

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ

KATEDRA VÝTVARNÉ KULTURY

**SÉRIE DIGITÁLNÍCH ILUSTRACÍ RUSKÝCH POHÁDEK S  
UPLATNĚNÍM VIZUÁLNÍCH PRVKŮ MÍSTNÍHO FOLKLÓRU**

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**Bc. Oxana Shtiben**

*Učitelství VV pro SŠ a ZUŠ*

Vedoucí práce: PhDr. Věra Uhl Skřivanová, Ph.D.

**Plzeň, 2014**

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

Plzeň, pondělí, 30. června 2014

.....

vlastnoruční podpis

Tímto bych ráda poděkovala vedoucímu diplomové práce PhDr. Věře Uhl Skřivanové, Ph.D. za odborné vedení a osobní přístup. Dále bych ráda poděkovala za pomoc a podporu Mgr. Vlastě Klausové, Kristyně Baborakové a Pavlu Makalovi.

Zadání práce

## Obsah

<b>1 Úvod</b> .....	7
<b>2. Proces hledání a upřesňování námětu</b> .....	8
2.1 Hledání námětu .....	8
2.2 Výběr techniky .....	8
2.3 Inspirační východiska .....	9
2.3.1 Dynamika a hravost v ilustracích Daniely Olejnikové .....	10
2.3.2 Minimalismus a originalita Juanja Ollera .....	11
2.3.3 Barevná harmonie Henriho Matisse .....	11
<b>3 Pohádka a mýtus z hlediska literární teorie</b> .....	13
3.1 Pohádka z pohledu pedagogiky a psychologie .....	13
3.3 Výběr pohádek .....	15
3.4 Popis pohádek a úvod do historie národů .....	16
3.4.1 „Kdo dal ptákům písň“ (evenkyjská pohádka) .....	16
3.4.2 „Mivit“ (korjacká pohádka) .....	20
3.4.3 „Šurale“ (tatarská pohádka) .....	21
<b>4. Druhy ilustrací</b> .....	24
4.1 Pojem ilustrace .....	24
4.2 Digitální ilustrace .....	25
4.2.1 Bitmapová grafika .....	25
<b>5 Postup práce a popis techniky</b> .....	26
5.1 Postup práce série č. 1 a popis nástrojů .....	26
5.2 Postup práce na sérii č. 2 a popis nástrojů .....	31
5.3 Postup práce na sérii č. 3 a popis nástrojů .....	33
<b>6. Didaktická část</b> .....	36
6.1 Didaktická struktura přípravy výtvarného úkolu „Kdo dal ptákům písň“ .....	36

6.1.1 Reflektivní bilance k odučeným hodinám na námět „Kdo dal ptákům písničky“ .....	38
6.2 Didaktická struktura přípravy výtvarného úkolu „Mivit“ .....	41
6.3 Didaktická struktura přípravy výtvarného úkolu „Šurale“ .....	43
<b>7 Závěr</b> .....	<b>46</b>
<b>8 Seznam použité literatury a pramenů</b> .....	<b>47</b>
<b>9 Resumé</b> .....	<b>49</b>
Příloha č. 1 (ilustraci k pohádce „Kdo dal ptákům písničky“) .....	50
Příloha č. 2 (ilustraci k pohádce „Mivit“) .....	58
Příloha č. 3 (ilustraci k pohádce „Šurale“) .....	66
Příloha č. 4 (skicovní materiál) .....	75

## 1 Úvod

Má diplomová práce se zabývá tématem tvorby ilustrací k třem ruským pohádkám: evenkyjské, korjaské a tatarské. Téma diplomové práce jsem si zvolila z více důvodů. K pohádkám jsem měla kladný vztah již od dětství a vždy mě lákala možnost vyzkoušet své síly a vytvořit k nim vlastní ilustrace.

Hlavním principem práce je ilustrovat děj pohádky a přitom uplatnit prvky místního folklóru: rysy přírody, krojů, ornamentu apod. Ilustrace vytvořené technikou digitální malby pomocí grafického tabletu a editoru Adobe Photoshop. Jako inspirace mi posloužili současní evropští ilustrátoři. Díky tomu a díky zvolené technice mají ilustrace soudobý charakter a zároveň odkazují do oblasti folklóru a starých národních pohádek.

Pohádky mě inspirovaly k tvorbě ilustrací, ale také k tvorbě úkolů v pedagogické praxi. Pohádka je mocným nástrojem výchovně-vzdělávacího procesu z hlediska mravních norem a širokým polem pro rozvoj tvořivosti a fantazie. Didaktická část práce obsahuje 3 výtvarné úkoly, základem kterých jsou vyše zminěné pohádky.

## **2. Proces hledání a upřesňování námětu**

### **2.1 Hledání námětu**

Původní myšlenkou mojí práce bylo vytvořit ilustrace postav a na základě těchto ilustrací, figurální kresby vystihnout zároveň charakteristiku těchto postav. Celkový emocionální výraz obrázků je silně ovlivněn charakterem a vlastnostmi pohádkových hrdinů. Podle mého názoru je schopnost co nejlépe vystihnout výraz hrdinů jednou z hlavních dovedností ilustrátora.

Během konzultace s vedoucí diplomové práce dr. Věrou Uhl Skřivanovou jsme dospěly k závěru, že toto široké téma se dá spojit s mým kulturním základem. Domluvily jsme se, že při výběru postav budu vycházet z prostředí, ve kterém jsem vyrůstala a které dobře znám. Tak vznikl nápad ilustrovat ruské pohádky. Toto téma je velmi obsáhlé a zahrnuje velké množství stylů a syžetů. Díky mým národnostním kořenům je pro mě snazší pracovat s ruským folklórem. Shodly jsme se, že se zaměřím na výběr pohádek některých menších národů žijících v Rusku, a tím přiblížím Evropanům netypickou a neznámou část ruské kultury.

### **2.2 Výběr techniky**

V první řadě jsem se zaměřila na volbu nejvhodnější techniky pro vytváření diplomové práce. Zvolila jsem si digitální ilustraci, která nabízí mnoho možností a neomezuje stylovou různorodost. Digitálně se dá napodobit jakýkoliv styl - koláž, fotorealistická malba atd. Možnost editovat a opravovat ilustrace v procesu tvorby usnadňuje hledání nejlepší varianty ilustrace.

Již delší dobu se zájmem sleduji tendence v digitální ilustraci. Mám několik oblíbených ilustrátorů, jejichž tvorbou jsem se nechala inspirovat při svých pokusech o digitální malbu. Napodobovala jsem některé způsoby stylizace, ale úspěšně vytvořit vlastní originální ilustraci se mi podařilo zřídka. Spíše jsem zkoumala různé techniky, styly a náměty, ale nikdy jsem nebyla s



výsledkem úplně spokojená. Předpokládala jsem, že se v průběhu realizace diplomové práce konečně projeví můj vlastní styl.

### **2.3 Inspirační východiska**

Mojí hlavní inspirační linií byla příroda ruského severu. Tajga, zvířata a rostliny – to, na co jsem zvyklá od dětství. Všechny tři pohádky, které jsem si vybrala, se odehrávají v lese. Během práce na ilustracích k nim jsem cítila, jak se ponořuji do myšlenek a úplně přesně si dokážu představit, jak velký je například prostor mezi kopcí a lesem, který kreslím a jaké jsou závěje sněhu ve tmě apod. Reálně si to pamatuji velmi dobře, i když je to už dávno, co jsem takovou scenérii viděla naposledy. Ruský les je pro mě velmi širokou studnicí inspirace. Podoba lesa evropské části Ruska (pohádka č. 3 Šurale) je pro mě neznámá, některé informace jsem proto musela dohledat a doplnit své znalosti. Inspirativní návrat do míst, kde jsem vyrůstala, mě velmi povzbuzoval a přidával energii dokončit tuto práci.

Původně jsem chtěla vytvořit své ilustrace velmi detailní, s výraznými a groteskně zpracovanými postavami. Měla jsem představu spíše realistické kresby s některými fantastickými (pohádkovými) prvky. Práce ilustrátorů, kterými jsem se inspirovala v této fázi působily dojmově, někdy až naivně, což podle mého názoru patří k ilustracím pohádek. Příklady ilustrací, které jsem prvotně vytvořila, byly vedoucí diplomové práce označeny za komerční, dá se říci, že byly na hraně kýče. Pokračovat v práci na ilustracích ve stejném stylu by nebylo vhodné a ohrozilo by to konečnou úspěšnost celého projektu. Musela jsem proto začít hledat více osobitý a vhodnější styl. Další inspiraci jsem nacházela hlavně u méně komerčních ilustrátorů. Snažila jsem se objevit autory, kteří pracují přímo s pohádkami a příběhy, kde se dá pozorovat práce na celé sérii ilustrací. Níže uvádím autory, kteří mě nejvíce oslovili.

### 2.3.1 Dynamika a hravost v ilustracích Daniely Olejnikové

Daniela Olejniková (1986), ilustrátorka ze Slovenska, studovala na Akademii výtvarných umění a designu v Bratislavě. Většina jejích prací vznikala na základě zkušeností s tradičními technikami jako je linoryt a sítotisk. Tahy stylusem, štětcem nebo perem, barevné a přetiskované vrstvy jsou její typické metody práce, stejně jako skládání kombinací se vzory, textury a texty jednoduchých tvarů (digitalní kolaž). V roce 2009 dostala její kniha „Liek pre Vĺčika“ ocenění v rámci soutěže Nejkrásnější slovenská kniha. Já jsem se inspirovala hlavně ilustracemi ke knize „O Basetovi, ktorý neznášal mľaskanie“.



Daniela Olejniková, ilustrace k knize „O Basetovi, ktorý neznášal mľaskanie“, 2009, (obr. 1)

Tyto ilustrace ve mně vyvolávají přesně takové emoce, kterých chci dosáhnout ve své vlastní tvorbě. **Jednoduchost** a **plošnost** obrázků je vyvážená **texturami** a **originalitou** kompozice. Každá ilustrace má **dynamiku** a určitou **cykličnost**. Podle mých zkušeností mohu posuzovat, že čím jednodušeji ilustrace vypadá (čím méně je tam elementů), tím složitější je dosáhnout celistvosti obrázku. Doufala jsem, že se mi podaří odhalit tuto hranici a vybalancovat své ilustrace tak, aby nepůsobily příliš zdobně a detailně, nebo naopak příliš stroze. Chtěla jsem, aby moje ilustrace take vypovídaly o jednotném stylu jako u Olejnikové.

Ilustrace Daniely Olejnikové mě inspirovaly hlavně ve způsobu stylizace, kterým jsem se řídila během celé práce. Plošnost a jednoduchost objektů výše zmíněné autorky se prolíná i do mých ilustrací.

### 2.3.2 Minimalismus a originalita Juanja Ollera

Juanjo G. Oller je španělský ilustrátor a grafický designer. Používá velmi originální grafický styl, díky kterému se čtení stává hrou, která stimuluje představivost. Jeho minimalistický styl připomíná piktogramy, které se ale díky **originalitě umístění** stávají velmi atraktivními a plnocennými obrázky. Oller má výrazný osobitý styl, který vypráví příběhy bez pomoci slov. Na první pohled to jsou velmi **minimalistické** a jednoduché obrázky, ale kompozice a perspektiva ilustrací nutí diváka rozluštit obrázek a uvědomit si autorský záměr, který je vizuálně velmi výstižný, chytrý a vtipný.



Juanjo G. Oller, ilustraci k knize „Červená Karkulka“, 2010 (obr. 2)

S tvorbou Juanja G. Ollera jsem se poprvé setkala před několika lety na výstavě Design Block v Praze. Zaujala mě jeho „Červená karkulka“ a dodnes ji považuji za nejlepší z celého množství existujících Karkulek. Schopnost Ollera k **zobecňování** a použití **originálních úhlů pohledu** mně nadchla. Chtěla jsem docílit podobného dojmu při kompozici mých ilustrací. Snažila jsem se využít netypické záběry, které by byly přitažlivé právě svou originalitou.

### 2.3.3 Barevná harmonie Henriho Matisse

Henri-Émile-Benoit Matisse (1869 – 1954) byl francouzský umělec, proslulý svou prací s barvou a svým brilantním kreslířským uměním. Právě barevné spektrum některých jeho obrazů nejvíce ovlivnilo můj proces výběru palety při vytváření vlastních ilustrací. Syté a čisté Matissovy barvy mě vždy fascinovaly svou odvážnou a harmonickou kombinací. Hodně jsem přihlížela k

jeho obrazům při práci na ilustracích „peří a polární záře“ v první pohádce. V následujících sériích jsem se musela odchýlit od tak sytých a kontrastních barev a používala jsem více pastelových odstínů (viz příloha č. 1).

V procesu hledání stylu jsem prostudovala již existující ilustrace pohádek různých národů Ruska. Většinou se jedná o velmi kvalitní obrázky ještě z doby Sovětského svazu. Ilustrace postavené podle všech zákonů akademické grafiky a kompozice, v sobě zahrnují velmi detailní místní ornamenty a artefakty. Přestože tyto ilustrace ideálně plní svou funkci, jsou podle mého názoru zastaralé a nudné. Právě pomocí techniky a moderních inspiračních zdrojů, které jsem zvolila, jsem chtěla dodat pohádkám nový a čerstvý nádech, vytvořit jejich moderní vizuální doprovod.

### 3 Pohádka a mýtus z hlediska literární teorie

Pohádka je obvykle krátký epický fiktivní příběh s nepravděpodobným dějem a šťastným koncem, který vznikl na základě fantazie a ve kterém se většinou objevují fantaskní bytosti (víla, čarodějnice, obr, mluvící zvířata atp.). Pohádky patří k nejstarším uměleckým výtvorům vůbec. „O tom svědčí jednak pohádkové prvky v nejstarších slovesných skladbách Indoevropanů (např. v Homérově Iliadě a Odyssei), jednak prastaré zápisy pohádek u starých Egypťanů (jsou staré téměř 4000 let). Je mnoho pohádek, které žijí v literatuře i v ústním podání po dlouhá tisíciletí v málo pozměňované podobě.“<sup>1</sup>

Mýty a pohádky mají mnoho společného, především to, že „k nám promlouvají jazykem symbolů s nevědomým obsahem.“<sup>2</sup> „Pohádka i mýtus čerpají ze stejných zdrojů lidské imaginace“<sup>3</sup>.

Mýtus je vyprávění o božstvech nebo božských bytostech, v jejichž reálnou existenci lidé věří nebo věřili. Mýty, zvláště přírodních společností, někdy jsou podobné pohádce, mají stejné typické postavy a situace, což potvrzuje, že některé pohádky a lidová vyprávění se vyvinuly z mýtů. Pohádky jsou částí mýtu, netvoří ucelený svět, obecně platný nadpříběh. Pohádky nejsou příběhem o dávných událostech významným pro povahu světa, nezbytným pro porozumění současnosti.

