na něčem, co mě zajímá, baví a mohu se na ní naučit věci nové. Velice mě také lákala práce v týmu, protože již na začátku bylo počítáno s tím, že se na tomto díle bude podílet více lidí, např. animátor, programátor, zvukař, atd., jejichž znalosti bych nemohla zastoupit. Přišla mi také velice zajímavá možnost spojení několika oborů, která tato práce nabízí - ilustrace, animace, postprodukce, IT technologie.

V rámci přípravy a rozmyšlení nad tématem jsem brala v potaz také to, co je již vytvořeno, a jaké typy digitálních knížek náš trh již nabízí. Mou snahou bylo přijít s něčím novým a originálním. Za cíl jsem si dala vytvořit knihu, která by byla atraktivní po výtvarné stránce, měla zajímavý příběh, stala se pro děti hrou a zábavou, něco si z ní odnesly a stále se k ní vracely.

4. PROCES PŘÍPRAVY

V rámci přípravy na mou diplomovou práci jsem se začala více zajímat o animaci a chtěla jsem vědět, co takovýto náročný obor obnáší. V létě roku 2014 jsem se proto přihlásila do mezinárodní letní umělecké školy ArtCamp v Plzni a absolvovala zde kurz Animace u Vojtěcha Domlátila⁸, asistenta pana profesora Jiřího Barty⁹. Byl to pro mě skvělý zážitek, při kterém jsem si mohla na vlastní kůži vyzkoušet, jak taková animace vzniká. Z tohoto důvodu jsem také začala navštěvovat od začátku zimního semestru roku 2014 hodiny animace, taktéž u V. Domlátila, kde jsem se v rámci přednášek mohla dozvědět, jak vzniká animovaný film, digitální kniha či hra. Měla jsem tak základní znalosti o tom, jaký je proces vzniku animovaného díla.

Jak jsem již zmiňovala výše, zpočátku jsem zamýšlela, že se na tomto díle bude podílet více lidí z různých oborů, včetně animátora. Avšak poté, co jsem se k animaci dostala blíže, měla jsem jasno v tom, že upustím od prvotního záměru požádat nějakého animátora, aby mé ilustrace „rozhýbal“, ale že se pokusím naučit základy tohoto náročného uměleckého oboru a zkusím se podílet na své knize nejen jako autor textu a ilustrací, ale i animací.

Snad to ode mne nebylo příliš troufalé, avšak přistupovala jsem k tomuto oboru s úctou a sama jsem poznala, že naučit se tomuto řemeslu nelze ze dne na den, ba ani z měsíce na měsíc. Snažila jsem se ale osvojit si tuto výtvarnou techniku jak nejvíce jsem byla v tak krátkém čase schopná. Bylo to především díky skvělému vedení pana profesora J. Barty, jeho

8 MgA. Vojtěch Domlátil - Diplomoval na VŠUP v Praze animovaným seriálem pro děti Kuchyňské pohádky. Je asistentem v ateliéru Animované a interaktivní tvorby na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara v Plzni. Věnuje se animaci, psaní pohádek, tvorbě knih, her a umění v krajině.

9 prof. ak. mal. Jiří Barta - Animátor a režisér mnoha originálních filmů. Absolvent VŠUP v Praze, kde také vedl ateliér filmové a televizní grafiky. Pracoval v Krátkém filmu Praha - Studiu Jiřího Trnky. Nyní učí na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara v Plzni. Je považován za mistra autorské animované tvorby a vedle Jana Švankmajera za nejvýraznější osobnost druhé generace českých animátorů.

asistenta V. Domlátila, ale také díky užitečným radám mých šikovných spolužáků z ateliéru animace.

4.1 HLEDÁNÍ NÁMĚTU

Přemýšlet nad námětem pro svou digitální knížku jsem započala již před začátkem zimního semestru v roce 2014. Vzhledem k tomu, že mám ráda výtvarné umění, zamýšlela jsem ho spojit s mým námětem a vytvořit dílo, které by bylo částečně i edukativní. Začala jsem sepisovat zápletku a skicovat hlavní hrdiny. Vymyslela jsem si příběh o robotovi jménem Toby, který žije v roce 2113 a spolu se svým pánem, vědcem v penzi, sestrojí stroj času, aby zachránili umělecká díla, která z Muzea ukradla banda Zlobotů. Ti chtějí ovládnout svět a přinutit lidi zapomenout na jejich schopnost kreativity a fantazie. Toby chce díla zachránit a hledá je proto v minulosti, v jednotlivých epochách dějin umění. Má za úkol vrátit všechna díla zpět. Tento námět jsem rozvíjela po dobu asi tří měsíců, rozkreslila jsem si jednotlivé scény, rozmýšlela nad interaktivitou a pokreslila svůj skicák roboty a zloboty. Z původního záměru digitální knihy se však stal spíše počátek hry o několika úrovních. Já jsem v tu chvíli věděla, že vzhledem k mým minimálním zkušenostem s animací a velké časové tísní, není v mých silách, aby byl tento námět během pár měsíců zrealizován. Po konzultaci se svým vedoucím diplomové práce, panem profesorem Bartou, jsem se rozhodla, že bude rozumnější tento námět odložit a sepsat jiný, kompaktnější, bližší knize, který se nebude větvit a obsahovat herní prvky. Byla jsem opět na začátku a čekalo mě nové pátrání po námětu. Zvažovala jsem různá témata, která mě zajímají, hledala inspiraci v oblíbených knihách a u ilustrátorů, které mám ráda. Mapovala jsem také trh s digitálními knihami, abych věděla, jaké příběhy již v této interaktivní podobě existují, jakou formou jsou zpracované a naopak, co tu chybí. Hlavou a skicákem mi probíhala témata jako např. nemoci a bacily, svět na smetišti, porouchané udělátko, zeleninová pohádka,

umělecké snahy pana Mazala, bleší cestopis, a tak dále. Toto dlouhé hledání nakonec skočilo díky šťastnému znovuobjevení mé oblíbené pop-up knihy od Wolfa Erlbrucha *O krtkovi, který chtěl vědět, kdo se mu vykakał na hlavu*¹⁰. Snad to nevyzní příliš vulgárně, ale v tu chvíli jsem si v souvislosti s exkrementy vzpomněla na jednoho pozoruhodného tvora, a věděla, že jsem právě našla hrdinu své knihy. Byl jím právě „chrobák“, lidově řečený hovnivál. A tak jsem si začala o tomto zajímavém tvorovi hledat podrobnější informace v knihách, videích a článcích na internetu. Od té doby se nápady na zápletku jen hrnuly. Vznikl tak příběh o hledání ztracené kuličky „Chrobákovy trampoty“.

4.2 SKICOVÁNÍ

Zjistila jsem, že se jedná o zástupce třídy hmyzu z řádu brouků, čeled' vrubounovití, a jeho celé jméno je chrobák vrubounovitý¹¹ (latinsky *Sisyphus schaefferi*). „Chrobák vrubounovitý je všežravý brouk, má černé oválné tělo, které se směrem k zadečku zužuje. Dorůstá velikosti 6,5 až 12 mm a má nápadně dlouhé zadní nohy. Druh dobře létá a vytváří nory, kam dospělí jedinci přesouvají kuličku z trusu. Potom co samička do nory naklade vajíčka, se larvy během svého vývoje živí trusem z přítomné kuličky. Žije ve stepních lokalitách a často na písčítých půdách či vápencových podkladech v oblasti převážně jižní Evropy, Kavkazu a Číny, přičemž nejsevernější hranicí jeho rozšíření je Česká republika. Hojně se vyskytuje na jižní Moravě a dále též v CHKO České středohoří, CHKO Český kras a na Sušicku. Jedná se o jediného zástupce rodu *Sisyphus* v ČR a Evropě a je klasifikován jako ohrožený druh.“¹²

¹⁰ HOLZWARTH, Werner. *O krtkovi, který chtěl vědět, kdo se mu vykakał na hlavu*. V této úpravě s pohyblivými obrázky 1. vyd. Ilustrace Wolf Erlbruch. Praha: Volvox Globator, 2009, [20] s. ISBN 978-80-7207-726-7. viz Příloha 3

¹¹ POKORNÝ, Vladimír. *Atlas brouků*. Vyd. 1. Praha: Paseka, 2002, [150] s. ISBN 80-7185-484-0., viz Příloha 8

¹² *Chrobák vrubounovitý* [online]. [cit. 2015-04-13]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Chrob%C3%A1k_vrubounovit%C3%BD,

Inspiraci pro své kresby jsem zpočátku hledala v odborných knihách, encyklopediích a na internetu, kde jsem našla spoustu fotografií a videí s chrobáky. Navštívila jsem i Minizoo v Plzni, kde jsem mohla vidět vrubouny¹³ na vlastní oči. Byl to sice jen preparovaný brouk přišpendlený na tabuli, ale zato viděný z bezprostřední blízkosti. Nejprve jsem se snažila zachytit jeho reálnou podobu a ocitla se spíše v poloze exaktní kresby¹⁴. Postupně jsem se ale usilovala o stylizaci hlavních hrdinů mého příběhu. Kreslila jsem si jednotlivé představitele mé broučí pohádky a snažila jsem se vystihnout jejich charakter, což je vždy nelehký úkol. Inspiraci jsem hledala také v knihách svých oblíbených ilustrátorů jako je Libor Fára¹⁵, Miroslav Šašek¹⁶, František Skála¹⁷, či Wolf Erlbruch¹⁸. Ale pátrala jsem i v knihách, které se zabývají podobnou tematikou. Byly to například pohádky Ondřeje Sekory *Ferda Mravenec*¹⁹, *Broučci*²⁰ Jana Karafiáta nebo skvělé vyprávění Jana Wericha *O Orlech a hovniválech*²¹. Důležité ale bylo především rozhodnout se, jakou animační technikou budou mé ilustrace rozpohybované. Možností bylo několik. Zpočátku jsem měla představu reálných loutek, které by byly zasazeny do přírodního prostředí. To jsme ale vzhledem k obrovské náročnosti animace zavrhla a rozhodovala se mezi kreslenou a ploškovou animací²². Plošková animace nakonec vzhledem k mému výtvarnému stylu zvítězila.

¹³ Příloha 7

¹⁴ Příloha 17

¹⁵ DRTINOVÁ, Jiřina. *Čáp ztratil čepičku*. 1. vyd. Ilustrace Libor Fára. Praha: SNDK, 1963, 30 s., viz Příloha 4

¹⁶ ŠAŠEK, Miroslav. *To je Řím*. 1. vyd. Praha: Baobab, 2014, 60 s. ISBN 978-80-87060-92-6., viz Příloha 5

¹⁷ SKÁLA, František. *Velké putování Vlase a Brady*. Praha: Arbor vitae, 2007, [38] s. ISBN 978-80-86300-88-7., viz Příloha 6

¹⁸ ERLBRUCH, Wolf. *Příšerný večírek*. 1. vyd. v České republice. Praha: Scientia, 2004, [31] s. ISBN 80-7183-330-4.

¹⁹ SEKORA, Ondřej. *Knížka Ferdý Mravence: Pro čtenáře od 6 let*. 9. vyd. Praha: Albatros, 1991, 179 s. Klub mladých čtenářů. ISBN 80-00-00211-6.

²⁰ KARAFIÁT, Jan. *Broučci*. 84. vyd. Ilustrace Jiří Trnka. Praha: Albatros, 1989, 91 s.

²¹ Jan Werich - *O orlech a hovniválech* [online]. [cit. 2015-04-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=U6kfsTIYOH4>

²² Plošková (neboli papírková) animace využívá plochých postaviček a rekvizit, které se vystřihnou z papíru, textilu, fotografií a následně animují skládáním jednotlivých snímků jejich pohybu. V moderní době se stejným stylem mohou vytvářet animace také pomocí počítačů.

