

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

# **Bakalářská práce**

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

**Bakalářská práce**

# **Bajky**

**Alžběta Frouzová**

**Plzeň 2023**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra výtvarného umění**

Studijní program Výtvarná umění

Specializace Mediální a didaktická ilustrace

**Bakalářská práce**

**Bajky**

**Alžběta Frouzová**

Vedoucí práce: akad. mal. Renáta Fučíková  
Katedra výtvarného umění  
Studijní program Výtvarná umění  
Specializace Mediální a didaktická ilustrace

**Plzeň 2023**

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2023

.....

podpis autora

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Akademický rok: 2021/2022

# ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Alžběta FROUZOVÁ**  
Osobní číslo: **D20B0001P**  
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Mediální a didaktická ilustrace**  
Téma práce: **ILUSTROVANÁ KNIHA**  
Zadávající katedra: **Katedra výtvarného umění**

## Zásady pro vypracování

*Kompletní ilustrační a grafické řešení klasického či nového textu, beletrie, poezie, naučná literatura, minimální rozsah funkční knihy 40 stran.*

Tvůrčí záměr: Záměrem je vytvořit návrh funkční umělecké publikovatelné knihy

Způsob realizace: Technika vyplyne v průběhu přípravných kreseb, skic a následovných zkoušek

Cíl: Cílem práce je vytvořit knihu, která bude řešit dané téma

Předpokládaný charakter výstupu: Výstupem budou 3 kopie knihy s minimálním počtem 20 ilustrací

Rozsah průvodní zprávy: Průvodní zpráva bude vytvořena v rozsahu minimálně 3 normostran

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany textu**  
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**  
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

#### Seznam doporučené literatury:

HUTAŘOVÁ, Ivana. *Současní čeští ilustrátoři knih pro děti a mládež*. Praha: Ústav pro informace ve vzdělávání, 2004. ISBN 80-211-0485-6.  
HELLER, Steven, CHWAST, Seymour. *Illustration: A Visual History*. New York: Abrams, 2008.  
SÍS, Petr. *Pilot a Malý princ: život Antoina de Saint-Exupéryho*. V Praze: Labyrint, 2014. ISBN isbn978-80-86803-27-2.  
TAN, Shaun. *Pravidla léta*. V Praze: Labyrint, 2014. ISBN 978-80-86803-26-5.  
KUDRNOVÁ, Zdeňka, Zlata ČERNÁ a Miroslav NOVÁK. *Urašíma: cesta japonského chlapce za štěstím*. Praha: Verzone, 2018. ISBN 9788087971239.

Vedoucí bakalářské práce: **akademický malíř Renáta Fučíková**  
Katedra designu

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2022**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **28. dubna 2023**



L.S.

**MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.**  
děkan

**Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.**  
vedoucí katedry

V Plzni dne 7. září 2022

## **Poděkování**

Děkuji vedoucí práce akad. mal. Renátě Fučíkové  
a asistentce ateliéru MgA. Evě Bartošové

## Obsah

1. Volba a řešerše zvoleného tématu	9
2. Proces tvorby	10
3. Popis výsledného díla	11
4. Prameny	12
5. Resumé	13
6. Seznam příloh	14



## 1. Volba a rešerše zvoleného tématu

K tématu bajek jsem se dostávala postupně. Věděla jsem, že chci jako svou bakalářskou práci vytvořit ilustraci nějakého textu pro děti. Původně jsem uvažovala nad tím, že bych ilustrovala svou oblíbenou knihu z dětství “Daleká cesta za domovem”, která vypráví příběh králíků s lidskými vlastnostmi. Nakonec jsem se rozhodla, že se pro svou délku a jednotvárný námět na bakalářskou práci nehodí, ale zůstala jsem u úvah nad příběhy o zvířatech. Po konzultacích s vedoucí ateliéru akad. mal. Renátou Fučíkovou jsem se dostala k bajkám.