#### 3.1 Pohádka z pohledu pedagogiky a psychologie

Z pohledu pedagogických věd se pohádka vnímá jako výchovný prostředek. „Prostřednictvím pohádky (dítě) přejímá nejstarší dědictví své kultury (i s jeho

---

<sup>1</sup> Pohádka jako překladatelský problem. [online]. [cit. 2014-06-16]. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=4769.htm>

<sup>2</sup> BETTELHEIM, B. *Za tajemstvím pohádek: Proč a jak je číst v dnešní době*. Lidové noviny, Praha 2000, s. 38

<sup>3</sup> ČERNOUŠEK, M. *Děti a svět pohádek*. 1. vyd., Albatros, Praha, 1990, s. 26

problematickými, temnými prvky) a značnou část historického programu“.<sup>4</sup> Teoretik waldorfské pedagogiky J. Streit: „Duch spravedlivé morálky provívá všechny pohádky a umožňuje nám už v něžném raném věku v dítěti založit a upevňovat mravnost tam, kde selhaly stovky rozkazů a napomenutí.“<sup>5</sup>

Z hlediska psychologie je pohádka fenoménem z několika perspektiv. Hrdiny nebo ostatní zúčastněné bytosti v pohádkách chápe dítě jako vzor, přičemž podle Prekopové je dítě zejména „v prvních sedmi letech zvláště otevřené pro napodobování vzoru, protože v tomto věku neustále a intenzivně vnímá. Uchopením se snaží pochopit“.<sup>6</sup> Pohádky předkládají dětem významy jednotlivých životních problémů, ve srozumitelných, konkrétních obrazech a jasných symbolech. Pohádka tedy dítěti slouží jako **vzor pro chování v rámci procesu socializace**.

Svým obsahem pohádka podporuje u dětí **schopnost řešit problémy**. Prostřednictvím pohádkových postav se dítě dozvídá, jaká řešení určitého problému k cíli vedou a jaká ne (např. pomoc druhému může vést k oplátce, zpravidla nic se nezíská sobectvím, někdy je důležitá trpělivost atp.). „Cesty pohádkových hrdinů dítěti ukazují, které vývojové kroky jsou potřebné pro splnění úkolu, jaké překážky je třeba překonat a jaké proměny podstoupit.“<sup>7</sup> Pohádky dětem přímo neukazují, jak problémy řešit, ale spíše jak k jejich řešení přistupovat.

S přijímáním vzoru také souvisí rozvoj dětské fantazie a představivosti. Pohádka jaksi **aktivuje fantastické myšlení** dítěte. Psychologové zastávají názor, že lidé vychovávaní bez pohádky budou v dospělosti jen těžko schopni skutečně tvůrčí práce.

V neposlední řadě pak pohádka napomáhá dítěti v tom, že se při ní může **vyrovnávat se svými strachy a konflikty**. „Dítě se identifikuje s pohádkovým hrdinou. Díky tomu, že dítě s hrdinou jeho příběh spoluprožívá, odžívá si vlastní podobné negativní pocity, které jsou v

---

<sup>4</sup> ŘÍČAN, P. *Cesta životem*. Vyd. 2., přeprac., V Portálu 1. Praha: Portál, 2004, 122 s.

<sup>5</sup> STREIT, J. *Proč děti potřebují pohádky*. 1. vyd. Přel. M. Luňáčková. Praha: Baltazar, 1992, 80 s.

<sup>6</sup> PREKOPOVÁ, J., SCHWEIZEROVÁ, C. *Děti jsou hosté, kteří hledají cestu*. Praha: Portál, 1993, 21 s.

<sup>7</sup> STRUKOVÁ, S. *Možnosti využití pohádky v psychoterapii*. Praha: Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Katedra psychologie, 2003.

realitě příliš tíživé (strach, smutek, nejistotu a další)“.<sup>8</sup> „Vyskytují - li se v pohádkách frustrující životní situace, dokáže vyprávění skončit u zdárného konce a nikdy nenechá děti na pochybnostech otevřeného konce či nevyřešené situace“.<sup>9</sup> „Pohádky dodávají naději tím, že předkládají optimistické vidění světa, běhu událostí, vývoje vztahů. Pohádkový optimismus, onen zákonitý pohádkový „happy end“, je pro duševní rozvoj dětí neobyčejně důležitý.“<sup>10</sup>

Tím pádem pohádka obsahuje prostor, který dítě potřebuje k vyřešení vnitřních konfliktů. Pohádka může napomáhat také rozvoji **sebeidentity**, neboť je jedním z prostředků sebepoznávání. Dále napomáhají rozvoji **inteligence, citového prožívání, vnímavosti, pozornosti, zvědavosti, představivosti, fantazie, čtenářství, řeči a slovní zásoby**. Jsou zdrojem zábavy a prvotních zkušeností. Souhrnně jde tedy o funkci výchovnou, vzdělávací, poznávací, terapeutickou a informativní.

### 3.3 Výběr pohádek

Po určení cíle a tématu práce následovala fáze výběru pohádek. Musím říct, že to byla nejpříjemnější část diplomové práce. Během čtení se ukázalo, že pohádky z evropské části Ruska musím úplně vynechat, protože jsou příliš známé. Zajímaly mě hlavně severní národy a od začátku jsem věděla, že najdu vhodný materiál ze Sibiře, z míst svého původu. Severní národy jsou známé svým zvláštním stylem života, mají bohatou kulturu a tradice, ovlivněné specifickými podmínkami. Skoro každý z nich má vlastní jazyk. Hodně z nich v dnešní době zaniká a ztrácí se kulturní vrstvy, ze kterých se skladá ruská mentalita, bohatá a plná protikladů. V Rusku žije více než 150 různě početných národů a národnostních menšin. Já jsem se soustředila na velké, ale vzdálené od centrální částí Ruska.

---

<sup>8</sup> HERUDKOVÁ, N. *Úloha a funkce pohádky v životě předškolního dítěte: se zaměřením na vyspělost řeči dítěte*. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, 1994, s.77

<sup>9</sup> ČERNOUŠEK, M. *Děti a svět pohádek*. 1. vyd., Albatros, Praha, 1990, s. 79

<sup>10</sup> Tamtéž, s. 16

Důležitým kritériem pro mě byla originalita pohádky, moment překvapení, nebo nečekaný vývoj syžetu. Jedním z hlavních kritérií, podle kterých jsem si vybírala, byl pozitivismus (pozitivní konec, humor, optimistické naladění). Nechtěla jsem, aby pohádky obsahovaly pasáže spojené se smrtí, vraždou, násilím atd. Ukázalo se, že hodně pohádek, které jsem přečetla, obsahuje některý ze zmíněných jevů. Ve velkém množství severních pohádek se mluví o životě po smrti, cestování mezi světy, kanibalizmu, proměňování se do různých agresivních postav jako je vlkodlak, velký pták žeroucí lidi atd. To všechno ale patří do kulturních souvislostí zmiňovaných regionů a je třeba tyto skutečnosti vnímat v souvislostech se znalostí specifik národů a národností ruského severu. Ačkoliv mě toto téma lákalo k podrobnějšímu zkoumání, rozhodla jsem se omezit na pohádky, které nevyžadují od posluchače/diváka hlubokou znalost národních specifik.

Po přečtení velkého množství pohádek jsem si vybrala tři z nich:

1. „Kdo dal ptákům písně“ (evenkyjská pohádka)
2. „Mivit“ (korjacká pohádka)
3. „Šurale“ (tatarská pohádka)

### **3.4 Popis pohádek a úvod do historie národů**

Každá lidová pohádka má své kořeni zakotvené v mentalitě a tradicích národů, z kterého pochází. Děj pohádky zcela souvisí s geografickými a historickými fakty. V této kapitole uvádím popis pohádek a dotýkám se stylu života a historických kontextů pohádek Evenků, Korjaků a Tatarů.

#### **3.4.1 „Kdo dal ptákům písně“ (evenkyjská pohádka)**

Evenkové (*Evenki*), též zvaní Tunguzové, jsou z části kočovný národ čítající asi 67 000 osob v Rusku, Číně a Mongolsku. Žijí ve střední a východní Sibiři, hlavně mezi řekami Jenisej a



Lena, ale i kolem Amuru a Ochotského moře a na Sachalinu. Nejvíce jich je soustředěno v bývalém Evenckém autonomním okruhu, od roku 2007 součásti Krasnojarského kraje. Zhruba polovina Evenků žije v Číně a malá část v Mongolsku.<sup>11</sup>

Hovoří evenkštinou z tunguzo-mandžuské skupiny altajské jazykové rodiny (vzdáleně příbuzná mongolštině). Ovšem více než dvě třetiny populace hovoří dnes spíše rusky nebo čínsky.

Z jejich jazyka se vžilo do mezinárodního povědomí hlavně slovo „šaman“ – dodnes si většinou udržují tradiční šamanistické náboženství. Nejvyšší evenský bůh se nazývá Ekšarí – bůh tajgy. Mezi další důležitá božstva patří Dilača – sluneční božstvo.

Evenkové, kteří se zabývají pastevectvím sobů, žijí roztroušeně v malých komunitách v oblasti dlouhé několik tisíc kilometrů. „Tábory si Evenkové stavějí u řek a jezer. V těchto končinách totiž voda znamená život. Evenkové ji nechávají do zásoby zmrazit do bloků. V jednom táboře nebývá více než šest stanů. K přesunům používají sáně tažené soby, na nichž převážejí celý svůj majetek.“<sup>12</sup>

Veškeré druhy svého folklóru Evenkové dělí na:

- písně-improvizace;
- nové písně;
- Mýty, pohádky o zvířatech, legendy, byliny
- Hádanky
- Příběhy historického a domácího charakteru.

Mýty odkazují na dávné představy o vesmíru, původu země, lidech, zvířatech, představy o šamanském světě, o hlavní řece Engdekit a jejích obyvatelích - různých monstrech, apod. Do dnešní doby se zachovala řada mýtů o prvních šamanských rituálech, ale také „příběhy o zvířatech, které se proměnily v dnešní moderní pohádky pro děti, které objasňují původ vnějších rysů a charakterů některých zvířat. Zvláště velké množství epizod v příbězích o zvířatech se týká lišky. Na východě se zachovaly fragmenty mýtu o tom, jak dívka porodila

---

<sup>11</sup> Evenkové. [online]. [cit. 2014-06-16]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Evenkov%C3%A9>. htm

<sup>12</sup> Эвенки. Народы России. Атлас культур и религий. — М.: Дизайн. Информация. Картография, 2010. — 18 s.

chlapce a medvídka. Vyrůstali jako bratři, ale později spolu bojovali a zvítězil člověk“.<sup>13</sup> Přesně k takovému druhu folklóru patří první pohádka - „Kdo dal ptákům písně“. Popisuje a vysvětluje s magického hlediska původ a krásu polární záře. Líčí legendu o tom, jak ptáci vyměnili své peří za krásný zpěv a od té doby peří severních ptáků už není zářivé a barevné, neustále však můžeme slyšet jejich krásný zpěv.

Zajímavý je také způsob přenosu (vyprávění) některých typů folklóru, například „eposy a příběhy o hrdinech, které se zpívají. Vypravěč, který zpívá slova hrdiny, je často opakuje a spolu s ním zpívají i posluchači. Vyprávění (zpěv) eposu se odehrává nejčastěji ve tmě. Takové obřady obvykle začínaly ve večerních hodinách a často trvaly přes celou noc až do rána“.<sup>14</sup> Krátké pohádky, jako je „Kdo dal ptákům písně“, se vypravují dětem i dospělým jako příběh, nezpívají se.

U Evenků, kteří žili v blízkosti jiných národností, docházelo ke splývání folkloru s pohádkami a legendami, které pronikly od sousedů. Patří mezi ně například „ruská pohádka „O Hloupém Ivanovi“, pojmenovaná u Evenků „Učanaj-Tonganaj“ a u Burjatů „Chani-Habun-Checher-Bogdo“.“<sup>15</sup>

### 3.4.1.1 Ornament Evenků

Hlavní inspirací v lidovém umění Evenků je příroda. Tmavě zelené lesy, odstíny horských štítů, modrá obloha, azurové řeky, červené a modré plody (borůvky), různobarevný mech, včetně všech tónů od teplých po studené odstíny, od bílého až po tmavě sametově černou. Tohle všechno Evenkové odráží ve zdobení krojů, nádobí, předmětů v interiéru, apod.

---

<sup>13</sup> tamtéž. s. 29

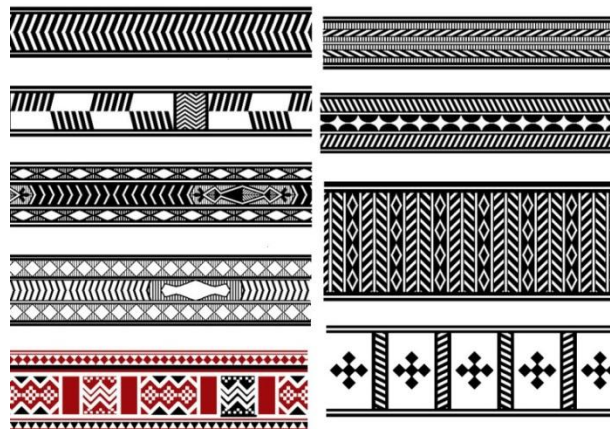
<sup>14</sup> Религия и народное творчество эвенков. [online]. [cit. 2014-06-16]. Dostupné z: <http://lib7.com/narody-sibiri/1695-religija-i-narodnoe-tvorchestvo-evenkov.html>

<sup>15</sup> tamtéž.

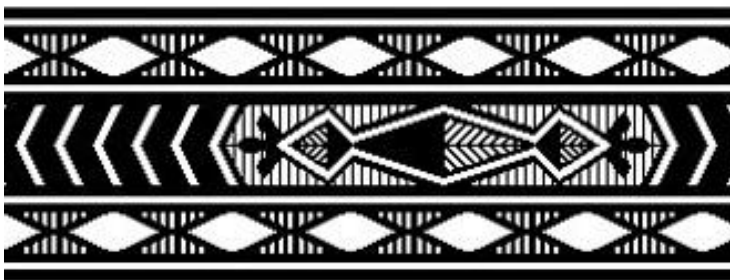


Evenkijský koberec, začátek 20. století (obr. 4)

Ornament Evenků má geometrický korálkový charakter, nejčastěji je to proužek. Charakteristickým prvkem krojů Evenků je lacl. Obvykle se zdobí korálkovými pásky modrých odstínů. Někdy se do proužkového ornamentu dostává i motiv kruhu ze světlemodrých, bílých, modrých a černých korálek. Boty se šily z kožešiny nebo kůže. Dámskou obuv zdobily korálkové ornamenty (nis).



Evenkijský ornament (obr. 5)



Ukázka původního ornamentu Evanků a můj výtvarný přepis (obr. 6)

### 3.4.2 „Mivit“ (korjacká pohádka)

Korjaci jsou malý národ ruského Dálného východu žijící v severní části poloostrova Kamčatka a na přilehlé pevnině. Podle sčítání lidu žilo v Rusku v roce 2010 celkem 7 953 osob hlásících se ke korjacké národnosti. Část Korjaků dodnes hovoří korjačtinou, jazykem z čukotsko-kamčatské rodiny. Počet mluvčích jazyka však v průběhu 20. století rapidně poklesl a v dnešní době se jeho znalost odhaduje u pouhých 5,4 % korjacké populace, většinou mezi příslušníky starší a střední generace – ostatní již používají jako mateřský jazyk ruštinu.