Snažila jsem se o polidštění hlavních hrdinů mého příběhu a jejich přiblížení dětem. Začala jsem je oblékat a stylizovat tak, abych z nich mohla vytvořit loutky pro animaci. O dva pokreslené skicáky²³ později se mi to podařilo a mohla jsem započít s přípravou finální podoby knihy.

4.3 BROUCI

Brouci tvoří nejpočetnější řád hmyzu. Věda, která se studiem hmyzu zabývá, je entomologie. V této souvislosti můžeme hovořit o tzv. entomologické ilustraci, protože historie zobrazování hmyzu, tedy i brouků, je velice dlouhá. Brouci se ve výtvarném umění objevovali po celá staletí. Jako příklad uvedu perokresby hmyzu na pergamenu ze skicáře Villarda de Honnecourta²⁴ z roku 1235, akvarelová studie roháče od Dürera²⁵ z roku 1505, či zátiší a ilustrace s květinami a hmyzem od Jorise Hoefnagela²⁶ z 16. století. Po zapomenutí motivu zátiší již v umění hmyz včetně brouků nehrál nijak významnou roli. Výjimkou jsou například malby hmyzu na porcelán od Jana Zachariáše Quasta²⁷ z konce 19. století. Ve výtvarném umění se setkáváme i se symbolickým zobrazením brouků, například chroustů jako atributů jara. V případě vědecké ilustrace se brouci vyskytují především v zoologických publikacích, lékařských knihách, encyklopediích či učebnicích.

Kdybychom však měli vybrat jednoho zástupce z této obrovské třídy hmyzu, který se dočkal asi největší úcty, byl by to vruboun posvátný neboli skarabeus, blízký příbuzný chrobáka vrubounovitého. V egyptské kultuře se stal symbolem boha stvořitele Cheprera, který byl jednou z podob boha slunce Re. Zobrazován byl většinou jako muž s vrubounem nad hlavou nebo

²³ Příloha 18

²⁴ Villard de Honnecourt [online]. [cit. 2015-04-13]. Dostupné z: <https://archive.org/details/albumdevillarddeovill>, viz Příloha 9

²⁵ Albrecht Dürer [online]. [cit. 2015-04-13]. Dostupné z: <http://ziva.avcr.cz/2004-1/entomologicka-ilustrace-1-od-staroveku-do-pozdni-renaissance.html>, viz Příloha 10

²⁶ Joris Hoefnagel [online]. [cit. 2015-04-13]. Dostupné z: <http://www.getty.edu/art/collection/artists/980/joris-hoefnagel-flemish-hungarian-1542-1600/>, viz Příloha 11

²⁷ HOŘAVA, Jiří. *Velmi křehké obrazy: život a dílo Jana Zachariáše Quasta 1814-1891*. první vydání. Písek: Prácheňské muzeum ve spolupráci s nakl. Měsíc ve dne, 2014, s. 222. ISBN 978-80-86193-47-2., viz Příloha 12

místo hlavy. Skarabeovo tlačení kuličky přirovnávali k pohybu slunce na nebi. Podobně také zahrabávání a vyhrabávání kuličky pod zem jako analogie zániku (západu) a vzniku (východu) slunce. Staří Egyptané věřili, že jde pouze o samce, kteří tvoří sami své potomky tím, že vkládají semeno do kuličky trusu. Mysleli si tedy, že vzniká sám ze sebe, bez potřeby splynutí s druhým pohlavím. Za zázrak považovali to, že z obyčejného trusu může vzejít nový život. Byl pro ně proto symbolem reinkarnace a znovuzrození. S motivem skarabea vytvářeli sochy, obrazy, pečetidla, či amulety, které vkládali k mumiím do hrobu. Příkladem je Tutanchámonův pektorál²⁸ ve tvaru okřídleného Skarabea nebo granitová socha skaraba v Karnaku²⁹. Hojně se podobizny skarabeů vyskytovaly i na Blízkém východě. V klasickém Řecku nebyl jeho význam tak silný jako v Egyptě. A jak dále dodává ve své knize Karel Chobot: „Skarabeus tak byl v antice a ve středověku vnímán spíše jako předobraz ošklivosti, navíc jako nepřítel vědy a umění.“³⁰.

I současní umělci si občas vyberou za motiv svého díla nějakého brouka, hovnívála nevyjímaje. Uvedu například Maxe Streichera³¹, který vytváří obrovské nafukovací skulptury a jednou z nich je i socha vrubouna z roku 2005. Dále je to socha Adriana Landona³² z roku 2012, který pro valenou kuličku použil slisované odpadky. Se sochami hovníváků se můžete ale také setkat v parcích či zoologických zahradách po celém světě.

²⁸ Pektorál = přívěsek z drahých kovů a kamenů, který se nosil na hrudi, viz Příloha 14

²⁹ Příloha 13

³⁰ CHOBOT, Karel. *Dějiny hmyzu v obrazech: dějiny obrazu hmyzu: historie a vývoj zobrazování hmyzu a ilustrace v entomologii*. Editor Karel Kleisner. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2010, 406 s., [28] s. barev. obr. příl. Amfibios. ISBN 978-80-87378-31-1.

³¹ Příloha 15

³² Příloha 16

5. PROCES TVORBY

Svou práci jsem pravidelně konzultovala se svým vedoucím diplomové práce, panem profesorem Jiřím Bartou a konzultantem Vojtěchem Domlátilem, kteří mě vedli správný směrem a dali mi spoustu užitečných rad, díky kterým jsem mohla dojít až k finální podobě mé knihy.

5.1 STORYBOARD

Jedním z nesnadných úkolů bylo sepsání konečné verze příběhu mé interaktivní e-knihy. Dobrým průvodcem při sepisování finálního vyprávění mi byla i kniha *Scénaristika animovaného filmu - Minimum z české animace*³³ od Edgara Dutky, kde jsem se dočetla o tom, jak při své tvorbě postupovali všichni naši skvělí scénáristi, režiséři a animátoři. Při čtení mě zaujala citace autora, který v knize uvedl slova několika významných tvůrců. „Adresa příjemce do velké míry určuje, jak své téma uchopíme. U adresy sobě rovným bezesbytku platí, co řekl Václav Špála o malířství: „Když maluji obrazy, tak maluji sebe“. Podobně se vyjádřil skvělý režisér-animátor Chuck Jones, když prohlásil: „Nedělám filmy pro děti, ani nedělám filmy pro dospělé, dokonce ani nedělám filmy pro celou rodinu, dělám filmy pro sebe“. Něco podobného řekl o svých filmech i Jiří Trnka.“³⁴

Velice mi pomohlo pracovat podobně jako při tvorbě animovaného filmu, tedy vytvořit si jakýsi storyboard³⁵, rozkreslit si jednotlivé scény, kompozici, interaktivní prvky a akce, které se na každé stránce odehrají. Klíčové bylo také vymyslet to, jak bude tato netypická kniha fungovat.

³³ DUTKA, Edgar. *Scénaristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012, 137 s., [4] s. obr. příl. ISBN 978-80-7331-252-7.

³⁴ Dtto, s.33

³⁵ storyboard = obrazový scénář, viz PŘÍLOHA 20

5.2 ANIMOVÁNÍ

Poté, co jsem měla jasno ve výtvarné technice, tedy kombinaci pastelek a přírodní barvy papíru, jsem zároveň začala uvažovat nad vhodnou animační technikou. Když jsem se rozhodla, jakým způsobem budou mé ilustrace rozpohybované, tedy technikou ploškové animace, započala jsem s výrobou loutek z papíru³⁶. Přemýšlela jsem jakou cestou se vydat, zda klasickou či počítačovou. Měla jsem možnost vyzkoušet si s panem Milanem Svatošem³⁷ klasickou techniku animace stop motion³⁸ na animačním stole a vytvořila jsem tak krátkou fázi pohybu mé loutky. Byl to pro mne skvělý zážitek, avšak z důvodu malé kapacity ateliéru jsem musela volit cestu animace počítačové. Své loutky jsem proto animovala v počítačovém programu Adobe Flash, který byl pro mě zpočátku velkou neznámou. Každý týden jsem však absolvovala výuku v tomto programu a díky dennímu procvičování jsem si nakonec program Flash osvojila a byla jsem schopná své loutky rozpohybovat.

5.3 POSTPRODUKCE

Po konzultaci s vedoucím mé práce bylo odsouhlaseno, že pro plnou realizaci této práce bude nutné přizvat k specifickým úkonům další spolupracovníky z různých profesí. Byl jím například programátor Ondřej Paška³⁹, který uvedl do chodu interaktivní části mé digitální knihy. Chtěla jsem také, aby bylo mé broučí vyprávění doprovázeno zvuky, a pohyby loutek tak ještě více ožily. Podařilo se mi sehnat zvukaře Jiřího Gráfa⁴⁰, který a pro mou knihu vytvořil speciální zvuky a ruchy. Domluvila jsem se také s hudebníkem

³⁶ Příloha 26

³⁷ Milan Svatoš - animátor, scénárista, asistent režie, kameraman, odborný poradce, který se podílel na řadě českých animovaných filmů, na některých spolupracoval také s panem Jiřím Bartou

³⁸ Stop motion = pookénková nebo fázová animace. Technika, při níž je objekt mezi jednotlivými snímky ručně posouván o malé úseky, tak aby po spojení snímků vyvolalo plynulý dojem pohybu.

³⁹ Ondřej Paška - programátor, student ČVUT, Fakulty informačních technologií

⁴⁰ Jiří Gráf - pracuje jako zvukař, střihač a producent v hudebním postprodukčním studiu Beep v Praze

Jakubem Plachtou⁴¹, aby složil doprovodnou melodii k mému příběhu. Chtěla jsem také, aby kniha byla i pro ty nejmenší, kteří ještě neumějí číst, a proto jsem hledala vhodného adepta k namluvení textu knihy. Mou ideální představou byl hlas Pavla Lišky⁴². Zkusila jsem ho tedy požádat o načtení „Chrobákových trampot“. K mému překvapení a obrovské radosti přišla kladná odpověď. Následně proběhlo nahrávání textu a hlasů hlavních hrdinů.

Grafická podoba knihy prošla několika korekturami. Zakoupila jsem si i speciální font, který se mi zdál pro tento koncept knihy nejvhodnější. Pro text v bublinách jsem použila mé vlastní písmo, aby korespondovalo s ručně kreslenými loutkami a celkovou atmosférou příběhu. Následovalo navržení tlačítek, spouštěcí ikonky a dokončení programátorských prací na mé digitální interaktivní knize *Chrobákovy trampoty*.

⁴¹ Jakub Plachta - Na filmové škole v Písku absolvoval v oboru Rozhlasová a televizní tvorba a v současnosti je zaměstnán v mediální agentuře jako kameraman, střihač, muzikant a všeobecný kreativec.

Je spoluzakladatelem Divadla pod plachtou a autorem hudby k více či méně hodnotným audiovizuálním dílům.

⁴² Pavel Liška - Je určitě jedním z nejtalentovanějších filmových a divadelních herců mladé české generace, který účinkoval v brněnském HaDivadle a v Národním divadle v Praze. Hostoval v Divadle Husa na provázku, Divadle Ungelt a Divadle Bolka Polívky. V současnosti je na volné noze a pohostinsky vystupuje mimo jiné i v Divadle Na zábradlí.

6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Proces vzniku digitální interaktivní knížky je poměrně odlišný od vzniku klasické papírové knihy. U ní je nejprve napsán příběh, jsou vytvořeny ilustrace a následuje grafická úprava. V tu chvíli se kniha vytiskne, sváže a je hotovo. V případě digitální knihy je to však teprve začátek a nastává to nejdůležitější - animování, postprodukce a programování. Pak teprve je dílo kompletní.