Původně jsem znala jen ty nejznámější Ezopovy bajky. Po vlastní rešerši jsem zjistila, že Ezop, Jean de La Fontaine a Ivan Andrejevič Krylov jsou tři nejznámější a nejuznávanější autoři bajek. Zajímala jsem se i o méně známé bajky a bajky z jiných kultur, ale rozhodla jsem se ilustrovat ty klasické. Mnoho z nich bylo ilustrováno velmi uznávanými umělci, a já to viděla jako příležitost ukázat na známém tématu svou vlastní uměleckou vizi.

Když jsem začala bajky číst, všimla jsem si, že se příběhy často opakují, ale každý z autorů je vypráví svým způsobem a přidává do nich své dobové a lokální reálie. V Ezopových bajkách se často vyskytují bohové starých řeků, La Fontaine zahrnuje poučení o chování u dvora a Krylov zas zmiňuje tehdejší války.

V dnešní době jsou myslím bajky vnímány především jako žánr pro děti, stejně jako pohádky, ale je poznat, že tak často nebyly zamýšleny. Myslím, že autorům šlo o to předat morální sdělení jednoduchou alegorickou formou komukoliv, bez ohledu na věk. Já však brala v potaz dnešní vnímání a myslím, že bajky jsou pro děti dobré. Mohou rozvíjet jejich představivost a zároveň poučit. Proto jsem na to dbala při samotném výběru bajek. Chtěla jsem vybrat takové, které mají hezké univerzální sdělení, které současné děti a mládež dobře pochopí a bude jim užitečné. Hodně bajek se tím stalo nepoužitelnými. Byly sice zajímavé, ale bylo jasné, že vznikly v jiné době a že dnešní morální vnímání je jiné.

Také jsem se snažila vyhnout příliš násilným bajkám. Některé byly dle mého mínění pro dětské publikum příliš drsné. Nechala jsem jen bajku “O jelenovi a vinné révě”, kde neopatrného jelena uloví psi, a “Zisk”, kde tři kramáři uhoří následkem svého lakomství. Myslím, že v obou případech je to pro děti stravitelné a poučení je jasné.

Sama jsem jako malá měla sbírku bajek. Různé z nich v sobě měli drsnější náměty, ale na mě to tehdy mělo různý efekt, vždy myslím záleží na kontextu. Snažila jsem se zvolit citlivou cestu.

Dalším prvkem, kterým jsem se zabývala, byl jazyk, kterým jsou bajky napsány. Je často velmi archaický a trochu hůře srozumitelný. Nakonec jsem se rozhodla použít u Ezopových bajek, které jsou nejstarší a nejméně srozumitelné, převyprávění od Pavla Šruta. Nejenže používá současnější jazyk, ale hezky bajky do jisté míry modernizuje a dělá je dostupnější dnešním čtenářům. La Fontainovy jsem nechala v původním překladu. uvažovala jsem o vlastním přepsání, ale usoudila jsem, že jsou dostatečně srozumitelné a aspoň mohou dětem rozšířit slovní zásobu. Starší jazyk může také přispět k atmosféře. Stejný přístup jsem aplikovala u Krylovových bajek, kde mi navíc u všech zjednodušených převyprávění chyběly verše.

## 2. Proces tvorby

Co se týče techniky, vycházela jsem hodně ze své ilustrace k pohádce „Maui a Tuna Roa“, kterou jsem vytvořila ve druhém ročníku. Chtěla jsem ovšem, aby ilustrace působily organičtěji. Proto jsem využila kombinace digitální grafiky a lavírované malby tuší. Každou ilustraci jsem nakreslila a namalovala na papír a poté ji v upravoval v Adobe Photoshopu. Digitálně jsem je vyřízla, invertovala, kolorovala. Pak jsem přidala linky a upravila je tak, aby se s malbou pod nimi prolínaly a působily, že k malbě patří. Přidala jsem pozadí, které jsem také vytvářela ručně na akvarelový papír. Chtěla jsem vybrat jednoduchou barevnost, která by vytvářela dramatickou atmosféru a silný kontrast. Přešla jsem od kombinace červené a zelené přes fialovou a žlutou, k fialové a oranžové. Ty nejen vytváří atmosféru, ale také se nejlépe hodily pro všechny postavy. Pozadí jsem zvolila jen jemně strukturované a tmavě modré, chtěla jsem, aby především vynikly postavy.

