

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

# **Diplomová práce**

**2017**

**Tatsiana Spasskova**

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Diplomová práce**  
**ILUSTROVANÁ KNIHA**

**Tatsiana Spasskova**

**Plzeň 2017**

**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**

**ILUSTROVANÁ KNIHA**

**BcA. Tatsiana Spasskova**

Vedoucí práce: Doc. ak. mal. Josef Mištera,

MgA. Ing. Václav Šlajch

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2017**

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

Plzeň, duben 2017

.....  
podpis autora

## **OBSAH**

<b>1</b>	<b>MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....</b>	<b>1 - 2</b>
<b>2</b>	<b>TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE.....</b>	<b>3 - 4</b>
<b>3</b>	<b>PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY.....</b>	<b>5 - 7</b>
<b>4</b>	<b>POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....</b>	<b>8 - 11</b>
<b>5</b>	<b>SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....</b>	<b>12</b>
	<b>A) Internetové zdroje.....</b>	<b>12</b>
<b>6</b>	<b>RESUMÉ .....</b>	<b>13</b>
	<b>RESUMÉ (RU) .....</b>	<b>14</b>
<b>7</b>	<b>SEZNAM PŘÍLOH .....</b>	<b>15 - 16</b>

# 1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Před nástupem na vysokou školu jsem studovala na umělecké střední v městě Grodno, odkud rovněž pocházím. Mým hlavním zaměřením byla kresba, malba, grafický design a základy fotografie. Přístup ke studentům umění v Bělorusku je z mého úhlu pohledu příliš konzervativní a akademický. Chtěla jsem zkusit jiný způsob výuky a z tohoto důvodu jsem se rozhodla pro studium v zahraničí. Přístup k umění v České Republice se mi líbil svou otevřeností k experimentu a svou aktuálností. Když jsem se rozhodovala pro obor, který chci studovat, váhala jsem mezi grafickým designem, fotografií a ilustrací. Na každém z těchto oborů je mi něco blízkého a pro mě zajímavého. Na grafickém designu se mi líbí hra s vizuálními prvky a možnost vytvářet věci, které se pak aplikují do života lidí. Fotografie mě vždy hrozně pomáhala vyjádřit své pocity, myšlenky a upozornit na krásu, kterou jsem pomocí fotografie zachytávala. Nakonec jsem se rozhodla pro studium ilustrace, protože je mi blízká svou možností vytvořit jakýkoliv imaginární svět. Ilustrace a volná grafika není omezená tím, co je možné vytvořit. Je možné ukázat celé spektrum své fantazie bez omezení prostředky a viděným světem. Pomocí ilustrace je možné vytvořit atmosféru, jakýkoliv příběh, náladu, pocit...

V průběhu mého bakalářského studia jsem především hledala svůj osobitý výtvarný projev. Během této doby jsem vyzkoušela spoustu různých technik a způsobů tvorby. Na konci bakalářského studia jsem se rozhodla, že v tomto oboru chci pokračovat. Chtěla jsem se v tomto směru zdokonalit a dosáhnout profesionální úrovně. Magisterské studium pro mě znamenalo přípravu k reálné práci.

Pracovala jsem na různých projektech v mém oboru. Zároveň jsem chtěla zkoušet různé nové přístupy, abych posunula svou volnou tvorbu. Zkoušela jsem různé směry, ve kterých se dá ilustrace aplikovat. Knižní ilustrace, ilustrace pro časopisy a ilustrace použité v grafickém designu. Absolvovala jsem zahraniční stáž na Akademii výtvarných umění v Krakově, během které jsem se věnovala volné grafice, litografii, sítotisku a také grafickému designu.

Mým vedlejším ateliérem během mého magisterského studia byl grafický design pod vedením Kristýny Fišerové. Mým záměrem bylo zlepšit své dovednosti v oblasti grafického designu, abych tyto dva obory mohla plnohodnotně propojit.

## 2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

Jako téma své diplomové práce jsem si zvolila ilustrovanou knihu. V průběhu magisterského a předcházejícího bakalářského studia na oboru Ilustrace a grafika jsem se především věnovala ilustraci ve všech jejích podobách. Velká část mých studentských prací na Fakultě Designu a Umění Ladislava Sutnara se týkala knižní ilustrace. I když ne všechny úkoly se týkaly knižní ilustrace, toto téma mi přišlo nejvíce komplexní a tím pádem vhodné pro práci, díky které shromáždím všechny dosavadní zkušenosti, které jsem během studia nasbírala. Ilustrovaná kniha mi přišla nejlepší forma, ve které dokážu zhodnotit všechny své dosavadní dovednosti v tomto oboru.

Ilustrovanou knihu vnímám jako komplexní projekt, který zahrnuje práci ilustrátora, práci grafického designéra, typografa a také ukáže řemeslnou zručnost v provedení knižní vazby. Celé toto spektrum rozlišných přístupů pro mě bylo rozhodující, jelikož jsem chtěla vytvořit práci, která bude komplexním závěrečným výstupem mého vysokoškolského vzdělání.

Chtěla jsem pracovat s textem, který mi je nějakým způsobem blízký a měla bych k tomuto textu vztah. Abych se dokázala do textu vcítit a zachytit atmosféru, kterou bych poté dokázala převést do vizuální podoby. Věřím, že vcítění do textu posune imaginární představivost dál a dokáže vytvořit celý ilustrovaný svět, který textovému obsahu dodá přidanou hodnotu. Z toho vychází mé cíle nejen ilustrovat text, ale rozvinout vizuální dílo vycházející z obsahu. Důvodem volby práce s textem a knihou, byl můj dlouhodobý zájem o literaturu, historii a jazyky.



Z celého množství námětů jsem se pozastavila nad zpracováním litevské legendy Egle, královna hadů.

Za cíl jsem si stanovila přirozené propojení textu, grafického pojetí a vizuální stránky. I když text ilustruji, čímž vyprávím nějaký příběh, chtěla jsem vytvořit nejen popisné ilustrace, ale zároveň ilustrace, které by byly mým vlastním pohledem a ukázaly spíše pocitovou náladu a atmosféru. Některé ilustrace jsem chtěla vytvořit více abstraktními a nepříliš konkrétními z důvodu, že jsem chtěla nechat divákovi prostor pro vlastní interpretaci a možnost zapojení fantazie.

