UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy

Svět fantasy - Hrdinové světa fantasy

Diplomová práce

Diplomant: Lenka Jiranová
Učitelství VV pro ZŠ, SŠ a ZUŠ
Výtvarná výchova

Vedoucí: Doc. ak. mal. Jaroslav Dvořák
Konzultant: Mgr. Martin Raudenský
Datum zadání: listopad 2006
Datum odevzdání: listopad 2008

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedených materiálů.

v Řeži

26.11.2008

Poděkování:

Na tomto místě bych ráda poděkovala Doc. ak. mal. Jaroslavu Dvořákovi a Mgr. Martinu Raudenskému za cenné připomínky a odbornou pomoc při vedení diplomové práce.

Anotace

Lenka Jiranová: Svět fantasy - Hrdinové světa fantasy. /diplomová práce/ Univerzita Karlova, Pedagogická Fakulta, Katedra výtvarné výchovy, s. 114.

Práce se zabývá problematikou fantasy ve výtvarné tvorbě a to zejména zobrazením hrdiny v tzv. hrdinské fantasy. Žánr fantasy je vnímán v kontextu jeho ideologických zdrojů a zároveň je reflektováno jeho působení na současnou kulturu a jeho rozmanitost. Největší důraz je kladen na obecnou podobu subžánru hrdinské fantasy ve výtvarné tvorbě a na analýzu vybraných typů postav - válečníků. Dále práce předkládá možnou aplikaci tématu ve výtvarné výchově.

Klíčová slova:

archetyp, postava, fantasy, mýtus, žánr - subžánr, hrdina, motiv, schéma, příběh, symbol, znak

Annotation

Lenka Jiranová: Fantasy World - Fantasy World Heroes /MA Thesis/ The Charles University in Prague, Pedagogical Faculty, Department of Art Education, s. 114.

This thesis is dealing with the topic of fantasy in art with a special focus on picturing the main hero in so called heroic fantasy. Fantasy genre is seen in context of its ideological sources and it also shows its impact on current culture and its variety. This work concentrates on general features of heroic fantasy subgenre in art and on analysis of chosen character types - warriors. Furthermore, this work is offering a possible application of this theme in art education at schools.

Key words:

archetype, character, fantasy, myth, genre - subgenre, hero, motive, scheme, story, symbol

OBSAH

ÚVOD 6

I. FANTASY 8

1 VÝCHODISKA FANTASY 10
1.1 MÝTUS 10
1.2 HRDINSKÝ EPOS A HRDINSKÁ EPIKA 11
1.3 POHÁDKY 12
2 POČÁTKY LITERATURY FANTASY 13
3 FANTASY A VÝTVARNÉ UMĚNÍ 14

II. HRDINA 17

1 SYNCHRONNÍ POJETÍ 17
1.1 HRDINNÁ DOBRODRUŽNÁ CESTA - HRDINSKÝ MÝTUS 17
1.2 VÝJIMEČNOST SPOJENÁ S MOCÍ 19
1.3 ZNAK, SYMBOL 20
2 DIACHRONNÍ POJETÍ 21
2.1 HRDINOVÉ ŘECKÉ MYTOLOGIE 21
2.2 RYTÍŘ A SVĚTEC HRDINY STŘEDOVĚKU 23
2.3 HRDINOVÉ SOUČASNOSTI 26

III. HRDINSKÁ FANTASY 30

1 SUBŽÁNRY FANTASY 30
2 RYSY HRDINSKÉ FANTASY 34
3 VÝTVARNÉ UMĚNÍ HRDINSKÉ FANTASY 38
3.1 OBSAHOVÁ STRÁNKA OBRAZŮ 38
3.2 FORMÁLNÍ STRÁNKA OBRAZŮ 45
4 FANTASY A JEHO UPLATNĚNÍ A POZICE V SOUČASNÉM SVĚTĚ 50
4.1. FANTASY UPLATŇUJÍCÍ SE V ODVĚTVÍCH KULTURY 50
4.2. FANTASY V SOUČASNÉ KULTUŘE 52

]V. ANALÝZA A INTERPRETACE VYBRANÝCH TYPŮ POSTAV HRDINSKÉ FANTASY 55

1 BARBAR CONAN A SVĚT ANEB STŘET PŘÍRODY A CIVILIZACE 55
2 RYTÍŘ SPARHAWK ANEB RYTIŘ S OBĚTAVÝM SRDCEM 65
3 RUDÁ SONJA ANEB ĎÁBEL S MEČEM TOUŽÍCÍ PO POMSTĚ 71

V. HRDINOVÉ A HRDINSKÁ FANTASY VE VÝTVARNÉM UMĚNÍ 77

1 SVALNATÍ BARBAŘI A DOKONALÉ HRDINKY 77
1.1 FRANK FRAZETTA 77
1.2 BORIS VALLEJO 78
1.3 LUIS ROYO 80
2 RYTÍŘI A SVATÍ BOJOVNÍCI 82

2.1 KEITH PARKINSON 82

V. DIDAKTICKÁ TRANSFORMACE TÉMATU PRO VÝVTARNOU VÝCHOVU 84

1 PROJEKT: SVĚT FANTASY - HRDINOVÉ SVĚTA FANTASY 86
1.1 ŘADA: HRDINOVÉ VČERA I DNES 86

1.2 ANALÝZA DOTAZNÍKŮ ŽÁKŮ 94

VII. PRAKTICKÁ ČÁST DIPLOMOVÉ PRÁCE 98

VIII. ZÁVĚR 106

SEZNAM VYOBRAZENÍ 108

LITERATURA 110

PŘÍLOHY 112

ÚVOD

V diplomové práci se zabývám žánrem fantasy a konkrétně jedním ze subžánrů fantasy - hrdinským fantasy - a jednotlivými typy hrdinů tohoto subžánru. Zajímá mě výskyt a podoba těchto typů hrdinů, a také do jaké míry vycházejí z typů hrdinů minulosti. Během práce jsem se setkala s nedostatkem odborné literatury pojednávající o fantasy, neboť literatura o fantasy vychází především v USA, kde žánr fantasy vznikl, a u nás doposud vyšlo jen několik publikací. Proto jsem zdroje informací hledala i na internetu.

V úvodu práce vymezuji obecnou podobu žánru fantasy, jeho východiska a počátky v literatuře a výtvarném umění. Jako hlavní východiska žánru fantasy uvádím mýtus, hrdinský epos a hrdinskou epiku a pohádku, které svou podobou dokazují, že literární fantastika není jen záležitostí 20. století. Ve všech těchto literárních žánrech se objevují charakteristické motivy, které tvoří základ žánru fantasy.

Dále charakterizuji různé podoby hrdiny v synchronním a diachronním pojetí. V synchronní části vymezuji obecnou podobu hrdiny a jeho charakteristické rysy. V diachronní části sleduji vývoj pojetí hrdiny proměňující se společně s dobou ve vybraných úsecích historie. O tato východiska se později opírám při analýze konkrétních hrdinů hrdinské fantasy.

V další kapitole se zabývám konkrétně subžánrem hrdinské fantasy. Nejprve vymezuji další typy subžánrů fantasy jako např. velká fantasy, humorná fantasy nebo temná fantasy. Poté popisuji základní rysy hrdinské fantasy a rozebírám obsahovou a formální podobu obrazů hrdinské fantasy. Po obsahové stránce rozlišuji obrazy podle zobrazení figury a po formální stránce obrazy rozděluji podle zvoleného výtvarného jazyka. Dále se snažím nastínit, s jakými výtvarnými prostředky malíři pracují a jaké výtvarné techniky nejčastěji používají. V závěru kapitoly nastiňuji uplatnění a pozici žánru fantasy v současné kultuře.

Ústředním tématem mé práce jsou hrdinové subžánru hrdinské fantasy. Hlavní část diplomové práce tvoří analýza a interpretace vybraných postav-hrdinů hrdinské fantasy, jejich výtvarná podoba a přesah do současné kultury. Pro analýzu hrdinů nacházím zdroje v naší historii. Snažila jsem se vybrat

takové typy hrdinů, na kterých bych mohla doložit vztahy k minulosti a jejich závislost na kultuře minulosti.

Tematizace světa fantasy a jeho hrdinů ve výtvarné výchově má vést k uvědomění si hlubších vztahů mezi kulturou minulosti a současnosti a k nazírání na kulturu jako kontinuální řetězec vztahů a souvislostí.

V praktické části diplomové práce rozpracovávám téma fantasy a jejích hrdinů v několika samostatných projektech, které toto téma uchopují z mnoha různých pohledů, ale stále se drží jednotící linie, kterou je postava hrdiny světa fantasy.

„Fantazie nás často zavádí ke světům, které nikdy neexistovaly. Ale kdybychom ji neměli, nedostaneme se nikam."
Carl Sagan

I. FANTASY

Fantasy (z anglického slova pro fantazii) je moderní literární, výtvarný, filmový a herní žánr, který se formoval zejména od 30. let 20. století v anglicky mluvících zemích. Nálepkou „fantasy" byla označována na přelomu 60. a 70. let všechna nově vznikající dobrodružná, pohádková a fantastická díla, která nezapadala pod pojem science-fiction. Fantasy tvoří v rámci literární fantastiky protipól sci-fi.[1]

Postupně se ale pojmem fantasy neoznačovala pouze díla nově vzniklá, ale také díla, která se svou formou vymykala naší realitě. S tímto přístupem se tak fantasy stalo stejně staré jako lidstvo samo, neboť ***fantastické motivy*** nacházíme již v kulturních památkách nejstarších civilizací jako např. v ***mýtech***, ***legendách a pohádkách*** všech národů různých kultur. A tak přestože tato díla nejsou přímými předchůdci fantasy literatury, v mnohém přispěla ke vzniku a rozvoji tohoto žánru v pozdější době.

Žánr fantasy můžeme zařadit pod pojem fantastika.[2] „Fantasy je populární žánr iracionální fantastiky s tematickými zdroji v mýtu a středověké romanci."[3] Typickým znakem žánru fantasy je nadsázka, přítomnost magie, práce s archetypy jako dobro a zlo, světlo a tma a další. Umělci tvořící v tomto žánru mají velice široké možnosti sebevyjádření a mohou volně rozvíjet svou fantazii, která je podpořena ideovou svobodou tohoto žánru. To ale neznamená, že ať už literární, filmoví nebo výtvarní tvůrci mohou dát do světa fantasy naprosto cokoli! Tato svoboda má jasně stanovené hranice, které podléhají určitým zákonitostem, a celkové pojetí světa fantasy má svou logiku, která se nedá porušit. A jelikož fantasy čerpá především z mytologie, pevnými zdroji propůjčujícími světu fantasy řád jsou především ***zákony mytologické***. Odkaz k mytologickým tématům je zřetelně cítit např. v podobě

[1] Mocná, D., Peterka, J. a kol.: Encyklopedie literárních žánrů, s. 187.
[2] Fantastika je teoretický pojem, který v sobě zahrnuje literární žánry jako např. science-fiction, fantasy, nebo horor. Patří sem taková díla, ve kterých jsou představy vytvořené fantazií konfrontovány s představami získanými poznáním a zkušeností.
[3] Mocná, D., Peterka, J. a kol.: Encyklopedie literárních žánrů, s. 187.

hrdinů světa fantasy, která je schematizující a často se opakuje. Na tuto podobnost naráží i Dagmar Mocná, když píše, že *„postavy fantasy textu jsou víceméně* archetypální *a vytvářejí ustálenou sestavu rolí."*[4] Fantasy je tedy ***racionální žánr*** a s iracionálními směry jako např. se surrealismem, který je vystavěn na skrytých nevědomých obsazích mysli a snech, má fantasy jen málo společného (společným znakem je ale např. práce s hlubokými zakořeněnými archetypovými vzorci jako např. dobro a zlo - drak je špatný atd.). Proto nesouhlasím zcela s vymezením fantasy jako iracionálního směru fantastiky, jak ho uvádí D. Mocná v *Encyklopedii literárních žánrů* (viz výše). Příkladem logicky vystavěného světa fantasy může být např. podoba magie: žádný mág nedisponuje neomezeným počtem kouzel a jeho magická moc je podmíněna jeho schopnostmi a zkušenostmi, které nemůže překročit. Svět fantasy je sice fantastický, nadpřirozený a nadnesený, ale není nahodilý, chaotický a beze smyslu.

Děj současné literatury fantasy se většinou odehrává v paralelních imaginárních světech nebo v dávné minulosti naší civilizace, která je ale většinou ozvláštněna něčím pro tu dobu netypickým, fantastickým. Fantasy tak nekonstruuje světy založené zcela na naší realitě, ale tvoří světy nové, našemu jen vzdáleně podobné, které nepodléhají zcela našim známým fyzikálním a sociokulturním zákonům. Autoři fantasy čerpají inspiraci pro vykreslení reálií fantasy světů nejčastěji ze ***starověku a středověku***. Člověk se dostává do nových-starých světů, které se dotýkají skrytých lidských přání, motivů a snů. „Fantasy musí obsahovat prvek touhy, touhy lidského srdce po laskavějším světě, lepším já, plnějším zážitku či pocitu skutečné sounáležitosti."[5]

[4] Tamtéž, s. 188.
[5] Pringle, D., Fantasy. Encyklopedie fantastických světů, s. 8.

1 VÝCHODISKA FANTASY

Kořeny žánru fantasy nalézáme již na počátku lidské civilizace. Již od počátku se snažili lidé vtisknout světu a životu určitý řád, který by je zapojil do nekonečného univerza. Za fantasy jsou někdy považovány již staré eposy a mýty, ve kterých se vyskytují fantastické prvky a hrdinové se v nich setkávají s nadpřirozenými jevy. Jsou jimi například *Epos o Gilgamešovi* nebo *Edda*. Ve skutečnosti se ale jedná spíše o ***mytické zdroje*** než o skutečnou fantasy. Žánr fantasy při vykreslení charakteru světa a jednotlivých typů hrdinů tematicky čerpá především z mýtů, středověké hrdinské a rytířské epiky, pohádek, dobrodružné literatury a dalších literárních forem.