Dbala jsem na to, abych měla, kvůli vizuální zajímavosti, zastoupené jak bajky o lidech, tak o zvířatech. Použila jsem podobnou stylizaci postav jako u dřívějších úkolů, kde jsem se snažila lidské i zvířecí postavy dekorativně lineárně rozdělit na tvary podle svalů, srsti, vlasů a oblečení. Snažila jsem se postavy zachytit v živých pózách, inspirovaných barokními obrazy. Chtěla jsem, aby stylizace evokovala mýtický původ bajek.

Když šlo o rozvržení knihy, začala jsem formou jedné velké ilustrace na stránku a jedné menší doplňkové ilustrace na druhou stránku, vedle textu.

Postupně jsem se chtěla vyhnout jednotvárnosti a začala z tohoto formátu vystupovat. Některé ilustrace zasahují z jedné strany do druhé. Přidala jsem také tři ilustrace na celé dvojstránky. Snažila jsem se, aby se různá rozvržení v pořadí dobře doplňovala.

### 3. Popis výsledného díla

Výsledná kniha má formát 24 cm na šířku, 25 cm na výšku. Obsahuje 20 bajek, 6 od Ezopa, 7 od Jeana de La Fontaina a 7 od Andrejeviče Krylova. Každá z nich má k sobě buď ilustraci na stránku a doplňkovou ilustraci, nebo ilustraci na dvojstránku. Font, který jsem použila pro titul a názvy bajek, je Cinzel. Nejstarší bajky pocházejí z antiky, a proto mi k nim dané patkové písmo esteticky sedělo.

Pro text bajek jsem použila Crimson Pro v tenkém řezu, patkový font, který je podobný, ale v menší velikosti lépe čitelný. Pro písmo v knize je využita tmavě fialová barva, vycházející z ilustrací. Názvy i texty bajek jsou umístěny na pravý praporek. Pro obálku je využita ilustrace k bajce “Slunce a severák”. Zvolila jsem ji, protože dobře reprezentuje obsah knihy. Titul na obálce je psaný stejnými fonty, jaké jsou využity v knize. Je bílý, kvůli čitelnosti. Předšádka je jednobarevná, vychází z barev ilustrací.

Kniha je myšlena především pro starší děti, ale myslím, že může být výtvarně zajímavá i pro dospělé čtenáře.

## 4. Prameny

1. ŠRUT, Pavel. Ezopovy bajky. V MKP 1. elektronické vydání. Praha: Albatros, 1998. Klub mladých čtenářů (Albatros). ISBN 80-000-0561-1.
2. LA FONTAINE, Jean de. Bajky [online]. Praha: Městská knihovna v Praze, 2011 [cit. 2023-04-25]. Dostupné z: <http://web2.mlp.cz/koweb/00/03/65/67/66/bajky.pdf>
3. KRYLOV, Ivan Andrejevič. Pod maskou lenosti aneb Bajky i nebajky. Praha: Albatros, 1985. ISBN 13-829-85.

## 5. Resumé

For my bachelor's project I decided to make an illustrated book of fables. It includes 6 fables by Aesop retold by Pavel Šrut, 7 by Jean de La Fontaine, and 7 by Ivan Andreyevich Krylov. Each fable has its own illustration. Either the size of one page, with an additional smaller one, which are placed next to the text, or the size of two pages. The illustrations are orange and purple with dark blue background. I used a combination of traditional ink painting and digital techniques. For the digital part I used Adobe Photoshop. The characters in my illustrations are the main focus. They are stylized to look very dramatic. I used the fonts Cinzel and Crimson pro for the entire book. The text on the inside of the book is dark purple. The text on the cover is white. The format is 24x25 centimeters. The intended audience is children, but I think it can be interesting for readers of all ages.