Korjacká mytologie vykazuje řadu podobností s mytologiemi altajských národů; Eskymáků a především Indiánů severozápadního pobřeží Tichého oceánu. „Mýtus o stvoření světa není zaznamenán, veškeré známé příběhy již předpokládají jeho předchozí existenci. Podle tradičních představ se vesmír skládá z pěti světů, přičemž Země se nachází uprostřed“.<sup>16</sup>

Ústřední postavou korjacké mytologie je *Velký havran* zvaný *Kutkinnaku*, od něž Korjaci odvozují svůj původ. Ze 140 zaznamenaných legend existuje pouze 9, ve kterých o něm nebo jeho dětech nepadne zmínka. Názory na jeho původ se různí: jedna z legend tvrdí, že vznikl ze zrnka prachu, které Nejvyšší bytosti odpadlo při broušení nože z nebe na zem. Podle některých legend byl stvořen Nejvyšší bytostí, podle jiných se stvořil sám. Podle jednoho z mýtů z pera, které Velký havran ztratil, když letěl přes moře, vznikl dnešní poloostrov Kamčatka.

V dávných příbězích bylo běžné převtělování neživých věcí do lidské podoby a naopak. Ze svazku Velkého havrana s různými zvířaty (tuleni, psy, vlky, myšmi), neživými věcmi (kameny, stromy, rostlinami) a přírodními jevy (větrem, mraky) se pak zrodili lidé. Jistá legenda vypráví, že Havran stvořil nejprve muže, aby stvořenou zemi osídlili. Později stvořil také velice krásnou ženu, do níž se všichni muži bezhlavě zamilovali. Když zemřeli, proměnili se v hory; jejich srdce však stále planula láskou k oné ženě, a tak se zrodily kamčatské sopky.

Legenda Mivit vypráví o místním bohatýrovi, jehož stopy se zachovaly až dodnes na horách Kamčatky. V textu pohádky je cítit přítomnost vypravěče a jeho vztah k Mivitovi,

---

<sup>16</sup> Коряки — коренное население Камчатки. [online]. [cit. 2014-06-25]. Dostupné z: <http://www.kamchatsky-krai.ru/ethnography/koryak/koryak.htm>

fascinuje ho síla a schopnosti bohatýra. Z příběhu se dá vypočítat odkaz na mírumilovnost a rozumnost Korjaků a Čuvanců.

### 3.4.2.1 Kroj a ornament Korjaků

Kroj Korjaků je podobný kroji Evenků. Je to široká kuchlanka (plášť) s kapucí a podkrčnickem. Vysoké boty s kožešinou a podkrčník se obvykle zdobí ornamentem a přívěsky. Korjaci používají převážně geometrický ornament, zřídka rostlinný. „Ozdobou byly také náramky, náušnice, přívěšky, které byly vyrobeny ze starých měděných a stříbrných předmětů. Ozdoby sloužily též jako amulety. Magický význam měly účesy a ženská tetování.“<sup>17</sup>



Ukázka původního ornamentu Korjaků a můj výtvarný přepis (obr. 7)

### 3.4.3 „Šurale“ (tatarská pohádka)

Tataři (Tatarlar) jsou turkický národ, druhý největší národ Ruské federace (po Rusech), hovořící většinou tatarštinou. Nejvíce Tatarů žije v Tatarstánu (autonomní republika Ruské federace), v Baškortostánu a na Sibiři. Velká diaspora se nachází v Uzbekistánu a Kazachstánu. Většina Tatarů jsou sunnitští muslimové.

„Bohatá historie Tatarů, bojovnost a odvaha Čingischána, moc Zlaté hordy a vliv islámu – jsou faktory, které hodně ovlivnily vývoj unikátní tatarské kultury, tradic, života a zkušeností

<sup>17</sup> Коряки. [online]. [cit. 2014-06-25]. Dostupné z: <http://russiasib.ru/koryaki/>

tohoto národa.“<sup>18</sup> S přijetím islámu v roce 922 věnují Tataři hodně pozornosti v umění posvátným místům, mešitám a pod.

Pohádka „Šurale“ velmi vtipně vypráví o situaci v lese. Šurale je tatarská pohádková postava ztělesňující zlo a temno, jež vládne lesu. Postava Šurale je obvykle popisován jako malý, hrbatý mužik, s dlouhými tenkými prsty, dlouhýma nohama a vousy a malým rohem na čele. Zabíjí lidi lechtáním. Odhání koně od stáda a zběsile na nich jezdí, dokud kůň nezemře vysílením. Šurale loví tak, že hřbet koně maže pryskyřicí a přilepí se na něj. Šurale se bojí vody, a proto se člověk před ním může zachránit tím, že uteče přes potok nebo řeku. V případě dané pohádky se ale dřevorubec zachránil tak, že zkřípnul Šuralovy prsty v polenu.

### 3.4.3.1 Ornamet a kroj Tatarů

Před přijetím islámu byla tatarská kultura postavena na pohanské mytologii. V umění i oděvech dominovaly obrazy ptáků, zvířat a květin. Byly populární květinové ornamenty, které i dodnes zdobí národní kroje Tatarů.

V pohádce „Šurale“ se objevuje postava dřevorubce a Šurale, proto chci popsat hlavní znaky pánského kroje. Oblečení pro muže se skládalo ze širokých kalhot a košile, na kterou oblékali kamizolu. Vrchním oblečením byl kazakin (široký kabát) a v zimě prošívaný kabát nebo kožich. „Typickou pokrývkou hlavy pro Tatary je tubitejka (malá čepice s ornamenty). Dále se užívaly polokulovité čepice s kožešinou nebo plstěný klobouk. Tradiční obuv - kožené ichigi (kozačky) z měkkými podrážkami.“<sup>19</sup>

Charakteristickou pro Tatary je výšivka na syté barevné látce, zejména na zelené, žluté nebo červené. Ornamet se vyšíval korálky a perlami.

Po přijetí islámu zanikly motivy zvířat a živočichů obecně (islám zakazuje zobrazování lidských a živých bytostí), proto bylo nejvíce rozšířené zobrazování květin (tulipán, chryzantéma, jirčina, astra, sedmikráska, atd.). Důležité místo měl motiv trojlístku. Velice rozšířené v tatarském dekorativním umění jsou geometrické vzory.

<sup>18</sup> Татары. [online]. [cit. 2014-06-25]. Dostupné z: <http://tatarkitap.ru/>

<sup>19</sup> Традиционные татарские орнаменты. [online]. [cit. 2014-06-25]. Dostupné z: <http://madaniyat.ru/>



Ukázka původního ornamentu Tatarů a můj výtvarný přepis (obr. 8)

## 4. Druhy ilustrací

V této kapitole se věnuji základním pojmům ilustrace a jejím druhům. Více pozornosti věnuji ilustraci digitální.

### 4.1 Pojem ilustrace

„Ilustrace je jedna z nejsilnějších forem komunikace. Okouzluje nás, rozesmívá nás. Zní to banálně, ale ilustrace dělá text příběhu krásným. Zaplňuje díru v komunikaci, která nemůže být vyjádřena slovy. Je něčím, k čemu každý může mít vztah.“<sup>20</sup>

Ilustrace jsou používány pro přenos emocionální atmosféry literárního díla, vizualizace postav, demonstrace objektů popsaných v textu. Termín ilustrace pochází z latinského slova *lustrare* a znamená osvětlit, italsky *illustrare* - vysvětlit.

Význam a funkce ilustrací v knize můžeme rozdělit do několika skupin:

1. *Literární* - zde ilustrace sleduje a doplňuje text či zdůrazňuje jeho dějovou osu; dává tvář postavám v příběhu; dokresluje a zdobí příběh odehrávající se v textu; posiluje a dotváří u čtenáře zamýšlený pocit z textu, např. ho „nutí“ ke smíchu. Obecně řečeno – ilustrace poskytuje vizuální reprezentaci toho, co se odehrává v textu.
2. *Dekoratивní* - posiluje výtvarnou složku knihy; jindy vyplývá z estetického cítění čtenáře, vydavatele nebo autora knihy nebo také ze společenského postavení některého z nich.
3. *Propagační* - má za cíl ke knize přilákat potenciálního čtenáře a kupce.
4. *Vědecká (neboli naučná)* - exaktně souvisí s odborným textem; posiluje jeho vnímání a utvrzuje poznávání, případně má přímo výukovou úlohu (slabikáře, učebnice, technické příručky, apod.)
5. *Dětská ilustrace* - zahrnuje několik oblastí, od leporela přes dětské prostorové knížky, naučné a vzdělávací publikace až po ilustrovanou beletrii. Dětskou tvorbu často ilustruje a píše stejný autor. První ilustrovanou knihou pro děti je

---

<sup>20</sup> WIEDEMANN, J. *Illustration now : Volume2*. Italy: Taschen, 2007, 134



Orbis Pictus (svět v obrazech) od Jana Amose Komenského vydaná roku 1658 v Norimberku. Pomocí dřevorytů se děti měly naučit latinsky a zároveň se něco dozvědět o světě.

Na základě předchozího popisu bych své ilustrace přiřadila ke skupině literárních ilustrací.

## **4.2 Digitální ilustrace**

Vývoj ilustrace je úzce spojen s vývojem knih. Postupem času se měnila a zlepšovala technologie tisku a spolu s ní se měnila ilustrace. V dnešním slova smyslu je ilustrace součástí nejen knih, ale také novin, časopisů, webových stránek, reklamy apod. Oblasti použití a technologie ilustrací se výrazně rozšířily s příchodem počítačů. Název digitální ilustrace znamená, že ilustrace byla vytvořena pomocí digitálních nástrojů: počítač, tablet, scanner, fotokamera, apod. Digitální ilustraci a počítačovou grafiku můžeme rozdělit na 2 hlavní odvětví: bitmapovou a vektorovou. Ve své práci jsem použila především techniku bitmapovou, kterou chci podrobněji vysvětlit.

### **4.2.1 Bitmapová grafika**

Bitmapová neboli rastrová grafika je základním způsobem zpracování obrazových informací na počítači. Bitmapový obrázek lze získat digitalizací reálné podoby (scanner, fotoaparát) nebo vzniká přímo v grafickém programu (ilustrace). Obrázek je sestaven z rastru jednotlivých bodů – pixelů, kde každý bod má přesně určenou pozici a barvu. Logicky pak vyplývá, že pro kvalitnější obrázek je třeba větší množství takových bodů, tzn. větší rozlišení obrázku. Bitmapu lze na počítači i dále upravovat, například barevně nebo jinak transformovat. Chceme-li uměle zvětšovat rastrový obrázek, hrozí zde nebezpečí, že se objeví rušivý rastr a významně ovlivní kvalitu obrázku. V tomto spočívá hlavní nevýhoda bitmapy. A právě proto jsem pracovala již od začátku na velkém plátně (A3), i když plánovaná velikost ilustrací byla A5, aby případné úpravy obrazu v budoucnu neměly takový dopad na jeho kvalitu.

## 5 Postup práce a popis techniky

Pro svou diplomovou práci jsem používala grafický editor Adobe Photoshop CS5.1 a grafický tablet Wacom Bamboo Fun. Nástroje a funkce, které jsou v těchto přístrojích instalované, nabízejí neskutečné možnosti a úžasnou flexibilitu, dostatečnou k napodobení jakéhokoliv uměleckého stylu. Ale „napodobování přirozených malířských prostředků může být při práci v digitálním prostředí velmi ošidné. Existuje nekonečně mnoho filtrů a specializovaných aplikací slibujících přesvědčivé výsledky, avšak rychlé úpravy a přednastavené efekty často nejsou uspokojivé.”<sup>21</sup> Pro malování digitální technikou se nabízí staré anglické rčení: „Pokud to má být pořádně, udělej si to sám”. Tím jsem se řídila z počátku své práce, a nepoužívala jsem hotové textury a stopy, ačkoliv jsem se musela vzdát pokusů o užívání textur v mých ilustracích. Nedosáhla jsem uspokojivých výsledků a musela jsem ponechat co nejméně textur, vzhledem k velké naplněnosti obrázku vzorem. Tím pádem jsem nevyužila všech možností editoru, ale dále popisuji nástroje a způsoby vytváření ilustrací, které jsem použila. Podrobně popisuji práce na první ilustraci první série. Další ilustrace vznikaly podobným způsobem.

### 5.1 Postup práce sérii č. 1 a popis nástrojů

1. Nejdříve jsem vybrala 7 klíčových momentů pohádky - ty které nejvíce odráží její charakter a děj. Ručně jsem nakreslila skicy a následně je oskenovala. Dále jsem pracovala se skicou v počítači.

---

<sup>21</sup> Lea, D. *Mistrovství v Adobe Photoshop*, Brno, 2009, s. 15



Skicy k pohádce „Kdo dal ptakům písně“ (obr. 9)

2. Pomocí štětce a panely vrstev v photoshopu jsem překreslovala veškeré objekty skic, každý na zvláštní vrstvu. Například v ilustraci č.1 jsou následující vrstvy: tělo ptáka, pravé křídlo, levé křídlo, horní zobák, dolní zobák, pravé oko, levé oko, peří, obrys. Vrstvy jsou seskupeny do skupin: pták č.1, pták č.2 apod. Tento postup usnadňuje následnou práci s hledáním nejvhodnější velikosti a barevnosti objektu.

3. Následně jsem vytvořila několik variant obrázku s různým způsobem stylizace: naivní “realistické” zobrazování, plošné, plošné hranaté, s konturou, s hotovou texturou, s vlastními texturami, smíšené varianty apod.



Výtvarná řada č. 1, vývoj první ilustrace (obr. 10)

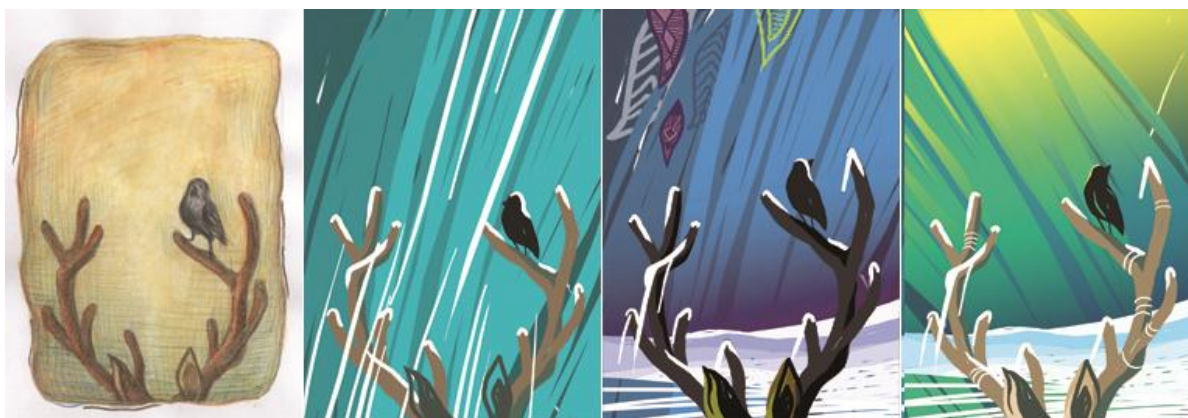
K tomuto jsem využívala režimy pro intenzitu krytí vrstev, masky. Tato fáze mi zabrala hodně času a hlavně jsem dlouho nevěděla, jakým stylem budu tvořit tuto sérii. Věškeré varianty nebyly uspokojující, působily buď špinavě nebo příliš plošně a nudně. S odstupem času jsem pochopila, že texture a stopy, které jsem používala nejsou odůvodněné, nepatří vlastně k námětu, a proto tam nesedí. Poté jsem začala více propracovávat peří, což je téměř hlavní prvek celé pohádky. Vytvořila jsem jednotlivá vlnitá peříčka, která jsem formovala podle tvaru ptáků. Kreslila jsem je tenkým štětcem, každé na vlastní vrstvě.