1.1 Mýtus

Mýtus, řecky *mythos*, je odvozen ze slova *mytheuein*, vyprávět.[6] Mýtus skrze vyprávění odpovídá na základní otázky lidské existence. Struktura světa mýtů se člení na oblast přirozenou a nadpřirozenou, a přirozená oblast je pod nadvládou božských nebo démonických nadpřirozených bytostí.[7] Mýtus je charakterizován častým užitím archetypálních protikladů jako například nebe x země, slunce x měsíc, den x noc a dalších. Tyto protiklady znázorňují rozpornost a nepřetržitě obnovovanou rovnováhu bytí.[8] Tento princip ***duality světa*** se objevuje i ve fantasy, kde je fiktivní svět ovlivňován protikladnými silami dobra a zla, světla a tmy atd. Mýty líčí konání bohů, duchů, působení mocností nebes, země a podsvětí, popisují činy zbožštěných hrdinů a podobně. Hrdinové mýtů jsou výjimeční a většinou se na ně nevztahují všechny přírodní zákony. Objevují se např. ve starořeckých mýtech, které vyzdvihují a oslavují jejich výjimečné osobnostní vlastnosti a hrdinské činy. Jako příklad nám mohou posloužit Homérovy eposy Iliada a Odyssea. Antický hrdina je předurčen k tomu, aby konal výjimečné činy. Někteří z hrdinů jsou polobozi, a jejich magická moc tedy nevyplývá z lidství. Hrdinou se mohl člověk stát např. na poli válečném, kde mohl plně uplatnit svou odvahu, čest, lstivost a sílu. Mezi lidmi tak hrdina vždy zaujímal jedinečné postavení. Činy

[6] Becker, U.: Slovník symbolů. Praha: Portál, 2002. s. 184.
[7] Mocná, D., Peterka, J. a kol.: Encyklopedie literárních žánrů, s. 400.
[8] Tamtéž, st. 401.

takových hrdinů jsou motivovány vyššími pohnutkami, a proto se vymykají chápání obyčejných lidí. Z tohoto mytologického obrazu hrdiny a jeho hrdinné cesty vychází i fantasy, neboť i ve světě fantasy se setkáváme s hrdiny výjimečnými a předurčenými konat velké činy. Opakuje se zde určité schéma, jehož motivy jsou univerzální a nepodléhají době. V mýtech tedy nalézáme i přes ideovou odlišnost v rámci různých kultur ***univerzální archetypální koncepty***.[9] V mytických příbězích se objevují konkrétní ***symboly*** s nevědomým obsahem a to přispívá k jejich víceznačnosti, trvalé působivosti a svěžesti.[10] Mýtus představuje stálé a neměnné pravdy.[11] O symbolech skrytých v mýtech píše i Joseph Campbell: *„základní funkcí mytologie a rituálů bylo vždy dodávat symboly, jež pozvedají lidského ducha a působí v protikladu k jiným stálým lidským představám, jež ho naopak srážejí."*[12] Mytické příběhy se většinou odehrávají v prostředí podobném snu a v jiném čase než reálném.[13] I fantasy obohacuje náš skutečný svět o fantastické prvky a jeho děj se neodehrává v přítomnosti. Žánr fantasy vychází konkrétně z několika mytologických okruhů. Jsou jimi starořecká mytologie, mytologie Keltů, mytologie Germánů, starých Skandinávců a Islanďanů a také mytologie starověkých civilizací jako Mezopotámie, Egypt nebo Čína.[14]

1.2 Hrdinský epos a hrdinská epika

Hrdinský nebo také bohatýrský epos je nejstarší formou eposu a má neznámého, eventuelně mytického původce. Jejich skutečný začátek je spojen s nejstaršími civilizacemi jako např. s kulturou starověkého Sumeru, ze které pochází *Epos o Gilgamešovi*. V evropském prostředí vznikaly přibližně od 8. - 12. století a to převážně ve Francii a Německu. Námětem hrdinského eposu jsou ***činy příkladných hrdinů*** v zápasu s odpůrci, oslava vítězství a odměn za ně.[15] Hrdinou je nejčastěji šlechtic, bojovník, který je ctnostný, statečný, věrný a křesťan. Hrdina má většinou polobožské vlastnosti a hraje

[9] Tamtéž, s. 401.
[10] Tamtéž, s. 401.
[11] Tamtéž, s. 400.
[12] Campbell, J.: Tisíc tváří hrdiny, s. 27.
[13] Becker, U.: Slovník symbolů, s. 184.
[14] Pringle, D.: Fantasy. Encyklopedie fantastických světů., s. 8-9.
[15] Mocná, D., Peterka, J. a kol.: Encyklopedie literárních žánrů, s. 163.

důležitou úlohu v rámci společnosti, ve které se epos odehrává. Fantasy tak z těchto příběhů přejímá dobrodužné i milostné modely příběhů a jejich hrdinů, kteří vycházejí vítězně z krvavých zápasů, pobíjejí nestvůry a získávají důstojnost, postavení i česné pocty.[16] Nejznámějšími eposy jsou např. *Beowulf, Píseň o Nibelunzích, Slovo o pluku Igorově, Artušovský cyklus* a další.

Dalším námětem raně středověké literatury byly ***životy svatých***. Tato životopisná vyprávění neboli legendy vycházely ze skutečných historických událostí, ale byly obohaceny o nadpřirozené a zázračné jevy.

1.3 Pohádky

Pohádky mají obvykle epický a poutavý děj, který se odehrává v čarovném světě, jenž se vymyká přírodním zákonům a je izolován od vnějšího kontextu společensko-historické reality a funguje podle svého autonomního řádu.[17] Je to ***svět imaginativní a čarovný*** a nachází se v něm mnoho tajemných tvorů a bytostí. V pohádkách nacházíme nadpřirozené bytosti jako např. sudičky, jezinky, víly, ježibabu, čerta, najdeme zde i zvířata, která jednají jako lidé, jako např. zlatou rybku, krkavce a mnoho dalších zajímavých postav.

Základním tématem pohádek bývá ***boj dobra se zlem***, a jelikož pohádkový svět je oproti skutečnému spravedlivější, dobro nad zlem většinou zvítězí. Zlo je často personifikováno do postavy draka, zlého černokněžníka nebo ježibaby a dobro představuje kladný hrdina, nejčastěji princ. Statečný a dobrý princ vítězí nad zlem s pomocí nadpřirozených bytostí nebo zázračných předmětů, svými činy poráží nebo napravuje zlo ohrožující ostatní lidi a na konci příběhu většinou za své úsilí a odvahu získává ruku princezny.

V jádru pohádek většinou nacházíme určité ***morální poslání***, a proto je pohled na dobro a zlo v pohádkách značně zjednodušený. Fantastické motivy pohádek tedy nesloužily pouze jako ozdoba, ale měly symbolický význam, často právě morální. Stejně jako v pohádce i ve světě fantasy se setkáváme s postavami králů, princezen a hrdinů, jejich jednání je motivováno touhou po

[16] Pringle, D.: Fantasy. Encyklopedie fantastických světů., s. 8.
[17] Mocná, D., Peterka, J. a kol.: Encyklopedie literárních žánrů, s. 472.

spravedlnosti a nastolení řádu, s jednorožci, draky, čarodějnicemi a dalšími postavami. Fantasy se ale od pohádek liší nejen řadou rozdílných postupů a charakterizujících prvků, ale i celkovým vyzněním. Příběhy jsou propracovanější a na rozdíl od klasických pohádek jsou určeny především odrostlejším čtenářům.

2 POČÁTKY LITERATURY FANTASY

Za předchůdce skutečných zakladatelů literatury žánru fantasy můžeme považovat spisovatele, jako jsou např. R. L. Stevenson, A. C. Doyle, R. Kipling nebo H. R. Haggard. Tito spisovatelé ve druhé polovině 19. století slavili úspěchy se svými dobrodružnými příběhy situovanými do nejrůznějších „ztracených světů", doposud neobjevených území naší planety. O čistou fantasy však stále ještě nešlo, neboť příběhy se odehrávaly na Zemi a autoři své ztracené světy čtenářům představovali tak, že je jen potřeba je nejdříve najít a zmapovat.

Skutečný počátek žánru fantasy je spojen se jmény spisovatelů jako např. ***William Morris*** (1834-1896), ***John Ronald Reuel Tolkien*** (1892-1973) a ***Clive Staples Lewis*** (1898-1963), kteří svými literárními díly položili pevné základy tomuto žánru, a připravili tak živnou půdu pro jeho další rozvoj. V roce 1937 vychází základní dílo J. R. R. Tolkiena *Hobit, aneb Cesta tam a zase zpátky* a po válce potom první díl trilogie *Pán prstenů*. Roku 1950 vydává C. S. Lewis svou první knihu ze sedmidílného cyklu fantasy knih *Letopisy Narnie,* nazvanou *Lev, čarodějnice a skříň.* Tato literární díla zpřístupnila a přiblížila žánr fantasy široké veřejnosti a postarala se o jeho rychle rostoucí popularizaci. Díla těchto autorů se stala vzorem pro další vývoj epické fantasy a také vytvořila podmínky pro přijetí autorů a průkopníků hrdinské fantasy. Za průkopníka hrdinské fantasy je považován William Morris s dílem *Studna na konci světa* (1896) a za skutečného zakladatele hrdinské fantasy je ale považován ***Robert Erwin Howard*** (1906-1936) se svým dnes již nesmrtelným hrdinou Conanem. V dalších letech se stal žánr fantasy velice populární. Svědčí o tom i to, že postupem času vznikly mnohé žánrové varianty fantasy jako například velká fantasy, hrdinská fantasy, humorná fantasy a další. V současné době popularita žánru fantasy neustále stoupá a to jak

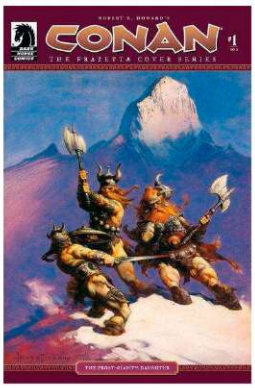
v anglosaské produkci (R. Silverberg, D. Eddings), tak také ve slovanské (A. Sapkowski).

3 FANTASY A VÝTVARNÉ UMĚNÍ

Původním a dodnes výrazně převažujícím odvětvím zabývající se fantasy je literatura. Avšak tak jako knihy všech ostatních možných literárních žánrů, i knihy žánru fantasy jsou neoddělitelně spojeny s knižními ilustracemi. Již od samého počátku žánru fantasy se spolu s literaturou rozvíjí i výtvarné umění fantasy v podobě ***knižních ilustrací***. Výtvarné umění fantasy tedy nevznikalo jako samostatné odvětví žánru fantasy, ale zrodilo se z literatury. Psaná a ilustrovaná forma žánru fantasy je velice silně, dalo by se říci téměř nerozlučně, propojena, neboť literatura i výtvarné umění čerpají ze stejných motivů (např. mytologie, středověk, magie, dobro a zlo) a používají stejnou vizuální metaforiku (např. nadsázka, napětí, akce). Knižní ilustrace tak jsou stejně jako psané příběhy charakteristické ***častým opakováním určitých motivů***, neboť umělci se i přes svůj osobitý vztah k fantasy nemohou zcela odklonit od literární předlohy, a jsou tak „svázáni" určitým symbolickým (schematickým) jazykem, který propůjčuje všem ilustracím víceméně jednotnou obsahovou formu. Jednotícím motivem většiny ilustrací je ***figura*** zapojená určitým způsobem do prostředí, které ji obklopuje. Přestože výtvarné umění fantasy těsně vychází z psané podoby, neslouží jen jako doplnění a oživení napsaného textu, ale samo o sobě se výrazně podílí na vytvoření svébytné atmosféry literárního příběhu.

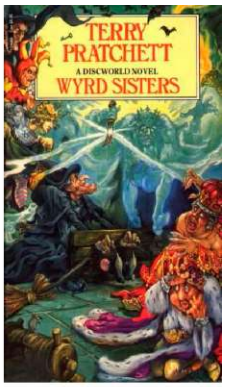
V současnosti je s výtvarným uměním žánru fantasy spojeno mnoho jmen a nová stále přibývají. A není se čemu divit, neboť žánr fantasy je vystavěn na ***kombinaci reálných a imaginativních prvků***, a tím poskytuje malířům mnoho prostoru pro vlastní pojetí a ztvárnění tohoto světa. Tak jak se postupem času žánr fantasy rozděloval do menších specifických odvětví - subžánrů, rozdělovali se podle osobního zaujetí jednotlivými subžánry i výtvarní umělci. O jednotlivých subžánrech a jejich představitelích budu ale hovořit až později.

1



2

3



4

Někteří malíři ilustrující fantasy knihy se díky svým pracím stali brzy slavnými a uznávanými výtvarnými umělci. Jejich obrazy visí v soukromých galeriích a lidé touží mít jejich originální práce doma. A tak obrazy, které byly původně určené jako ilustrace ke knihám, se dnes prodávají jako plnohodnotná umělecká díla za velké finanční částky a z ilustrací se staly autonomní obrazy žijící vlastním životem. Knižní ilustrace v podání těchto autorů překročila tenkou a problematickou hranici, kde končí ilustrátorství vážící se k určitému textu a kde začíná samostatné výtvarné dílo. Umělecký odkaz těchto autorů je stále živoucí a současní nejnovější umělci a ilustrátoři žánru fantasy z nich dodnes (někdy až nepokrytě!) čerpají inspiraci pro svá díla.

Předními ilustrátory a malíři fantasy patřící však již ke starší generaci jsou např. ***Frank Frazetta***, ***Boris Valejo***, ***Luis Royo***, ***Ted Nasmith***, ***Alan Lee***, ***John Howe***, ***Josh Kirby***, ***Paul Kidby***, ***Keith Parkinson*** a další. U nás se řadí mezi nejznámější a nejvyhledávanější ilustrátory fantasy např. ***Jan Patrik Krásný***, ***Milan Fibiger***, ***Martin Zhouf nebo Jana Šouflová***.

Výtvarné umění žánru fantasy na jedné straně žije z odkazu výše zmíněných ilustrátorů, ale na druhé straně se v současnosti vydává zcela novými a „neokoukanými" cestami do nových barvitých světů s novými hrdiny a hrdinkami. Nemění se ale pouze obsahová stránka obrazů, modernizaci prodělávají také výtvarné techniky, neboť stále častěji umělci tvoří pomocí počítače a grafických programů, které jim poskytují zcela nové možnosti. Současnými výtvarnými umělci žánru fantasy jsou např. cizinci Daryl Mandryk,

Paul Bourne, Clint Langley, Sacha „Angel" Diener, Melanie Delon nebo český ilustrátor Michal Ivan. Práce Michala Ivana se dokonce objevily v nejnovější knize současného umění fantasy nazvané *Fantasy Art now*, vydané v roce 2008 v USA.

Knižní ilustrace žánru fantasy bychom mohli rozdělit do dvou základních oblastí. První oblast v sobě zahrnuje takové knihy, u kterých se ilustrace omezuje pouze na titulní stranu či přebal. Na obálce se tak většinou objevuje hlavní hrdina a s ním často i hlavní záporná postava, proti které bude hrdina bojovat. Tento typ ilustrace, která zdobí pouze obal, nacházíme např. na knihách od Terryho Pratchetta, jehož knihy ilustrují dva umělci, Josh Kirby a Paul Kidby. Dalším příkladem je např. série knih o rytíři Srarhawkovi od Davida Eddingse. Druhá oblast zahrnuje knihy, ve kterých se ilustrace staly doslova náplní celé knihy. Tento typ představuje např. kniha *Draci*, kterou napsal Montse Sant a ilustroval Ciruelo Cabral.

II. HRDINA

Ať již si vezmeme za příklad hrdinu jakékoli doby a kultury, vždy u něj nalezneme určité charakteristické vlastnosti a znaky, které se opakují a vytvářejí určitá schémata a atributy. Takovými atributy jsou např. hrdinná cesta, výjimečné vlastnosti nebo vnější podoba - vizáž. Toto univerzální schéma dalo v různých dobách vzniknout několika typům hrdinů s podobnými základy.

Vymezení a popis těchto atributů jsem rozdělila na synchronní a diachronní část. V synchronní části se věnuji obecné podobě hrdiny vytržené z kontextu času a nastiňuji jeho základní rysy. V diachronní části aplikuji nalezená schémata na rozdílné typy hrdinů v jednotlivých úsecích naší historie.