## 6. Seznam příloh

### **Příloha 1**

První návrhy

### **Příloha 2**

Vývoj vizuálního stylu ilustrací

### **Příloha 3**

Ukázky návrhů

### **Příloha 4**

Ukázka procesu ilustrace

### **Příloha 5**

Ukázka digitalizace a finálních úprav

### **Příloha 6**

Finální dvoustrany

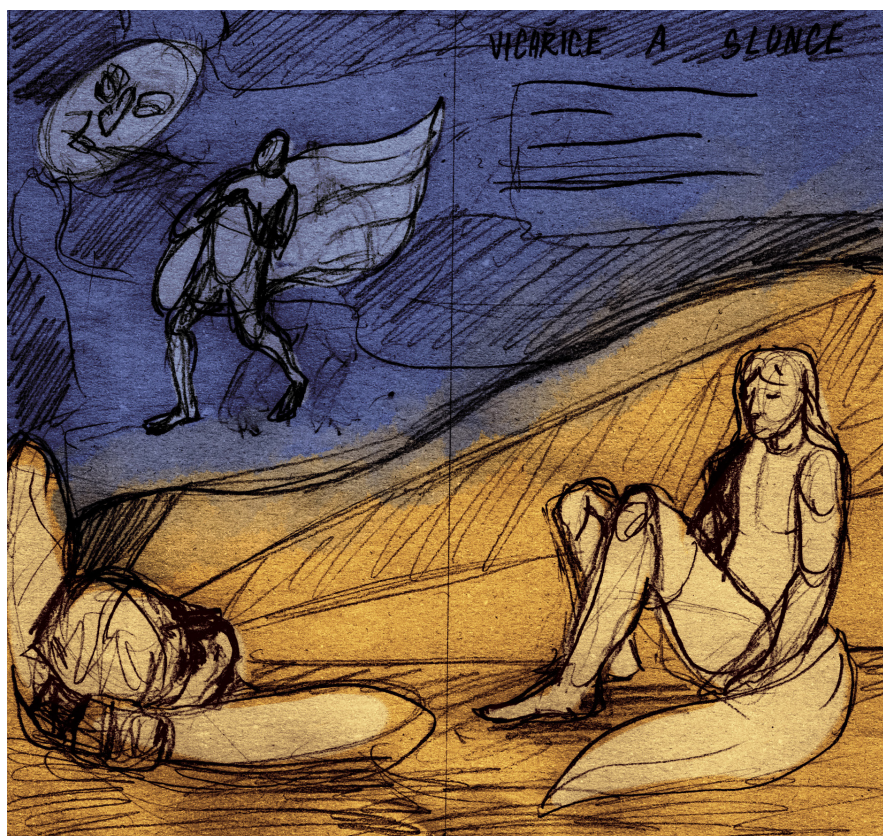
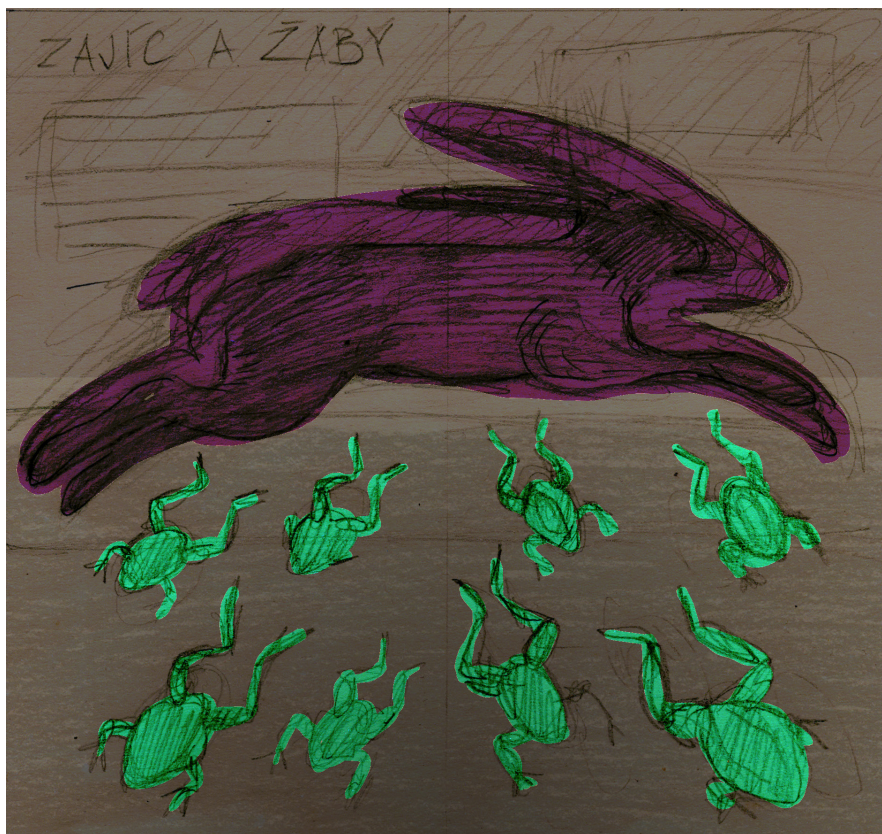
### **Příloha 7**