Ilustrování knihy je komplexní práce, ve které je stejně důležitá vizuální část, jako grafické řešení. Vnímala jsem to jako příležitost komplexně zpracovat projekt, jehož výsledkem bude harmonická práce, která bude navzájem korespondujícím a vzájemně se podporujícím celkem.

### 3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

Jak jsem zmínila v předchozí kapitole, chtěla jsem pracovat s textem, ke kterému budu mít nějaký vztah. Textem, který mě bude bavit a zároveň bude mít hloubku. Po dlouhém hledání a přemýšlení jsem se rozhodla pro litevskou legendu. Tomuto předchází příběh z mého dětství. Narodila jsem se v Bělorusku, měště na západní hranici s Polskem a Litvou, jménem Grodno. V minulosti toto území mělo společnou historii. Patřilo do Velkoknížectví litevské a Republika obou národů. Historická období zanechala těmto třem státům společné historické dědictví. Některé vazby mezi těmito státy jsou zachovány doposud. Když jsem byla dítě, často jsme jezdili na poznávací zájezdy do těchto zemí. Tyto poznávací zájezdy do různých litevských měst ve mě zanechaly krásné vzpomínky. Neobyčejná pro mě byla představa, že tyto města byla spojená. Toto ve mě vytvořilo určitou vazbu a zájem o litevskou kulturu a dějiny. Nejvíce mě jako dítě fascinovaly legendy, které nám učitelé a průvodci vyprávěli. Z toho mám obrazové vzpomínky, jak jsem si představovala krále a různé pohanské bohy. Tyto vzpomínky mi vytvořili specifickou asociaci s litevskou krajinou. Mým oblíbeným litevským městem bylo město Palanga. Malé, přímořské město, ve kterém jsem se seznámila s Legendou o královně Egle. Palanga v sobě spojuje unikátní přírodu Baltského moře a písčiny pláží, obklopených vysokými borovicemi. V Palange se nachází unikátní park, ve kterém je muzeum jantaru. Zároveň se v tomto parku nachází komplex soch, tématicky vycházejících z litevské mytologie. V tomto parku je také umístěna nejslavnější socha královny Egle, od sochaře Roberta Antitise. Zde jsem poprvé od průvodce slyšela

tuto legendu. Jako dítě mě tento příběh neuvěřitelně zasáhl. Tudíž, když jsem se rozhodla pro ilustrování této legendy, byla to pro mě strašně zajímavá zkušenost a zároveň výzva, pojednat tento příběh novým způsobem. Jako dospělá v této legendě nacházím úplně jiné významy, než jaké jsem spatřovala svým dětským vnímáním. Chtěla jsem legendu pojmout moderně, aktuálně. Chtěla jsem ji přeložit do současného vizuálního jazyka. Zároveň jsem se snažila zachovat děsivost a temnou náladu děje.

Začala jsem tím, že jsem vytvářela černobílé skici. Zkoušela jsem různé techniky. Hledala jsem styl, který by mi nejvíce pasoval k mé práci. V průběhu této přípravné fáze jsem dospěla k závěru, že chci vytvořit knihu, která je určena spíše pro dospělé, kteří se zajímají o vizuální kulturu, grafický design a knižní tvorbu. Jelikož si myslím, že i když tento příběh působí naivně, v základě není pohádkou pro děti, ale je to starověké dílo plné záhadných a silných symbolů. Vidím v tom ukázkou toho, jakým způsobem lidé v této pohanské době uvažovali a jaké hledali souvislosti.

Po fázi skicování následovaly černobílé grafiky, které jsem kreslila tuší. Těmito černobílými ilustracemi jsem zobrazovala hrdiny legendy a různé prvky příběhu, jako například mořské rostliny. Rozhodla jsem se vytvořit ilustrace dvěma styly. Chtěla jsem ilustrovat příběh pomocí dvou vizuálních linií - černobílých a barevných ilustrací. Černobílé ilustrace jsem vytvářela tuší a jsou více popisné. Barevné ilustrace jsou vytvářeny kombinovanou technikou. Používala jsem barvy, koláž a digitální postprodukci. Zároveň jsem tyto dvě vizuální linie propojovala. Mým záměrem bylo v knize vytvořit přirozený rytmus, založený na těchto dvou

přístupech. Rovněž je důležité říct, že v zimním semestru jsem absolvovala zahraniční stáž na Akademii výtvarného umění v Krakově. Studovala jsem v ateliéru volné grafiky. Nejvíce jsem se zabývala litografií a sítotiskem. Fascinovala mě práce s těmito technikami, což ovlivnilo můj přístup k mé diplomové práci a inspirovalo mě k vytváření barevných kompozic, které jsou obsaženy v knize. Barevné abstrakce použité v mé knize navazují na mé volné grafiky, které jsem vytvářela v Krakově.

Legendu jsem chtěla pojmout současně, očima moderního člověka.

## 4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Egle, královna hadů, je považována za jednu z nejznámějších a nejstarších litevských legend a zároveň nejbohatším dílem v odkazech na Baltské mytologie. Bylo shromážděno více než sto mírně odlišných verzí příběhu.

Egle je populární ženské jméno v Litvě a také podstatné jméno, znamenající borovice (*Picea*). Hadi (žaltys) znamenají v litevštině užovky, ale z důvodu, že obývají moře, může slovo rovněž znamenat mýtického vodního hada.

Příběh lze rozdělit do několika sekcí, z nichž každá má paralely s motivy z jiných lidových legend, nicméně jejich kombinace je jedinečná.

Příběh začíná tím, jak mladá dívka jménem Egle po koupání se svými dvěma sestrami objeví hada ve svých šatech. Had lidským hlasem souhlasí odejít z jejích šatů až poté, co se Egle zaváže, že se s ním zasnoubí. Egle, aniž by si uvědomovala důsledky svých slov souhlasí. Tři dny uplynou, tisíce hadů přichází pro nevěstu, ale vždy jsou ošáleni jejími příbuznými. Husa, ovce a krávy jsou provdávány místo Egle. Kukačka je však varuje před podvodem. Rozzuření hadi se vracejí a nakonec unesou Egle pro svého pána na dno moře.