Digitální interaktivní kniha je jiným druhem než digitální kniha určená pro čtecí zařízení. Slovo interaktivní naznačuje, že se jedná o obohacení digitální knihy o možnost komunikace mezi příběhem a čtenářem, který může do knihy zasahovat, případně ji ovlivňovat. „Znamená aktivitu uživatele s technologickým zařízením. Toto zařízení následně reaguje na podněty, které jim uživatel dává. Mezi takové podněty můžeme zařadit například pohyb, dotek tlačítka nebo slovní příkazy“.⁴³ Dalo by se říci, že digitální interaktivní kniha se nachází někde na pomezí klasické knihy, animovaného filmu a hry. Ve světě je již běžně rozšířena. Ve většině případů jde o knížky pro děti, které jsou často edukačního charakteru. Ráda bych uvedla několik příkladů zdařilých digitálních interaktivních knih: *Příběh třech malých prasátek* od ruského studia Touchanka⁴⁴, *Umělec Mortimier* od nizozemského studia OCG⁴⁵ nebo knihy tuzemských studií jako je *Hravouka* od Circus Atos⁴⁶ či interaktivní komiks *Malý Alenáš*⁴⁷ od Matyáše Trnky. Provedení tohoto typu knih má nespočet možností, ale ve způsobu ovládání se příliš neliší. Základem aplikace je vždy hlavní panel s tlačítky ovládání a po něm následují stránky příběhu, kterými si může čtenář libovolně listovat. Na každé stránce je aktivní ilustrace, která se po dotyku rozhybe.

⁴³ *Interaktivita* [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Interaktivita>

⁴⁴ *Touchanka* [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.touchanka.com/>, viz Příloha 21

⁴⁵ *OCG studios* [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.ocgstudios.com/dyo-develop-your-own/the-artist-mortimer/>, viz Příloha 22

⁴⁶ *Circus Atos* [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.circusatos.com/cs>, viz Příloha 23

⁴⁷ *Malý Alenáš* [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.malyalenas.cz/Maly-Alenas-interaktivni-komiks-trailer.html>, viz Příloha 24

Myslím si, že tento typ knih ani nelze přímo srovnávat s tou papírovou. Každá z nich má své přednosti a nevýhody. V případě papírové knihy cítíme vůni papíru a zážitek z listování stránek. Knížku si dáme do knihovny a kocháme se při pohledu na své oblíbené tituly. V případě digitální knihy obraz ožívá nejen ve čtenářově fantazii, ale přímo pod jeho rukama. Čtenář si tak sám určuje děj příběhu a pořadí pohybu ilustrací. Je tedy na každém uživateli, která z těchto dvou forem knih mu vyhovuje, a co upřednostňuje. Nové technologie nám nabízejí možnosti, kterým se však nemusíme nutně bránit, ale naopak je můžeme využít a obohatit jimi klasické techniky a postupy. I přesto, že výstupem mé diplomové práce je digitální projekt, chtěla jsem, aby má interaktivní knížka působila příjemně, atraktivně a byla z ní cítit ruční práce, která ji předcházela.

7. POPIS DÍLA

Jedná se o interaktivní digitální knihu pro děti s autorským příběhem, který vypráví o trampotách pana Chrobáka⁴⁸, který se vydává hledat svou ztracenou kuličku, aby jeho děti nepomřely hlady. Cestou ho provází všelijaké patálie, stíhají ho změny počasí, trápí ho hlad a žízeň a potkává se také s různými obyvateli lesa. Dojde až k mravencům⁴⁹, kteří mu poradí, u koho kuličku viděli. Ukradla ji slizká Plamatka⁵⁰, která ji Chrobákovi nechce za žádnou cenu vrátit. Chce si s ní totiž pohnojit svou houbu. Kuličkový spor nakonec rozsekne až obr Zajíc⁵¹, který kuličku i houbu rozšlápne na kaši. A jak tato katastrofa dopadne, o tom se dočtete až v knize...

Při psaní mé pohádky jsem vycházela z faktů, které jsem se o životě chrobáků dozvěděla. Nejen proto, že mi bylo sympatické, jací jsou chrobáci starostliví rodiče, ale také, abych dětem hravou formou nastínila to, s čím se může takový brouček v lese potýkat. S vytvářením kuličky mají totiž opravdu hodně práce, někdy dosahuje až velikosti golfového míčku, navíc o ni soupeří mnoho zájemců. Proto ji zahrabávají do hluboké nory, ve které mají nakladená vajíčka a o vylíhnuté larvičky se starají během celého jejich růstu⁵².

Realizace knihy prošla vývojem od kresebných návrhů a skic, přes počítačovou úpravu, animování, ozvučení, načtení textu až k finálnímu naprogramování, aby mohla fungovat na tabletech a iPadech. Titulní strana „startuje“ vyprávění, které se odehrává na dvacetijedna stranách. Na každé z nich je krátký text a interaktivní ilustrace, která se po dotyku rozhybe. Ve spodní části stránky je vysouvací lišta s tlačítky ovládní⁵³. Čtenář si může nastavit, zda si chce číst knihu sám, nebo aby mu byl příběh vyprávěn nahlas. V závěru jsou informace o vzniku knihy a jména těch, kteří se na ní podíleli⁵⁴.

⁴⁸ Příloha 27

⁴⁹ Příloha 28

⁵⁰ Příloha 29

⁵¹ Příloha 30

⁵² Příloha 31

⁵³ např. listování, hlasitost, návrat do hlavního menu či obsahu, viz Příloha 32

⁵⁴ Příloha 33

8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

V zahraničí jsou interaktivní e-knihy běžnou záležitostí, na českém trhu je jich však ve srovnání se světem minimum. Spíše jde o interaktivní učebnice a knihy, které nabízejí například Fraus media⁵⁵ nebo překlad interaktivních digitálních knih do češtiny z nakladatelství Windy Press⁵⁶. Dalším pokusem je například digitální publikace pro předškoláky *Jak krtek ke kalhotkám přišel* od studia OPTIO CZ⁵⁷.

Snažila jsem se, aby má kniha byla atraktivní po výtvarné i obsahové stránce. Aby čtenáře zaujala a stále se k ní vracel. Pokusila jsem se o tuto novou formu knihy, která není doposud příliš vyzkoušená a přináší tak studentům ilustrace a animace mnoho nových možností a výzev. Myslím si, že digitální i papírová kniha dokáží koexistovat vedle sebe a navzájem se nevyklučují. Každá má své pro a proti. Stejně jako film nevytláčil divadlo nebo fotografie malířství.

Snad mé animované vyprávění s netradičním hrdinou pobaví malé i velké čtenáře a najde si své místo mezi interaktivními e-knihami⁵⁸ v tuzemské digitální knihovně, která prozatím není příliš zaplněna.

⁵⁵ *Fraus media* [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <https://www.fraus.cz/>

⁵⁶ *Windy Press* [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: <http://www.windypress.com/cs/home/>

⁵⁷ *Jak krtek ke kalhotkám přišel* [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: <http://optio.cz/novinky/nova-digitalni-publikace-pro-predskolaky-jak-krtek-ke-kalhotkam-prisel/>, viz Příloha 25

⁵⁸ Příloha 34

9. SILNÉ STRÁNKY

Z hlediska mého osobního přínosu bych asi nejvíce ocenila to, že je to práce, na které jsem se ve srovnání s mou předchozí tvorbou, naučila asi nejvíce nových dovedností a získala mnoho zkušeností, navíc v tak krátkém čase. Měla jsem zároveň možnost spolupracovat s mnoha zajímavými lidmi z různých oborů a profesí. V rámci přípravy a samotné realizace jsem také získala nové vědomosti o animaci, dozvěděla se pozoruhodnosti z oblasti entomologie a naučila se s novým počítačovým programem.

Myslím si, že silnou stránkou mé práce je asi to, že jsem do ní vložila veškerou svou energii, dovednosti a kreativitu. Byla to radost ale i trápení, kterému se nevyhne asi žádný začátečník. Ale pokud toto mé dílo potěší a obohatí čtenáře, kterému se dostane má kniha do rukou, a odnese si z ní pozitivní zážitek jak z hlediska obsahu, tak i formy provedení, pak teprve mohu zhodnotit svou práci, jako úspěšnou.

10. SLABÉ STRÁNKY

Začátek realizace mé práce byl pro mne velice náročný. Především z důvodu toho, že oblast tvorby digitálních interaktivních knih není u nás zatím příliš rozšířená. Nebylo proto tolik možností, kde se inspirovat, z čeho vycházet a naopak, na co si dát pozor, čemu se vyvarovat. Čerpala jsem především ze zahraniční produkce, kde je těchto typů knížek nepřeberné množství, avšak málo z nich je atraktivních po výtvarné stránce.

Největší překážkou pro mne asi bylo najít formu této digitální interaktivní knihy a způsob jejího zpracování. Není to totiž klasická kniha, ani animovaný film, ani počítačová hra. Proto to pro mne byla jakási nevyšlapaná cesta, která měla mnohá úskalí. Dalším mým velkým osobním bojem bylo alespoň částečné ovládnutí techniky animace, kterou jsem si zkusila jak v klasické podobě technikou stop motion, tak při finální realizaci v programu Flash. A proto si také uvědomuji nedostatky knihy, které jsou s touto mou nezkušeností spojené.

11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

A) Knižní a periodická literatura

1. DRTINOVÁ, Jiřina. *Čáp ztratil čepičku*. 1. vyd. Ilustrace Libor Fára. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1963, 30 s.
2. DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012, 137 s., [4] s. obr. příl. ISBN 978-80-7331-252-7.
3. ERLBRUCH, Wolf. *Příšerný večírek*. 1. vyd. v České republice. Praha: Scientia, 2004, [31] s. ISBN 80-7183-330-4.
4. HOLZWARTH, Werner. *O krtkovi, který chtěl vědět, kdo se mu vykalkal na hlavu*. V této úpravě s pohyblivými obrázky 1. vyd. Ilustrace Wolf Erlbruch. Praha: Volvox Globator, c2009, [20] s. ISBN 978-80-7207-726-7.
5. HOŘAVA, Jiří. *Velmi křehké obrazy: život a dílo Jana Zachariáše Quasta 1814-1891*. první vydání. Písek: Prácheňské muzeum ve spolupráci s nakl. Měsíc ve dne, 2014, s. 222. ISBN 978-80-86193-47-2.
6. CHOBOT, Karel. *Dějiny hmyzu v obrazech: dějiny obrazu hmyzu: historie a vývoj zobrazování hmyzu a ilustrace v entomologii*. Editor Karel Kleisner. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2010, 406 s., [28] s. barev. obr. příl. Amfibios. ISBN 978-80-87378-31-1.
7. KARAFIÁT, Jan. *Broučci*. 84. vyd. Ilustrace Jiří Trnka. Praha: Albatros, 1989, 91 s.
8. KONÁRKOVÁ, Marcela. *Naše Choceň: nevšední procházka městem*. Vyd. 1. Ústí nad Orlicí: Flétna, 2012, [38; 8] s. ISBN 978-80-904947-3-2.
9. LIPUS, Radovan. *O smutné továrně*. 1. vyd. Ilustrace Veronika Podzimková, David Vávra. Praha: Meander, 2013, 45 s. Modrý slon (Meander). ISBN 978-80-87596-20-3.
10. POKORNÝ, Vladimír. *Atlas brouků*. Vyd. 1. Praha: Paseka, 2002, [150] s. ISBN 80-7185-484-0.
11. SAINT EXUPÉRY, Antoine, De. *Malý princ: Velká obrazová kniha*. Praha: Albatros, 2013. ISBN 978-80-00-03156-9.