Návrhy obálky

### **Příloha 8**

finální verze obálky

**Příloha 1**  
První návrhy



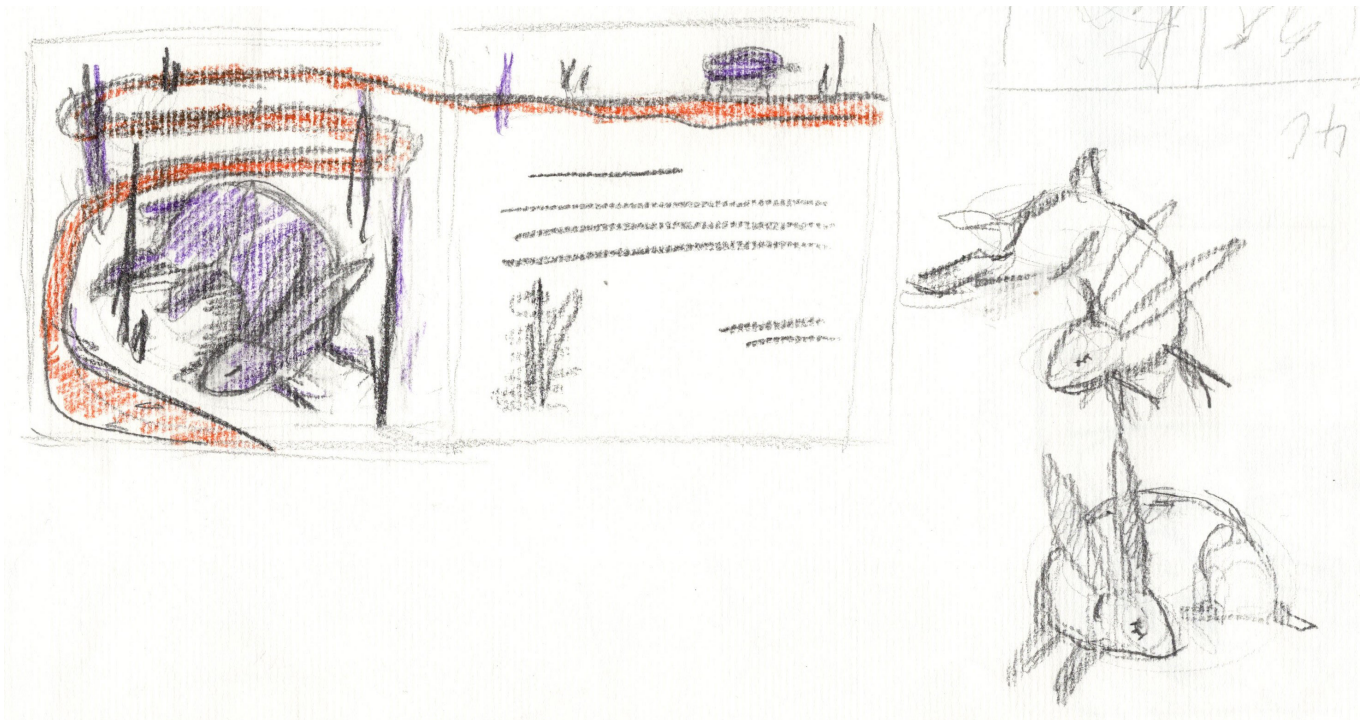
**Příloha 2**  
Vývoj vizuálního stylu ilustrací