1 SYNCHRONNÍ POJETÍ

1. 1 Hrdinná dobrodružná cesta - hrdinský mýtus

Charakteristickým znakem hrdiny je to, že před sebou má cestu plnou překážek, které musí překonat, aby se dostal k cíli, tedy zažívá určité dobrodružství. Hrdinova dobrodružná cesta je vlastně hrdinským mýtem.[18] Jak píše *Lutz Müller* ve své knize *Slovník analytické psychologie,* hrdinský mýtus zobrazuje jedno z univerzálních témat lidstva a symbolizuje proces života a individuace. Výzvy, konflikty a zkušenosti, které jsou spojené se životem a duševním zráním člověka, jsou pro všechny lidi podobné, a proto také vykazují hrdinské mýty v různých kulturách v průběhu tisíciletí lidských dějin mnoho společných prvků.[19] Hrdinovo dobrodružství, jeho cesta, je jakýmsi archetypálním vzorem, který se v historii neustále opakuje a jehož vnitřní podstata zůstává i přes dobovou a místní proměnlivost nezměněna. Lutz Müller ***archetypální vzorec hrdinského mýtu*** charakterizuje takto. Hrdina má většinou božské, královské nebo normální rodiče, jeho početí, těhotenství, narození a rané dětství jsou vystaveny zátěži (nechtěné dítě, má být zabito,

[18] Motiv cesty k vytyčenému cíli je jasně patrný např. u R. E. Howarda v knize Conan, kde hlavní hrdina podstupuje dobrodružnou cestu plnou nástrah, na jejímž konci ho čeká odměna v podobě královské koruny.
[19] Müller, L., Müller, A.: Slovník analytické psychologie, s. 215.

je odloženo, atd.), na jedné straně má např. královský původ, ale je vyhnáno a opuštěno (kombinace moci a bezmoci), již od mládí je hrdina výjimečný, má jedinečné zbraně a pomocníky, vydává se na cestu, která je zapříčiněna např. kolektivním ohrožením, prožívá řadu dobrodružství, která předcházejí velkému hrdinskému boji (boj s nestvůrami-drak, nebezpečný nepřítel, smrt), v boji vítězí a získává odměnu - poklad, království, poznání, slávu - a partnerku, se kterou počne dítě.[20]

Joseph Campbell hrdinovo mytologické dobrodružství popisuje pomocí dráhy, jež kopíruje vzorec představovaný přechodovými rituály: ***odloučení - iniciace - návrat***. Hrdina klasicky opouští každodenní život, aby podstoupil cestu do zvláštního světa, kde se setkává s úžasnými silami a je vystaven nebezpečným nástrahám, zkouškám a bitvám. Musí překonávat svůj strach, aby dosáhl vítězství. Ze svých tajuplných cest se potom hrdina vrací zpět k lidem, aby vnitřně změněn a obohacen prokazoval dobrodiní svým bližním.[21] Tento vzorec, tato cesta, je ve své podstatě aplikovatelná na všechny typy hrdinů. *„Ať už je hrdina směšný, nebo vznešený, řecký, nebo barbarský, křesťanský, nebo židovský, základní plán jeho cesty je až na nepatrné odchylky vždy stejný. "*[22]

Cílem hrdiny může být zachránit princeznu, najít kouzelný lék, který by někomu zachránil život, nebo se postavit do čela armády, hrdinským duchem pozvednout její morálku a vybojovat tak svobodu pro svůj národ. Co mají všechny tyto hrdinské cíle společného? Společným znakem všech hrdinových osudů je to, že i přes nebezpečí hrdina vždy naplní své poslání. Jedním ze společných znaků hrdiny je tedy jeho cesta z každodenní skutečnosti do světa plného tajemství a nebezpečenství, ze které vychází vítězně a vnitřně pozměněn se navrací k lidem, aby je svými zkušenostmi obohatil.

Na tento aspekt cesty hrdiny poukazuje zajímavým způsobem ***psychoanalýza***, a to zejména v díle *Carla Gustava Junga* a v jeho nauce o archetypech. Cesta z každodenní skutečnosti do světa tajemství a nebezpečí symbolizuje sestup hrdiny z vědomí do nevědomí. Hrdina musí čelit hloubce a temnotě ve svém nevědomí, musí se postavit neuchopitelnosti nevědomí a

[20] Tamtéž, s. 216-217.
[21] Campbell, J.: Tisíc tváří hrdiny, s. 41.
[22] Tamtéž, s. 47.

zachovat si přitom zdravý rozum. Po vítězném střetnutí se svou nevědomou složkou se může navrátit do skutečného života a naplnit svůj osud. Cesta hrdiny se dá tak přirovnat k cestě do nevědomí. ***Archetyp hrdiny*** představuje v Jungově podání vítězství vědomí nad nevědomím, světla nad temnotou. Hrdina musí vykonat nebezpečné úkoly, zápasit s monstry, projít porážkou, pádem do hlubin a následným znovuzrozením. *„Hlavním hrdinovým činem je přemožení obludy z temnot: je to vytoužené a očekávané vítězství vědomí nad nevědomím."*[22] Archetyp hrdiny představuje cestu lidského vědomí překonávající překážky a symbolizuje nevyhnutelnou fázi dospívání individua.

1.2 Výjimečnost spojená s mocí

Dalším charakteristickým rysem hrdiny, který úzce souvisí s hrdinským mýtem, je jeho výjimečnost - jeho moc. Hrdina se od normálních, „obyčejných" lidí odlišuje tím, že disponuje určitou mocí, ať už skrytou nebo viditelnou, díky které se vydává na hrdinskou cestu. *Andrzej Sapkowski* ve svém článku *Hrdina naší doby* píše, že to byl možná Stephen King, který kdysi řekl, že fantasy jsou „příběhy o Moci". S tím, že dobrá fantasy vypráví buď o hrdinech, kteří Moc nemají a chtějí jí získat, případně o těch, co Moc ztratili a touží mít ji zpět. Špatná fantasy je potom ta, kde hrdinové Moc mají a využívají ji výhradně k tomu, aby se s ní oháněli.[24]

Výjimečná moc se může u hrdiny projevovat např. v podobě výjimečného vzezření - mocná sebejistá svalnatá postava budící strach a prozrazující nadlidskou sílu a odvahu - nebo v podobě vysoké inteligence - moudrost, důvtip a rozvaha, které hrdinovi pomohou najít řešení v obtížných situacích. Hrdina má díky svým fyzickým i duševním schopnostem moc bojovat proti silám zla, které odedávna ohrožovaly lidi, a svými skutky tak lidem pomáhat a ochraňovat je. Za jeho jednáním tak většinou stojí „vyšší princip", jehož význam „obyčejným" lidem uniká a který je přesahuje. Tím také funguje jako obnovovatel řádu světa, který bojuje proti chaosu a nastoluje řád. Tato moc mu umožňuje překonávat na svých cestách bolestivé újmy nebo podstupovat oběti, aby dosáhl svého cíle.

[23] Jung, C. G.: Výbor z díla II. Archetypy a nevědomí, s. 246.
[24] Sapkowski, A.: Hrdina naší doby. Časopis Ikarie, s. 43.

1.3 Znak, symbol

Dalším společným charakteristickým znakem hrdiny je to, že hrdina sám o sobě představuje určitý symbol a jako symbol musí být něčím typický a snadno rozpoznatelný.

Vnějším znakem hrdiny je především jeho ***výjimečný vzhled***. Mohou to být obrovské svaly (Barbar Conan od R. E. Howarda, řecký hrdina Héraklés), netypické vzezření jako barva pleti nebo vlasů (bělovlasý Zaklínač od A. Sapkowského), může to být hrdinův kostým s typickým znakem (Batman se symbolem netopýra, Superman s písmenem „S") nebo jeho výjimečná, někdy kouzelná zbraň (Achilleova nezničitelná zbroj - též vlastně kostým).

5

6

7

8

Vnitřními znaky jsou hrdinovy ***nadpřirozené schopnosti a vlastnosti***. Héraklés nebo Barbar Conan mají nadpřirozeně velkou sílu, Odysseus je velice inteligentní a oplývá důvtipem a lstivostí, Superman umí létat, Spiderman má místo šlach pavoučí vlákna, Wolverin z filmu X-Men má místo kostí kov atd.

2 DIACHRONNÍ POJETÍ

2.1 Hrdinové řecké mytologie

Pro řeckou mytologii je nejvlastnější ***antropocentrismus*** - hlavní pozornost je připoutána k lidským osudům.[25] Řekové chápali hrdinství jako ctnost, kterou člověk mohl rozvíjet podobně jako jiné vlastnosti. Byla to tedy ctnost velice vážená jednak z toho důvodu, že v sobě zahrnovala překonávání, statečnost, velkorysost, rozhodnost i velkou dávku skromnosti, a především proto, že odrážela svůj vnitřní zdroj, ušlechtilou duši člověka. Hrdinové představovali „Vyšší Já" v člověku, ušlechtilou část jeho duše a cestu zkoušek a utrpení, která byla cestou probuzení této vyšší přirozenosti.[26] Stávali se učiteli a zakladateli měst, přinesli lidem řadu řemesel a naučili je mnoha dovednostem, umění a zákonům.

Pindaros, řecký básník z 5. století př. Kr., rozlišuje tři druhy bytostí, a to bohy, héroe a lidi. V jednom z Platónových rozhovorů, v Kratylovi, filosof *Sókratés* přibližuje výraz hérós k výrazu láska a definuje héroe jako „zrozené z lásky boha a smrtelné ženy nebo smrtelného muže a bohyně", tedy jako ***polobohy***. Takový je v antice nejběžnější význam tohoto slova.[27] Jedni z nejslavnějších hrdinů zachycených v příbězích řecké mytologie jsou např. Héraklés, Theseus, Perseus, Prométheus, Achilleus a mnoho dalších. Někteří hrdinové jsou charakterizováni jako dobromyslní nebo škodolibí šprýmaři, kteří zosobňují bojovou lest a vynalézavost.[28]

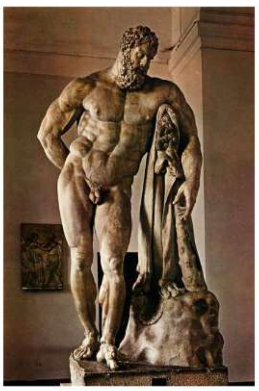
Hrdiny antických bájí bychom mohli zhruba rozlišit na dva základní typy - hrdiny obdařené silou a hrdiny obdařené lstivostí. Například na celou Iliadu můžeme pohlížet jako na střet těchto dvou víceméně protikladných typů (Achileus a Hektor jako hrdinové obdaření silou; Odysseus a Paris jako hrdinové obdaření lstivostí).

Hrdina obdařený silou

Jako příklad hrdiny obdařeného silou můžeme uvést ***Hérakla***. Héraklés je charakteristický svým *božským původem* (syn boha Dia a pozemské Alkmény,

[25] Mocná, D., Peterka, J. a kol.: Encyklopedie literárních žánrů, s. 403.
[26] Koutný, Z.: Hrdinové dávnověku. Časopis Nová Akropolis, s. 37.
[27] Boularot, S. A. a kol.: Slovník řecko-římské mytologie a kultury, s. 119.
[28] Mocná, D., Peterka, J. a kol.: Encyklopedie literárních žánrů, s. 403.

je předurčen konat velké činy), svou *obrovskou silou a odvahou* (ještě v kolébce zabil dva hady vyslané žárlivou Hérou, splnil dvanáct nadlidsky obtížných úkolů, které ho vynesly na Olymp), *prudkostí a silou přerůstající až v hrubé nezvladatelné násilí* (učitel hudby Linos pokáral Hérakla za špatnou hru a ten ho jedním úderem lyry zabije; tento rys je charakteristický také pro dalšího hrdinu obdařeného silou, Achillea: když zabije hrdinu Hektora, brutálně vláčí jeho mrtvolu před hradbami Tróje).



9

10

Svou prudkost však může hrdina během své hrdinské cesty *usměrnit ctností a stát se tak nesmrtelným* (když se Héraklovi zjevila na rozcestí Ctnost a Neřest, zvolil Ctnost). Dalším charakteristickým znakem hrdiny je jeho *smrt, většinou násilná nebo zradou* jako např. jedem nebo nečestnou zbraní-lukem (Héraklés zemře otráven jedovatou krví kentaura Nessa, Achilleus zemře postřelen zezadu do paty). Dalším rysem je to, že je *i po smrti dále uctíván* (Héraklés byl po smrti přijat mezi bohy, vznikl kult Hérakla, který se rozšířil po celém Řecku). Ostatkům hrdinů se přičítala magická moc, a proto byly uloženy uvnitř měst. Mrtvý hérós se stával strážným duchem, který ochraňoval město před různými pohromami. Později je v této úloze nahradili svatí a mučedníci.[29] Řekové tak stvořili héroy - lidi, jimž mýtus připisuje výjimečné vlastnosti a zároveň nesmrtelnost. Hrdinové řeckých bájí jsou tak určitou formou zbožštění.[30] V analýze vybraných hrdinů hrdinské fantasy se budu věnovat pouze hrdinům tohoto typu.

[29] Boularot, S.A. a kol.: Slovník řecko-římské mytologie a kultury, s. 121.
[30] Le Goff, J.: Encyklopedie středověku, s. 575.

Hrdina obdařený lstivostí

Jako příklad hrdiny obdařeného lstivostí můžeme uvést ***Odyssea***. Odysseus je charakteristický tím, že *nemá božský původ* (syn hrdiny Láerta a jeho manželky Antikleie), *vyhýbá se přímým soubojům* (Odysseou ze sebe dělá hloupého - což ukazuje na jeho chytrost - a oře pole, aby nemusel do války), *má vynalézavého ducha* (jeho nejproslulejší lstí je „trójský kůň; dále např. únik z jeskyně oslepeného Polyféma). Dalším rysem je to, že hnán svým *zvídavým duchem podniká cesty do vzdálených zemí* (jeho zvědavost poznávat svět ho vehnala do mnoha problémů, ale ze všech vyšel vítězně, poháněn svou vnitřní silou, logikou a vírou, že se jednoho dne vrátí na rodnou Ithaku).

2.2 Rytíř a světec hrdiny středověku

Ve středověku již nebyla při vzniku hrdiny největší inspirací řecká nebo jiná mytologie, ale její místo převzalo ***křesťanství***.[31] Dvěma hlavními typy hrdinů středověku tak jsou rytíř a světec.

Rytíř

11

12

Rytířem se ve středověku nemohl stát každý, neboť členové rytířských kultů představovali elitu tehdejší společnosti. Kult rytířství s sebou nesl určité ideály. *Jacques Le Goff* ve své knize *Encyklopedie středověku* píše, že v souvislosti s rytířstvím je nutné hovořit o ideologii, ne-li přímo o mytologii.[32] Tuto mytologii tvořila také literatura pomocí symbolických hrdinů, jako byli Roland, Lancelot, Alexandr Veliký nebo král Artuš, a pomalu slovo rytířství přetvořila - sen a skutečnost splynuly v jedno. Vznikl tak mýtus, který přetrval

[31] Boularot, S.A. a kol.: Slovník řecko-římské mytologie a kultury, s. 7.
[32] Le Goff, J., Schmidt, J.-C.: Encyklopedie středověku, s. 588.

až do naší doby.[33] Fantasy tedy nevychází z reálné podoby rytíře doložené historickými fakty, ale z ***mytologické podoby rytíře*,** o které píše právě Le Goff. Fantasy vychází z ideálu rytířství, který je zářivý a dokonalý. Mýtičtí rytíři jsou hrdinní, blyštiví ve své zářivé zbroji, představující majáky světla, cti a spravedlnosti. Ve skutečnosti však takoví vůbec nemuseli být. Rytíř světa fantasy tedy není reálným rytířem středověku, ale spíše jeho ideálem.