12. SEKORA, Ondřej. *Knížka Ferdy Mravence: Pro čtenáře od 6 let*. 9. vyd. Praha: Albatros, 1991, 179 s. Klub mladých čtenářů. ISBN 80-00-00211-6.
13. SKÁLA, František. *Velké putování Vlase a Brady*. Praha: Arbor vitae, 2007, [38] s. ISBN 978-80-86300-88-7.
14. ŠAŠEK, Miroslav. *To je Řím*. 1. vyd. Praha: Baobab, 2014, 60 s. ISBN 978-80-87060-92-6.

B) Internetové zdroje

1. *Albrecht Dürer* [online]. [cit. 2015-04-13]. Dostupné z: <http://ziva.avcr.cz/2004-1/entomologicka-ilustrace-1-od-staroveku-do-pozdni-nesance.html>
2. *Circus Atos* [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.circusatos.com/cs>
3. *Děčko* [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://decko.ceskatelevize.cz/hry>
4. *Fraus media* [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <https://www.fraus.cz/>
5. *Chrobák vrubounovitý* [online]. [cit. 2015-04-13]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Chrob%C3%A1k_vrubounovit%C3%BD
6. *Interaktivita* [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Interaktivita>
7. *Isaac Kerlow* [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.kerlow.com/>
8. *Jak krtek ke kalhotkám přišel* [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: <http://optio.cz/novinky/nova-digitalni-publikace-pro-predskolaky-jak-krtek-ke-kalhotkam-prisel/>
9. *Jan Werich - O orlech a hovníválech* [online]. [cit. 2015-04-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=U6kfsTIYOH4>

10. *Joris Hoefnagel* [online]. [cit. 2015-04-13]. Dostupné z: <http://www.getty.edu/art/collection/artists/980/joris-hoefnagel-flemish-hungarian-1542-1600/>
11. *Malý Alenáš* [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.malyalenas.cz/Maly-Alenas-interaktivni-komiks-trailer.html>
12. *Nakladatelství Meander* [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.meander.cz/>
13. *OCG studios* [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.ocgstudios.com/dyo-develop-your-own/the-artist-mortimer/>
14. *Steve Jobs* [online]. [cit. 2015-04-1]. Dostupné z: <http://www.businessanimals.cz/ba/clanky/steve-jobs/>
15. *Touchanka* [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.touchanka.com/>
16. *Villard de Honnecourt* [online]. [cit. 2015-04-13]. Dostupné z: <https://archive.org/details/albumdevillarddeovill>
17. *Windy Press* [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: <http://www.windypress.com/cs/home/>

12. RESUMÉ

The topic of my master's thesis is "The digital interactive book or magazine". I have wanted to create a book for children because it is close to me. At first I was thinking about the theme of my work and there were many suggestions, but at the end I chose one remarkable hero for my story "a dung beetle". I sketched the main characters and looked for suitable techniques (colour pencils). I started with realistic drawings but gradually I tried to style each character. When I finished the storyline of my tale I started thinking about interactive parts of the book. In the end there is a twenty-page book with brief text, interactive illustrations and control buttons on each screen. It should work on tablets and iPads.

I had to learn more about animation and acquire new skills for creating my digital interactive book. It was necessary to collaborate with other people because this type of project is composed from several disciplines. I had to find a programmer, sound recordist, composer and someone to narrate the book.

It was very useful and interesting to try create this type of work. Interactive books are very common in the world but in Czech Republic it is still at the beginning. That is why it was a really hard task for me because there is not much inspiration and examples of ways to grab this specific medium, as it is not a classic book, animation film or computer game. But I tried to work with a lot of positivity and enthusiasm. I have developed new skills, new knowledge, met interesting people from different fields and created work which pushed me further. I hope that my book will be interesting and entertaining for each reader who enjoys a fun and exciting adventure story "The dung beetle's troubles".

13. SEZNAM PŘÍLOH

13.1 Předchozí práce a inspirační zdroje

Příloha 1

Naše Choceň (bakalářská práce)

Příloha 2

Galerie aneb Arturovo dobrodružství (klauzurní práce)

Příloha 3

Wolf Erlbruch (autorská kniha O krtkovi, který chtěl vědět, kdo se mu vykakal na hlavu)

Příloha 4

Libor Fára (ilustrace ke knize Čáp ztratil čepičku)

Příloha 5

Miroslav Šašek (autorská kniha To je Řím)

Příloha 6

František Skála (autorská kniha Velké putování Vlase a Brady)

Příloha 7

Fotografie vrubouna

Příloha 8

Chrobák vrubounovitý

Příloha 9

Kresby Villarda de Honnecourta

Příloha 10

Studie roháče od Dürera

Příloha 11

Zátiší Jorise Hoefnagela

Příloha 12

Porcelán od Jana Zachariáše Quasta

Příloha 13

Socha skaraba v Karnaku

Příloha 14

Tutanchámonův pektorál

Příloha 15

Nafukovací socha Maxe Streichera

Příloha 16

Socha chrobáka od Adriana Landona

13.2 Skici a koncepce knihy

Příloha 17

Kresby chrobáka a brouků

Příloha 18

Ukázky ze skicáku

Příloha 19

Návrhy hlavních představitelů příběhu

Příloha 20

Rozkreslení scén a interakcí

13.3 Příklady digitální interaktivních knih

Příloha 21

Příběh třech malých prasátek (digitální interaktivní kniha)

Příloha 22

Umělec Mortimier (digitální interaktivní kniha)

Příloha 23

Hravouka (digitální interaktivní kniha)

Příloha 24

Malý Alenáš (digitální interaktivní komiks)

Příloha 25

Jak krtek ke kalhotkám přišel (digitální interaktivní kniha)

13.4 Finální kniha

Příloha 26

Loutky z papíru

Příloha 27

Ukázka z knihy (titulní strana)

Příloha 28

Ukázka z knihy (mravenci)

Příloha 29

Ukázka z knihy (rozepře s Plamatkou)

Příloha 30

Ukázka z knihy (obr Zajíc)

Příloha 31

Ukázka z knihy (válení kuličky, chrobáčí rodinka v noře)

Příloha 32

Ukázka z knihy (vysunovací lišta s tlačítky ovládní)

Příloha 33

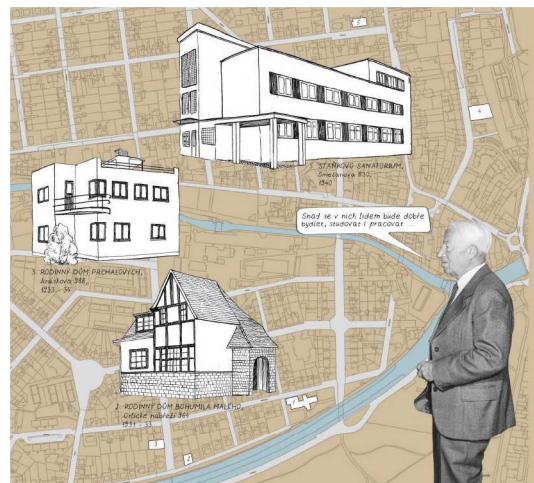
Ukázka z knihy (tiráž)

Příloha 34

Funkční digitální interaktivní kniha „Chrobákovy trampoty“

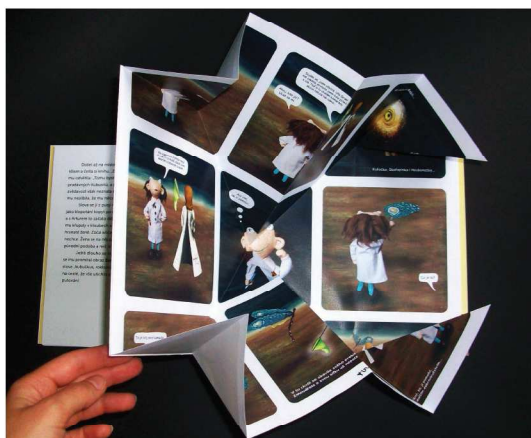
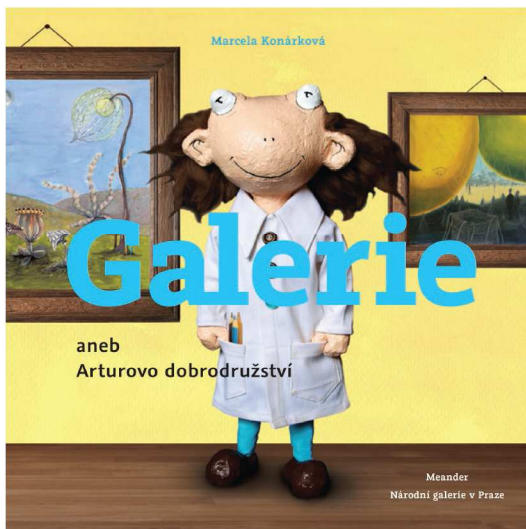
Příloha 1

Naše Choceň (bakalářská práce)



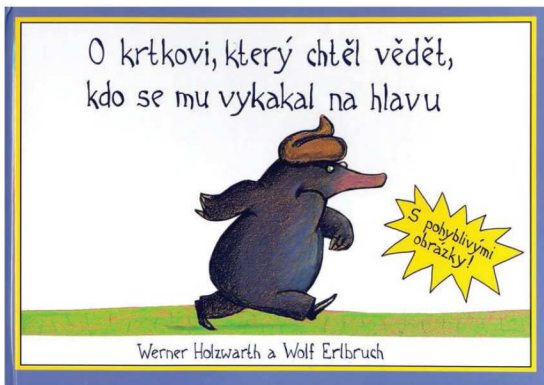
Příloha 2

Galerie aneb Arturovo dobrodružství (klauzurní práce)



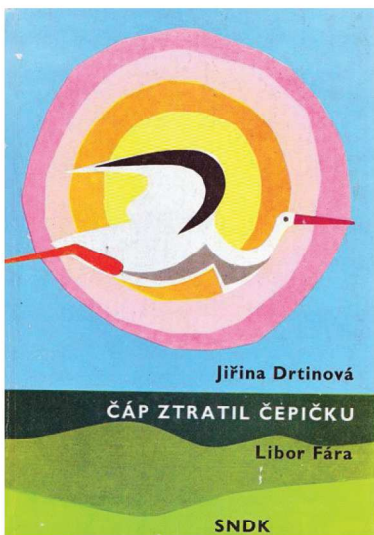
Příloha 3

Wolf Erlbruch (autorská kniha O krtkovi, který chtěl vědět, kdo se mu vykalkal na hlavu)