Výtvarná řada č. 2, další vývoj první ilustraci (obr. 11)

Peří přesně v takové podobě plní najednou několik funkcí: přidává kompozici **dynamiku**, dává možnost ukázat **různobarevnost** ptáků a tím, že překračují hranice jejich těl, jsem se snažila ukázat jak z nich sálá barevné světlo. Stejný efekt jsem použila na ilustraci polární záře. Co se týče ornamentů, jako dominantní jsem vybrala nejvýraznější a možná nejsložitější prvek, jednoduché a doplňkové pouze pro rovnováhu kompozice.

4. Potom následovala fáze práce s barvou. Korekci barev jsem prováděla pomocí panelu barev, nasycení, úrovní a odstínu barvy. Zkoušela jsem různé barevné kombinace a zůstala jsem u sytých, kontrastních, s měkkými pastelovými odstíny.



Výtvarná řada č. 4, změny barevného řešení (obr. 12)

5. Dále jsem pracovala s transformací jednotných objektů a celého obrázku, hledala jsem nejlepší variantu kompozice.



Výtvarná řada č. 5, vývoj kompozičního umístění (obr. 13)

6. Poslední fáze byla korekce detail, jednotlivých ilustrací a sérií celkově. Prováděla jsem korekci ornamentu, nepřesných linek, někdy barevné vyladění apod. Některé ilustrace jsem musela opravovat vícekrát, přidávala jsem jim společné prvky (peří, barevnost), aby vyzněl jednotný styl.

Během práce na ilustracích jsem se setkala s problémem nedostatečné podoby obličeje lidských postav. Když jsem nakreslila ilustraci č.2 k první sérii uvědomila jsem si, že obličej má sice asijské rysy, ale nejsou přímo evenkyjské. Musela jsem dohledávat fotografie a přesněji napodobovat typické evenkyjské, korjaské a tatarské rysy. Tvar očí, nosu a lícních kostí má své jemné odlišnosti.



Přehled morfologických a fyziologických znaků (barva pleti, barva a tvar vlasů, očí, rysy tváře, tvar lebky, nosu, atd.) Evenků, Korjaků, Tatarů a můj výtvarný přepis (obr. 14)

Další práce s ilustracemi měla přibližně stejný postup (viz příloha č. 1). V následující části stručně popisuji zásadní problématická místa některých ilustrací.

## 5.2 Postup práce na sérii č. 2 a popis nástrojů

Korjanská pohádka vypráví o silákovi nadměrné velikosti. Hlavní potíže vznikly s rozměrem postavy vzhledem k ostatním objektům (husy, hory, les, Čuvanci). Dlouho jsem se snažila vyrovnat proporce a transformovala jsem velikosti objektů. V ilustracích č.3 a 5 jsem dodržela proporce postavy, ale na obrázku s husami jsem musela nechat Mivita spíše ve velikosti obyčejného člověka. V opačném případě by se husy zdály příliš malé a připomínaly by spíše holuby, což nevypadalo věrohodně a škodilo by celé kompozici.



Výtvarná řada č. 6, vývoj ilustrací č.2 k pohádce „Mivit“ (obr. 15)

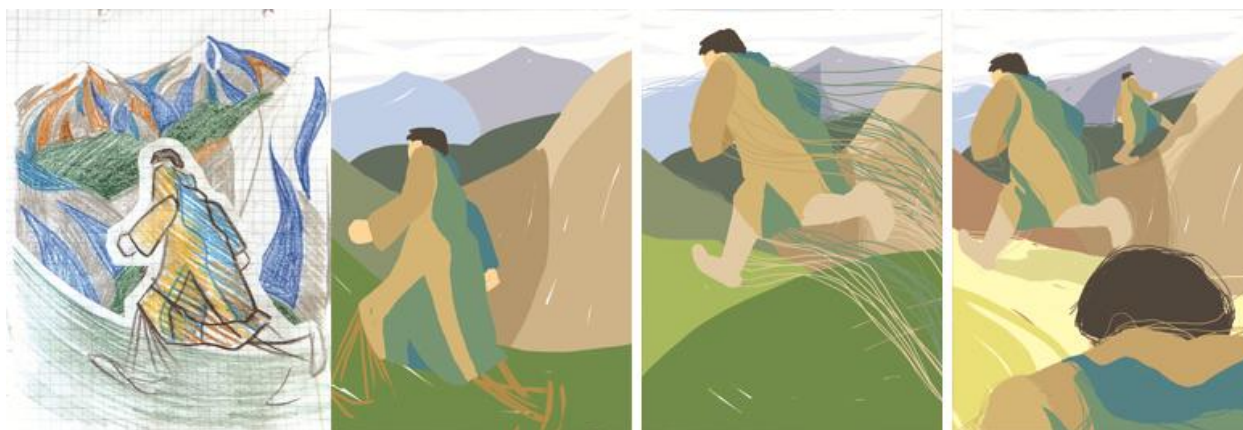
Druhý problém, se kterým jsem se setkala, bylo zobrazení stromů na ilustrace č. 3 a 5. Zkoušela jsem různé formy listů a větví, ale nakonec jsem vybrala pro tento kraj typický jehličnatý les. Vzhledem k jarnímu období jsem nechala pouze náznak neobalených dolních větví, které nepřekrývají Mivita, schovávajícího se za stromy.



Výtvarná řada č. 7, les – studie větví (obr. 16)

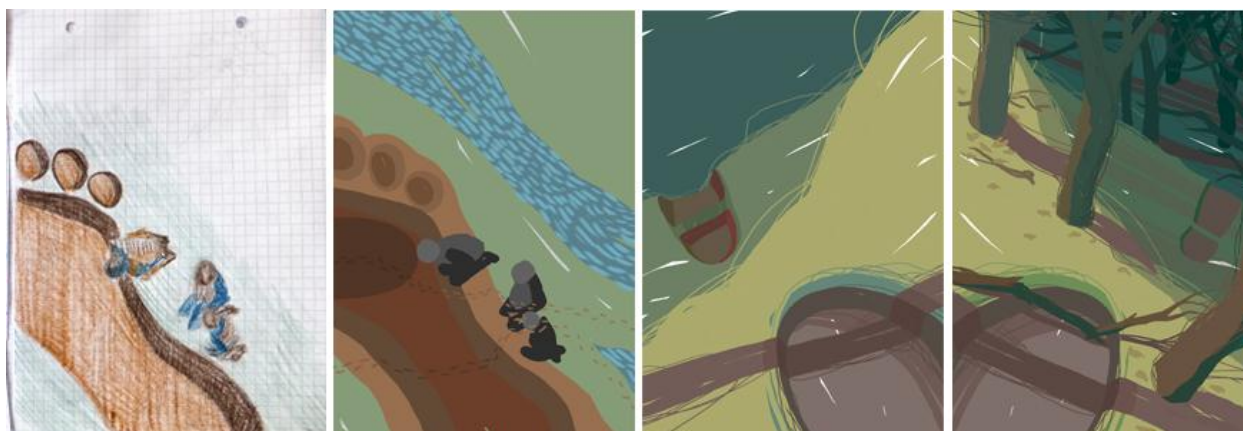
V procesu práce na sérii jsem se snažila zesílit pohyb Mivita, ukázat v ilustracích jeho neskutečnou rychlost. Zkoušela jsem prodloužit linkami jeho pohyb. Takovým způsobem se obvykle kreslí superhrdinové v komixech. Vzniklo z toho dublování linek, které vypadá jemně a posiluje efekt pohybu. Tento malý dekorativní prvek ještě více propojil sérii a dal jí ucelený vzhled (viz příloha č. 2).





Výtvarná řada č. 7, zachycení pohybu (obr. 17)

V procesu práce na počítači jsem hledala nejlepší kompozici a úhel pohledu. Někdy jsem vybrala tak originální úhel, že jsem následně musela hodně pracovat na pochopitelnosti pro diváka. Přidávat detaily, hloubku a testovat názory lidí v mém okolí, zda chápou, co je zobrazeno. Tak to bylo s ilustrací č. 5. V tomto případě jsem se hodně odchýlila od prvotní skicy.



Výtvarná řada č. 8, vývoj ilustrací č.5 k pohádce „Mivit“ (obr. 15)

### 5.3 Postup práce na sérii č. 3 a popis nástrojů

Nejkomplikovanějším pro mě bylo najít nejlepší vizuální řešení postavy Šurale. Musela jsem se trochu odchýlit od jeho popisu v pohádce a od dalších zdrojů. Hlavní problém vznikl s jeho srstí a figurou celkově. Zprvu jsem dělala pokusy se zachycením jeho ochlupení, ale nebylo to dostatečně děsivé. Proto jsem se rozhodla udělat spíše dlouhé vousy a vlasy po celém těle.

Vypadá to nepříjemně, ale to je právě ten efekt, který se očekává od lesního ducha (viz příloha č.3).



Výtvarná řada č. 9, studie postavy Šurale (obr. 19)

V počáteční fázi jsem plánovala udělat sérii ilustrací naplněnou emocemi a humorem (pokud to dovolí literární předloha). Stěžejní bylo zachovat v ilustracích charakter a náladu pohádky, zesílit pozitivní emoce diváka a vizuálně zvětšit emocionální impuls. Chtěla jsem, aby divák byl informačně i emocionálně obohacený. Ilustrace by měly působit přitažlivě a povzbuzovat další zájem o prohlížení všech detailů a evokovat zamyšlení se nad smyslem a morálkou pohádky. Během celé práce jsem se neustále vracela ke svým původním záměrům. Měla jsem pocit, že ilustrace v sobě nemají potřebnou pohádkovost, chybí tam kouzlo. Po mnohých návrzích vznikl nápad - ilustrace č. 3. Postava Mivita vykukující za stromem jenom zčásti. Tím vlastně přidávám ilustraci magičnost a tajemnost. Dalším příkladem může být ilustrace č.2 k pohádce „Šurale“. Tato pohádka je nejtípnější a chtěla jsem, aby se to prolínalo i do ilustrací. Vymyslela jsem si záběr kdy, dřevorubec bude sekát obří strom zevnitř. Mně to připadalo vtipné, i když to trochu ponižuje intelektuální schopnosti dřevorubce, což v textu není patrné. Ale tento obrázek je úvodní a slouží spíše k naladění.



Výtvarná řáda č. 10, práce na kompozici a postavě dřevorubce (obr. 20)

## 6. Didaktická část

### 6.1 Didaktická struktura přípravy výtvarného úkolu „Kdo dal ptákům písně“

**Inspirační východiska:** evenkyjská pohádka „Kdo dal ptákům písně“, ukázka sérií ilustrací k pohádce.

**Námět:** Kdo dal ptákům písně

**Cílová skupina:** první ročník 1E (15 žáků)

**Časová dotace bloku:** 4x45 minut

**Vzdělávací program:** RVP G

**Konkrétní výstup z hodiny:** žák vytvoří vlastní dílo - ilustraci k evenkyjské pohádce ve velikosti A5. Žák si osvojí techniku linorytu a techniku tisku z výšky.

**Pomůcky:** papír, tužka, kopírák, čtvrtka, lino, rydlo, satinyrka, váleček, tiskařská barva.

**Dovednosti:** žáci již zkoušeli techniky linorytu, vědí, jak tato technika ovlivňuje námět a jak pracovat s tiskařským lisem.

#### **Výtvarný úkol:**

1) **Vzdělávací cíle výtvarného úkolu ve smyslu očekávaných výstupů RVP G (pozn. vybrané konkrétní očekávané výstupy hodiny s komentáři):**

- Porovnává různé znakové systémy, např. mluveného i psaného jazyka, hudby, dramatického umění (žák interpretuje text pohádky pomocí vlastního výtvarného projevu).

- Při vlastní tvorbě uplatňuje osobní prožitky, zkušenosti a znalosti (žák se řídí v procesu tvorby svými zkušenostmi, aplikuje své představy do námětu); rozpoznává jejich vliv a individuální přínos pro tvorbu, interpretaci a přijetí vizuálně obrazných vyjádření (během hodnocení a reflexe žák ústně ohodnotí sam sebe a zaznamenaje společné a odlišné prvky vlastních prací).

- Využívá znalosti aktuálních způsobů vyjadřování a technických možností zvoleného média pro vyjádření své představy (žák se učí přizpůsobit svůj námět technice linorytu, aplikuje a procvičuje své nové znalosti během rytí a tisku, vidí a přizpůsobují se možnostem linorytu v praxi).

## 2) Fáze výtvarného úkolu (realizace vzdělávacího obsahu)

- **úvod do výtvarného úkolu**, sdílení cíle a výstupu hodiny (žáci sedí v kruhu)
- **motivační část**, dialog s žáky o jevu polární záře (jak vypadá, kdy a kde se vyskytuje), původ polární záře – ze současného fyzikálního hlediska. Poté se žáci zaměří na to, jak to viděli naši předkové, jak vysvětlovali její původ například lidé před 1000 lety. Společně si vymyslí pár “magických” variant vzniku polární záře
  - poslech pohádky
  - rozhovor s žáky nad ukázkou: Jak byste charakterizovali tuto pohádku, jaké vyvolávala pocity? Jak jste si představili Cheveky? Co může znamenat havran v pohádce (dobro a zlo v pohádce, proč tam je)? Žáci se pokusí odhadnout z jaké oblasti je tato pohádka, poté následuje krátký úvod do historie a vysvětlení specifik národnosti
  - ukázka čtyř ilustrací vytvořených k pohádce (chybí první). Žáci zařadí ilustrace ve správném pořadí. Žáci společně přijdou na to, že chybí první ilustrace s ptáky. Řekneme si jací jsou ti ptáci a jak je můžeme zobrazit pomocí linorytu
  - **zadání výtvarné práce**. Žáci si vytvoří návrh první ilustrace, překreslí si ho na lino, vyryjí ho a vytisknou. **Vymezení kriterií:** obsahová návaznost na další ilustrace, jednoduchost námětu, vhodné kompoziční umístění, tloušťka linek přibližně 3-4 mm, vyvážený poměr bílých a černých ploch.
- **realizační fáze** - žáci se vracejí na svá místa
- skicování návrhu (upozornění na zobecnění, ohled na technická specifika), průběžná konzultace
- překreslování návrhu na lino (pomocí kopíráku)
- instruktáž bezpečnosti práce, rytí (průběžná konzultace)
- tisk (po skupinách) - ukázka práce s satinýrkou, společné hodnocení technické části úkolu ve skupinách
- pro rychlé žáky - obarvení detailu ilustrace akvarelovými barvami
- **reflexe a hodnocení v kruhu bezpečí**

Podařilo se vám zobrazit co jste chtěli? Můžeme zařadit vaše ilustrace k předchozím (z ukázky)? Společně se pokusíme připomenout děj pohádky podle kompletních ilustrací. Co jim

chybí a v čem se zdařily? Co bylo nejtěžším úkolem pro vás (obsahová stránka ilustrace nebo technika)?