Místo toho, aby Egle spatřila hada, potkává krásného mladého muže - hadího prince jménem Žilvinas, který se následně stává jejím manželem. Egle žije šťastně, porodí manželovi čtyři děti. Problém přichází v momentě, kdy manžel Egle nedovoluje navštívit domov. Po dlouhém přesvědčování jí to však nakonec neochotně umožní. Po setkání dlouho ztracených členů rodiny, příbuzní nechtějí Egle pustit zpátky do moře a rozhodnou se zabít Žilvinase. Děti jsou zbity svými strýci v momentě, kdy odmítají prozradit, jak přivolat svého otce. Vyděšená dcera to však nakonec prozradí. Dvanáct bratrů přiláká Žilvinase ke břehu moře a následně ho zabijí pomocí kosal.

Vyděšená Egle volá svého manžela, ale v moři spatřuje pouze krev. Když zjistí, že její milovaný je mrtev, jako trest za zradu zakleje sebe a své děti do stromů - syny promění v dub, jasan a břízu, zatímco dceru proměňuje v osiku. A nakonec sebe transformuje do podoby borovice.

Příběh byl poprvé zveřejněn M. Jasewiczem v roce 1837.

Saloméja Nėris, litevský básník, napsal báseň s názvem Egle žalčių karalienė (1940), který je založen na motivech příběhu.

Balet Egle žalčių karalienė od Eduarda Balsyse a četné hry byly představené v různých litevských divadlech poprvé v roce 1946.

Výstupem mé praktické diplomové práce je ilustrovaná kniha litevské legendy Egle, královna hadů. Kniha je o rozměru 175 x 245 mm, má 48 stran. Je vlepena do tvrdých desek s vyraženým emblémem. Je použitá klasická, ručně šitá vazba. Kniha je v papírovém přebalu. Zvolila jsem černou barvu desek, na kterých je vyražený emblém hada. Mým záměrem bylo, aby obálka působila tajemně a odrážela temnou atmosféru, kterou legenda začíná. Téměř neviditelný had, kterého je vidět jen v reliéfu desek, symbolizuje hada plavajícího v noci pod hladinou. Papírový přebal, dekorovaný vzorem oranžových brečících očí, tvoří prvek, který se v knize opakuje a symbolizuje královnu Egle. Na konci legendy se slzy Egle přetvořily v jantar. Barvy, které v knize používám nevybírám náhodně, ale odráží skrytý význam - symbol. Dominantní barvy, které se objevují v celé knize jsou: oranžová, černá, světle růžová a světle modrá. Oranžová barva symbolizuje krev a jantar. Světle růžová barva symbolizuje pohádkovost a zároveň krev. Krev, symbolizována těmito dvěma netypickými barvami je použita z důvodu, že jsem se chtěla vyvarovat přímočarosti kanonického zobrazení červené barvy, jako symbolu krve. Černá barva se mi hodila k popisným ilustracím tam, kde jsem se zaměřila na popis příběhu. Zároveň to je barva hada, tragédie a mystiky. Světle modrá barva je barva moře.

Ilustrace jsem vytvářela různými technikami. Kreslila jsem černou tuší, akvarelem, používala jsem různé typy štětců a psací pero. Všechny ilustrace jsem vytvářela bez předlohy - žádné podklady, jako například fotografie jsem nepoužívala. Barevné struktury jsem vytvářela pomocí akrylových barev, které jsem různými způsoby obtiskovala a následně skenovala. Také jsem použila textury, které vznikly pomocí litografie a sítotisku. Následně jsem technikou digitální postprodukce textury modifikovala a vytvářela imaginární krajiny. V průběhu celého procesu jsem myslela na příběh a měla jsem určitou vizi. Měla jsem nakreslený story board, který mi sloužil pro orientaci v ději a jako informace, jaké ilustrace potřebuji dokreslit. Potom následovala konečná fáze spojování typografie a ilustrací. Během závěrečné fáze přípravy knihy pro tisk bylo potřeba hodně grafických úprav. Vytvářela jsem určitý rytmus knihy, hledala jsem typografické řešení a doladovála jsem celkový obraz knihy.

Domnívám se, že má diplomová práce může být pro ilustrátora a zároveň diváka zajímavá. Můj způsob práce, tím jak kombinuji ruční kresby s digitální postprodukcí nejsou příliš typické a můžou tím být inspirativní k hledání nových řešení. Myslím si, že litevská mytologie není příliš populární a známá. Je hezké ukázat, jak kultura malých států může být inspirativní a autentická. Často hledáme inspiraci v kulturách exotických zemí, takových jako Japonsko, Mexiko, Afrika a dalších. Nicméně jde nacházet zajímavé příběhy i v méně popularizovaných kulturách. Text knihy je napsán v angličtině. Jelikož se jedná o litevskou legendu, přišlo mi logické použít mezinárodní jazyk, aby byl text dostupný mezinárodnímu publiku.

Myslím si, že se mi podařilo vytvořit atmosféru odpovídající zpracovanému textu, přičemž jsou ilustrace moderně pojaté. Jedná se tedy o současnou adaptaci mytologického příběhu. Barevnost mých ilustrací je netradiční a autentická. Osobně jsem ráda, že má

práce vychází z inspirace a zkušenosti z tradičních grafických technik, které jsem vytvářela v Krakově.

Také kladně vnímám vzájemný rytmus typografie a ilustrací, jež zároveň vytváří skoro až kinematografický scénář, v němž se prolínají rozličné záběry. Kniha začíná vzdáleným záběrem na krajinu, která se postupně přibližuje k hlavní postavě děje. Stejným způsobem je kniha rovněž ukončena. Kniha je zakončena zobrazením krajiny z dálky, která se postupně rozplývá v abstraktní ilustraci, kterou je děj ukončen.



## 5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### A) Internetové zdroje

1. Eglé the Queen of Serpents [online].[cit. 2017-04-16]. Dostupné z:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Egl%C4%97\\_the\\_Queen\\_of\\_Serpents](https://en.wikipedia.org/wiki/Egl%C4%97_the_Queen_of_Serpents)

## 6 RESUMÉ

Mnou zvolené téma, ilustrovaná kniha, mi přišla nejlepší forma, ve které dokáži zhodnotit všechny své dosavadní dovednosti v tomto oboru. Jedná se o komplexní projekt, který zahrnuje práci ilustrátora, grafického designéra, typografa a také ukáže řemeslnou zručnost v provedení knižní vazby. Jako téma své diplomové práce jsem si zvolila zpracování litevské legendy Egle, královna hadů.

Chtěla jsem pracovat s textem, který mi je nějakým způsobem blízký a měla bych k tomuto textu vztah. Tuto legendu mám spojenou s mým dětstvím a poznávacími zájezdy do Litvy, během nichž jsem se s tímto příběhem seznámila.