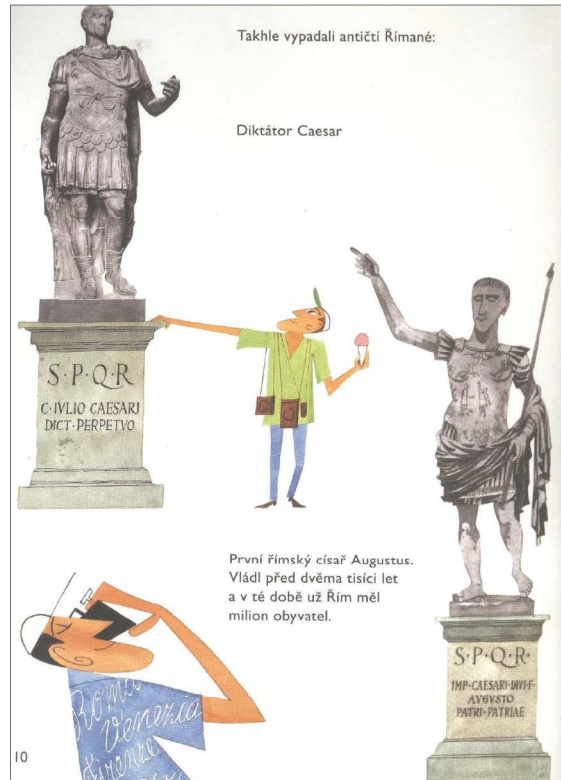
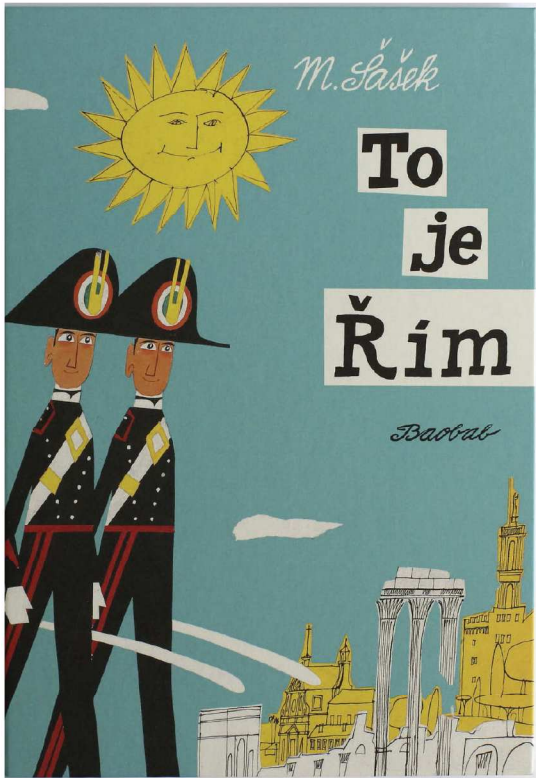


Příloha 4

Libor Fára (ilustrace ke knize Čáp ztratil čepičku)



Příloha 5
Miroslav Šašek (autorská kniha To je Řím)



Příloha 6
František Skála (autorská kniha Velké putování Vlase a Brady)



Příloha 7

Fotografie vrubouna

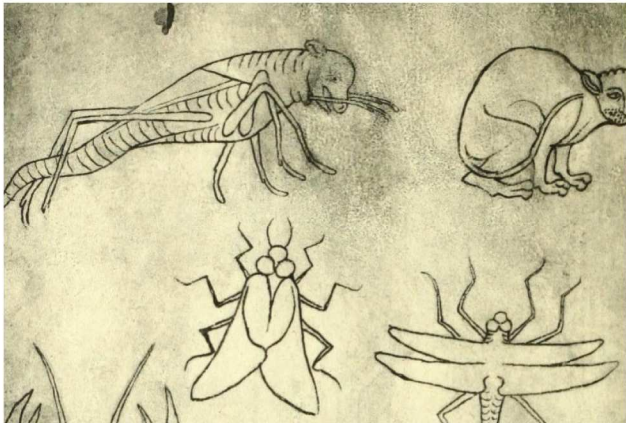


Příloha 8

Chrobák vrubounovitý [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sisyphus_schaefferi-Sardinien-2008-Thomas_Huntke.jpg



Příloha 9
Kresby Villarda de Honnecourta



Příloha 10
Studie roháče od Dürera



Příloha 11
Zátiší Jorise Hoefnagela



Příloha 12
Porcelán od Jana Zachariáše Quasta



Příloha 13
Socha skaraba v Karnaku



Příloha 14
Tutanchámonův pektorál



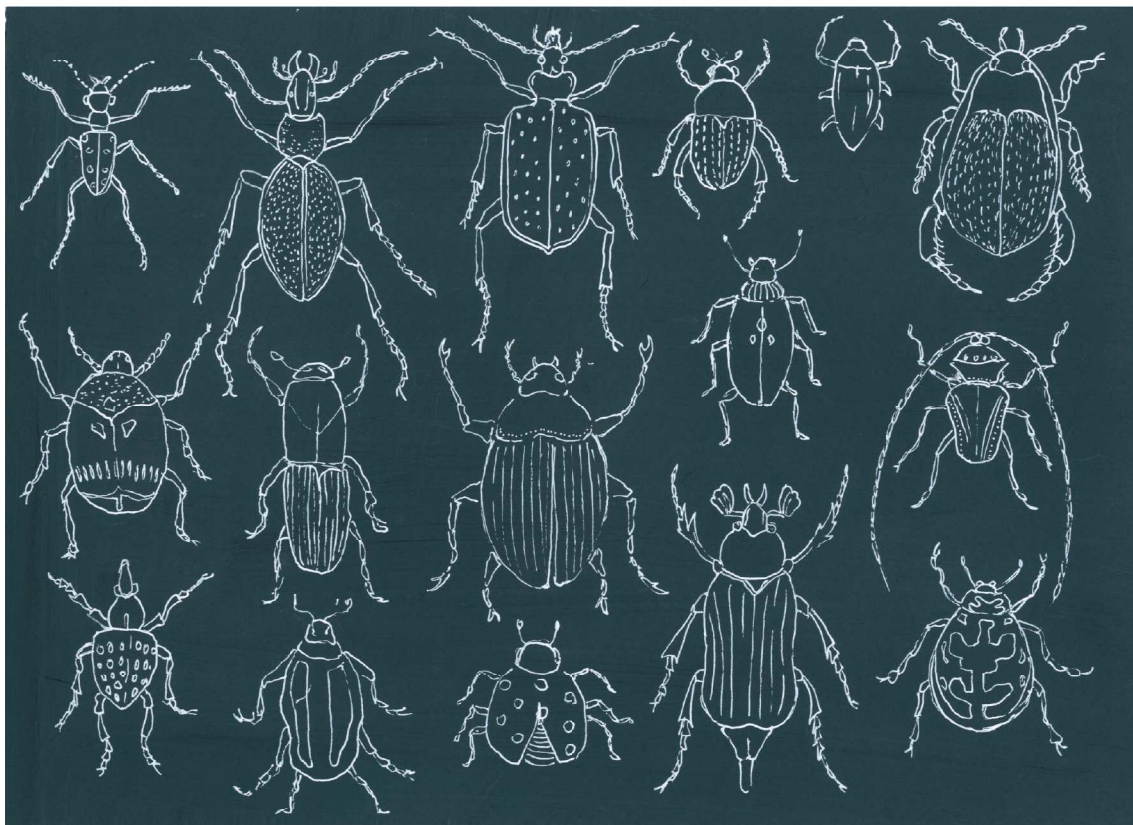
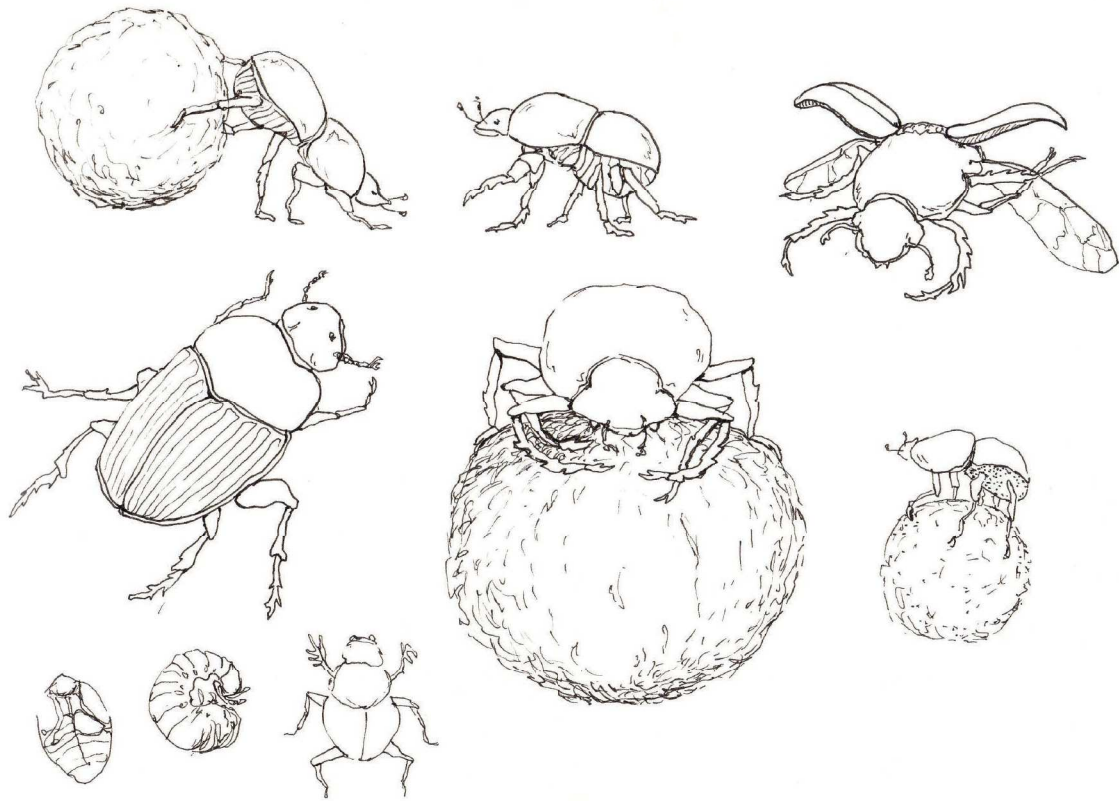
Příloha 15
Nafukovací socha Maxe Streichera



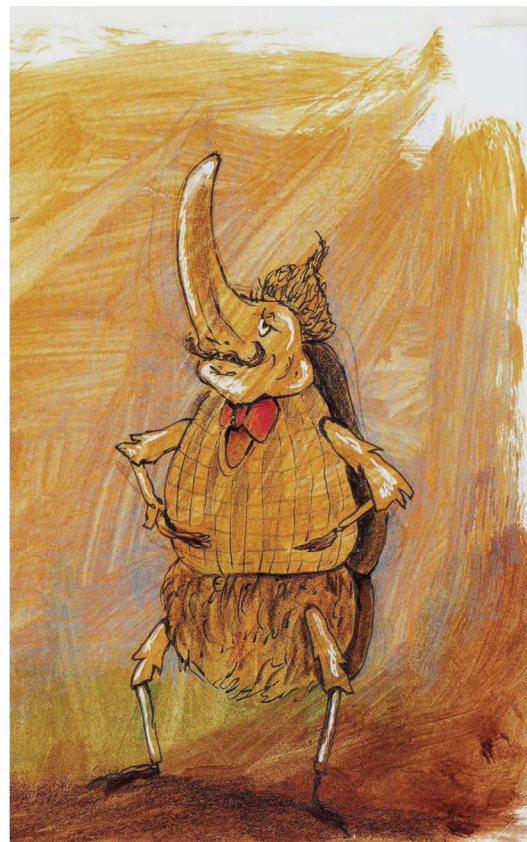
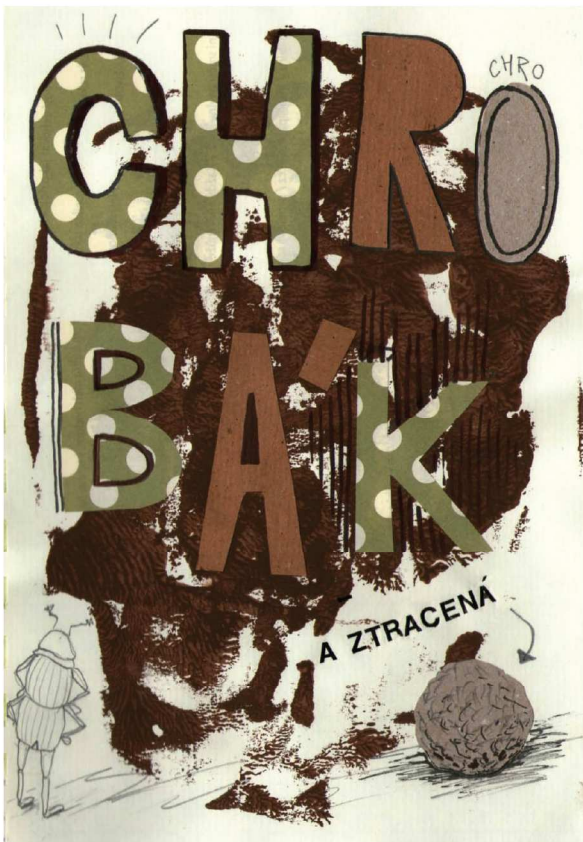
Příloha 16
Socha chrobáka od Adriana Landona



Příloha 17
Kresby chrobáka a brouků



Příloha 18
Ukázky ze skicáku



CHRO-CHRO-CHRO
-BAK-BAK-BAK.