Středověké hrdiny-rytíře nalézáme především v hrdinské a rytířské epice a s jejich podobou je spojeno mnoho opakujících se znaků. ***Znakovost*** tedy hraje při vymezení podoby rytíře významnou roli. Typickými znaky rytíře jsou např. *rodový erb,* který ho charakterizuje a určuje jeho totožnost a původ, *vybavení* v podobě zbroje, štítu a nejčastěji meče, *věrný kůň,* který umožňuje rytíři rychlé přesuny za vzdálenými cíli, *povinnosti* vůči králi nebo dalším většinou vysoce postaveným lidem a v neposlední řadě *rytířské ctnosti.* Základem rytířských ctností jsou ctnosti válečné: mužnost, zdatnost ve zbrani, sebekázeň, schopnost snášet trýzeň bez reptání, oddanost službě.[34] Nejdůležitější ale byla pro rytíře čest, která se chápala jako uznání vlastní výbornosti: „čest" je pro rytíře slávou.[35] Problematičtějším odkazem a znakem rytířství je *rytířská láska,* marná již svou podstatou: zbožňování nedostupné ženy, které svádí k diskriminaci.[36]

Hrdinou hrdinných epických příběhů byl nejčastěji šlechtic, bojovník, který se vyznačoval statečností, odvahou, čestností, věrností králi, oddaností ženě a byl šiřitel křesťanských zásad. Tento hrdina již nebyl ke svému poslání vybrán bohy, jako tomu bylo v antických bájích. Byl to „obyčejný" člověk, který se od ostatních odlišoval urozeným původem, rytířskými ctnostmi, vysokou morálkou a věrností ke svému králi a ke svému poslání.

Světec

„Církevním protějškem světského rytíře je světec, postava neméně středověká: rytíř víry, rytíř Boží."[37] V lidové představivosti měli světci všechny pozitivní znaky rytířů: odvahu, vytrvalost, naprostou oddanost a věrnost v boji

[33] Tamtéž, s. 588-589.
[34] Kohák, E.: Člověk, dobro a zlo, s. 122.
[35] Tamtéž, s. 123.
[36] Tamtéž, s. 123.
[37] Tamtéž, s. 116.

proti zlu, proti tmě, proti vášni.[38] Světec (a jeho protějšek světice) se jako hrdinové objevují v náboženských textech, např. v legendách, které vyprávějí o životě a skutcích světců. Typickým příkladem rytíře Božího je např. sv. Václav, o kterém se píše v Kristiánově legendě *Život a umučení sv. Václava a jeho babičky sv. Ludmily.*

13

14

Stejně jako u rytířů, i zde se opakují určité charakteristické motivy a znaky.

Typickým znakem světce je určitý ***atribut***, který ho charakterizuje podobně, jako erb charakterizuje rytíře. Typickými znaky světce je např. to, že je již jako dítě *zvláštní* a chová se jinak než ostatní děti (odmalička čte složité knihy, např. Bibli, je zamlklý a uzavřený, dějí se okolo něj zázraky). Tato charakteristika by se dala zhruba vztáhnout na postavu kouzelníka ze světa fantasy. Kouzelníci ve světě fantasy jsou také již odmalička zvláštní (ovládají magii a též se vydělují ze společnosti). Takovou postavou je např. mladý kouzelník Harry Potter, který je mnohem vážnější a rozumnější než ostatní děti a okolo kterého se dějí podivné věci.

Světce můžeme rozdělit do několika typů: 1) *světec bojovný* (např. sv. Prokop), 2) *světec rytíř* (např. sv. Jiří, sv. Václav), 3) *světec trpný* (např. sv. Vojtěch). Dalším charakteristickým rysem světců je to, že často žijí jako ***poustevníci*** (světec žije v míru v hlubokém lese mezi zvířaty, někdo ho navštíví a světec ho obrátí na víru). Podobné schéma poustevníků nacházíme i ve světě fantasy (fantasy poustevník (např. druid) také žije v souznění s přírodou většinou v blízkosti léčivého pramene, zachrání zbloudilého poutníka pomocí živé vody). Dalším rysem hrdiny světce je i jeho *oběť při*

[38] Tamtéž, s. 116.

smrti. Podobný motiv nacházíme např. u kouzelníka Harryho Pottera, který se v souboji s černokněžníkem téměř obětuje. Světci skonají mučednickou smrtí a jejich *ostatky jsou potom uctívány* (uctívání ostatků svatých a mučedníků nahradilo uctívání ostatků héroů v antice). *Světec tedy působí i po smrti* a jeho činy a život jsou sepsány v legendách. Motiv *pokračování života i po smrti* se v přetransformované podobě objevuje i ve fantasy. Typickým příkladem je postava kouzelníka (většinou ale záporná postava). Temný kouzelník je často zakletý a podoben mrtvému čeká ukryt v zapomenuté hrobce na člověka, který ho vysvobodí, a navrátí mu tak život. Stejně jako se světec po smrti navrací mezi lidi, aby konal zázraky, i zlí kouzelníci ve fantasy se navracejí mezi lidi, aby dokonali dílo zkázy. Na tomto tématu je vystavěna řada fantasy zápletek.

2.3 Hrdinové současnosti

Slavní současní hrdinové nepocházejí pouze z literatury fantasy, ale mnoho jich má kořeny v komiksu. Zaměřím se nyní na ***fenomén současných komiksových hrdinů*** přepracovaných do filmové podoby, pokusím se analyzovat jejich podobu a možný přesah do historie. Dnešní doba je charakteristická masovou kulturou a velký vliv na současnou společnost má zábavní průmysl, především televize a film. Film přináší společnosti mnoho nových hrdinů a doslova hitem posledních let se stali původně komiksoví hrdinové převedení do filmové podoby. A jak píše *Kamil Filla* ve svém článku *Iron Man klame kostýmem: uvnitř pracuje vtipný mozek, „adaptacím komiksů se věnuje v Hollywoodu taková péče, že vyznívají dospěleji a inteligentněji než valná část jiných žánrových snímků."*[39]

Moderní komiksové hrdiny dobře rozpoznáme podle jejich vnějšího vzhledu, který tvoří určitý charakteristický ***kostým***. Kostýmy komiksových hrdinů jsou nejčastěji založeny na určitém ***symbolu*****,** který jim propůjčuje jedinečnost a snadnou rozpoznatelnost. Kostým tedy funguje jako symbol, pod kterým hrdina skrývá svou pravou identitu a zjevuje se mezi lidmi jako někdo jiný. Téměř každý tak na první pohled pozná kostým Supermana, jehož

[39] Kamil Filla: Iron Man klame kostýmem: uvnitř pracuje vtipný mozek. http://aktualne.centrum.cz/kultura/, 2008.

symbolem je nezapomenutelné „S", Spidermana, který má na svém kostýmu symbol pavoučí sítě, nebo Batmana s jeho zjednodušeným symbolem netopýra.

Obleky vypadají např. jako barevné gymnastické dresy, které kopírují každý hrdinův sval, a podtrhují tak jeho ***sex-appeal*** (Spiderman, Superman), nebo připomínají určitými rysy brnění středověkých rytířů a vzbuzují u druhých ***hrůzu a respekt*** (Batman, Ironman). Kostým tak svému majiteli propůjčuje nejen jinou identitu, ale často i děsivý a démonický vzhled, ze kterého jde strach. Jako příklad nám může posloužit postava Batmana, který se svým neprodyšným černým brněním, ostrými rohy (stylizované netopýří uši) a dlouhým černým pláštěm v podobě netopýřích křídel vypadá opravdu děsivě. Stejně tak starověcí válečníci a rytíři zakutí do zbrojí, popřípadě s přilbou s rohy[40], museli ve svých protivnících vzbuzovat hrůzu.

„Sotvaže trójský lid jej zahlédl, silného reka,
jeho i Automedonta, jak ve své zářivé zbroji,
všechen zachvěl se duch - jich řady se počaly viklat,
neboť se domníval každý, že Achilleus ve běhu rychlý
u lodí hněv svůj složil a přátelské smýšlení přijal:
každý se ohlédal kol, jak náhlé záhubě ujít."[41]

S kostýmem tedy souvisí rozdvojení identity hrdiny. Tito hrdinové mají dvě tváře, a tu pravou identitu vždy skrývají pod maskou - kostýmem, zbrojí. Ať již jsou tedy dnešní komiksoví hrdinové sebevíc neskuteční svou vizáží nebo výjimečnými schopnostmi, vždy se pod jejich maskou skrývá člověk s velice podobnými starostmi a radostmi, jako mají normální lidé. Charakteristický kostým a s ním spojené rozdvojení identity se ale neváže jen k hrdinům moderním. Když se z tohoto pohledu zamyslíme nad zbrojí a přilbou např. starověkých válečníků nebo středověkých rytířů, zjistíme, že i jim zbroj a přilba propůjčovala jinou identitu - že z nich na bitevním poli dělala výjimečné jedince, kteří se díky své zbroji stávali symboly. Jako příklad nám

[40] Používání zvířecích prvků na zbrojích a kostýmech jistě není náhodné. Zvířecí prvky jako např. rohy, netopýří křídla, pavoučí sítě vždy působily na lidi spíše negativně, a aby hrdinové zastrašili své nepřátele, přejímali tyto symboly a využívali jejich sílu. Tyto prvky mají výstražnou funkci a slouží k zastrašení nepřítele.
[41] Homéros: Íliada, s. 354.

může posloužit např. hrdina ***Achilleus***, jehož zbroj z něj udělala symbol neohroženosti a síly.

> *Dej též vlastní mi zbroj, bych na svá plece ji oděl,*
> *zdali by podobou tvou zmýleni, přestali Trójští*
> *válčit, a danajský lid zas pookřál,... "*[42]

Záměna bojovníků Patrokla a Achillea je typickým příkladem kostýmu. Když bojovníci Tróje viděli maskovaného bojovníka ve zbroji, mysleli si, že je to Achilleus, ale místo toho zabili Patrokla. Stačilo jim vidět Achilleovu zbroj, jeho symbol, aby si mysleli, že před sebou mají skutečného nesmrtelného hrdinu. Dalším typickým příkladem je pohádka ***Princ Bajaja***. Princ předstírající němého šaška se ve chvíli, kdy drak žádá pod hrozbou zničení království princeznu, oblékne do zbroje a na svém kouzelném koni princeznu zachrání. Ta ho kvůli zbroji nepoznává, a hrdina tak z místa boje odjíždí jako neznámý. Dalším příkladem je např. preromantický hrdina ***Ivanhoe*****,** který se přestrojen za rytíře vydává na turnaj, jehož by se pod svou pravou identitou nemohl zúčastnit. Masku a kostým současného hrdiny bychom tedy svou funkcí mohli přirovnat k přilbě a zbroji hrdinů naší historie. Ne náhodou se poslední díl filmu s komiksovou postavou Batmana jmenuje *Batman: Temný rytíř*.

15

16

17

Zajímavé jsou také ***vlastnosti*** současných filmových hrdinů a jejich původ. Jestliže např. ve starověkém Řecku lidé přisuzovali hrdinům výjimečné

[42] Tamtéž, s. 346.

vlastnosti díky božskému původu nebo ve středověku svatí rytíři vyhrávali s pomocí boží, dnešní hrdinové své schopnosti odvozují z jiných příčin než jen jako důkaz přízně bohů. Takovou příčinou může být např. mimozemský původ (Superman) nebo kontakt s cizí bytostí (Spiderman).

III. HRDINSKÁ FANTASY

1 SUBŽÁNRY FANTASY

Žánr fantasy se v dnešní době rozděluje do několika základních subžánrů, které nemají pevně stanovené hranice a mohou se mezi sebou volně prolínat. Každý ze subžánrů je dnes již neoddělitelně spojen se jmény spisovatelů a výtvarných umělců, kteří jim vtiskli neopakovatelný charakter a atmosféru. Spojnicí všech literárních a výtvarných děl, spadajících pod jednotlivé subžánry, je přítomnost magie, nadpřirozených prvků, bohů, démonů a dalších motivů. Subžánry fantasy jsou například hrdinská fantasy, velká fantasy, humorná fantasy, temná fantasy, science fantasy, pohádková fantasy a řada dalších. Z této řady jsem vybrala čtyři nejznámější subžánry, kterými jsou: ***hrdinská fantasy***, ***velká fantasy***, ***humorná fantasy a temná fantasy***. Nejdříve stručně vymezím jejich obecnou podobu a poté uvedu ukázku z výtvarného umění a literatury, která by předloženou charakteristiku podpořila. Při vymezení subžánrů fantasy čerpám především z vlastních dlouhodobých zkušeností s touto problematikou, z konzultací s lidmi, kteří se fantasy dlouhodobě věnují, z *Encyklopedie literárních žánrů* od Dagmar Mocné a okrajově také z internetového portálu *Wikipedia*.

Hrdinská fantasy (nebo také meč a magie) je subžánr, který klade největší důraz na ***hrdinu***. Příběhy jsou tedy charakteristické výraznými postavami hrdinů-superhrdinů, převážně válečníků a mágů (nebo jejich kombinací). Hrdinové zažívají útržkovitá dobrodružství přeplněná napětím, nebezpečím a fyzickou akcí a na samotný příběh se neklade takový důraz. Významným rysem světa hrdinské fantasy je také přítomnost magie, nadsázka atd.

Výtvarnou podobu hrdinské fantasy výrazně proslavili svými ilustracemi ke knihám i volnou tvorbou umělci jako např. ***Boris Vallejo*** nebo ***Frank Frazetta***. Typickými rysy obrazů hrdinské fantasy je dominantní postavení figury v celkové kompozici obrazu a obsahová a formální nadsázka (např. v barevnosti).

18

19

20

Z literárních děl do tohoto subžánru spadá např. kniha povídek nazvaná *Conan* od ***R. E. Howarda*** nebo *Zaklínač* od ***A. Sapkowského***.

"Conan se mu vrhl vstříc a celá jeho nesmírná síla se soustředila do paže s těžkou čepelí. Meč zasvištěl v obrovském oblouku a dopadl na Bossoniáncovu helmu. Helma i čepel prasky současně a Grommel se bezvládně zřítil k zemi. (...) Každý jiný by byl na jeho místě mrtev a Conan sám nevěřil, že přežije, byl však rozhodnut, že než padne, předtím se pokusí zabít tolik nepřátel, kolik to jen bude možné. Duše divocha v něm zaplála touhou po boji a v uších mu zazněly písně o dávno mrtvých hrdinech."[43]

Vysoká fantasy (nebo také epická fantasy) je subžánr, který klade největší důraz na ***příběh***. Zaměřuje se tedy především na sílu příběhu a detailní vykreslení podoby a historie světa. Hlavním motivem vysoké fantasy je dobro a zlo. Na střetu těchto dvou principů je většinou vystavěn celý příběh a hrdinové podstupují dlouhé a namáhavé putování za záchranou světa před temným pánem, který si chce podmanit svět. Důležitější než samotný hrdina je tedy jeho poslání, které musí naplnit.

21

22

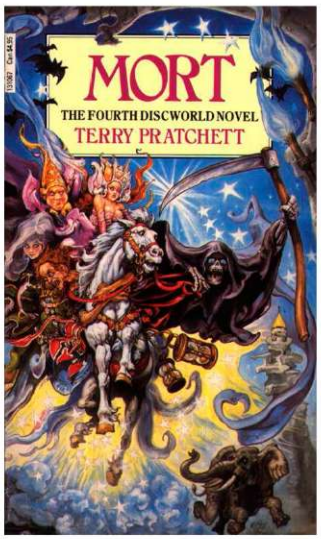
[43] Howard, R. E.: Conan, s. 658.

Výtvarnou podobu vysoké fantasy zastupují především umělci jako např. ***Ted Nasmith*** nebo ***John Howe***. Typickým rysem obrazů vysokého fantasy je převaha prostředí nad samotnou postavou hrdiny. To vyplývá již ze samotné literární povahy velké fantasy, která je založena především na příběhu a propracovaném světě.

Typickým literárním příkladem vysoké fantasy je trilogie *Pán Prstenů* od ***J. R. R. Tolkiena***.