Příběh vypráví o slečně Egle, která se nevědomě provdá za hada, který se ve výsledku přemění v krásného krále. V druhé části příběhu následují tragické události a legenda je ukončena smrtí krále a přeměnou Egle v borovici.

Rozhodla jsem se ilustrovat příběh pomocí dvou vizuálních linií - černobílých a barevných ilustrací. Černobílé ilustrace jsem vytvářela tuší a jsou více popisné. Barevné ilustrace jsou vytvářeny akvarelem, různými typy štětců a psacím perem. Používala jsem barvy, koláž a digitální postprodukcí. Zároveň jsem tyto dvě vizuální linie propojovala. Mým záměrem bylo v knize vytvořit přirozený rytmus, založený na těchto dvou přístupech. Barevné abstrakce použité v mé knize navazují na mé volné grafiky, které jsem vytvářela během mého studijní stáže v Krakově.

Za cíl jsem si stanovila přirozené propojení textu, grafického pojetí a vizuální stránky. I když text ilustruji, čímž vyprávím nějaký příběh, chtěla jsem vytvořit nejen popisné ilustrace, ale zároveň ilustrace, které by byly mým vlastním pohledem a ukázaly spíše pocitovou náladu a atmosféru příběhu.

## RESUMÉ (RU)

В качестве темы своей дипломной работы я выбрала иллюстрированную книгу.

Данная форма работы позволила наилучшим образом реализовать мои возможности и максимально раскрыть способности в моей специализации. Это комплексный проект, который включает в себя работу иллюстратора, графического дизайнера, типографа, а также ремесло изготовления книги.

Результатом моей дипломной работы является иллюстрированная книга литовской легенды «Эгле, королева ужей». Я хотела работать с текстом, который мне в каком-то смысле близок, с которым меня что-то связывает. Выбранная (данная) легенда ассоциируется у меня с экскурсионными (?) поездками в Литву, на одной из которых я познакомилась с сюжетом. Я решила создавать иллюстрации в двух стилях. Два визуальных стиля, реализованные в моей дипломной работе (?моем дипломном проекте), переплетаются, создавая разнообразие и, в то же время, являют собой единое целое. Чёрно-белые иллюстрации более конкретные и описательные. Для данной серии я использовала тушь и акварель. Цветные композиции созданы комбинированной техникой. Впоследствии я соединила две визуальные линии иллюстраций. Цветные композиции, представленные в книге, связаны с графикой, которой я интенсивно занималась в рамках своего международного стажировки в Кракове.

Легенда «Эгле, королева ужей» повествует историю о дочке рыбака, которая, купаясь в озере, встретила говорящего ужа. Уж хитростью вынудил девушку дать обещание о замужестве. Семья Эгле пыталась обмануть армию ужей пришедших за невестой, но в итоге была вынуждена отдать дочь. Однако после встречи Эгле с Ужом, оказалась, что под водой он превращается в красивого молодого короля. Легенда рассказывает о подводной жизни Эгле и последующем визите в родной дом. История заканчивается трагически. Братья Эгле убивают ужа в кровавой битве. Эгле, уничтоженная горем, превращает себя в ель, а своих детей в другие деревья.

## **7 SEZNAM PŘÍLOH**

### **Příloha 1**

Palanga, Litva

### **Příloha 2**

Palanga, Litva

### **Příloha 3**

Palanga, Litva

### **Příloha 4**

Bronzová socha Egle, královna hadů, autor: Robertas Antinis, 1960,  
Botanická zahrada, Palanga, Litva

### **Příloha 5**

Litografická dílna v Krakově

### **Příloha 6**

Litografický kámen

### **Příloha 7**

Ilustrace, strana 41

### **Příloha 8**

Sítotisková dílna v Krakově

### **Příloha 9**

Sítotisk, ze série vzniklé v Krakově

## **Příloha 10**

Ilustrace, strana 5

## **Příloha 11**

Ilustrace, strana 6

## **Příloha 12**

Ilustrace, strana 9

## **Příloha 13**

Ilustrace, strana 11

## **Příloha 14**

Ilustrace, strana 16

## **Příloha 15**

Ilustrace, strana 36

## **Příloha 16**

Ilustrace, strana 19

## **Příloha 17**

Ilustrace, strana 44

## **Příloha 18**

Ilustrace, strana 30

## **Příloha 19**

CD-ROM

## Příloha 1

Palanga, Litva <sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> <http://www.saulesvila.lt/en/palanga-photos/>  
vyhledáno 17.4.2017

## Příloha 2

Palanga, Litva <sup>2</sup>



---

<sup>2</sup> <https://www.tuda-suda.by/countries/europe/litva/palanga>  
vyhledáno 17.4.2017

### Příloha 3

Palanga, Litva<sup>3</sup>



---

<sup>3</sup> <http://www.royalmedgroup.com/resorts/palanga/>  
vyhledáno 17.4.2017



## Příloha 4

Bronzová socha Egle, královna hadů, autor: Robertas Antinis, 1960,  
Botanická zahrada, Palanga, Litva <sup>4</sup>



---

<sup>4</sup> [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/15/Palanga\\_-\\_Egle\\_the\\_Queen\\_of\\_Serpents.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/15/Palanga_-_Egle_the_Queen_of_Serpents.jpg)  
vyhledáno 17.4.2017