DUNG-BEETLES
BEETLES-DUNG



Chrobákoví

Chrobáci
vaří!!

KULIČKY
NADEVŠE!

Udkulálené

Kouli'm
kouli's
kouline

KULIČKOVÁ
HOSTINA

HOVÍNKO

šleščí

CHROBÁKOVO

CHROBÁKOVIC

TRAMPOTY



Kde je
můj...

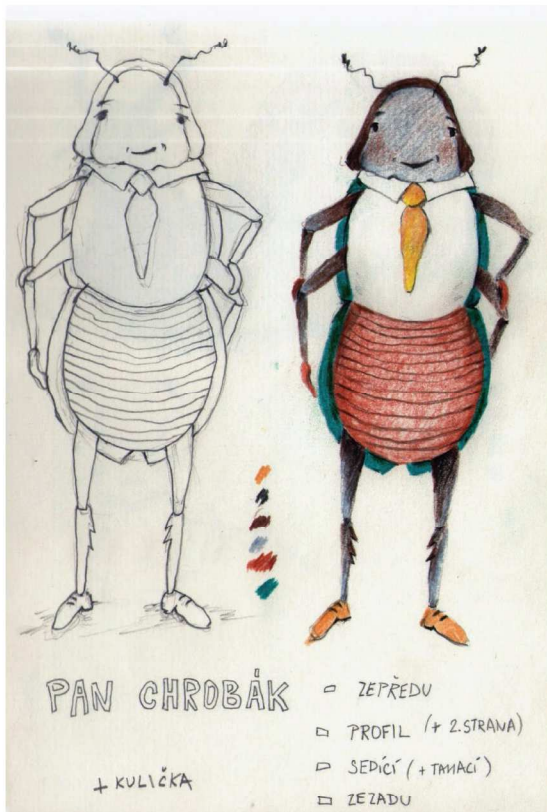
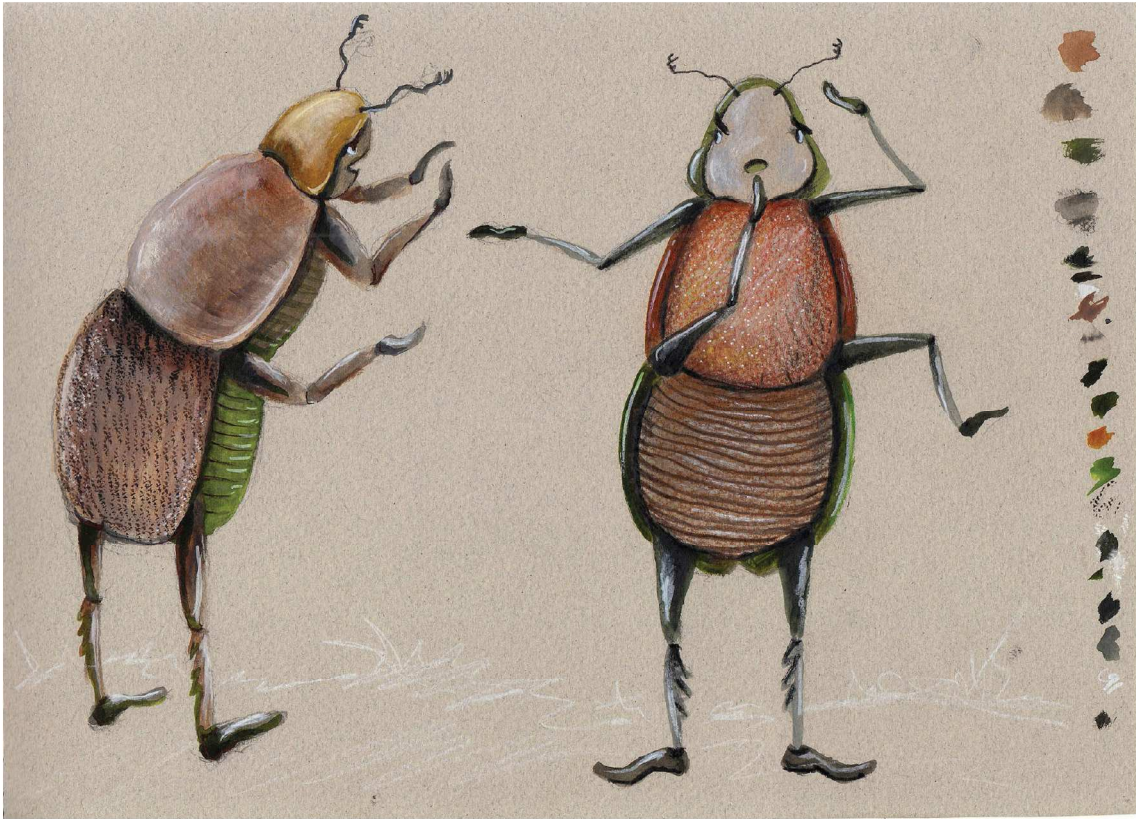
Kulata' pohroma

Božek?

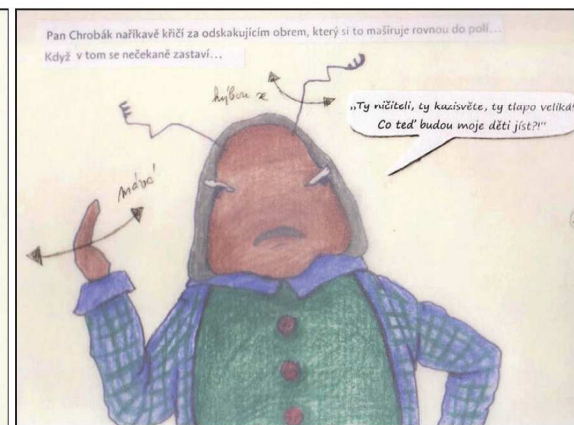
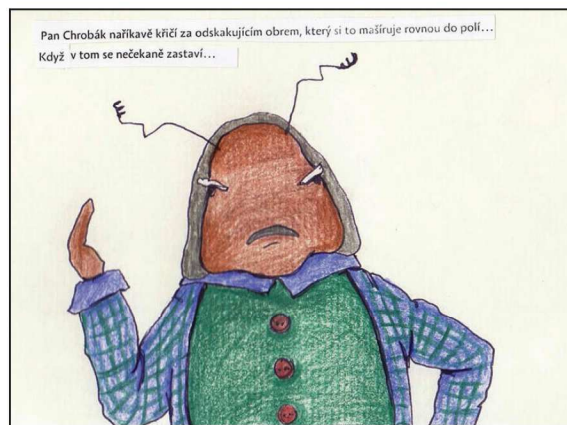
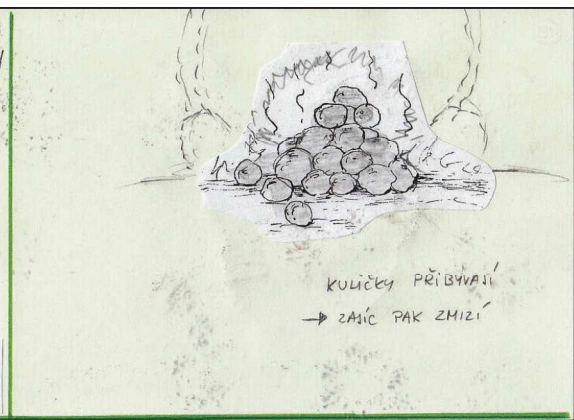
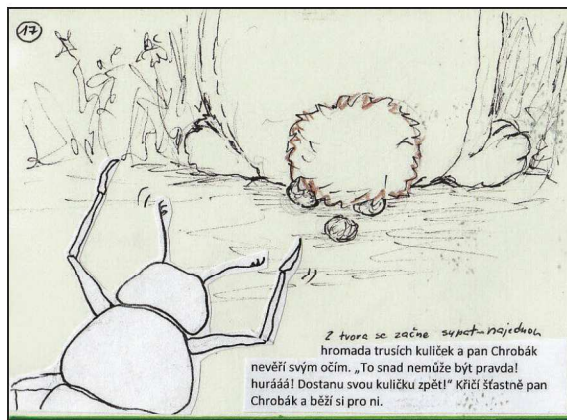
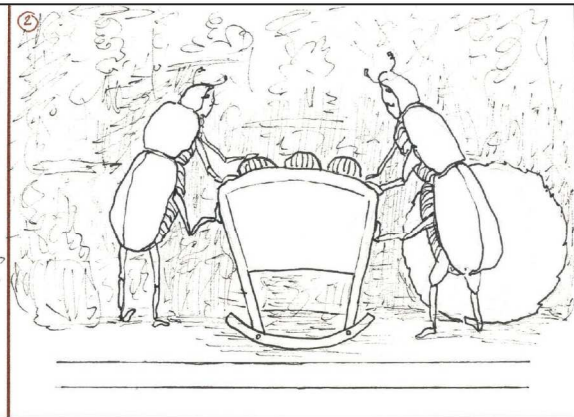
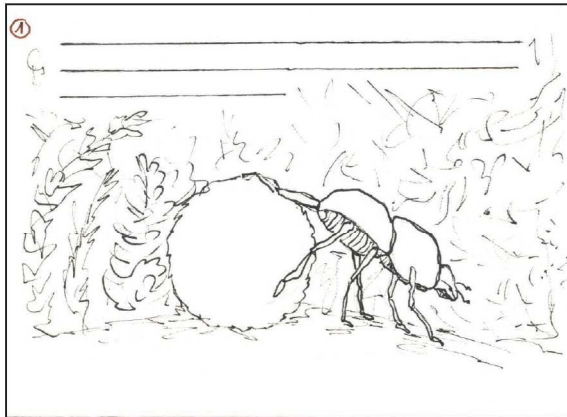
HNOJNÍKOVŮ PUTO-
VÁNÍ

Příloha 19
Návrhy hlavních představitelů příběhu



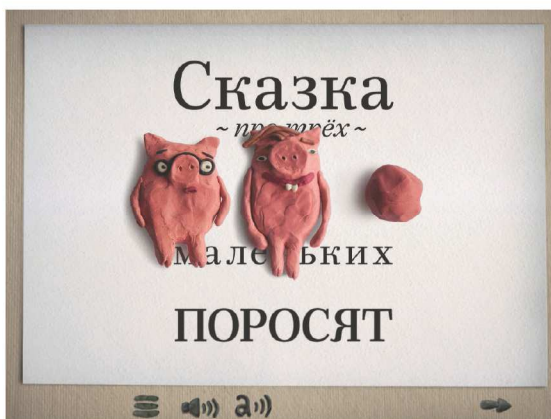


Příloha 20
Rozkreslení scén a interakcí



Příloha 21

Пříběh třech malých prasátek (digitální interaktivní kniha)