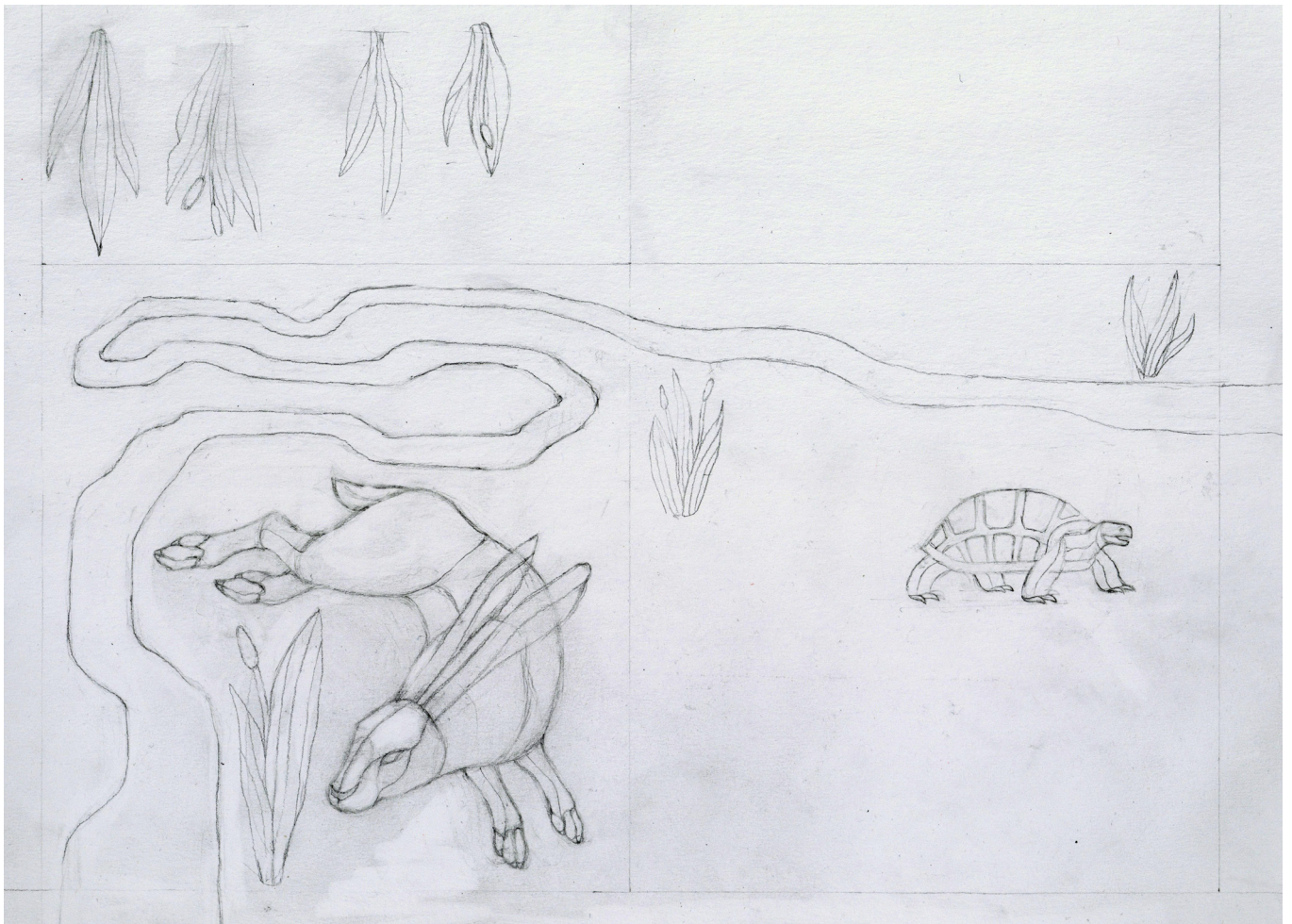




Příloha 3  
Ukázky návrhů



**Příloha 4**  
Ukázka procesu ilustrace



**Příloha 5**  
Ukázka digitalizace a finálních úprav





## ZAJÍC A ŽELVA

Zajíc a želva. Želva promluvila jednou k zajíci: „Vsaďte se spolu, že nedoběhneš tak brzy k onomu stromu jako já?“ „Tak brzy? Což jsi se zbláznila?“ zvolal rychlonohý zajíc. „Milá kmotro, tvůj rozum se ti pomátel, měla bys se vyspat, snad bys pak přišla na jiné myšlénky.“ „Ať jsem se zbláznila nebo ne,“ odvětila želva, „já sázku držím.“ Zůstalo tedy při sázce, a oba šli se do běhu, ustanovivše si dříve cenu. Zajíc potřeboval udělat jen několik skoků takových, jaké dělává, když jest stíhán psy a před nimi přes hory a doly prchá, a byl by býval u cíle. Měl tedy času dost pást se, vyspat se a zalaškovati si, i nedbal na želvu, která svým vážným krokem k cíli se ubírala. Také opovrhoval snadným vítězstvím nad želvou, pokládal sázku za neslavnou a myslil si, že mu čest ukládá, aby pozdě se dal do běhu. Zastavil se tedy na cestě, ohryzoval rozličné byliny, pak se rozložil do trávy a myslil na věci docela jiné než na sázku. Teprva když viděl, že želva skoro už u cíle se nachází, rozběhl se a letěl s větrem o závod; avšak nyní bylo namáhání jeho už marno, želva byla první u cíle. „Nuže!“ zvolala, „neměla jsem pravdu? Co ti prospěla tvá rychlost? Mě chtít překonat! Jak by to teprva bylo, kdybys nosil na zádech jako já svůj domek!“



## ZISK

Tři kramáři, občané úctyhodní,  