## Příloha 5

### Litografická dílna v Krakově <sup>5</sup>

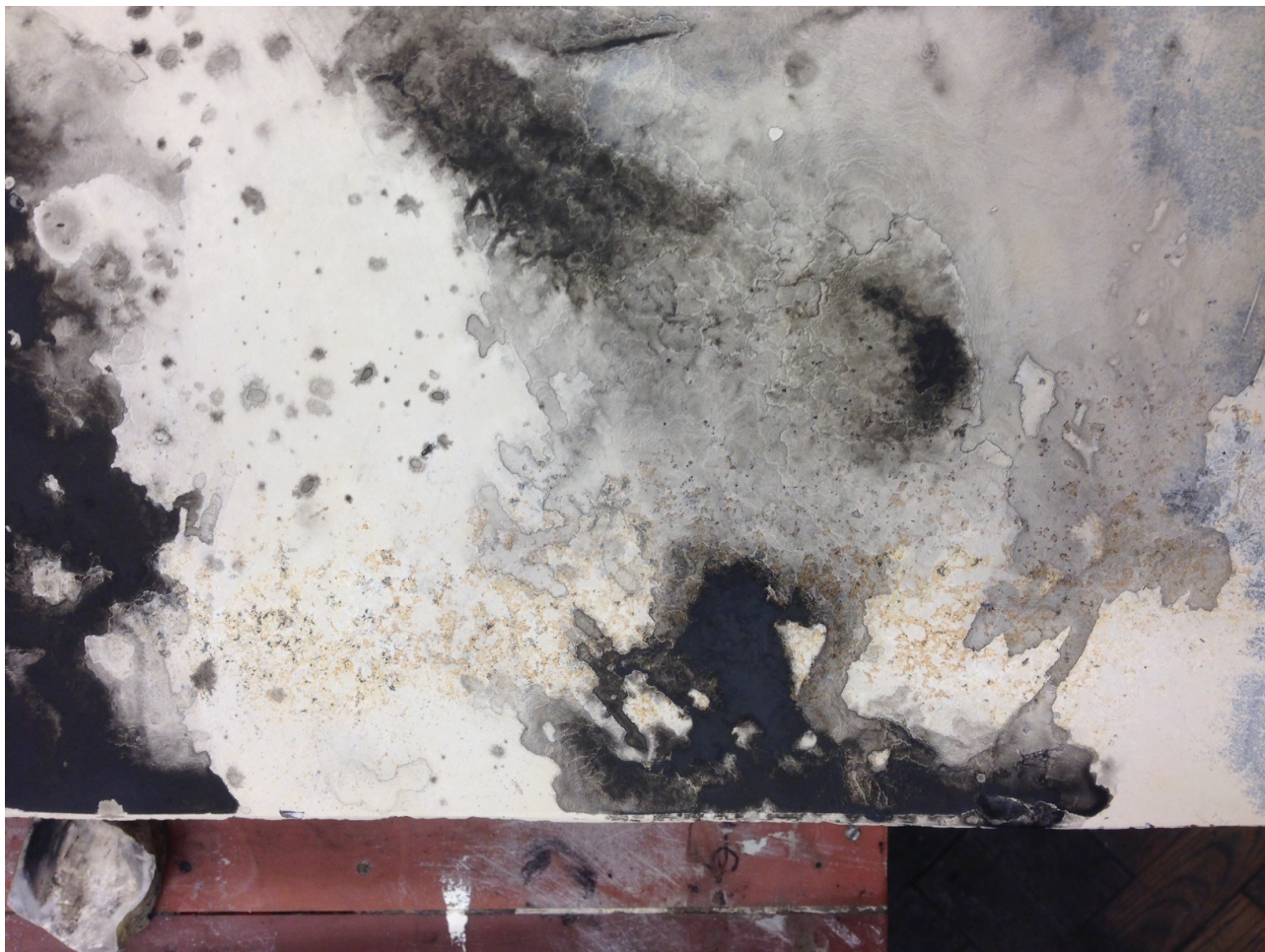


---

<sup>5</sup> vlastní

## Příloha 6

Litografický kámen<sup>6</sup>



---

<sup>6</sup> vlastní

## Příloha 7

Ilustrace, strana 41 <sup>7</sup>

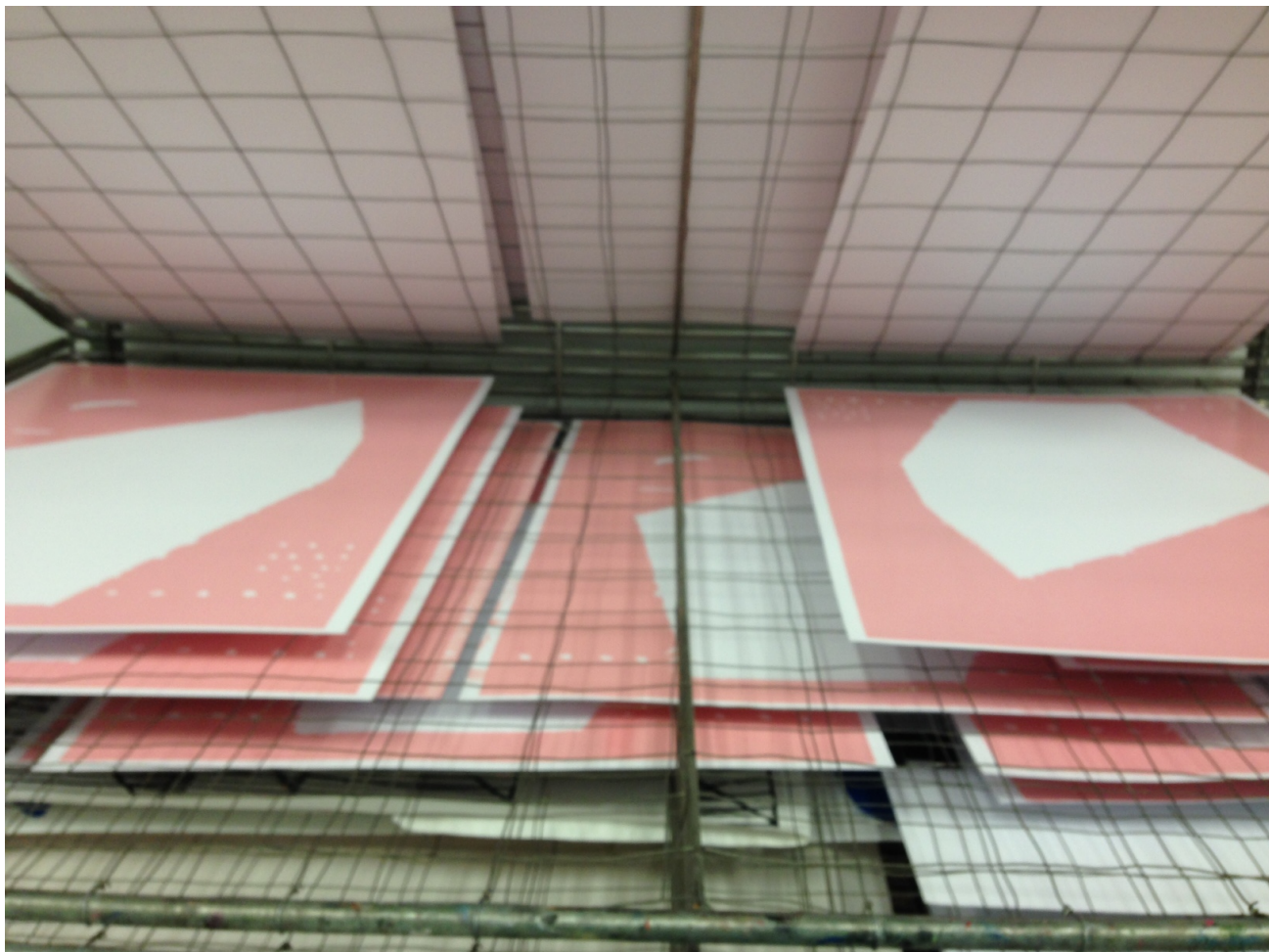


---

<sup>7</sup> vlastní

## Příloha 8

Sítotisková dílna v Krakově<sup>8</sup>



---

<sup>8</sup> vlastní

## Příloha 9

Sítotisk, ze série vzniklé v Krakově<sup>9</sup>

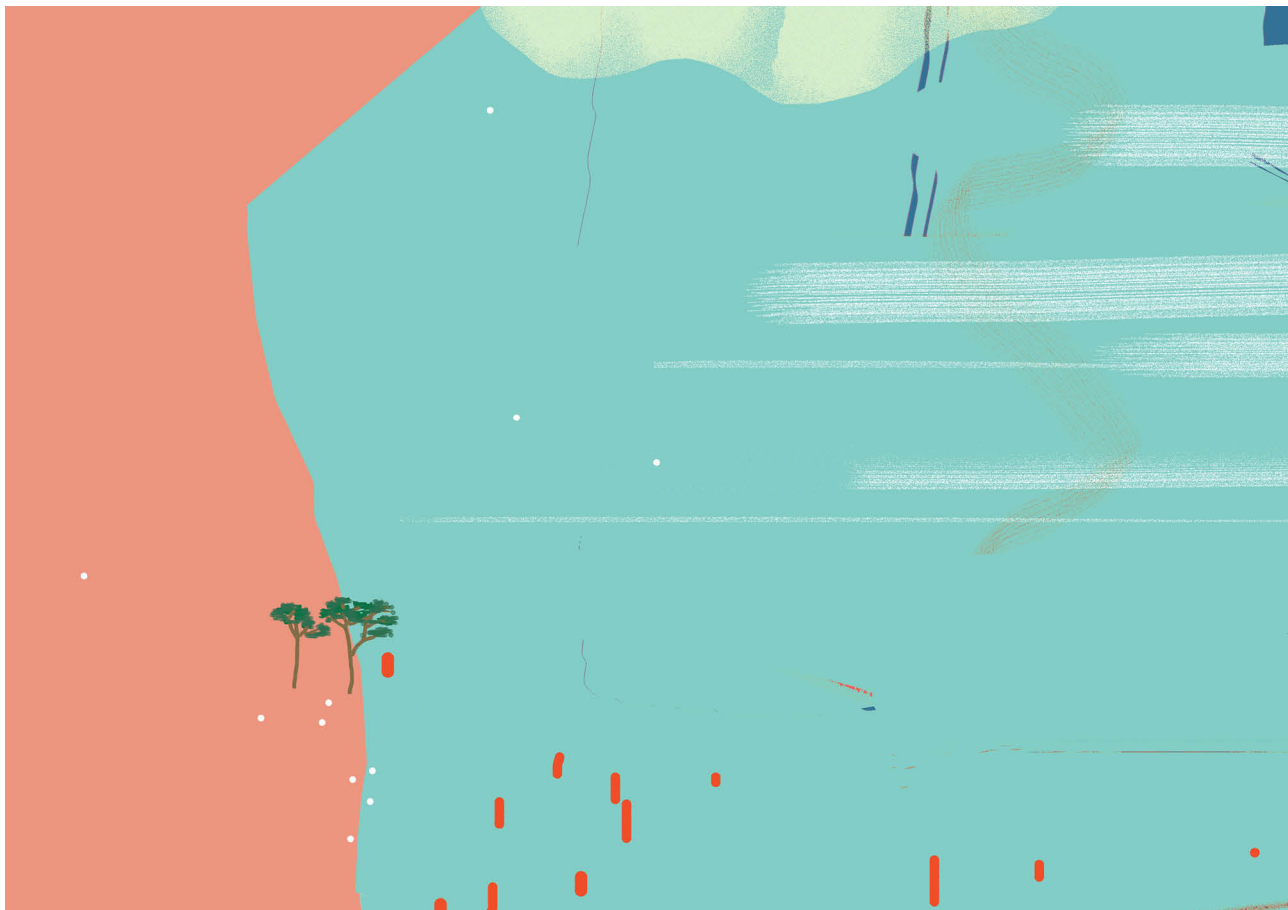


---

<sup>9</sup> vlastní

## Příloha 10

Ilustrace, strana 5<sup>10</sup>



---

<sup>10</sup> vlastní

## Příloha 11

Ilustrace, strana 6 <sup>11</sup>



One warm summer day, Eglé, the youngest daughter of a local farmer, went bathing in the sea with her two sisters. Afterwards, returning to the shore to get dressed, she found a serpent in her clothes. To her surprise, the serpent spoke to her in a man's voice and demanded that she promise to become his wife for the return of her clothes.



---

<sup>11</sup> vlastní



## Příloha 12

Ilustrace, strana 9 <sup>12</sup>



---

<sup>12</sup> vlastní

## Příloha 13

Ilustrace, stana 11<sup>13</sup>



Faced with an immediate need to get dressed and not thinking about possible future consequences, Eglé agreed.