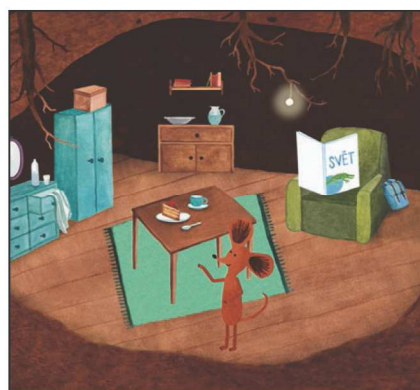
Příloha 22

Umělec Mortimier (digitální interaktivní kniha)



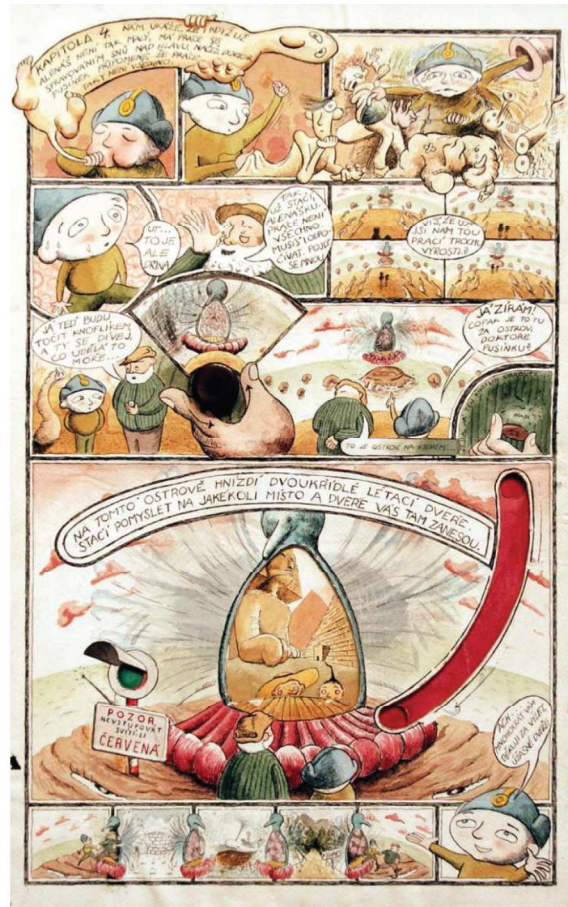
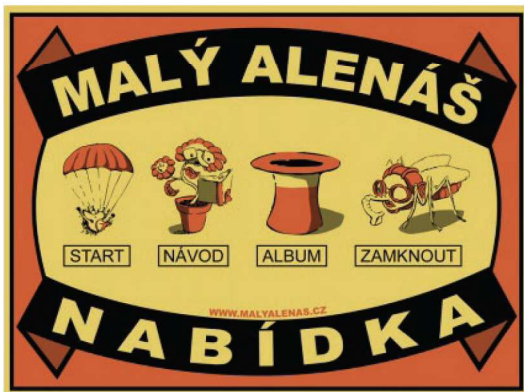
Příloha 23

Hravouka (digitální interaktivní kniha)



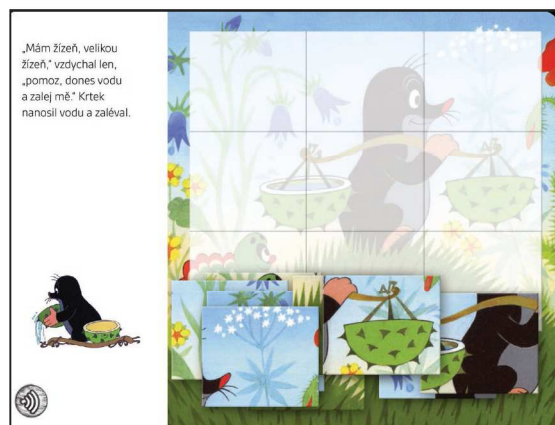
Příloha 24

Malý Alenáš (digitální interaktivní komiks)

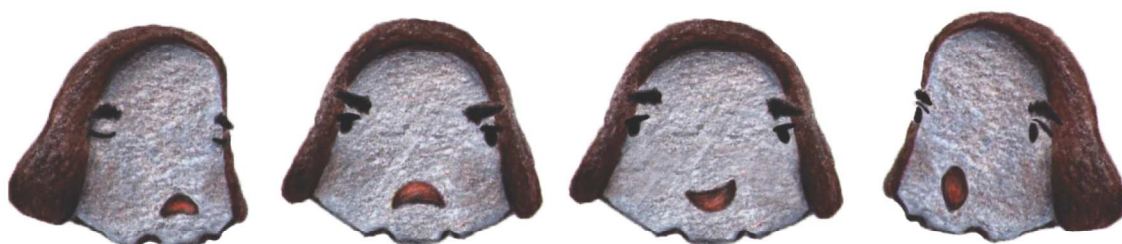
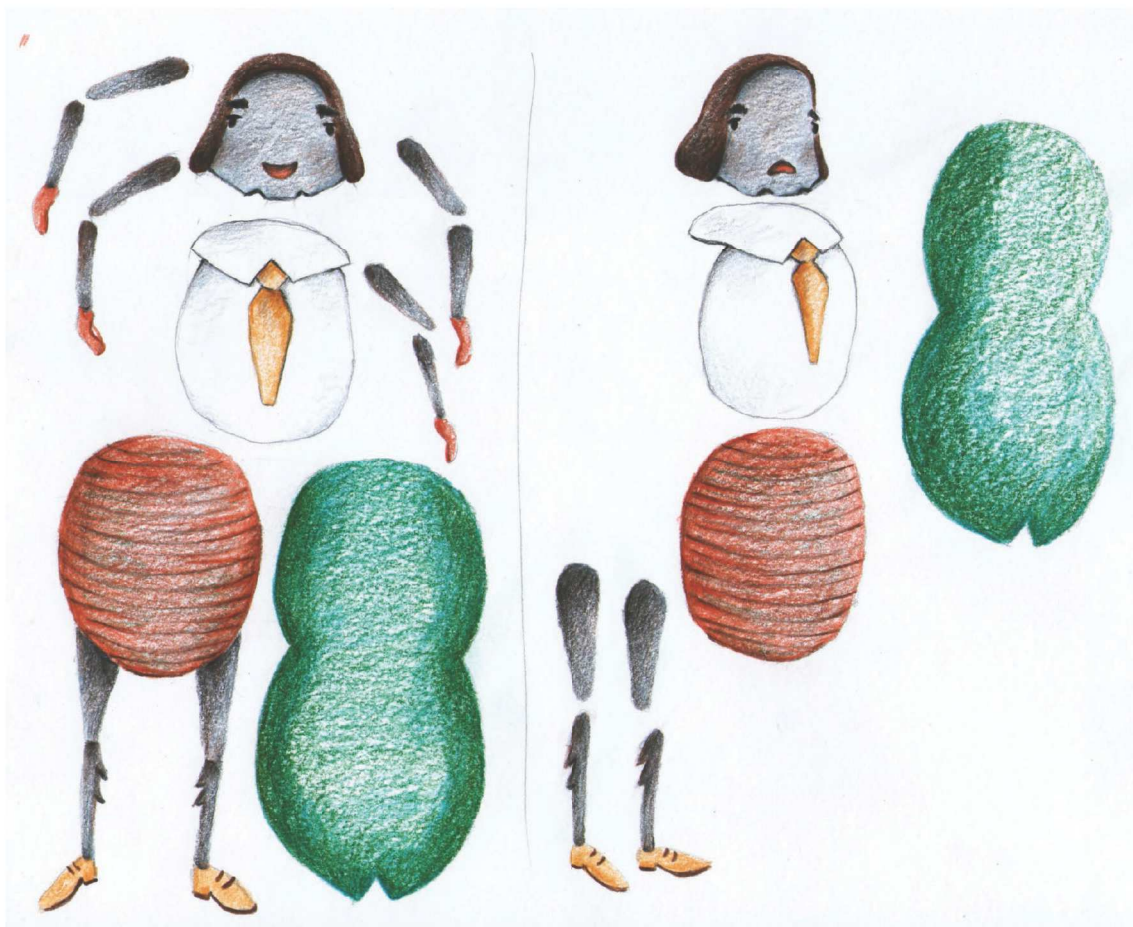


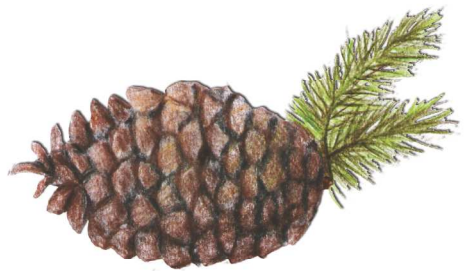
Příloha 25

Jak krtek ke kalhotkám přišel (digitální interaktivní kniha)



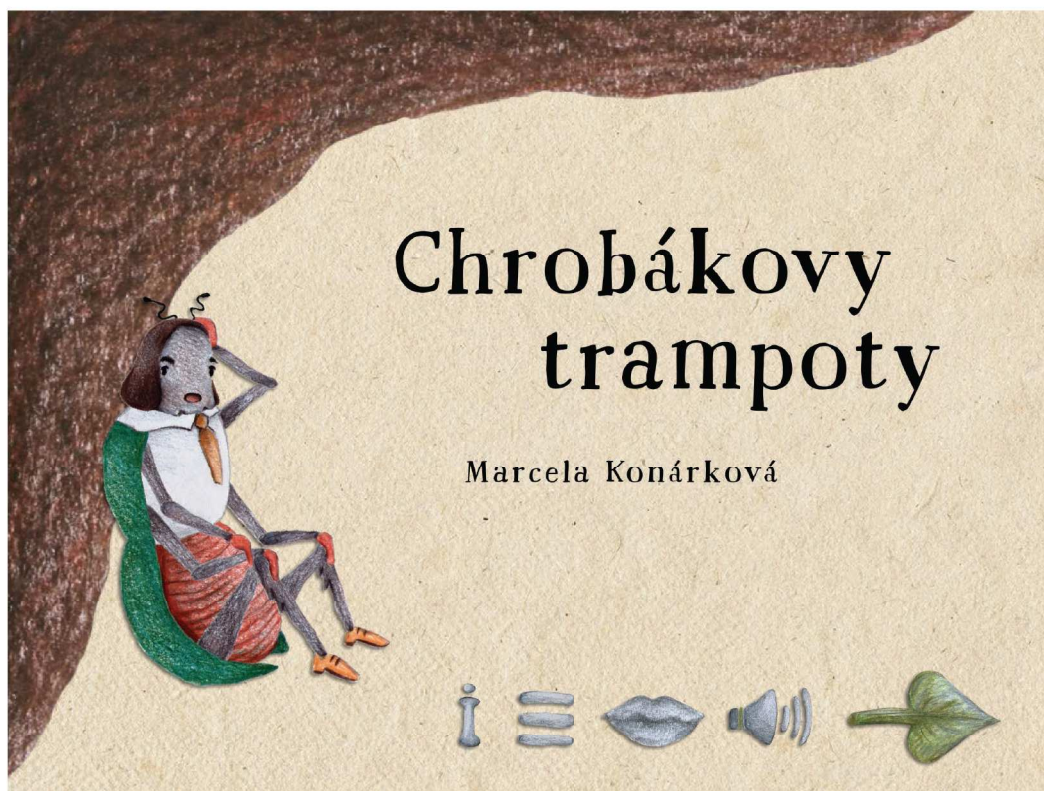
Příloha 26
Loutky z papíru





Příloha 27

Ukázka z knihy (titulní strana)