**- možnosti prezentace výstupů**

Žáci se mohou s ilustracemi zúčastnit výstavy odrážků na chodbě školy.

### **6.1.1 Reflektivní bilance k odučeným hodinám na námět „Kdo dal ptákům písň“**

Realizace výtvarného úkolu „Kdo dal ptákům písň“ probíhala v rámci výstupové praxe na Střední průmyslové škole strojnické a Střední odborné škole profesora Švejcara.

**Námět byl realizován 3 krát (ve třech skupinách po 15 žácích), z důvodu hlubšího propracování výtvarného úkolu a zlepšování mé vlastní praxe.**

#### **6.1.1.1 Skupina č. 1**

Původní počet žáků měl být 15. Celkem jich bylo 13, složení skupiny 11 děvčat, 2 chapci.

Během plánování této vyučovací jednotky jsem měla obavy z motivační části a celkové z téma námětu, jestli se nezdá žákům v tomto věku příliš naivní a romantická. Na začátku řízeného dialogu jsem se zaměřila na fyzikální vysvětlení polární záře, což pomohlo rozmluvit žáky a navázat další konverzaci. Poté žáci vymysleli své «magické» vysvětlení jevu polární záře a popsali její vizuální podobu. Tento úvodní dialog zabral více času, než jsem plánovala.

Poté následoval dialog s žáky o pohádce. U většiny žáků pohádka vyvolala pozitivní emoce a popsání v ní původ polární záře žáci ohodnotili jako romantický a roztomilý. Co se týče původu pohádky, podle žáků pohádka pochází z Norska nebo Finska (podle indicií se dalo předpokládat).

Ukázka ilustrací k pohádce žáky zaujala, ale prvotní reakce žáků na jejich výtvarný úkol byla spíše obava, že úkol nezvladnou, zdál se jim příliš náročný. Ale poté jsme probrali a připomenuli možnosti linorytu a žáci konstatovali, že tato technika je velmi specifická, budou jí používat, ale vznikne ilustrace, která nemůže být shodná s předlohou. Zopakovali jsme, že námět by měl být jednoduchý a přehledný, linky silné přibližně 3-4 mm.

Během praktické části hodiny jsem obcházela a konzultovala se studenty. Po 15 minutách jsem zjistila, že každý druhý student má potíže z představením si výsledku práce - pracuje na návrhu, ale neví, jak jej bude realizovat dále. Musela jsem hromadně upozornit na specifiku techniky linorytu a na jednom příkladu jsme rozebrali jak se označují linky pro rytí a plochy/linky, které neryjeme. Někteří žáci to dělali spíše mechanicky, neměli jasnou představu o tom, jak to bude vypadat finální tisk. Znalosti techniky linorytu u této skupiny jsem přecenila.

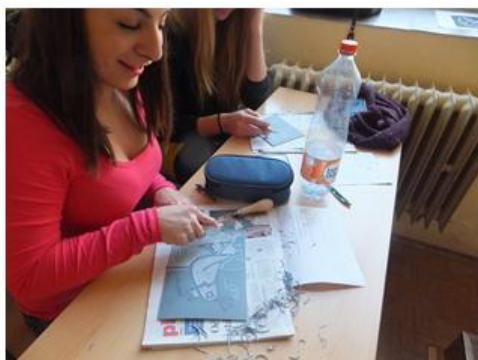
Žáci byli přibližně v polovině práce, když jsme museli první část práce ukončit.

Na začátku následující dvouhodinovky jsme zopakovali zásady bezpečnosti práce a žáci si společně zopakovali hlavní momenty práce na námětu, které si pomatovali s minulé hodiny.

Již po 30 minutách první skupina žáků (6 lidí) začala s tiskem svých matric. Během tisku jsme společně ohodnotili technickou stránku zpracování matricí a námětu. Zbytek studentů pokračoval v rytí své matrice.

Na reflexi nám zbylo méně času než jsem předpokládala, žáci pouze v rychlosti stačili ohodnotit, přínos pro jejich výtvarné schopnosti. Měla jsem smíšené pocity po skončení hodiny; sice všichni žáci dokončili práci, ale bez reflexe výstup nebyl uzavřen, a proto jsem nebyla úplně spokojená s výsledky žáků, ilustrace se mně zdály příliš jednoduché.

Z těchto důvodů jsem si chtěla vyzkoušet tuto hodinu ještě jednou s další skupinou žáků.



### 6.1.1.2 Skupina č. 2

Úvodní dialog s žáky proběh přibližně stejně po obsahové stránce, ale formulace mých otázek byla přesnější a užší. Ušetřila jsem čas, který jsem pak využila v reflexi.

Poslech pohádky jsem zařídila jinak, jedna studentka pohádku přečetla. Její projev byl mnohem lepší než můj.

Ve druhé skupině jsem více pozornosti věnovala připomenutí technických parametru a na příkladech jsme probrali zásady stylizace námětu a způsob, jak jej lépe zobrazit pro ryti. Toto usnadnilo proces konzultace a žáci měli větší přehled o vytvoření námětu.

Tvorba námětu a proces rytí zabrali méně času než u předchozí skupiny a během konzultace jsem žákům radila jak využít možnosti linorytu při zobrazení peří ptáků. Někteří žáci více propracovali motiv a výsledek byl dekorativnější a tím pádem zajímavější.

Na reflexi nám zbylo 20 minut, což úplně stačilo na uzavření hodiny. Žáci hodnotili co bylo složité na vytváření linorytu, čemu se naučili a na co je třeba dávat pozor příště. Naznačili jsme několik nápadů, jak se dá pokračovat na ilustracích a jak by se dala zobrazit polární záře pomocí linorytu. S prací žáků jsem byla spokojená a myslím si, že tato hodina byla mnohem zdařilejší než první.





### 6.1.1.3 Skupina č. 3

Se třetí skupinou jsem výtvarný úkol realizovala nejlépe. Atmosféra ve třídě byla živější, žáci byli více ochotni spolupracovat. Myslím si, že v tomto případě jsem jasně představovala každou fázi hodiny a nebála se, že nestihneme vše, dokázala jsem se více uvolnit. Žáky to samozřejmě také ovlivnilo. Obsahová a technická stránka hodiny byla stejná jako v druhé skupině.



## 6.2 Didaktická struktura přípravy výtvarného úkolu „Mivit“

**Inspirační východiska:** korjaská pohádka „Mivit“

**Námět:** Dobrodružství bohatýře Mivita

**Cílová skupina:** žáci ve věku od 15 let, 1. ročník SŠ

**Časová dotace bloku:** 4x45 minut

**Vzdělávací program:** RVP G

**Konkrétní výstup z hodiny:** žák vytvoří komix (strip) na téma „Dobrodružství bohatýře Mivita“ ve formátu velikosti A3.

**Pomůcky:** barevný papír, tužky, fixy, noviny, letáky, sešity, časopisy, čtvrtka, akrylová barva, ústřižky látek, alobal, folie, lepidlo, lepenka.

**Dovednosti:** žáci již zkoušeli vytvářet komix alespoň jednou, vědí základní pravidla transformování syžetu, uspořádání záběru a okének.

### **Výtvarný úkol:**

#### **1) Vzdělávací cíle** výtvarného úkolu ve smyslu očekávaných výstupů RVP G

(pozn. vybrané očekávané výstupy s komentáři)

V konkrétních příkladech vizuálně obrazných vyjádření vlastní i umělecké tvorby identifikuje pro ně charakteristické prostředky (žák volí textury a formy elementu pro koláž jako formy výrazového prostředku).

- Nalézá, vybírá a uplatňuje odpovídající prostředky pro uskutečňování svých projektů (žák volí klíčové momenty syžetu, spracovává je do okinek komixu, přidává osobité elementy).

- Samostatně experimentuje s různými vizuálně obraznými prostředky, při vlastní tvorbě také uplatňuje umělecké vyjadřovací prostředky současného výtvarného umění (žák pracuje s textovými prvky, látkami, nití, alobalem, foliemi).

- Vědomě uplatňuje tvořivost při vlastních aktivitách a chápe ji jako základní faktor rozvoje své osobnosti (žák samostatně volí klíčové momenty pohádky a znázorňuje je pomocí široké škály prostředků, během reflexe žák zaznamenává originalní prvky své práce, nové poznatky a zkušenosti).

#### **2) Fáze výtvarného úkolu (realizace vzdělávacího obsahu)**

##### **- přípravná fáze**

- příprava výtvarného materiálu - domácí úkol (sběr vhodného materiálu: letáků, novin, folií, atd.), příprava pomůcek;

##### **- úvod**

- sdílení cíle a výstupu hodiny

- **motivace a inspirace žáků.** Dialog s žáky o komixových postavách (jaké postavy znají, jaké vlastnosti mají postavy, jak se rozvíjí příběh obecně?). Žáci popíší misi superhrdiny a roli ostatních lidí v komixech. Kdo je botýr a čím se liší od superhrdiny?

- poslech legendy „Mivit“

- rozhovor s žáky nad ukázkou. Jak jste si představili Mivita (vizuální, charakterový popis)?

Odkud si myslíte, že pochází tato legenda? V jakých zemích se vyskytují ještě legendy o

bohatýrech? Po vysvětlení můžeme zobecnit, kdo je bohatýr? Myslíte si, že Mivit udělal správně, když utekl od Čuvanců? Jak by příběh mohl dopadnout, kdyby neutekl? Jsou vždy odvaha a veklorysé činy správné řešení?

- **realizační fáze**

- zadání výtvarné práce. Na základě legendy žáci vytvoří komix (strip) ve velikosti A3 na téma „Dobrodružství bohatýra Mivita“, závěr komixu žák udělá podle vlastního názoru. Kritéria hodnocení: zachycení děje legendy, zachycení hlavních nadpřirozených schopností Mivita (pohybu, velikosti, síly), pochopení a čitelnost komixu.

- skicování návrhu (průběžná konzultace), výběr textur a vhodných elementů pro koláž, úprava a tvorba vlastních elementů podle záměru žáka

- tvorba koláže, práce na celku a detailech (od hlavního k druhotnému)

- **hodnocení a reflexe výsledné práce v kruhu bezpečí.** Každý prezentuje svou práci (zkoušíme čitelnost příběhu), v několika větách žáci popíší jak jejich příběh končí, jaké prvky museli přidat nebo odstranit pro úpravu příběhu. Po prezentaci následuje reakce ostatních žáků. Poté každý řekne na čem musel zapracovat nejvíce a na co bude muset dávat pozor při dalším vytváření komixu

- úklid

### **6.3 Didaktická struktura přípravy výtvarného úkolu „Šurale“**

**Inspirační východiska:** tatarská pohádka „Šurale“, fragment hudební skladby Farida Jarullina k baletu „Šurale“

**Námět:** Lesní duch Šurale

**Cílová skupina:** žáci ve věku od 15 let, 1. ročník SŠ

**Časová dotace bloku:** 4x45 minut

**Vzdělávací program:** RVP G

**Konkrétní výstup z hodiny:** žáci ve skupinách po 3 vytvoří objekt z přírodních materiálů ve velikosti přibližně 50 cm na téma „Lesní duch Šurale“

**Pomůcky:** podstavec s tyčí pro tvorbu (udržení) objektu, fixy, balicí papír/noviny, barevná lepenka, lepicí folie, přírodniny: listí, suchá tráva, malé větvičky, lepidlo, lepenka.

### **Výtvarný úkol:**

**1) vzdělávací cíle** výtvarného úkolu ve smyslu očekávaných výstupů RVP G (pozn. vybrané očekávané výstupy s komentáři)

- porovnává různé znakové systémy, např. mluveného i psaného jazyka, hudby, dramatického umění (žák zaznamenává vjemy a emoce způsobené pohádkou, hudební vjemy skladby Jarullina)

- rozpoznává specifičnosti různých vizuálně obrazných znakových systémů a zároveň vědomě uplatňuje jejich prostředky k vytváření obsahu při vlastní tvorbě a interpretaci (žák se pokusí ztvárnit a transformovat své dojmy a prožitky z poslechu pohádky a hudební ukázky ve výtvarný objekt - sochu z přírodnin).

- na příkladech objasní vliv procesu komunikace na přijetí a interpretaci vizuálně obrazných vyjádření; aktivně vstupuje do procesu komunikace a respektuje jeho pluralitu (žák tvoří ve skupině, domlouvá se na technických detailech, výběru vhodných prostředků pro nejužitečnější realizaci objektu, svou práci následně verbálně představí celé třídě).

### **2) Fáze výtvarného úkolu (realizace vzdělávacího obsahu)**

- **přípravná fáze** (domácí úkol)

- příprava výtvarného materiálu (sběr a výběr podzimních přírodnin), příprava pomůcek;

- **úvod**

- sdílení cíle a výstupu hodiny

- **motivace a inspirace žáků.** Nepoučená interpretace, dialog s žáky o tom co je to Šurale. Žáci říkají své nápady a poté následuje poslech popisu charakterových a vizuálních rysů postavy – žáci společně přichází na to, že je to lesní duch, pohádková postava. Dále žáci říkají, co vědí o Tatarech, probíráme jejich geografickou polohu, stručný úvod do historie národa

- poslech pohádky (tři dobrovolníci si přečtou pohádku, každý svou roli)

- rozhovor s žáky nad ukázkou. Jaké emoce ve vás vyvolala pohádka? Překvapila vás něčím, v čem je originalní? Jak jste si představovali Šurale (Jakou má barvu těla, tvar nosu, uší,

apod)? Jak můžeme výtvarně zobrazit, že Šurale je hloupý (tvar hlavy, povaha)? Co si myslíte, že se stalo dál s Šurale (varianty konce)?

- **zadání výtvarné práce**

- ukázka způsobů tvorby základní částí sochy pomocí mačkaného papíru a lepenky na podstavci

- **realizační fáze** (během samostatné práce žáků se pouští fragment hudební skladby Farida Jarullina k baletu „Šurale“)

- rozdělení žáků do skupin po 3

- skicování návrhu (každý měl svou představu Šurale, žáci se musí domluvit jaké Šuralého rysy uplatní při realizaci objektu), průběžná konzultace.

- tvorba základu objektu, výběr přírodnin, práce na přidání charakteru a vlastností objektu, práce na detailech.