a jeden sklad a krámek nevelký.  
Obchod však kvetl, a tak snili o dni,  
kdy rozdělí si výdělky.  
Dělení ovšem neprošlo tak hladce,  
museli kupci fádne pohádat se  
o každý loket látky, o krejcar  
a kdo ví, jak by skončil jejich svár,  
kdyby byl někdo na nádvoří  
nevzkřikl náhle: „Hofí! Hofí!“  
Hned první kupec samý chvat  
ostatní začal přemlouvat:  
„Zachraňte zboží, dům i sklad,  
potom se všechno dohovří!“  
A druhý:  
„A co vaše dluhy?  
Tisíčku od vás dostanu.“  
A třetí:  
„A já dva tisíce,  
anebo odtud nevestanu.“  
A hádají se víc a více  
a hádají se pořád víc  
a zatím vyhořel dům celý  
a s ním i oni uhořeli  
a nezbylo z nich nic.



33



## KRKAVEC HRAJÍCÍ SI NA ORLA

Jednou zhlédl krkavec orla, kterak v silných svých spárech ovcí do výše unáší, aniž by se unavil; i chtěl totéž učinit, neboť ač slabší, byl přece stejně mlsný, a přeceňoval síly své. Obležoval tedy nad stádem ovcí, až nejpěknějšího a nejučtějšího beránka si vyhlédl, pravého to beránka obětího. V duchu již si nenasytý krkavec na výborné pečince pochutnával. Nepovážil ovšem, že ovce těžší jest než syra kus, a že chráněna jest svým hustým, měkkým kožichem. Bez dlouhého rozmyšlení napadl svou obět; však ve dlouhé, kudrnaté srsti zamotal své drápy, a ač zoufale se namáhal, nebyl s to, aby je vypletl, ovcí pak vyzvednouti také nemohl. Přikvapil pasák, polapil jej, zavřel dobře do klece, a hloupý pták musel dětem pastýřovým sloužit k zábavě.  
Neopomeň prvé, než cokoli podnikneš změřiti síly své.



27