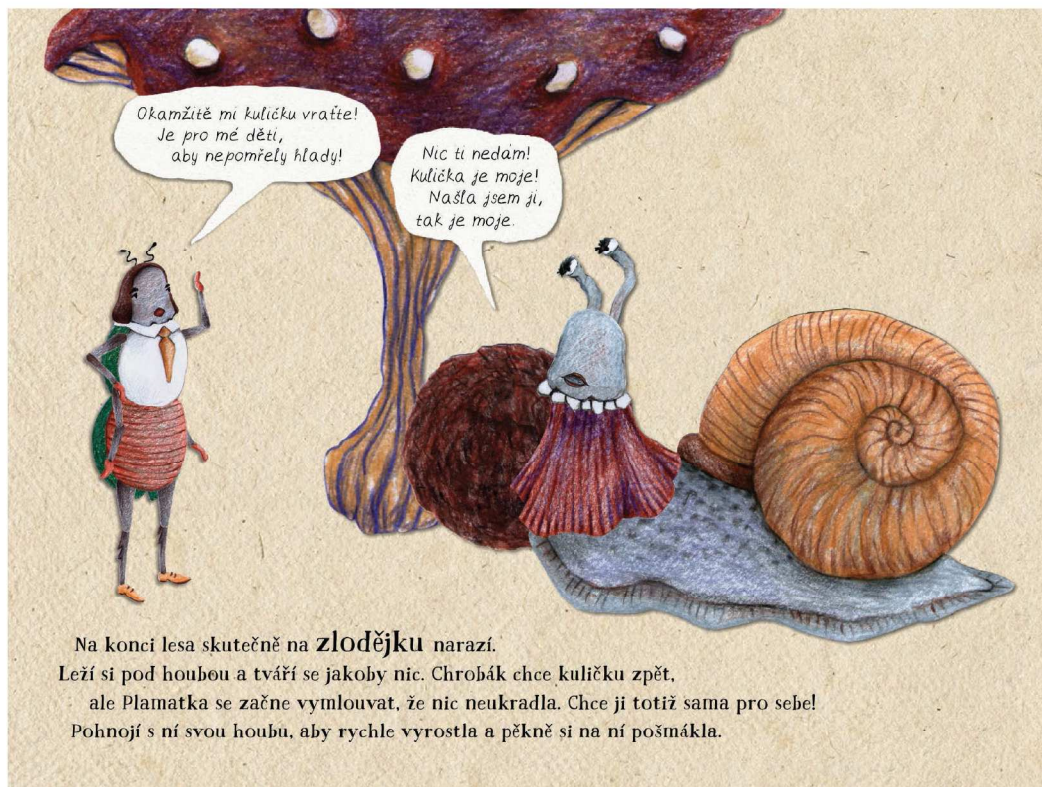
Příloha 28

Ukázka z knihy (mravenci)



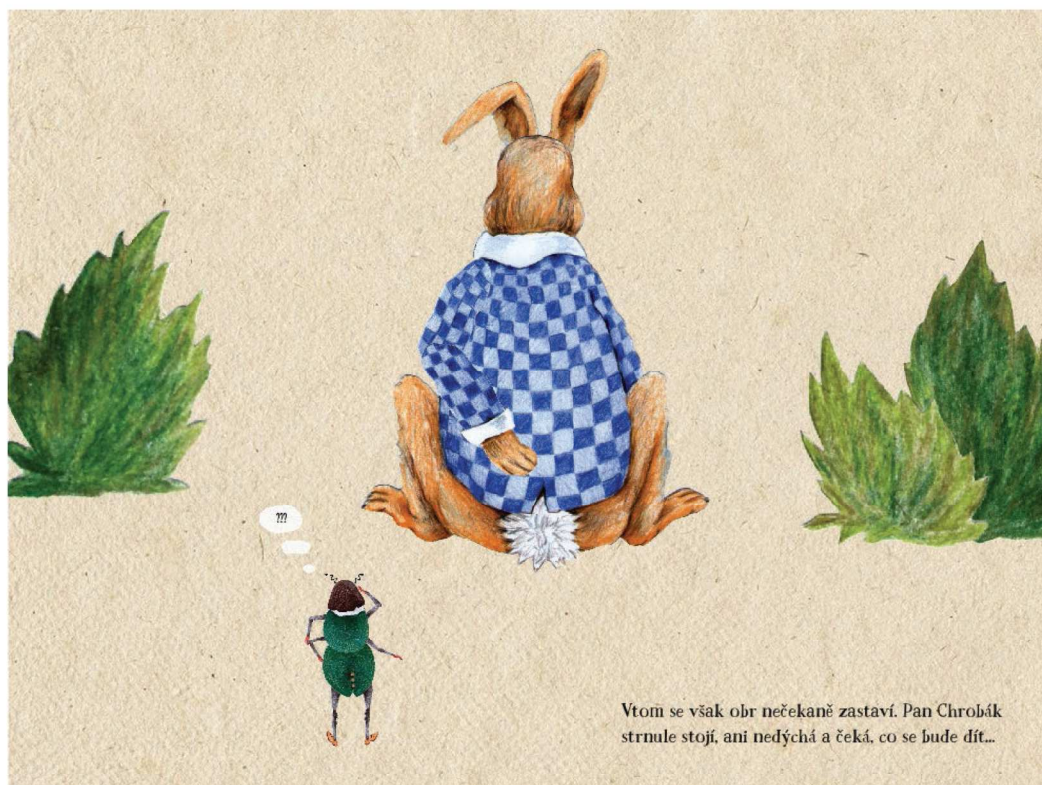
Příloha 29

Ukázka z knihy (rozepře s Plamatkou)



Příloha 30

Ukázka z knihy (obr Zajíc)



Příloha 31

Ukázka z knihy (válení kuličky)

Hluboko přehluboko v lese pod větvičkami a opadaným jehličím
žije jedna broučí rodinka. Chrobákovi si říkají.

Táta Chrobák si před sebou právě valí svoji **kuličku**, kterou pracně
vytvaroval z hovínek, co našel v lese. Zbývá už jen dokutálet ji domů,
kde si na ní všichni náramně pochutnají.



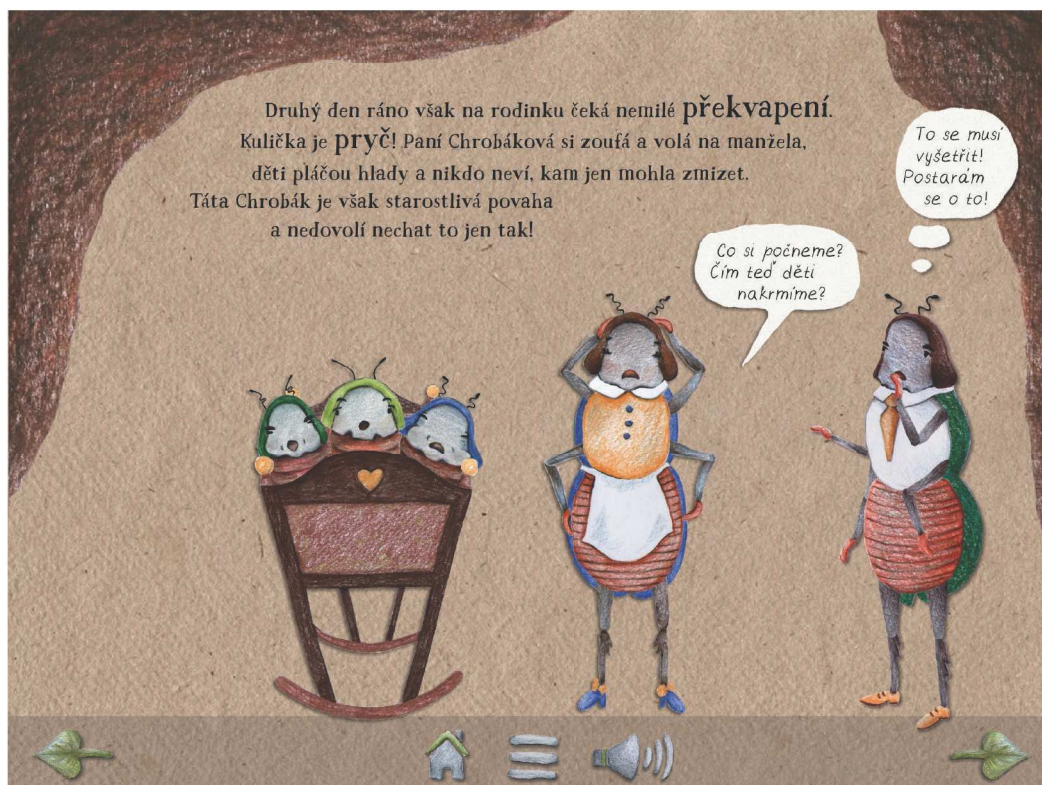
Ukázka z knihy (chrobáčí rodinka v noře)

Nakonec vše dobře dopadlo!
Doma ho už nedočkavě vítá žena i tři hladové děti.
Všichni se radují ze šťastného **shledání** a nové hovínkové kuličky.



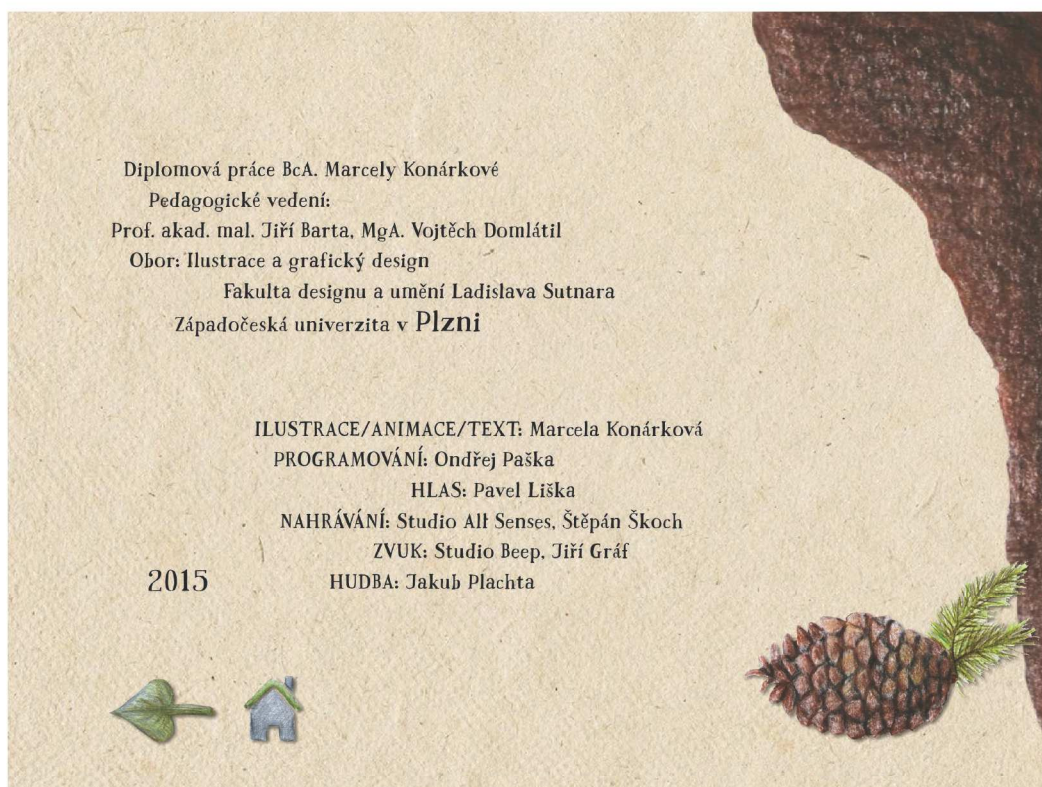
Příloha 32

Ukázka z knihy (vysunovací lišta s tlačítky ovládání)



Příloha 33

Ukázka z knihy (tiráž)



Příloha 34

Funkční digitální interaktivní kniha „Chrobákovy trampoty“