„Celý den se ploužili vpřed, až se snesl studený časný večer. Země byla sušší a holejší; za nimi v močále však ležely páry a mlhy. Pár tesklivých ptáků pípalo a kvílelo, dokud kulaté rudé slunce nekleslo do stínů na západě; pak nastalo pusté ticho. Hobiti vzpomínali, jak měkké světlo zapadajícího slunce nahlíželo veselými okny do dalekého Dna pytle."[44]

Humorná fantasy (nebo také parodická fantasy) je subžánr, který klade největší důraz na ***komediální prvky***. V příbězích se tak nejčastěji prolíná humor a fantastické prvky. Humorná fantasy není v pravém smyslu parodie na fantasy, ale někdy v sobě obsahuje parodické prvky narážející na klišé obsažené např. v subžánru hrdinské fantasy.



23

24

Výtvarnou podobu humorné fantasy výrazně proslavili umělci ***Josh Kirby*** a ***Paul Kidby***, kteří ilustrovali knihy o Zeměploše Terryho Pratchetta.

[44] Tolkien, J. R. R.: Pán Prstenů I. Společenstvo Prstenu, s. 177.

Typickým rysem obrazů humorné fantasy je jejich pohádkový ráz, který vyplývá z používání jasných a čistých barev, jež navozují pocit lehkosti a hravosti.

Jako příklad literatury humorného fantasy uvádím knihy *Úžasné Zeměplochy* od ***Terryho Pratchetta***.

„A jaké postavení jste zaujímal naposled?"
PROSÍM?
„Jak jste si vydělával na živobytí?" zeptal se hubený mladík za psacím stolem.
Postava před ním nejistě poposedla.
DOPROVÁZEL JSEM DUŠE NA ONEN SVĚT. BYL JSEM HROBEM VŠECH NADĚJÍ. NEZMĚNITELNÁ SKUTEČNOST. VRAH, PŘED KTERÝM NECHRÁNÍ ŽÁDNÝ KLÍČ.
„Dobrá, chápu, ale co umíte prakticky?"
Smrť se nad tím zamyslel.
CO TAKHLE URČITÁ PRAXE V POUŽÍVÁNÍ ZEMĚDĚLSKÉHO NÁŘADÍ?
Mladík rozhodně zavrtěl hlavou.
NE?
„Tady jsme ve městě, pane-?[45]

Temná fantasy (nebo také dark fantasy) je subžánr, který klade největší důraz na ***atmosféru*** vybudovanou na hororových prvcích. Atmosféra příběhů je systematicky budována pomocí určitých motivů jako např. kříž u cesty, hřbitovní zeď nebo opuštěný dům a tyto motivy vzbuzují nejčastěji záporné temné pocity (odtud temná fantasy) jako např. strach, porážka nebo ztráta někoho blízkého. Temná fantasy se snaží vyhrotit atmosféru příběhu na maximum pomocí detailně propracovaných míst, do kterých se člověk ponořuje a prožívá na jejich pozadí nálady, které jsou velice sugestivní. Nejde zde tedy ani tak o příběh a hrdiny, ale o *„vciťování se"*. Typickým příkladem temné fantasy je herní systém *World of Darkness* (Svět temnoty), ve kterém se vyskytují vlkodlaci, upíři, mumie a další hororové prvky, a z něho vzešlá počítačová hra *Vampire the Mascarade*.

Výtvarní umělci spadající do subžánru temné fantasy jsou např. ***Paul Campion*** nebo ***Steve Firchow***.

[45] Pratchett, T.: Mort, s. 205.

25

26

Typickým příkladem literatury temné fantasy je např. kniha *Každý z nás je Legenda* od **Darrella Schweitzera.** Známým autorem je také Howard Phillisp Lovecraft.

„V rakvích leželi Nekatové v pokročilém stádiu vývoje. Když jsem odsunul víko první rakve, téměř jsem omdlel, brzy jsem se však vzpamatoval. Uvnitř leželo staré vyschlé tělo, spíše kosti potažené kůží. Pouze na konci paže byla perfektně zachovalá živá ruka. Rozzuřen tím odporným pohledem jsem vytasil meč, ruku uťal a rozsekal ji na kousky. "[46]

2 RYSY HRDINSKÉ FANTASY

V této části se pokusím analyzovat subžánr hrdinské fantasy podrobněji a vymezit a charakterizovat jeho hlavní rysy. Základními rysy hrdinské fantasy jsou: *hrdinský duch, hrdina, magie, kombinace boje (fyzická akce a napětí) a magie, nadsázka, diskontinuita příběhu, stroze vypracovaný svět a strašlivé příšery.*

Hrdinský duch

Charakteristickým rysem hrdinské fantasy je samotný její duch. Již sám název tohoto subžánru naznačuje, že děj a hlavní postavy stojí o něco výše na žebříčku lidského konání než obyčejní smrtelníci. Označení „hrdinská" fantasy ale nepochází pouze od hlavní postavy příběhu, od hrdiny, ale odkazuje na

[46] Schweitzer, D.: Každý z nás je Legenda, s. 110.

její heroický duch, povahu postav, jejich konání i všechna měřítka a žebříčky hodnot, podle nichž se příběh odehrává.[47]

Hrdina

Postava hrdiny je jedním z nejdůležitějších rysů hrdinské fantasy. Třemi hlavními typy hrdinů hrdinské fantasy jsou válečník, mág a kombinace těchto dvou typů (hrdinské fantasy se také říká meč a magie...).

Typickým příkladem válečníka je postav ***barbara*** (např. *Barbar Conan),* třímající v ruce meč a mající obrovské svaly. Barbar bojuje proti silám temnoty, jež se zhmotnily do podoby nejrůznějších odporných démonů a dalších stvoření (často nadpřirozených nebo obdařených magickými schopnostmi), a nad nimiž vítězí. Válečníkova výjimečnost pramení z jeho nadlidské fyzické síly, odvahy, odhodlanosti a z dokonalého ovládnutí zbraně.

27

28

29

Typickým příkladem ***mága*** je hubený a postarší *kouzelník* charakteristický svou kouzelnickou holí (např. *Saruman* z Pána Prstenů), který je sice uzavřený, ale touží po moci, straní se ostatních lidí (lidé kouzelníkům nerozumí, a proto se jich obávají) a většinou žije v tajemné věži daleko od lidí, kde se věnuje zkoumání magie (čarodějové v hrdinské fantasy stojí často na straně zla a odvážní válečníci se vydávají do jejich tajemného obydlí, aby je porazili[48]). Mágova síla spočívá v jeho vysoké inteligenci, magických schopnostech a vynalézavosti, díky které se může v přímém souboji postavit na roveň válečníka.

[47] Pringle, D.: Fantasy. Encyklopedie fantastických světů. s. 35.
[48] Typickým příkladem je např. povídka *Věž slona* v knize Conan od R. E. Howarda.

Typickým příkladem kombinace válečníka a mága je obratný a magie znalý ***zaklínač*** (např. *Geralt* z knih A. Sapkowského). Zaklínač je nájemný zabiják nestvůr, mistr meče (často používá dvě zbraně), zběhlý v magických rituálech a v používání magických lektvarů. Jeho moc tedy spočívá v kombinaci těchto dvou disciplín.

Magie

Hrdinská fantasy je charakteristická obrovským využitím magie. V tomto světě se na magii (přírodní i temnou) pohlíží jako na přirozený jev a určití vyvolení lidé, většinou kouzelníci, disponují schopnostmi a mocí tuto sílu ovládat a podle své potřeby ji transformovat. Ve světě hrdinské fantasy se tak setkáváme s mocnými kouzelníky ovládajícími oheň a blesky, s kouzelnickými spolky, se zahloubanými alchymisty a jejich neuvěřitelnými lektvary a v neposlední řadě s bytostmi a předměty disponujícími magickými schopnostmi.

Kombinace boje a magie

Kombinace boje a magie logicky vyplývá z podoby hlavních typů hrdinů hrdinské fantasy, z válečníka a mága (kouzelníka). Válečník často podstupuje nejrůznější souboje (doslova „chodí" od jedné příšery ke druhé) a příběhy jsou plné akčních scén, fyzické akce a napětí. V každém příběhu se ale také objevuje magie a její nejtypičtější představitelé, kouzelníci. Do příběhů se tak dostává tajemný a lákavý prvek nadpřirozených a mocných sil, které oživují schematické bojové scény. Proto jsou často zápornými postavami zlí mágové, kteří na mocné válečníky metají ohnivé blesky a jiná kouzla, a dělají tak samotný boj zajímavějším. Fyzická síla se střetává s magickou silou.

Nadsázka

Nadsazené je ve světě hrdinské fantasy vše, avšak nejvýrazněji se tento aspekt projevuje na *postavě hrdiny*. Hrdina je výjimečný jak charakterovými vlastnostmi, tak i vnějším vzhledem. Po všech stránkách je tedy dokonalejší než obyčejný smrtelník. Je fyzicky zdatný, čestný, inteligentní, ovládá mistrně zbraně, s odvahou čelí i těm nejstrašnějším nepřátelům atd. - všechny

tyto rysy se projevují na obrazech hrdinské fantasy, kde nacházíme hrdinu neporazitelného, s dokonalým tělem, zachyceného v odhodlaných a vyzývavých postojích. Dále se nadsázka projevuje ve *zjednodušeném pohledu na Dobro a Zlo* (hrdina je vždy dobrý a např. temný mág je zlý: černobílé vidění skutečnosti je nutné pro přehlednost akce a rychlé vykreslení zápletky, která často vyvrcholí střetem těchto dvou principů), v zachycení *prostředí* (starověké chrámy podobné mezopotamským zikkuratům, jeskyně uprostřed pralesa plné pokladů atd.), v *protivnících,* se kterými se hrdinové střetávají (nejrůznější směs příšer a démonů), v *situacích,* které zažívají (bojují proti strašlivým démonům z podsvětí, setkávají se s nadpřirozenými jevy a magií).

Diskontinuita příběhu

Příběh hrdinské fantasy je založen na napětí, fyzické akci a nebezpečí. Změny v příběhu jsou rychlé a prudké a postrádají kontinuální linii příběhu (která je typická např. pro vysokou fantasy J. R. R. Tolkiena: putování Froda do Hory Osudu). Příběhy na sebe přímo nenavazují a podléhají určitému stále se opakujícímu schématu. Typickým příkladem tohoto schématu jsou např. povídky o Conanovi: hrdina přichází do nového prostředí - seznamuje se s místními problémy (různé příšery, temní mágové atd.) - odhodlává se problémy vyřešit - vydává se vstříc nebezpečí ukrytému na tajemných místech - na nebezpečných místech potkává krásnou dívku v ohrožení - poráží příšeru a zachraňuje dívku - odchází do nové krajiny vstříc novým dobrodružstvím.

Stroze vypracovaný svět

Prokreslení a hloubka světa hrdinské fantasy je mnohem menší než např. u vysokého fantasy (viz J. R. R. Tolkien a kniha o historii jeho svět nazvaná Silmarillion). Hrdinská fantasy podrobné vykreslení světa a složitou historii nepotřebuje, neboť není založena na hrdinově putování po celém světě, ale na útržkovitých dobrodružstvích odehrávajících se nejčastěji na lokálních a víceméně nahodilých místech (např. věž kouzelníka, starobylá jeskyně, opuštěná zřícenina, starověké chrámy, pohřebiště atd.). Tato konkrétní místa plní především funkci ilustrační, když dokreslují atmosféru napínavé akce, kterou hrdina na těchto místech zažívá. Vypracovanost světa

je tedy nahodilá - autor před diváka překládá prostředí vyhovující jeho záměrům, které má s hrdinou, a obecnými problémy světa v širší perspektivě se nezabývá.

Strašlivé příšery

Svět hrdinské fantasy je doslova přeplněný nejrůznějšími příšerami, bestiemi a prapodivnými stvořeními. Typickým příkladem je svět Barbara Conana, ve kterém se nachází pestrá směsice bytostí inspirovaných jak naší historií, tak bytostí zcela smyšlených. V téměř každé povídce se Conan setkává s určitou bytostí obdařenou magickými schopnostmi nebo oplývající neuvěřitelnou silou, kterou ale vždy nakonec porazí. Můžeme se tak setkat např. s temnými démony vyvolanými mocnými kouzelníky, jež z člověka vysají duši jediným pohledem, s oživlými mumiemi dávných civilizací, jejichž tělo je z mramoru, s člověko-opicemi, kteří jsou zuřivější než jakákoli jiná bytost na světě, s příšerami podobnými Mínotaurovi a s mnoha dalšími. Spisovatelé subžánru fantasy ve svých knihách „zmixovali" velké množství starých i nových motivů, a vytvořili tak nebezpečný a tajemný svět, ve kterém se jejich hrdinové mohou plně realizovat při své hrdinské cestě.

3 VÝTVARNÉ UMĚNÍ HRDINSKÉ FANTASY

3.1 Obsahová stránka obrazů

Obrazů hrdinské fantasy je v současné době velké množství, ale po obsahové stránce jsou si často velice podobné. Proto jsem se pokusila tuto bohatou, ale často se opakující směs motivů určitým způsobem rozdělit, a propůjčit jí tak určitý řád. Z nepřeberného množství obrazů jsem se snažila vybrat takové příklady, které by na první pohled dokládaly opodstatnění mého rozdělení, a potvrdily tak jeho použitelnost. Fantasy obrazy s hrdinskou tematikou jsem rozdělila pomocí charakteristického klíče, kterým je ***figura*** (lidská i představující jiné bytosti). Vznikly tak dva hlavní oddíly, které se ještě dále dělí. První největší oddíl v sobě zahrnuje obrazy, na kterých je figura hlavním motivem. Tento oddíl dále rozděluji na ***kladné hrdiny***

(konkrétněji ještě na muže a ženy), ***záporné hrdiny*** (různé démony a příšery) a na ***střet kladných hrdinů a záporných hrdinů*** (konkrétněji ještě na *muže proti nepříteli* a *muž a žena proti nepříteli)*. Druhý menší oddíl zahrnuje obrazy, na kterých je zachyceno ***prostředí*** hrdinské fantasy, v němž se hrdinové pohybují.

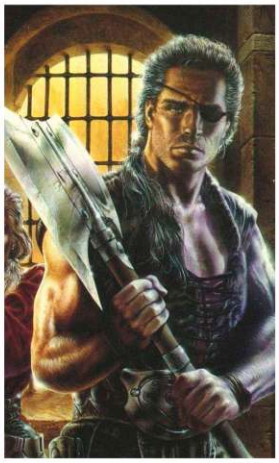
Každou skupinu se snažím po obsahové stránce podrobněji rozebrat a postihnout její charakteristické rysy. V první skupině se snažím analyzovat postavy mužů a žen a to především skrytou řeč těla, pomocí které malíři propůjčují hrdinům osobitost a činí je přitažlivými a srozumitelnými. Soustředím se tedy především na ***postoje figur*****,** ze kterých se divák na první pohled dozví téměř vše o hrdinově charakteru. Skrze ***stereotyp*** (jasné náznaky jako např. agresivní postoj, defenzivní postoj atd.) v zobrazení postav divák dostává do ruky klíč k zařazení jednotlivých hrdinů a k jejich následnému pochopení. A jelikož jedním z rysů hrdinské fantasy je ***nadsázka*****,** nalezneme ji tedy při zobrazení figury v podobě přehnaných postojů a gest. Dalo by se říci, že umění fantasy je převedením dramatického umění (nadsázka divadelního projevu) do obrazu. V druhé skupině vymezuji hlavní typy prostředí a popisuji jejich charakter.