- úklid místnosti

- **prezentace výtvarných objektů**

- dialog s tvůrci nad výslednou prací ve skupině (zda se povedlo realizovat objekt podle návrhu), porovnání způsobu napodobení chlupů přírodninami každé skupiny, hodnocení působivosti objektu, samohodnocení.

**Další návaznosti** (vztahuje se ke všem vyučovacím jednotkám): další výtvarný úkol se může týkat například hlubšího ponoření se do procesu tvorby vizuálního doprovodu k literárnímu textu, nebo další práce na ztvárnění děje, rozvoje příběhů za pomoci komixu.

## 7 Závěr

Během tvorby ilustrací jsem prošla mnoho fázemi přijetí a odmítnutí svých nápadů a jejich vizuálních řešení. Některé ilustrace vznikali lehce a rychle, k některým jsem se vracela mnohokrát. Myslím si, že jsem dospěla k určitému nalezení vlastního stylu, ačkoliv si uvědomuji také vlastní nedokonalosti a další možnosti. V současném okamžiku jsem však spokojena se směrem vývoje svých ilustrací. Domnívám se, že práce na těchto ilustracích bylo pro mě velkým přínosem pro mou budoucí vlastní tvorbu, a to technické stránce, ale také ve smyslu získání vlastní sebedůvěry a sebezpřijetí svého výrazu, na straně druhé schopnosti odstupu od vlastní práce – sebekritiky.

Jedním ze zásadních kritérií ilustrace bylo uplatnění místního ornamentu, přesto jsem postupně zjistila, že mě tato danost omezuje a cítila jsem potřebu čistší stylizace, většího zobecnění, tyto doplňkové prvky už mi vadily. Nicméně, myslím si, že se mi podařilo dosáhnout jednotného stylu v sériích a vyrovnat se s problémem přesycení obrázků detaily, či naopak jejich vyprázdnění. Každá ilustrace působí dokončeně a série fungují jako jednotný celek. Tím pádem cíl diplomové práce považuji za splněný.

Toto ilustrování pohádek určitě nebylo pro mě poslední, chtěla bych vytvořit svou vlastní pohádku nebo příběh, a následně ilustrovat je. Další východiska vidím v propojení textů a obrazu, např. slovo stylizovat již jako samotnou postavu – jazyk vizualizovat. Těchto možností jsem zatím nevyužila ve své diplomové práci, ale do budoucna mi připadají jako zajímavé.

Pohádky byly pro mě velkým zdrojem inspirace jak z výtvarného, tak i z pedagogického hlediska. Didaktická část práce se stala velmi přínosným projektem, který, jak doufám, budu moci někdy v budoucnu znovu realizovat a rozvíjet dál.

## 8 Seznam použité literatury a pramenů

BETTELHEIM, B. *Za tajemstvím pohádek: Proč a jak je číst v dnešní době*. Lidové noviny, Praha, 2000

ČERNOUŠEK, M. *Děti a svět pohádek*. 1. vyd., Albatros, Praha, 1990

HERUDKOVÁ, N. *Úloha a funkce pohádky v životě předškolního dítěte: se zaměřením na vyspělost řeči dítěte*. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, 1994

Lea, D. *Mistrovství v Adobe Photoshop*, Brno, 2009

PREKOPOVÁ, J., SCHWEIZEROVÁ, C. *Děti jsou hosté, kteří hledají cestu*. Praha: Portál, 1993

STREIT, J. *Proč děti potřebují pohádky*. 1. vyd. Přel. M. Luňáčková. Praha: Baltazar, 1992

STRUKOVÁ, S. *Možnosti využití pohádky v psychoterapii*. Praha: Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Katedra psychologie, 2003

ŘÍČAN, P. *Cesta životem*. Vyd. 2., přeprac., Praha: Portál, 2004

WIEDEMANN, J. *Illustration now : Volume2*. Italy: Taschen, 2007

Эвенки. Народы России. Атлас культур и религий. Москва: Дизайн. Информация. Картография, 2010

### Elektronické zdroje

Evenkové. [online]. [cit. 2014-06-16]. Dostupné z:  
<http://cs.wikipedia.org/wiki/Evenkov%C3%A9.htm>

Pohádka jako překladatelský problem. [online]. [cit. 2014-06-16]. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=4769.htm>

Коряки. [online]. [cit. 2014-06-25]. Dostupné z: <http://russiasib.ru/koryaki/>

Коряки — коренное население Камчатки. [online]. [cit. 2014-06-25]. Dostupné z: <http://www.kamchatsky-krai.ru/ethnography/koryak/koryak.htm>

Религия и народное творчество эвенков. [online]. [cit. 2014-06-16]. Dostupné z: <http://lib7.com/narody-sibiri/1695-religija-i-narodnoe-tvorchestvo-evenkov.html>

Татары. [online]. [cit. 2014-06-25]. Dostupné z: <http://tatarkitap.ru/>

Традиционные татарские орнаменты. [online]. [cit. 2014-06-25]. Dostupné z: <http://madaniyat.ru/>



## 9 Resumé

This thesis is focused on creating illustrations for three folk tales of three peoples living in Russia: the Evenks, the Koryaks and the Tartars. The main principle of the work is to illustrate a fairy tale story applying elements of local folklore: the features of nature, costumes, ornaments etc. Illustrations were created using digital painting technique with a graphic tablet and Adobe Photoshop. Contemporary European illustrators were the source of Inspiration in the process. Thanks to them and to specifics of the technique, illustrations have a contemporary character and refer to the old folklore and fairy tales. The didactic part contains three educational projects based on the above-mentioned fairy tales.

## **Příloha č. 1 (ilustraci k pohádce „Kdo dal ptákům písně“)**

### **Kdo dal ptákům písně (evenkijská pohádka)**

To už bylo dávno, dávno. Tehdy ptáci na zemi ještě neměli zpívat, ale jenom křičeli a mluvili lidkou řečí. Jenom havran si myslel, že umí zpívat. Křičel: „Krá! Krá! Krá!“ - a říkal, že ho tak zpívat naučili lidé.

Jednou se na svém shromáždění ptáci rozhodli, že poprosí Cheveki, aby jim dal písně. Přišli k Chevekimu a říkali: „My chceme také umět zpívat. Podívej se, jak Polární záře krásně zpívá, chceme také.“ Cheveki se zamyslel a odpověděl: „Nemůžu dát vše stejné písně. Vezměte si písně od Polární záře. Lidé jí v noci stejně neposlouchají, protože spí, když zpívá. Ale darujte za to záři část svého peří.“

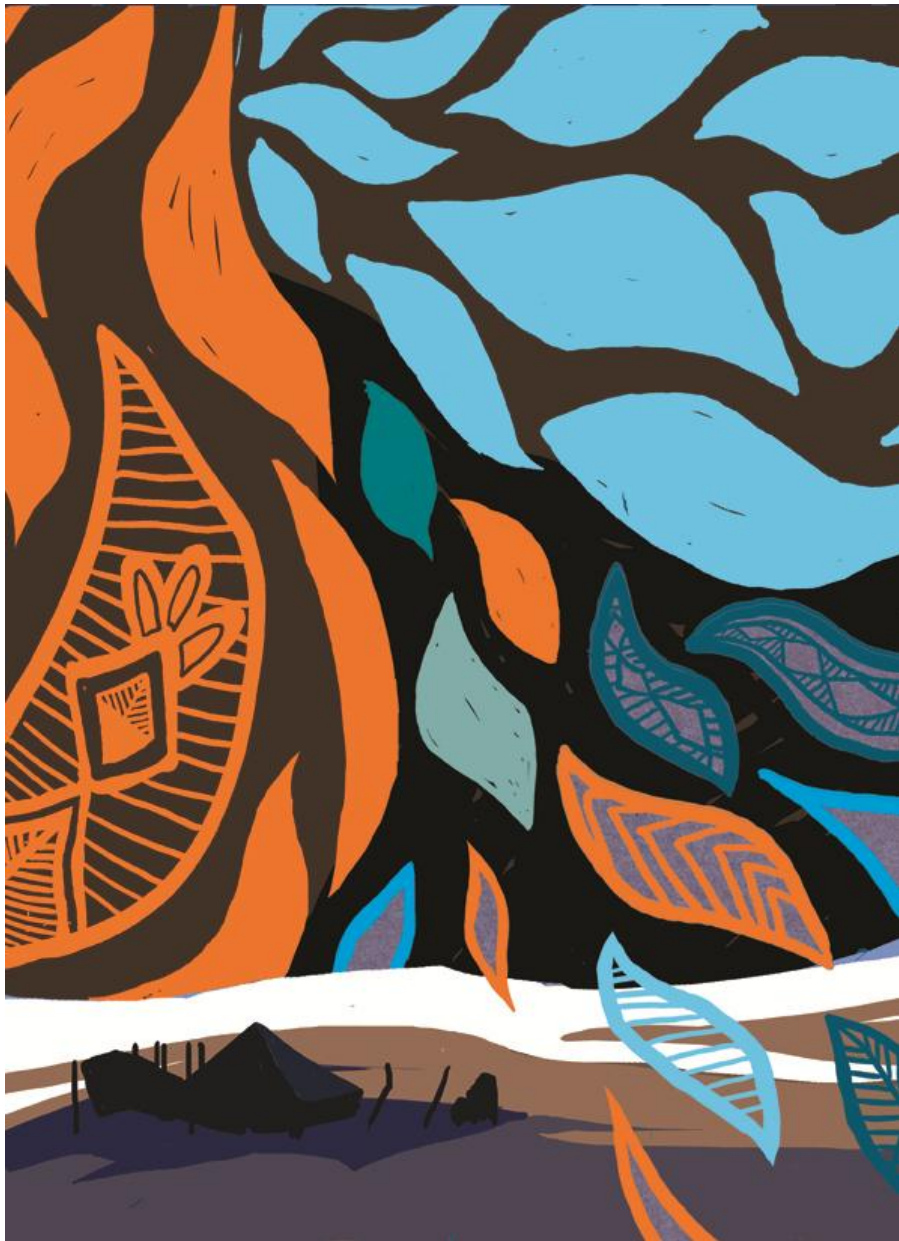
Ptáci přiletěli k Polární záři a poprosili jí, aby jim dala písně a vzala si od nich peří. Polární záře se zaradovala a vzala si od ptáků nejrůznější peříčka a dala jim své písně. A od té doby hraje Polární záře v noci všemi barvami, a ptáci zpívají krásné písně. Nikoho tím Cheveki nezarmoutil. I lidem se to líbí. Jsou šťastni, když se dívají na Polární záři a poslouchají zpěv ptáků.

A havran jim závidí a ze vzteku ještě hlasitěji kráká.

















## Příloha č. 2 (ilustraci k pohádce „Mivit“)

### **Mivit (korjaská pohádka)**

Kdysi, už velice dávno, žil náš předek, neuvěřitelný silák. Jmenoval se Mivit. Byl tak rychlý, že lovil bez luku a šípů. Když uviděl hejno hus, tak se k nim rozběhl. Husy se právě chystají vzlétnout- ale Mivit je všechny pochytil a za krk si je přivázal za pás. Přivázal si husy za pás a běží domů. A běží moc rychle – rychleji, než je třeba. Když přiběhl domů, na pásu mu zůstaly pouze husí hlavy a těla ztratil tím rychlým během.

Jindy jde Mivit do hor na kamzíka (horského berana), sedne si: dívá se a pátrá. Luk nepotřebuje. Jakmile uvidí kamzíka - vrhne se za ním. Dohoní ho a chytne za rohy. Takový to byl silák.

Také prošel na druhou stranu zátoky. Za jeden den šel tam a hned se vracel zpátky. V našich horách zůstaly jeho stopy: někde jsou vidět otisky v kamení. Já sám jsem to viděl a změřil jsem jeho krok. Deset mých kroků je jako jeho jeden.

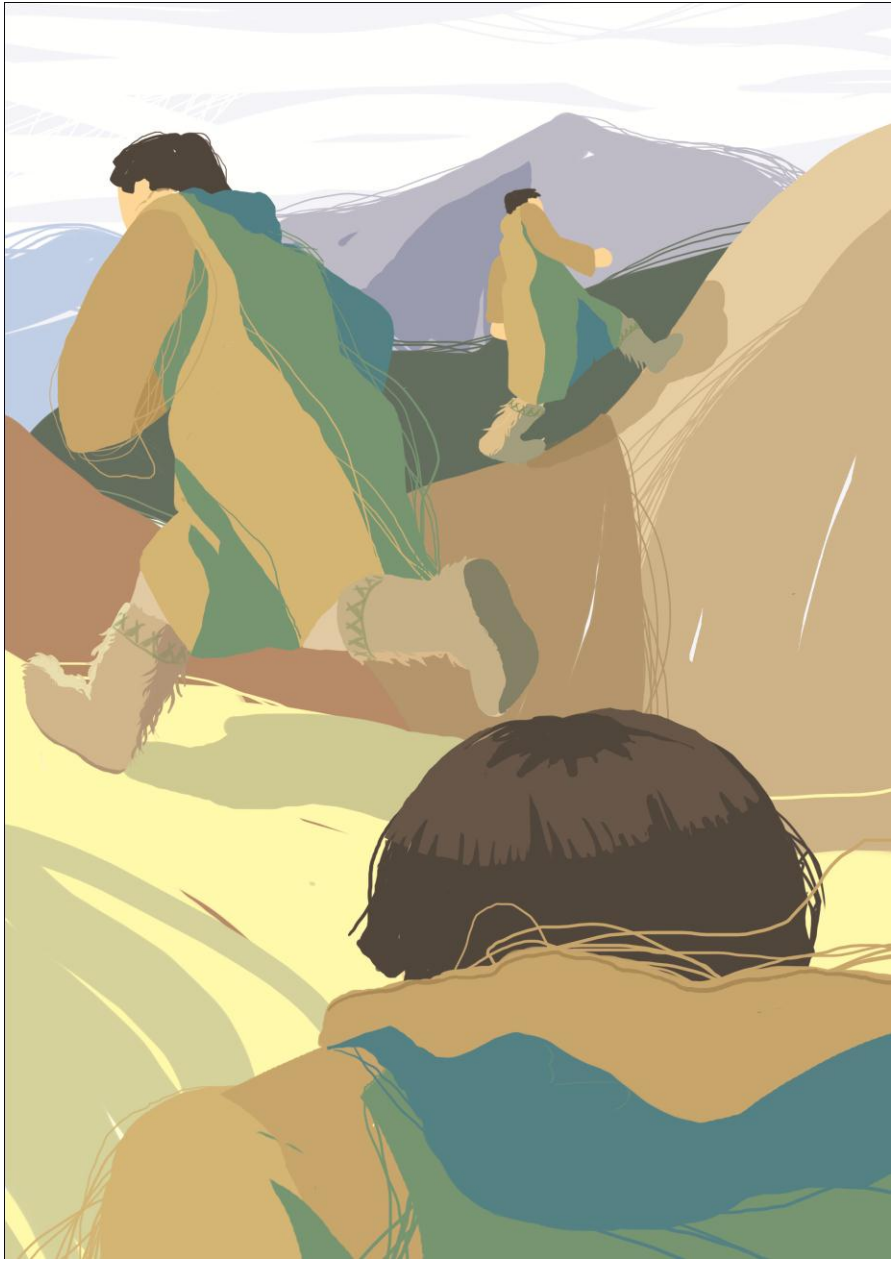
Nikdo nemohl překonat našeho Mivita.