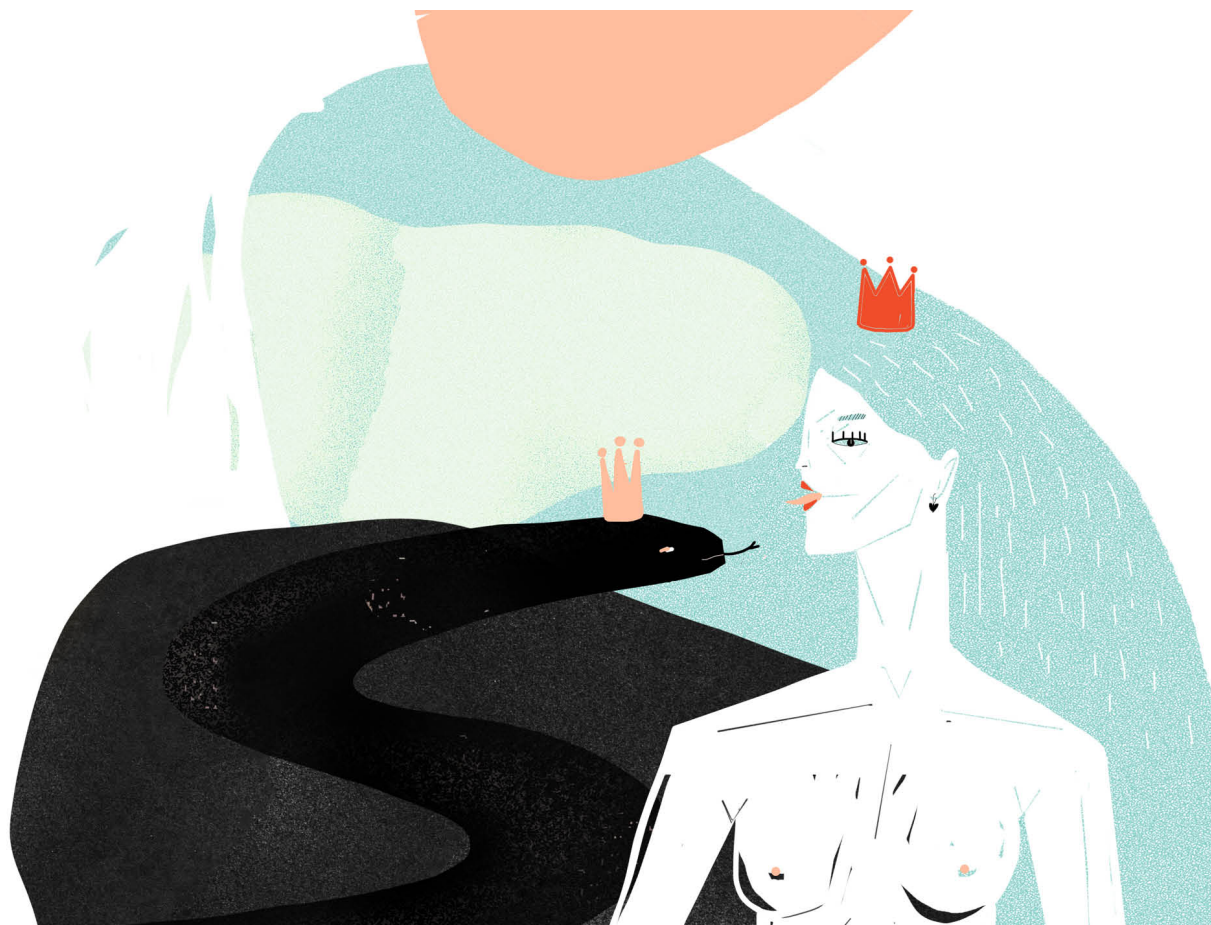
Three days later a great number of serpents pulling a wagon showed up at Eglé's parents' farm to claim the bride. Eglé's family tried to trick the serpents by giving them one of their farm animals, but each time a cuckoo warned the serpents about the deception.