Kladní hrdinové

Lidská postava je v hrdinském fantasy často silně naddimenzovaná. Hrdina je většinou velice svalnatý a urostlý. Tím nám autor dává najevo, že jeho hrdina je připraven utkat se v boji s příšerami mnohem většími a silnějšími, než je on sám, a že je odhodlán vyhrát. Často mají velcí a silní hrdinové také velké a těžké zbraně, které by ve skutečném světě možná ani neuzvedli. I postoje a celkové držení těla hrdinů nám prozrazují jejich velkou odvahu a odhodlání postavit se silnějšímu nepříteli. V tvorbě hrdinského fantasy si tak můžeme povšimnout při malování postav určitého stereotypu. Postava je většinou svalnatá, ale zároveň štíhlá a pružná, a její postoj je odhodlaný a celkově vyzařuje jistotu a sílu.

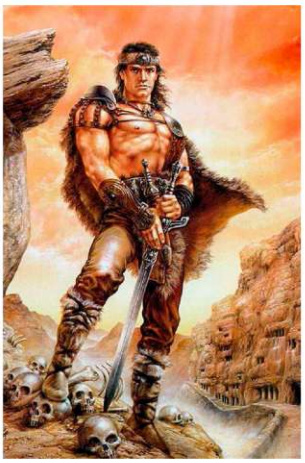
Muži

Figura muže je pro obrazy hrdinské fantasy nejtypičtější. Zobrazení hrdiny-muže je mnohem častější než zobrazení ženy-hrdinky. A jelikož žánr fantasy čerpá inspiraci z historie, není se ani čemu divit. Převážná většina hrdinů naší historie byli muži. Gilgameš, Achilleus, Héraklés, Alexandr Veliký, Beowulf, Siegfried, Lancelot, Artuš nebo Roland, ti všichni byli velcí hrdinové a tvůrci hrdinské fantasy při tvorbě svých hrdinů vyšli z těchto vzorců hrdinů. A tak jako všichni zde jmenovaní hrdinové byli mocní bojovníci, i hrdinové hrdinské fantasy jsou velcí bojovníci: nejčastěji válečníci, rytíři nebo šermíři.



30

31



32

Muž v hrdinském fantasy je prototypem dokonalého muže: je silný, odvážný, čestný, jednající ve jménu dobra, krásný, většinou mladý, inteligentní, divoký a vášnivý a zároveň chladnokrevný v boji. Všechny tyto rysy se výrazně projevují i na jednotlivých obrazech. Postoj a držení těla jsou sebejisté a dávají vyniknout svalnatému a pružnému tělu. I když tito hrdinové klidně stojí, tušíme, že uvnitř nich se skrývá divokost a agresivita. Výraz ve tváři je nesmlouvavý, někdy až chladnokrevný. Celkovým postojem hrdina dává jasně najevo, kdo bude mít poslední slovo.

Ženy

Figura ženy se na obrazech s tematikou hrdinské fantasy objevuje méně, ale i tak zde má své nepopiratelné místo. Žena hrdinské fantasy je charakteristická svou neuvěřitelnou ***krásou*** a svůdností. Má dokonalou figuru s bronzovou pletí bez jediné chyby, vždy nádherné vlasy bez ohledu na

prostředí, ve kterém se pohybuje, je oblečena do slušivých oblečků napodobujících brnění, které podtrhují její krásu a činí z ní ženu typu femme-fatal.

33

34

35

Postavy žen jsou na obrazech hrdinské fantasy neoddělitelně spojeny s ***erotikou***. Postoje ženských hrdinek jsou vyzývavé a svůdné a umožňují vyniknout jejich kráse, kterou dávají nepokrytě najevo. Žena v hrdinské fantasy je odvážná a statečná stejně jako muži a koná stejně obtížné a náročné činy. A tak zatímco v naší historii jsou s ženou spojeny charakterové vlastnosti a rysy jako jemnost, křehkost, smířlivá a neagresivní povaha, ve světě hrdinské fantasy je žena vylíčena jako bytost silná a odvážná, neohrožená, bojovná a násilnická. Ve světě hrdinské fantasy ženy ovládají mistrně zbraně, nosí zbroje, jsou schopny bez milosti zabít a nezaleknou se násilí ani krve. Svými vlastnosti se tolik podobají mužům, že nebýt rozdílů ve vnějším vzhledu, snadno bychom si je mohli s muži splést. Ženskost se tak u těchto hrdinek projevuje spíše než v charakterových schopnostech ve vnějším vzhledu.

Záporní hrdinové

Nejrůznější příšery a další bytosti

Velké množství různých bytostí je dalším charakteristickým motivem obrazů hrdinské fantasy. Charakteristickými znaky jsou jejich velikost a nadpřirozené schopnosti. Ve valné většině jsou na obrazech společně s hrdiny,

kteří se je snaží porazit. Ojediněle se vyskytují malby s osamocenou postavou démona nebo jiného stvoření. Postoje těchto nestvůr jsou strašlivé a vyvolávají děs a hrůzu. Čiší z nich temná povaha a jejich mnohdy prapodivný vzhled poukazuje na jejich starověkost a magické schopnosti.

36

37

38

Různá monstra známe již odpradávna a jejich původ může být mýtický nebo skutečný, ale přikrášlený lidskou fantazií. Dříve totiž byla v evropském prostředí za monstra považována i normální zvířata, která žila např. v afrických a asijských zemích a o kterých existovaly nepřesné zprávy. Lidé si tyto tvory přikrášlili svou fantazií, a vzniklo tak velké množství typů příšer. Ne vždy na ně ale lidé pohlíželi jako na zlo. Například pro lidi ve středověku vyznávající křesťanskou víru byli nestvůry velice přitažlivé. Augustin ve spojitosti s vizí veškerenstva prohlašoval, že monstra jsou krásná, neboť jsou to stvoření Boží. V nestvůrách tedy mohli lidé hledat určité morální poselství, a proto začali vznikat „moralizující bestiáře", ve kterých byla každá příšera spojována s určitým mravním naučením.[49]

Patrná je v hrdinské fantasy i inspirace např. křesťanskou démonologií, neboť ve světě hrdinské fantasy se setkáváme s rohatými ďábly, čarodějnicemi, temnými kouzly a obřady, čarodějnými lektvary a dalšími motivy. V současné obrazivosti žije odkaz minulosti dál v pozměněné podobě. Příšery jsou ale svým způsobem krásné ve své ošklivosti a monstróznosti. Jejich pradávný původ a mnohdy nadpřirozené schopnosti nás přitahují a děsí zároveň.

[49] Eco, U.: Dějiny ošklivosti, s. 107-114.

Střet kladných a záporných hrdinů

Častým námětem obrazů hrdinské fantasy je střet mezi kladnými a zápornými postavami. Obrazy s touto tematikou bychom mohli rozdělit na oddíl: *muž proti nepříteli* a *muž a žena proti nepříteli*

Muž proti nepříteli

39

40

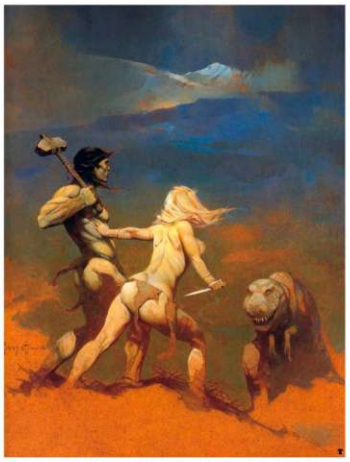
41

Motiv muže čelícího zlu je starý jako lidstvo samo. Tento motiv se objevuje v nejstarších mýtech a legendách, pohádkách a dalších zdrojích světové literatury a provází člověka od prvopočátků světa. Motiv střetu dvou archetypálních principů dobra a zla v sobě ukrývá hlubokou pravdu, která se dotýká samých základů světa. Autoři hrdinské fantasy vyšli z tohoto univerzálního motivu a podle svých potřeb si ho upravili. Hrdina je na obrazech zachycen často přímo při boji s nějakou stvůrou a jeho postoje jsou neohrožené a profesionální. Neváhá a beze strachu čelí zlu.

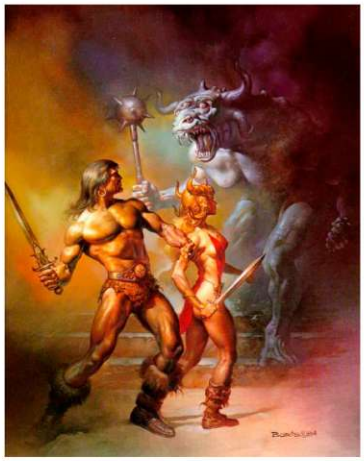
Muž a žena proti nepříteli

Častým motivem obrazů je také zobrazení muže a ženy, kteří společně čelí zlu. Často se na těchto obrazech objevuje postava Conana (nebo podobný typ barbara-válečníka). Důvodem je fakt, že Conan nejenže krásné dívky zachraňoval, ale často s jejich pomocí také čelil nebezpečí. Vidíme zde určité schéma, které se uplatňuje na většině obrazů s tímto motivem. V předním plánu jsou umístěny postavy hrdinů a v zadním druhém plánu se k nim

přibližuje nějaká příšera. Pozadí obrazů je vždy jen letmo načrtnuto, aby nerušilo hlavní figurativní kompozici.


42

43


44

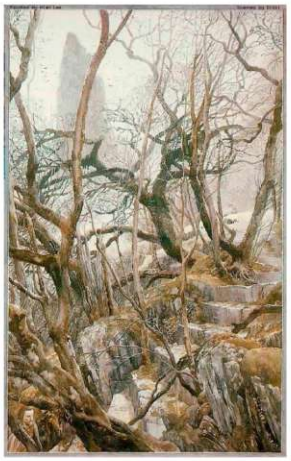
Muž a žena stojí vždy blízko sebe a jejich postoje jsou téměř identické: útočný a nebojácný postoj umocňuje nakročení směrem k nepříteli, pohledy sledují pohyby nepřítele a prozrazují obrovskou odvahu a sebevědomí, pozvednuté zbraně potvrzují připravenost hrdinů k boji atd. Žena a muž na těchto obrazech tvoří nerozlučný tým, jehož členové jsou si rovni - přirozeně slabší žena je svou odvahou a odhodlaností postavena na roveň mužům.

Prostředí

Prostředí hrdinské fantasy je sice fantastické, ale do značné míry vychází z naší zkušenosti a historie. Nejvíce se fantasy malíři inspirují při tvorbě prostředí a jednotlivých reálií ***starověkými civilizacemi a středověkem***. Obsahem obrazů zachycujících prostředí hrdinské fantasy jsou nejčastěji věže, hrady, chrámy, divoká příroda, strže a další motivy.

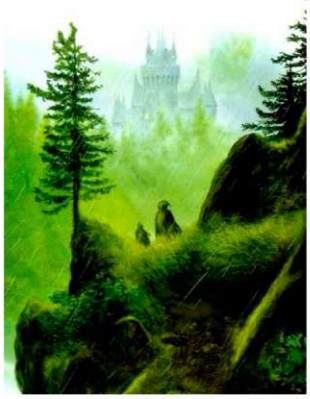
Prvním charakteristickým rysem prostředí hrdinské fantasy je ***přítomnost rozpadlých ruin lidských staveb*** všeho druhu. Celkově by se dalo prostředí označit za ***úpadkové*** (toto označení ale platí i pro ostatní subžánry fantasy, neboť i u nich je na tento aspekt kladen velký důraz). Jedním z důvodů je to, že autoři příběhů potřebují mít možnost vytvořit lákavé a tajemné zápletky, a ty vycházejí právě z minulosti. Hrdinové hrdinské fantasy se pohybují v prostředí, které je plné ruin a dalších odkazů po dávných a

mnohem zářivějších a vyspělejších království, která však již zanikla a současná království už nejsou tak mocná a vyspělá.



45

46



47

Hrdinové bojují s démony v obrovských zapomenutých a polorozpadlých chrámech podobných egyptským, prohledávají podivná obřadiště nebo tajemné jeskyně se ztracenými poklady, navštěvují starodávné hrobky s tajemnými runami na stěnách, procházejí se temnými hvozdy, v jejichž neprostupném porostu se ukrývají tajemná schodiště vedoucí k opuštěným svatyním atd. Hrdinové při svých dobrodružstvích vlastně znovuobjevují zaniklé civilizace a jsou jakýmisi archeology odkrývajícími pravdu o historii svého světa.

Druhým charakteristickým rysem je ***kombinace přírody a lidských staveb***. Příroda požírá starobylé chrámy staré tisíce let, tajemná schodiště a další ruiny zaniklých civilizací. Z těchto obrazů je cítit romantizující vyznění a některé obrazy se v mnohém romantickým obrazům 19. století podobají.

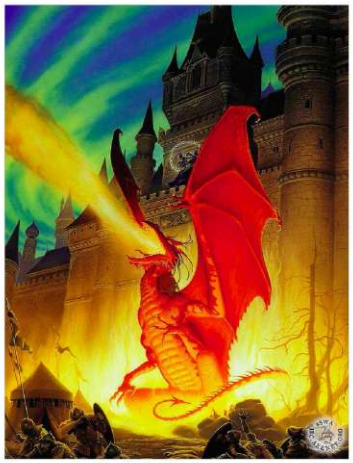
3.2 Formální stránka obrazů

Formální stránka obrazů hrdinské fantasy je velice charakteristická a mnoha formálními rysy se odlišuje od obrazů spadajících do oblasti klasického umění. Hlavní podíl na specifičnosti obrazů tohoto žánru mají *obsahová stránka obrazů* a *volba výtvarných technik*. Každý umělec používá takový výtvarný jazyk, který by nejlépe vystihl jeho záměry. Dnes již klasickými výtvarnými technikami spojenými s žánrem fantasy jsou např. ***airbrush***, neboli vzdušný štětec, nebo nejmodernější ***počítačové grafické programy***,

které dokonale imitují klasické výtvarné techniky jako např. olejomalbu, pastel nebo akvarel, ale zároveň s sebou přinášejí i nové možnosti výtvarného projevu (airbrush a jeho dokonale jemné barevné přechody, práce s gumou a kombinace různých výtvarných technik v grafických programech atd.). Výtvarná tvorba žánru fantasy se dá v zásadě rozdělit na ***malbu a kresbu***. Stejné rozdělení tedy můžeme aplikovat i na výtvarnou tvorbu hrdinské fantasy. Postupem času se v tvorbě hrdinské fantasy rozvinulo několik základních výtvarných směrů, a proto jsem se pokusila množství obrazů rozdělit podle určitých formálních znaků do skupin. Jsou jimi: obrazy kladoucí důraz na barvu, obrazy kladoucí důraz na přiblížení se k realitě a obrazy kladoucí důraz na kresbu.

Barva

48



49

50

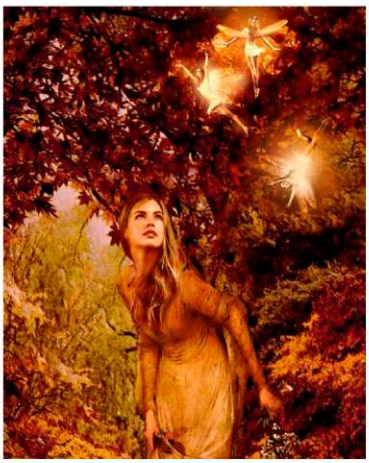
První skupina zahrnuje obrazy postavené především na barvě. Snahou malířů je postihnout fantazii a kouzlo imaginativního světa fantasy pomocí výrazných barev. Pro obrazy spadající do této oblasti je typická především barevná nadsázka, práce s barevným kontrastem, symbolikou barev a důraz na psychické působení barev. Typickým příkladem využití symboliky barev v hrdinské fantasy je např. způsob zobrazení záporných hrdinů. Postava nejrůznějších démonů, draků a dalších bytostí je často na obrazech spojena s červenou nebo černou barvou. Tyto dvě barvy podtrhují jejich temnou stránku, démoničnost, agresivitu a sílu. I prostředí temných bytostí je často červené nebo černé a ve vyhraněné podobě někdy působí až pekelně. V jiných případech je barva použita k podtržení magičnosti celého výjevu, a obrazy tak

působí snově a někdy až pohádkově. Hlavními představiteli této skupiny jsou např. ***Boris Valejjo***, ***Michael Whelan*** nebo ***Frank Frazetta***.