Šel jednou do hor pro dříví. Nevšiml si, jak zašel daleko do cizích krajů, do čuvanské země. Nasekal hodně dříví, svázal ohromnou otep a nesl ji domů. Najednou se objevili Čuvanci. Všichni měli v rukou luky a šípy a všichni křičí.... Co dělat? Má se zastavit? Oni ho obklíčí a budou střílet. Bude je muset pobít. Mivit si pomyslel: „Ale já je nechci zabít. At’si žijí, hloupí Čuvanci“. A utíkal od nich velkými kroky do hor s otepí na zádech. Čuvanci přiběhli k jeho stopám a začali je prohlížet.

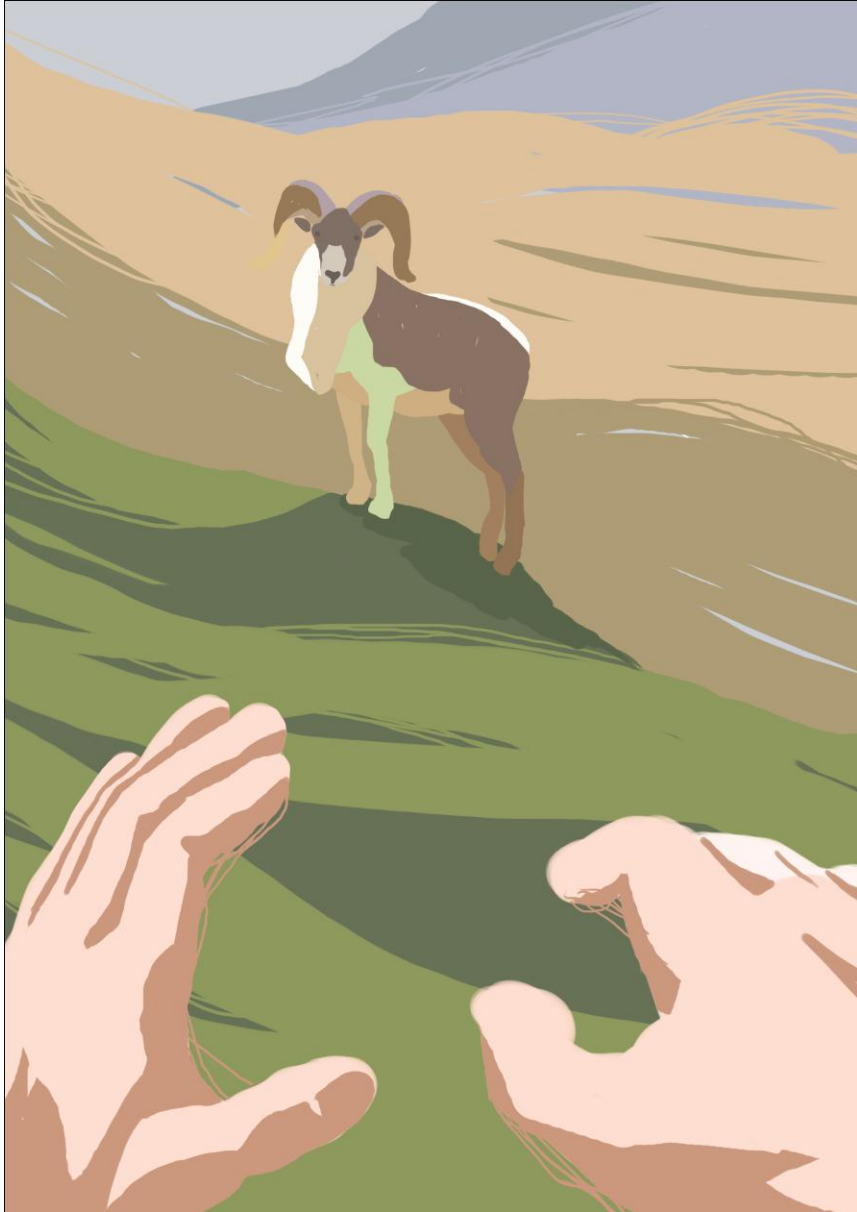
„To je něco!“ - řekli. – „Člověka, který zanechává takové stopy nemůžeme nikdy zabít. Necháme ho jít. Toho nedohoníme.“

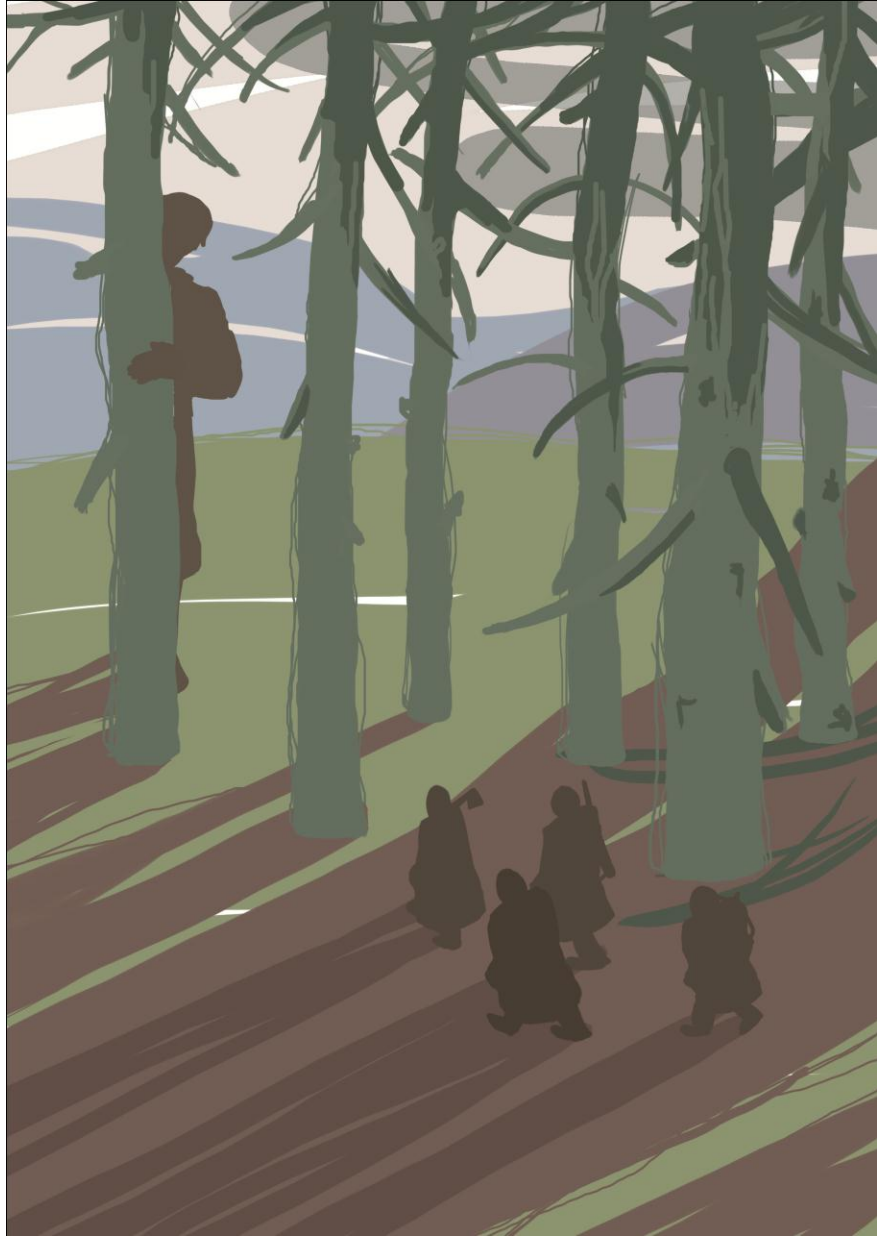
Ano, to bylo právě tehdy, když se vracel z té čuvanské země přes hory k naší říčce, k našemu Aljutu. Běžel s těžkým břemenem na zádech, nohy se mu bořily do země - tehdy tam zanechal ty stopy, které jsem viděl. Ale otep domů nedonesl. Od běhu se jeho tělo tak rozehrálo, že otep vzplanula. Proto jí musel shodit.

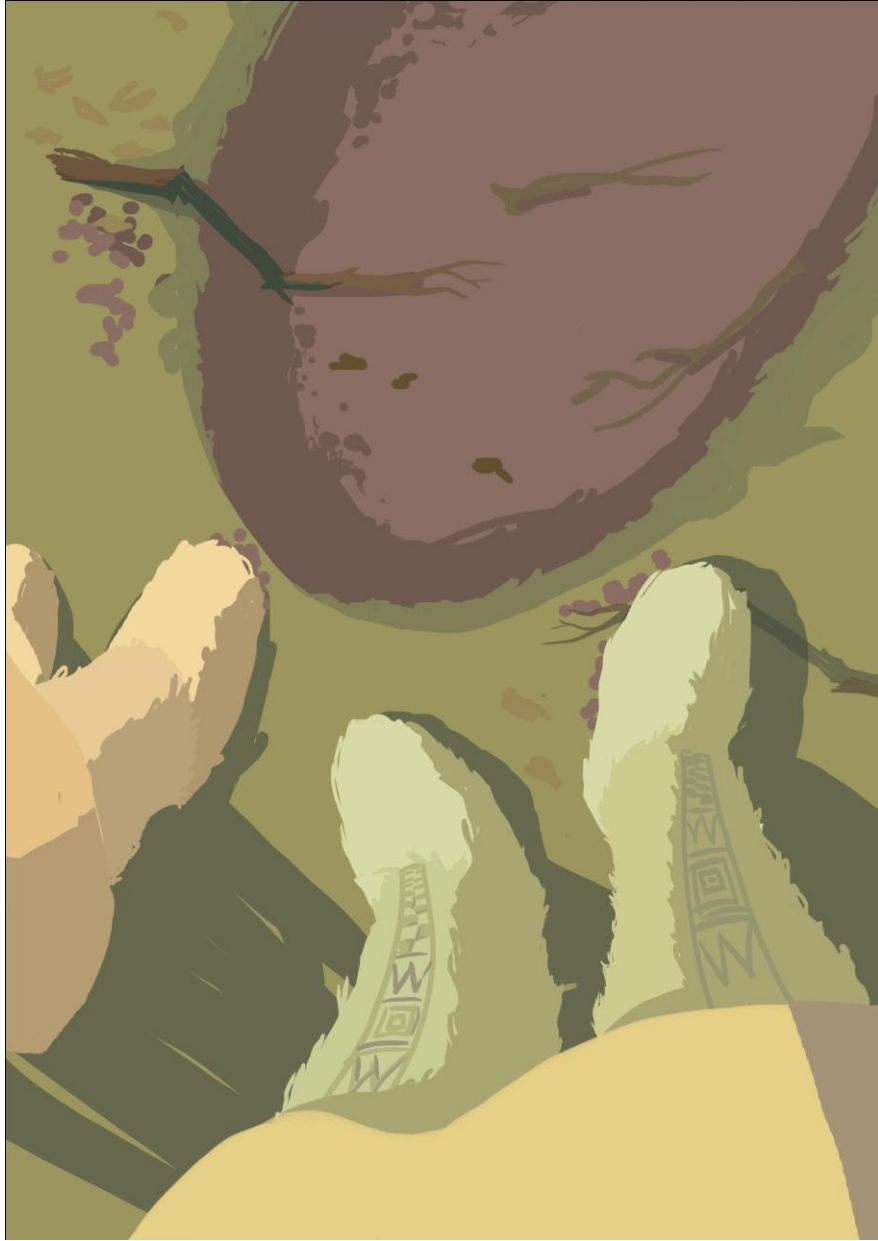
Nebyl na naší zemi nikdy větší silák, než Mivit. Ani před tím nebyl, ani potom.