---

<sup>13</sup> vlastní

## Příloha 14

Ilustrace, strana 16<sup>14</sup>

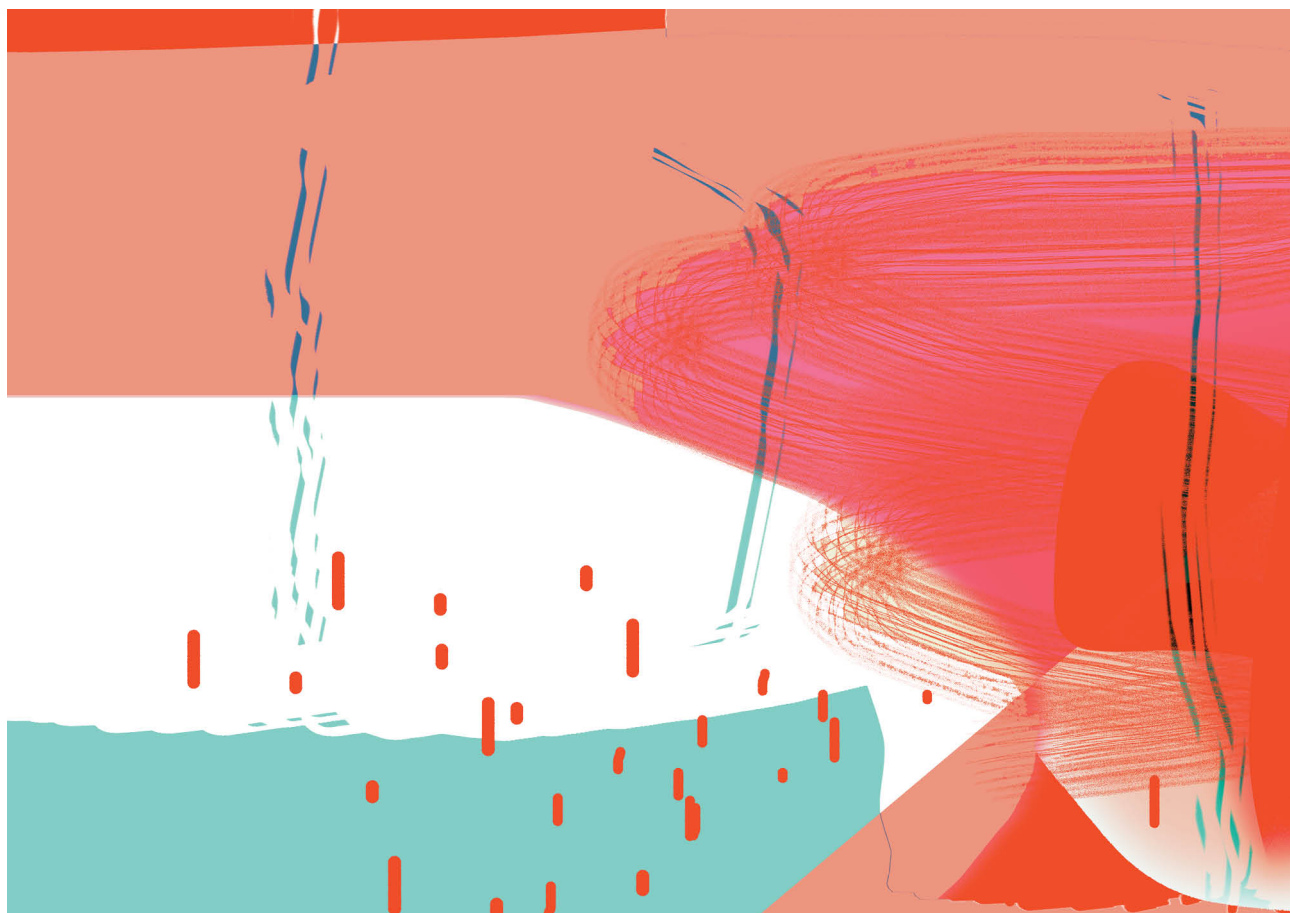


---

<sup>14</sup> vlastní

## Příloha 15

Ilustrace, strana 36 <sup>15</sup>



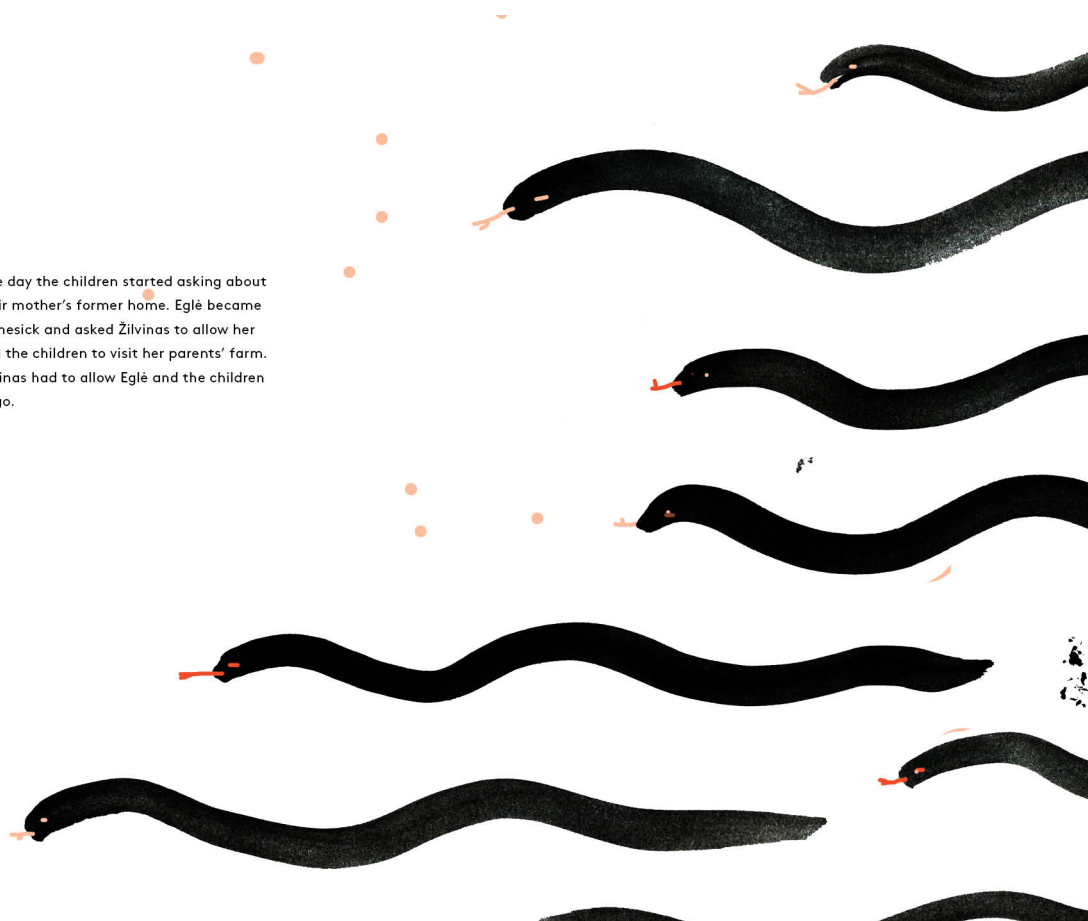
---

<sup>15</sup> vlastní

## Příloha 16

Ilustrace, strana 19 <sup>16</sup>

One day the children started asking about their mother's former home. Eglė became homesick and asked Žilvinas to allow her and the children to visit her parents' farm. Žilvinas had to allow Eglė and the children to go.



---

<sup>16</sup> vlastní

## Příloha 17

Ilustrace, strana 44 <sup>17</sup>

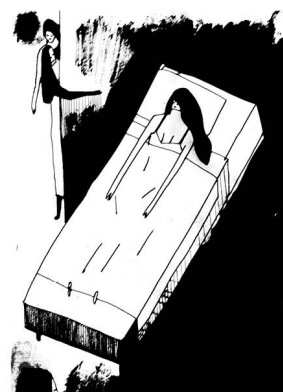
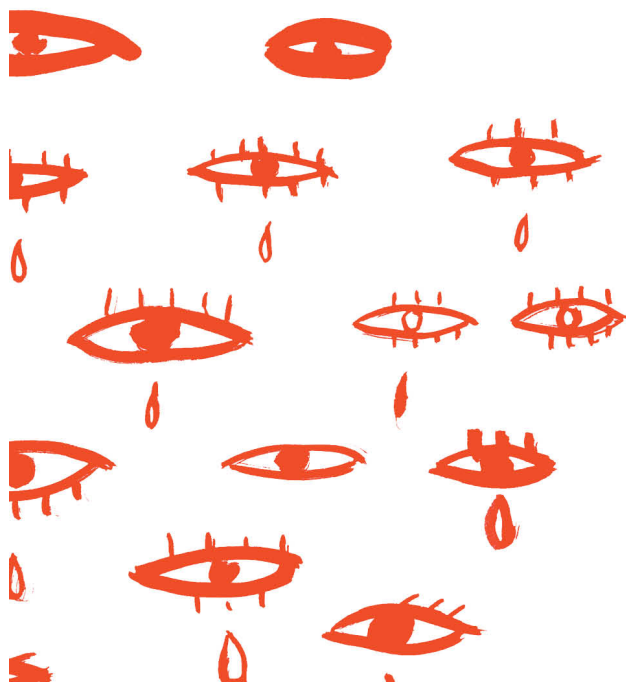


---

<sup>17</sup> vlastní

## Příloha 18

Ilustrace, strana 30<sup>18</sup>



---

<sup>18</sup> vlastní

## **Příloha 19**

CD-ROM <sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> vlastní