Realismus

51

52



53

Druhá skupina zahrnuje obrazy charakteristické svým realismem. Snahou malířů je co nejrealističtější ztvárnění námětu se záměrem přiblížit se fotografii. Postavy na těchto obrazech jsou vypracovány do nejmenšího detailu - zbraně se lesknou skutečnými kovovými odlesky, zbroje působí opravdu koženě, šaty jsou lehlé a nadýchané, prostředí je propracované do posledního lístku. Realistickému ztvárnění námětu se tedy podřizuje i barevnost, která většinou vychází ze skutečnosti a není nadnesená. Do této skupiny bychom mohli zařadit umělce jako např. ***Dorian Cleavenger***, ***Melanie Delon*** nebo ***Howard David Johnson***.

Kresba

54

55

56

Třetí skupina zahrnuje obrazy-malby, které ale spíše připomínají kresbu. Obrazy jsou často svou barevností monochromatické a velkou roli zde hraje kontrast světla a stínu. Na některých obrazech jsou postavy nasvíceny zpředu a na jiných zezadu. Zadní světlo tak dává vyniknout siluetám postav a celkově propůjčuje obrazům tajemnou a dramatickou atmosféru. Postavy osvětlené zepředu jsou většinou zobrazeny na tmavém pozadí. Postava tak svou jasnou ohraničeností výrazně vystupuje do popředí. Malíři tedy záměrně potlačují barevnost a napodobují v malbě efekty, které poskytuje technika kresby. Do této skupiny bychom mohli zařadit malíře, jako jsou např. ***Luis Royo***, ***Jeff Easley*** nebo ***Victoria Francés***.

3.2.2 Nástroje, materiály a výtvarné techniky

Stejně jako malíři využívající klasických malířských metod a materiálů, i fantasy malíři používají při své práci základní malířské nástroje, jako jsou tužka, tuš, fixy, pastelové křídy, akvarely nebo olejové barvy a další. Navíc ale častěji než malíři jiných žánrů využívají k práci moderní výtvarné techniky, které s sebou přineslo až 20. století a s ním nebývalý rozvoj počítačů jako např. nejmodernější ***počítačové programy*** nebo ***airbrush***.

Jednou z moderních výtvarných technik 20. století je ***airbrush***. Airbrush (česky nazývaný americká retuš, v doslovném překladu "vzdušný štětec"), je výtvarná technika, která je založena na nanášení barvy v proudu vzduchu. Nástroj, kterým se malby provádějí, se nazývá stejně jako technika sama a konstrukcí jde vlastně o miniaturní stříkací pistoli s velmi malou tryskou.[50] Barva je tedy na povrch nanášena pistolí, do které je vháněna barva společně se stlačeným vzduchem. Veškeré tahy vytvořené technikou airbrushe mají hladké okraje, a malíř si tak k vytvoření ostrých hran dopomáhá pomocí šablon, které mu přesně vymezí požadovaný tvar a vytvoří obrysy.

Technika airbrushe je charakteristická hladkými barevnými přechody a vrstvením barvy v jemných lazurách. V 80. letech se airbrush snažil vyrovnat fotografii a umělci tak vytvářeli doslova fotorealistické malby, které ale postrádaly vlastní osobitý přístup, a staly se tak jen ukázkou dokonalého

[50] Sám nástroj je již dlouho známou věcí, oficiálně byl vynalezen již v roce 1893 akvarelistou Charlesem Burdickem.

řemeslného uchopení techniky airbrushe. I proto airbrush získal pověst techniky, která vytváří kýč, a mnoho autorů tuto techniku jako plnohodnotnou neakceptuje. Autorů, kteří používají americkou retuš, je však i přesto mnoho.

57

58

Jsou jimi např. ***Dru Blair*** zaměřující se na leteckou techniku, ***H. R. Giger*** nebo ***Luis Royo***. Největší rozmach této techniky byl v 80. a 90. letech 20. století a v současnosti airbrush ustupuje spíše do pozadí. Důvodem je obrovský rozvoj digitálních technologií, které před deseti lety byly ve svém zárodku.

59

60

Počítače v dnešní době zasahují do mnoha oblastí lidské činnosti a možnosti počítačového využití se neustále zdokonalují a rozvíjejí. Nebývalou rychlostí se v posledním desetiletí rozvinula i ***digitální ilustrace***, která poskytla umělcům a ilustrátorům zabývajícím se fantasy nové možnosti tvorby. Mezi nejznámější počítačové programy umožňující digitální malířskou tvorbu patří ***Adobe Photoshop a Corel Painter***. Oba tyto programy nabízejí široké spektrum malířských technik a nástrojů, které svou kvalitou a rychlým použitím mohou v dnešní době konkurovat klasickým malířským technikám.

Nejvíce se klasickým malířským technikám přibližuje Corel Painter, který nabízí digitálně simulované nástroje jako např. tužky, pera, olejové a

akvarelové barvy a mnoho dalších. Nabízí také širokou škálu textur podkladů jako např. plátno, ručně vyráběný papír a další.[51] Umělci používají při práci nejčastěji tzv. tablet, aktivní desku, která reaguje na dotek speciálního pera a přenáší pohyb pera do počítače. Corel Painter a Adobe Photoshop se tak staly moderními malířskými ateliéry, ve kterých již nevoní olejové barvy a terpentýn a malování je rychlejší a čistší. Doba s sebou neustále přináší pokrok a ten se projevuje i v umění. Otázkou jen zůstává, do jaké míry jsme ochuzeni o skutečný kontakt s malířskými nástroji a materiály.

4 FANTASY A JEHO UPLATNĚNÍ A POZICE V SOUČASNÉM SVĚTĚ

4.1. Fantasy uplatňující se v odvětvích kultury

V současné době se žánr fantasy objevuje v mnoha kulturních uměleckých odvětvích jako je např. literatura, výtvarné umění (knižní ilustrace a komiks), film a filmová hudba, divadlo, deskové hry, počítačové hry a konverzační hry neboli Hry na hrdiny. Avšak původním a dodnes výrazně převažujícím odvětvím je literatura. S rostoucí popularitou tohoto odvětví začala vznikat a rozvíjet se i další odvětví, která z fantasy literatury vycházejí a čerpají inspiraci pro vlastní osobité ztvárnění. Literatura fantasy tak stála u zrodu všech ostatních odvětví žánru fantasy.

Literatura

Literatura fantasy je spojena s mnoha význačnými spisovateli, kteří svými díly výrazně ovlivnili vývoj žánru fantasy a přispěli k jeho rozšíření do mnoha dalších kulturních odvětví. Jsou jimi např. John Ronald Reuel Tolkien, který se zapsal do historie trilogií Pána prstenů, nebo Robert Erwin Howard, který stvořil postavu barbara Conana. Na literární dílo R. E. Howarda navázalo po jeho smrti mnoho dalších spisovatelů, kteří se více či méně drželi původní podoby hrdiny Conana. Z našich současných spisovatelů to jsou např. Juraj Červenák (např. povídka *Conan a dvanáct bran pekla)* nebo Vlado Ríša (např. povídka *Conan a Tygří amulet)*.

[51] Převzato z internetové stránky: DarkArt, článek: Malují počítače za nás?

Knižní ilustrace

Výtvarné umění fantasy v dnešní době prezentuje velké množství slavných, známých i zcela nových umělců a tato oblast žánru fantasy prodělává v posledních letech výrazné změny, které s sebou přinášejí noví a mladí autoři. Jestliže dřív byli nejznámějšími autory malíři jako Frank Frazetta, Boris Vallejo nebo Luis Royo, dnes se v nejnovějších knihách o výtvarné tvorbě fantasy dočítáme o zcela jiných autorech. Těmi jsou např. Clint Langley, Kori Heinzen, Daryl Mandryk a řada dalších. Tito noví autoři sice z původních umělců v mnohém vycházejí, ale zároveň je i v mnohém překonávají (výtvarné techniky, náměty). Hlavními představiteli výtvarného umění hrdinské fantasy jsou např. Frank Frazetta, Boris Vallejo, John Buscema, Milan Fibiger, Michal Ivan a další.

Komiks

Komiks patří dnes již neoddělitelně k žánru fantasy. Téměř všichni umělci zabývající se žánrem fantasy a vytvářející ilustrace začínali svou výtvarnou kariéru s komiksy. Jako příklad nám může posloužit Frank Frazetta, který již v raném mládí kreslil vlastní komiksy, ilustrátor John Buscema, který se proslavil ilustrováním Conana a jehož ilustrace vtiskly postavě Conana nezaměnitelný nádech plný energie a dravosti, dále Barry Widdson Smith, Ron Tiner a další.

Film a filmová hudba

Film je dalším významným uměleckým odvětvím, které všestranně čerpá ze žánru fantasy. Předlohou mnoha filmů se stala významná literární díla žánru fantasy. Světoznámou se tak stala filmová podoba trilogie Pána Prstenů od J. R. R. Tolkiena, série filmů o Conanovi od R. E. Howarda, film Otec Prasátek vycházející z knihy T. Pratchetta, série filmů o kouzelníkovi Harry Potterovi spisovatelky Rowlingové a mnoho dalších. S filmy je dnes již neoddělitelně spojena filmová hudba v podobě filmových soundtracků. Významnými hudebními skladateli doprovázející svou hudbou filmy žánru fantasy jsou např. Basil Poledouris (film *Barbar Conan* a *Barbar Ničitel)* nebo Howard Shore, který je autorem hudby k filmové adaptaci *Pána Prstenů*.

Divadlo

Divadlo je dalším odvětvím umění, ve kterém se žánr fantasy uplatnil. Známá jsou divadelní představení *Soudné sestry* nebo *Maškaráda,* jejich literární předlohou se staly knihy spisovatele humoristické fantasy Terryho Pratchetta. Divadelní hra Maškaráda dokonce získala několik cen na VII. Ročníku Grand Festivalu smíchu (např. Komedie roku 2006, Cena odborné kritiky a další).[52]

Deskové hry a jiné

Deskové hry, počítačové hry a Hry na hrdiny jsou dalším velice významným a propracovaným odvětvím, které se v dnešní době neustále rozvíjí. Známou deskovou fantasy hrou je např. *Bitva na polích Pelennoru,* která přímo vychází z trilogie Pána Prstenů od J. R. R. Tolkiena a simuluje bitvu na Pelennorských polích, nebo fantasy desková hra *Runebound,* která je založena na odvěkém souboji dobra a zla, hra *Talisman,* ve které hráči bojují s příšerami a hledají poklady atd. Z počítačových her je to např. hra *Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth (Pán prstenů: Bitva o Středozem)* nebo RPG online hra *Age of Conan: Hyborian Adventures (Věk Conana: Hyborianská dobrodružství).* Mezi nejznámější moduly her na hrdiny[53] se řadí např. Dračí doupě[54], Shadowrun[55] nebo GURPS[56].

4.2. Fantasy v současné kultuře

Z předcházejícího textu je patrné, že žánr fantasy i jeho subžánr hrdinské fantasy je v současné společnosti velice populární a oblíbený, neboť

[52] Převzato z internetové stránky: http://wiki.zemeplocha.net.
[53] Hry na hrdiny (z anglického RPG - Role playing games) se od ostatních společenských her značně liší. Jednotliví hráči hrají postavy-hrdiny, žijící ve smyšleném světě, který vytváří a řídí jeden z hráčů - Pán hry nebo také Pán jeskyně (PJ). Hráči říkají, co dělá jejich postava, a Pán jeskyně sděluje hráči reakci okolí na činnost jeho postavy. Hraní hry na hrdiny si můžete představit jako divadelní hru nebo psaní knihy, kde jednotlivé části píší hráči (za své postavy) a Pán hry je režisér, scénárista, jevištní mistr a architekt v jedné osobě.
[54] Dračí doupě je původní česká fantasy Hra na hrdiny, kterou vytvořilo v roce 1990 nakladatelství Altar. Hra je inspirovaná americkou hrou Dungeon & Dragons.
[55] Shadowrun (Stínový běh) je systém Her na hrdiny odehrávající se v budoucnosti.
[56] GURPS (Generic universal roleplaying system - Obecný univerzální systém Her na hrdiny). Jedna z Her na hrdiny, která se snaží nalézt univerzální systém aplikovatelný na jakékoli prostředí (minulost, budoucnost).

se uplatňuje v mnoha kulturních odvětvích. I přesto ale pro mnoho lidí zůstává stále neznámý a lidé, kteří fantasy znají, na něj mají často velice rozporuplné názory. Vždyť v začátcích se na fantasy příběhy hledělo jako na brakovou literaturu, která nedosahuje vysokých uměleckých kvalit a slouží především pro pobavení čtenářů! Podobně se pohlíželo i na ilustrace k těmto knihám, na kterých se nejčastěji objevovali svalnatí barbaři a polonahé dívky v přehnaných postojích plných nadsázky a parodie, které na první pohled působily kýčovitě a jednoduše. Tento postoj se ale během posledních desetiletí výrazně změnil a dnes jsou prvotní literární díla fantasy považována širokou veřejností za klasiku žánru a mnozí malíři-ilustrátoři fantasy se díky svým ilustracím stali slavnými a uznávanými výtvarnými umělci.

Na veřejnosti se rozvoj tohoto žánru v současnosti nejvýrazněji projevuje v oblasti literatury, deskových a počítačových her. S výtvarným uměním fantasy je tomu však jinak. Hlavním důvodem jeho neznámosti je fakt, že výtvarné umění fantasy vzniklo z literatury a v podobě knižních ilustrací doprovázelo knihy obrázky. Neuplatnilo se tedy od začátku jako samostatné umělecké odvětví. Proto výtvarné umění fantasy znají především fanoušci literatury fantasy, kteří se spolu s psanou podobou seznamují zároveň i s výtvarnou podobou tohoto žánru.

Dalším důvodem neznámosti výtvarného umění fantasy u nás je také to, že tento literární žánr vznikl v Americe a tak i výtvarné umění fantasy se z počátku rozvíjelo především v Americe. V dnešní době vychází v Americe mnoho zajímavých knih o výtvarném umění fantasy a přibývá i mnoho umělců, kteří se tomuto žánru věnují. Především z těchto důvodů je výtvarné umění fantasy u nás stále ještě téměř neznámé. Výtvarné umění fantasy u nás nevisí ve veřejných galeriích, nesetkáme se s ním ani v nejnovějších knihách o moderním umění a jen okrajově vycházejí teoretické studie, které by se tomuto žánru podrobněji věnovaly. Je to proud jdoucí paralelně s moderním uměním, leč zatím spíše skrytě a tiše.

Co tedy přitahuje malíře-ilustrátory a spisovatele na tomto dalo by se říci kontroverzním žánru? Odkud pramení jeho přitažlivost? Jako příklad nám může posloužit např. hrdinské fantasy. Základním předpokladem přitažlivosti hrdinské fantasy je samotný jeho hrdinský duch. V literárních příbězích

hrdinské fantasy se setkáváme s výjimečnými hrdiny, kteří zažívají neuvěřitelná dobrodružství plná hrdinských činů. Čtenář se může na chvíli převtělit do hrdiny a zažít s ním napínavé dobrodružství, vystoupit na chvíli ze sebe a zažít něco fantastického, nadlidského, povznášejícího.