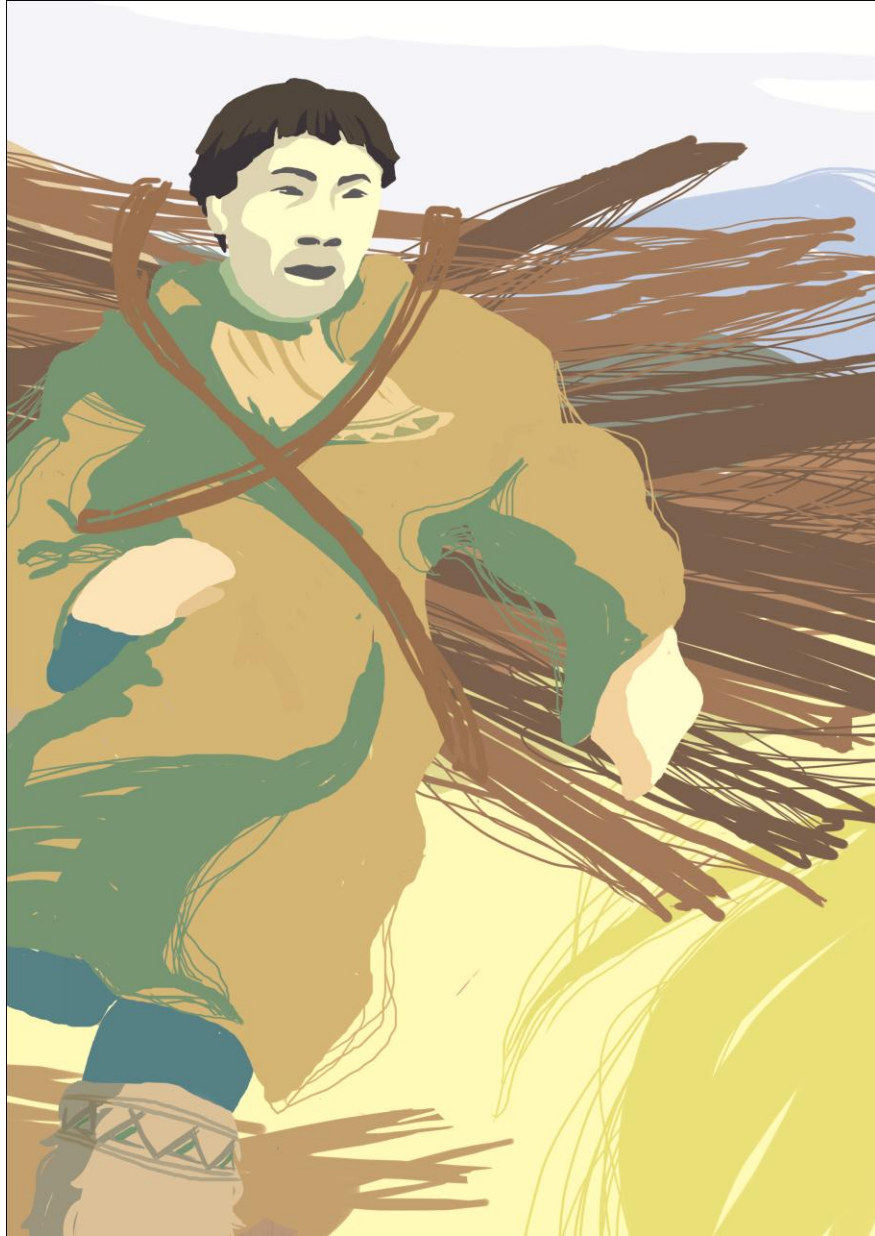




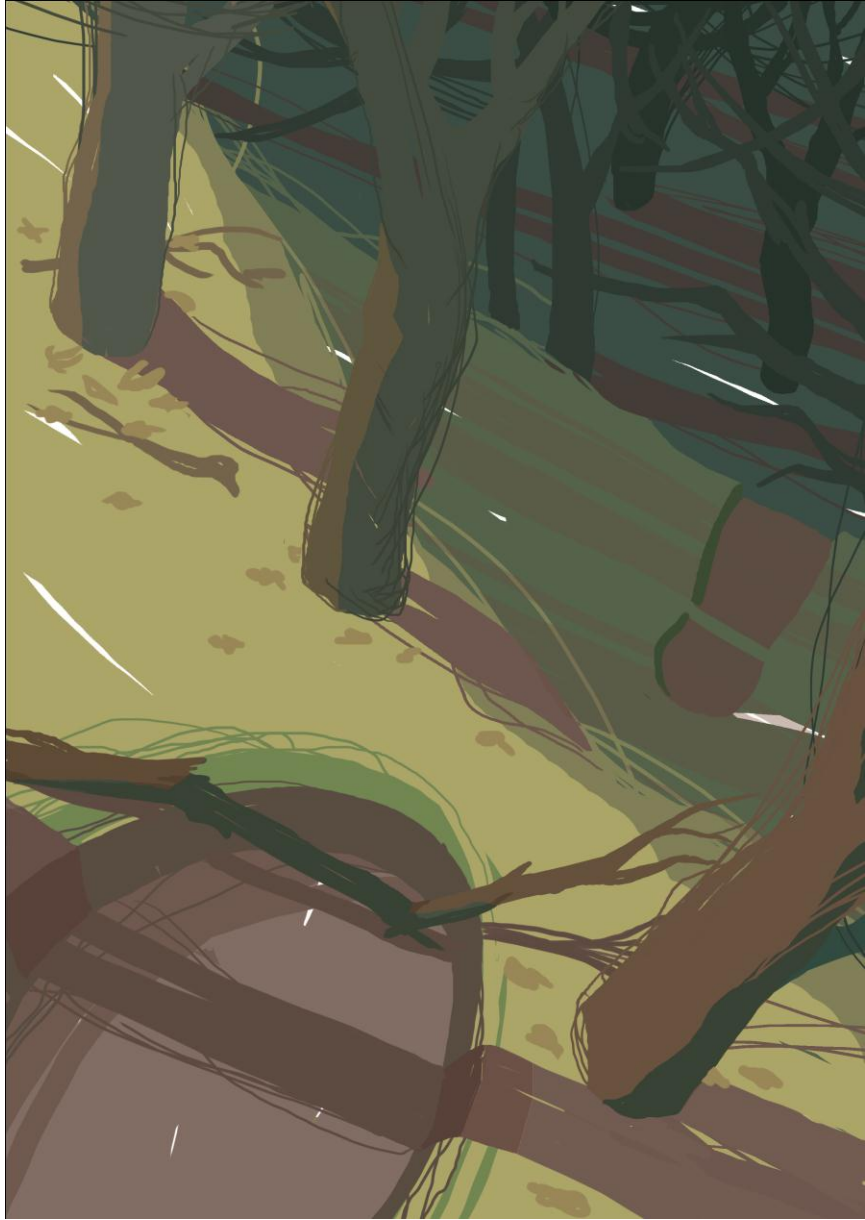












## Příloha č. 3 (ilustraci k pohádce „Šurale“)

### Šurale (tatarská pohádka)

Žil, byl kdysi ve vesničce dřevorubec. Jednou přijel do lesu. Seká dříví a zpívá si písničky. Najednou se z temného houští proti němu objevil Šurale (lesní duch). Celý je porostlý černou srstí, vrtí dlouhým ocasem, máchá dlouhými prsty, štříhá dlouhýma huňatýma ušima. Když uviděl dřevorubce zachechtal se:

- „Tak, s tebou si teď zahraju, s tebou se pobavím! Jak se jmenuješ, člověče?“

Dřevorubec pochopil, že je s ním zle. Musí něco vymyslet. A řekl:

- „Jmenuji se Vlioni.“

- „Tak pojď, Vlioni, zahrajeme si, budeme se lechtat“, - říká Šurale, - „kdo koho přelechtá“.

Ale všichni Šuralové jsou mistři lechtání! Jak se tomu vyhnout?

- „Nemám čas si hrát, mám hodně práce“ - řekl dřevorubec.

- „Ach jo!“ - zlobí se Šurale. - „Ty si se mnou nechceš hrát? Tak já tě tak zamotám v lese, že se z něho nikdy nedostaneš!“

- „Když jinak nedáš“, - řekl dřevorubec - „zahraju si s tebou, ale nejdřív mně pomoc rozřezat tuhle kládu“. - Šurale se rozmáchnul a zarazil sekeru do klády. Ta praskla. - „A teď pomáhej“, - křičí dřevorubec - „zastrč rychle prsty do štěrbiny, aby se nezavřela a já ještě jednou seknu!“

Hloupý Šurale zastrčil prsty do štěrbiny a dřevorubec rychle udeřil sekerou. A Šuralovy prsty to pevně škříplo. Trhnul sebou, ale nic nezmohl. Dřevorubec popadl sekeru a byl pryč.

Šurale zakřičel na celý les. Na to volání se seběhli další Šuralové.

- „Co se děje, že křičíš?“

- „Vlioni mně škříplo prsty!“

- „Kdy to bylo?“ - ptají se Šuralové.

- „No právě teď, Vlioni mně škříplo!“

- Tomu nerozumíme“, - řekl jeden Šurale - „najednou i teď i vlioni?“

- „Ano, ano!“ - křičí Šurale, a sám se snaží vytahovat prsty. - „Vlioni, Vlioni! Dohoňte ho! Potrestejte ho!“

- „Jak je to možné dohonit loňský rok?“ - říká další Šurale. - „Jak ho můžeme potrestat?“

- „Vloni ses skřípnul a teď najednou křičíš. A proč jsi vloni mlčel?“ - ptá se ho třetí Šurale.

- „Jak teď najdeme toho, kdo tě skřípnul? Vždyť už to bylo tak dávno?“ - říká čtvrtý Šurale.

Hloupý Šurale jim to neuměl vysvětlit, tak se všichni Šuralové rozutíkali do lesního houští. A náš hlupák si hodil kládu na záda a dodnes běhá po lese a křičí:

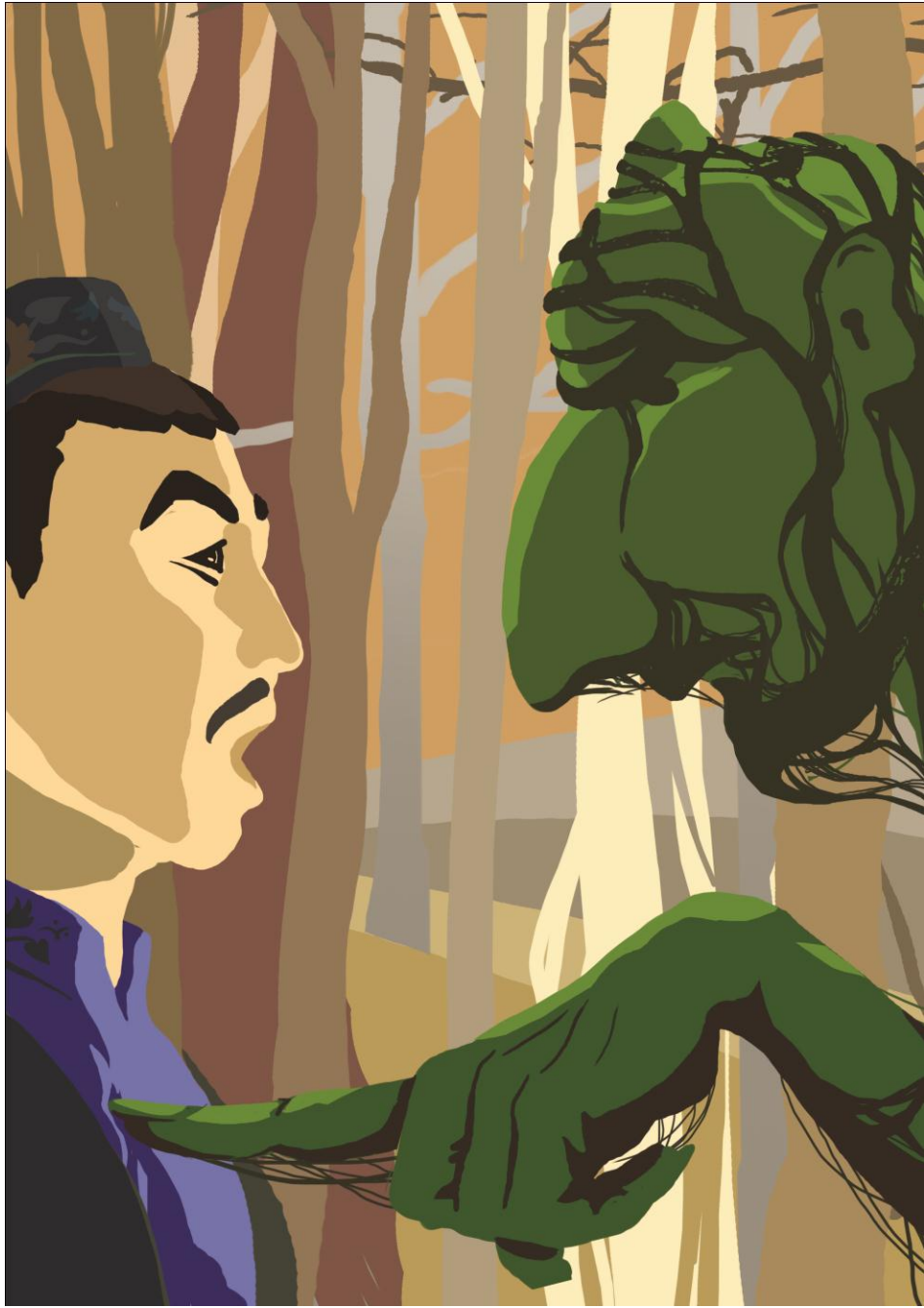
- „Vloni mně skříplo prsty! Vloni mně skříplo prsty!“











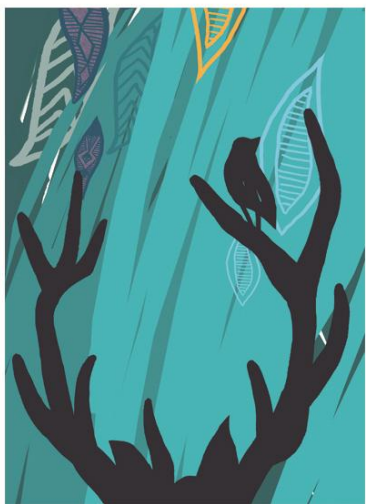
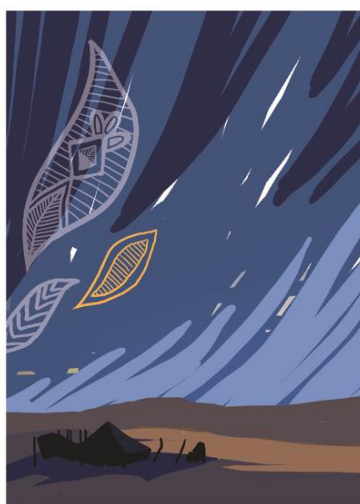
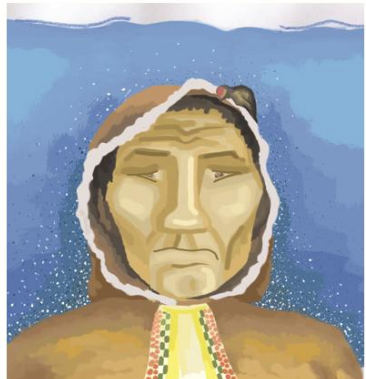
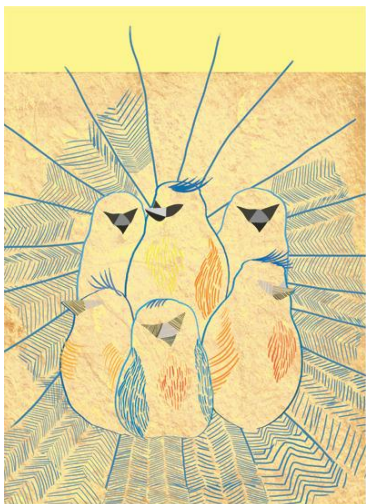




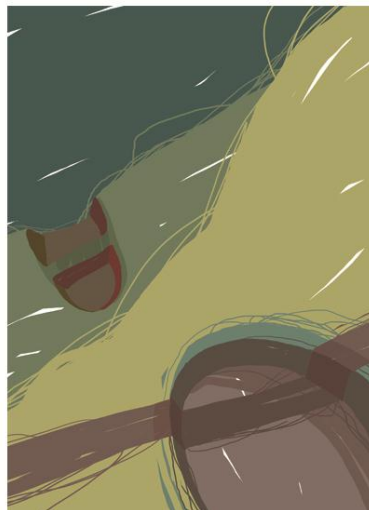
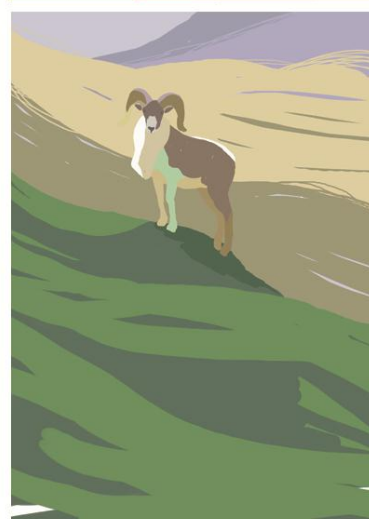
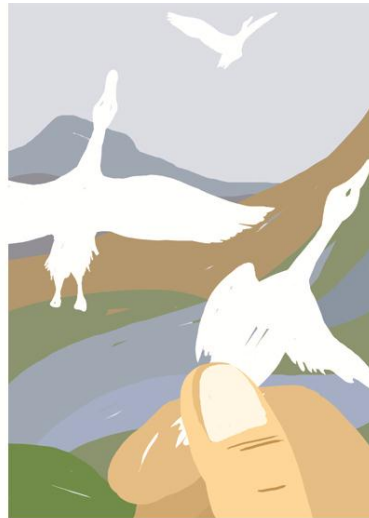


## Příloha č. 4 (skicovní materiál)

Skici pro pohádku č. 1



Skici pro pohádku č. 2



Skici pro pohádku č. 3