61

I ilustrátoři jsou přitahování hrdinským duchem hrdinské fantasy. Mohou na svých plátnech vdechnout život postavám plným síly, statečnosti a odhodlání a zasadit je do fantastického prostředí plného tajemných míst, krásných žen, dokonalých zbraní, neuvěřitelných nestvůr a magických sil. Hlavním důvodem přitažlivosti žánru fantasy je tedy kombinace skutečnosti s fantazií, ze které pramení široké možnosti ztvárnění. Role výtvarníků v žánru hrdinské fantasy je tedy obzvláště podnětná, protože základní zásady subžánru jsou v podstatě směšné - tak divoce nadsazené - že první reakcí diváka bude pravděpodobně zavrtění hlavou. Někteří autoři svým přístupem nadsazují dokonce i samotnou skutečnost, že jde o „nesmysl" (libovat si v kýči). Jiní ale usilují o to, aby se tyto výjevy i postavy, navzdory všem předpokladům, zdály reálné. Tím největším a obecně platným pro celé fantasy (nejen pro výtvarné) je nebezpečí poměrně snadno upadnout do kýče. Musíme proto ocenit malíře a ostatní umělce, kteří tomuto vlivu nepropadli a nabízejí nám kvalitní a zajímavá díla.

IV. ANALÝZA A INTERPRETACE VYBRANÝCH TYPŮ POSTAV HRDINSKÉ FANTASY

Ve své analýze rozebírám hrdiny subžánru hrdinské fantasy Barbara Conana, Rudou Sonju a Sparhawka. Tito tři vybraní hrdinové světa fantasy představují tři základní druhy ***hrdinů-válečníků*** (tento hrdinský typ má pravděpodobně kořeny v antické mytologii a jejich vzorem je hrdina obdařený silou, např. Héraklés). Všichni tito hrdinové jsou především bojovníci, tzn. že se nevyhýbají boji a problémy řeší většinou silou. Jejich podoba je aplikovatelná víceméně na všechny hrdiny-válečníky, vyskytující se ve světě fantasy.

Prvním typem hrdiny-válečníka je ***barbar*** (Barbar Conan), druhým typem je ***rytíř*** (Sparhawk) a třetím typem je ***šermíř-mistr zbraně*** (Rudá Sonja).

1 BARBAR CONAN A SVĚT ANEB STŘET PŘÍRODY A CIVILIZACE

Barbar

Barbar je hrdina-válečník, mohutný, těžký, nespoutaný a divoký. Používá drtivou, výbušnou a často až brutální sílu, díky které poráží své nepřátele. Je typický svou mohutnou postavou s výraznou muskulaturou. Většinou je polonahý, oblečen jen v kůži či kožešinách, a výjimečně používá zbroj, někdy ale nosí přilbu s rohy. V boji je agresivní, zuřivý a rychle se unaví. Bojuje s velkými zbraněmi jako např. s těžkými kladivy nebo obrovskými meči. Tento typ zastupují jak lidé, tak také např. silní podsaditi trpaslíci.

Historie Conana

Postava barbara Conana vzešla z pera amerického spisovatele ***Roberta Erwina Howarda*** a vyprofilovala se ve dvaceti povídkách vydaných v časopise Weird Tales[57] od roku 1932 do Howardovy smrti roku 1936.[58] Po druhé světové

[57] Časopis byl založen roku 1923 J. C. Hennebergerem a stal se průkopníkem v oblasti hororu, fantasy i science fiction.
[58] Pringle, D.: Encyklopedie fantastických světů, str. 158.

válce vyšel jediný román *Conan - Hodina draka* (1950) a sbírka 21 povídek.[59] Koncem 60. let dosáhla paperbacková vydání Howardových povídek mimořádného komerčního úspěchu a stala se jedním ze dvou hlavních zdrojů inspirace vznikajícího komerčního žánru - hrdinské fantasy. Po Howardově smrti vznikaly další povídky o Conanovi psané jinými autory a některé z nich vycházely přímo z jeho nedokončených rukopisů.[60]

Conanův svět

Svět Barbara Conana se nejvíce podobá našemu ***starověku***. R. E. Howard při tvorbě pseudohistorického světa, do kterého zasadil neohroženého a divokého barbara, vycházel ze skutečných zeměpisných údajů a inspiroval se i skutečnými zeměmi a jejich názvy. Téměř každé hyborské království je inspirováno nějakou skutečnou zemí: Turan je Turecko, Stygie Egypt, Aquilonie je podobná středověké Francii, Cimmerie skotské vysočině atd.[61] Conanova dobrodružství se odehrávají v ***době Hyborské***, kterou Howard zasadil někam mezi potopení Atlantidy a vznik starověkých civilizací. Howard nevytvořil zcela nový svět, ale jen upravil naši Zemi. A právě toto spojení známého prostředí s exotickými motivy je jedním z důvodů, proč příběhy s barbarem Conanem čtenáře tolik přitahují. Před čtenáři se totiž otevírá na jedné straně neskutečný svět plný dobrodružství, exotiky, magie a dokonalých hrdinů, ale na druhé straně svět povědomý a emocionálně spřízněný, se kterým se mohou snadno ztotožnit.

Conanův příběh

Conanovo ***narození je spojeno s výjimečnými okolnostmi*** a tento motiv Howard jistě nezvolil náhodně. R. E. Howard se při vymýšlení okolností spojených s Conanovým narozením pravděpodobně nechal inspirovat řeckou mytologií. Stejně jako byly u řeckých hrdinů charakteristickým znakem problémy nebo komplikované okolnosti spojené s jejich narozením (např. hadi zabijáci v kolébce Hérakla), i Howard svému hrdinovi nedopřál klidné přijití

[59] Mezi nejznámější povídky patří např. *Meč s fénixem, Věž slona, A zrodí se čarodějka* a další.
[60] Z českých současných spisovatelů to jsou např. Juraj Červenák (např. povídka *Conan a dvanáct bran pekla)* nebo Vlado Ríša (např. povídka *Conan a Tygří amulet).*
[61] Mareš, R.: Conan je o dobrodružství, akci a atmosféře. Časopis Pevnost, 2008: s. 54.

na svět, protože Conan se narodil právě ve chvíli, kdy jejich vesnici přepadl loupeživý kmen Vaniřanů a *„jeden z prvních zvuků, které tedy novorozený Conan slyšel, bylo zvonění mečů a válečný křik."*[62] Tato první zkušenost jistě přispěla k jeho pozdějšímu válečnickému a hrdinskému životnímu směřování. Howard při tvorbě postavy následoval určité schéma, které se objevuje u mnoha hrdinů.

Conan se narodil jako ***syn kováře***. I tento motiv jistě není náhodný a souvisí s Conanovým předurčením stát se hrdinou. Téma kováře je velice prastaré a dotýká se důležitých otázek člověka a světa. Václav Hájek ve svém článku *Camera obscura* píše, že motiv kováře symbolizoval odvahu, sílu a mravní autority. *„Kovář většinou s něčím bojoval: s živly, nepřáteli národa, průmyslovou výrobou."*[63] Conan nejenže zdědil po svém otci obrovskou sílu a odvahu, ale i potenciál stát se obroditelem civilizace a společnosti, dalo by se říci mesiášem.

V mládí Conan ***odchází z domova a vydává se do světa***. Brzy se tedy stává **vyděděncem.** Nemá vyhraněné povolání a Howard ho popisuje jako zloděje, tuláka, rváče a zabijáka, který je ale předurčen podrobit si královské trůny. Odchod z domova je osudem všech hrdinů, neboť bez odpoutání se od rodiny a domova by hrdina nikdy nemohl najít své „vyšší já", a naplnit tak svůj život. Tento motiv nacházíme např. v pohádce *O statečném kováři,* kterou analyzuje z hlediska psychoanalýzy Jan Stern ve své knize *Totem, incest a odkouzlení buržoazie*. V pohádce odchází kovář od rodiny a vydává se do světa. Je neobyčejně silný, bojuje s různými monstry, nad nimiž vítězí a překonává zapeklité překážky. Jan Stern tuto cestu z pohledu psychoanalýzy popisuje jako cestu do nevědomí (jeden z možných výkladů), kterou musí podstoupit každý člověk. Kovář v pohádce symbolizuje vědomí (kov), které překonává nevědomí (např. drak v jeskyni). Z tohoto pohledu je Conan také statečný kovář: odchází z domova, ponořuje se do neznámého světa, utkává se s jeho nebezpečím a na konci z něj vychází, vynořuje se na světlo vnitřně obohacen a poučen. Conan představuje typický příklad dobrodruha, který se nehodlá usadit v místě, kde vyrostl, ale touží po objevování nových míst a překonávání nadlidských překážek.

[62] Howard, R. E.: s. 17.
[63] Hájek, V.: Camera obscura (převzato z internetu: http://dejiny.nln.cz/archiv/2008/042008-50.html.

Jan Poněšický ve své knize *Fenomén mužství a ženství* píše, že pro mužskou seberealizaci a tím i pro duševní zdraví je důležitý pocit svobody a expanzivní až grandiózní sny. Již v dětství se muž identifikuje s pohádkovými postavami Honzů, kteří se vydávají do světa, fascinuje je onen vývojový skok od zhýčkaného sezení za pecí k osamostatnění, hrdinství a imponování slávou, atraktivitou či bohatstvím.[64] Během své hrdinné cesty Conan zažívá mnohá dobrodružství, postupně se seznamuje s mentalitou a problémy civilizovaných lidí. Jeho divoký duch ho vede dál a dál, až se z Conana stane hlavní muž pozvedajícího se povstání proti králi.

Završením Conanovy cesty je usednutí na královský trůn nejmocnějšího království. *„Mrtvý král Numedides ležel u mých nohou a já jsem mu stáhnul ze zakrvácené hlavy královskou korunu, kterou jsem si potom vložil na vlastní hlavu a tím jsem dosáhl nejzazší hranice svého snu."*[65] Conan, přezdívaný Cimmeřan, se stal králem a největším hrdinou Hyborského věku a s jeho jménem jsou spjaty nesčetné legendy. Howard tyto legendy shrnul především do *Nemedijských kronik,* které pojednávají o vzestupu Conana. A jak dále píše Howard ve své knize *Conan,* příběhy z dob, kdy Conan ještě nebyl králem Aquilonie, a vyprávění o tom, jak se jím stal, byly základem celých hrdinských eposů.[66] Howard tak neskrývaně navazuje na dávné hrdinské eposy, které také vyzdvihovaly hrdiny, popisovaly jejich život a oslavovaly jejich výjimečné činy.

Andrzej Sapkowski v podobě Conanovy hrdinské cesty spatřuje analogii s osudy hrdinů z amerických westernových příběhů, ve kterých se mladí a divocí hrdinové po mnoha dobrodružstvích stávají šerify, ochránci zákona. Andrzej Sapkowski ve svém článku *Hrdina naší doby* zařazuje Conana jako typ hrdiny do amerického modelu, jehož základnou je právě *americký western*. Western totiž jako produkt americké masové kultury slouží jako americká náhražka mytologie a obsahuje v sobě archetyp hrdiny westernu, kterým se Howard při tvorbě Conana mohl inspirovat. A tak získání koruny Aquilonie

[64] Poněšický, J.: Fenomén mužství a ženství, s. 33.
[65] Howard, R. E.: Conan, s. 647.
[66] Tamtéž, s. 670.

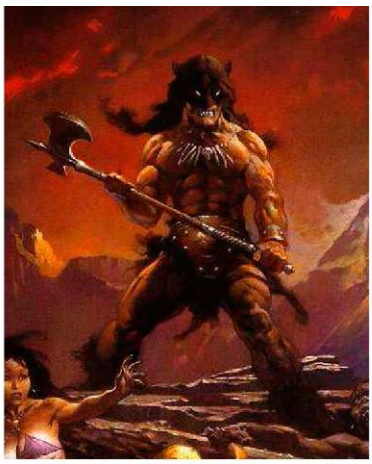
Sapkowski přirovnává k tomu, když si hrdinové westernu připnou na svou hruď hvězdu strážce pořádku a tím dosáhnou svého cíle.[67]

Vnější a vnitřní podoba hrdiny

Tvář a figura

Barbar Conan je prototypem hrdiny ***literatury Meče a magie***[68]. Literatura Meče a magie je jedním velkým hrdinským příběhem, kde hrdina má před sebou vždy nový úkol a nový příběh, ve kterém prokazuje své neuvěřitelné schopnosti, odvahu a sílu. Cimmeřané, jak píše Howard, jsou vysocí, mohutně stavění, tmavovlasí a šedo nebo modroocí.[69] Howard ve svých povídkách Conana popisuje jako černovlasého modrookého cimmerského válečníka, který se vyznačuje mohutnou postavou, velkými svaly a nadlidskou silou. Těmito rysy Conan připomíná řeckého hrdinu Hérakla, který se také vyznačoval mohutnou postavou a nadlidskou silou. Vnější vzhled Howard nezvolil náhodně a pravděpodobně při vytváření Conana čerpal z ***keltské mytologie*** a popisu podoby Keltů. Conan tak se svými černými vlasy a šedýma nebo modrýma očima představuje hrdinu keltského typu. Keltského původu je i jeho jméno, neboť Conan je poangličtěná verze keltského ***jména Conán***, jež se vyskytuje v irské mytologii.[70]

62



63

64

[67] Sapkowski, A.: *Hrdina naší doby,* Časopis Ikarie, 2001, s. 43.
[68] Meč a magie (angl. *Sword and sorcery)* je označení literárního žánru fantasy, které zavedl Fritz Lieber počátkem 60. let 20. století. Jedná se o příběhy zaměřené na děj a napětí a tento žánr je pevně spjat s dílem R. E. Howarda, především pak s dobrodružnými příběhy barbara Conana.
[69] Howard, R.E.: Conan, s. 15.
[70] Převzato z internetového měsíčního periodika 25fps.cz, z článku *Mýtus zvaný Conan.*

Ve vnější podobě hrdiny se odrážejí jeho vnitřní charakterové vlastnosti. Nejcharakterističtějším projevem vnitřních vlastností je řeč těla a výraz tváře. A jako vše v hrdinské fantasy, i Conanovy postoje a mimika jsou nadsazené a často až parodické. Conanovy postoje jsou plné odhodlanosti, síly, výbušnosti, agresivity a neuvěřitelné jistoty. Když stojí na kupě pobitých nepřátel s třímající zakrvácenou sekerou, vypadá jako skála, se kterou nic nepohne, jako dobyvatel, kterému není na zemi rovno. Jeho mohutná svalnatá postava budí již na první pohled bázeň a strach. Svým vzezřením nenechává nikoho ani na chvíli na pochybách, že ať se setká v životě s jakýmkoli nebezpečím, vždy ho překoná. Je jako lev s mohutnými tesáky a ostrými drápy, který soka skolí jednou ranou své mohutné tlapy. I Conanova tvář je plná divoké nadsázky. Conanův výraz tváře je většinou zamračený, přímočarý, zuřivý a nesmlouvavý. Jeho oči planou touhou po boji a jeho ústa vydávají děsivý řev zastrašující vše živé v okolí.

Zbroj a zbraně

65

66

67

Typickými zbraněmi Conana jsou těžké zbraně jako např. obouruční meč a sekery nebo jednoruční meče a šavle, a tyto zbraně jsou někdy tak nadsazeně velké, že by je hrdinové ve skutečnosti mnohdy nemohli ani pozvednout, natož s nimi bojovat. Nepoužívá palice ani kladiva. Nenosí zbroj jako rytíři a oblečen je většinou pouze do kůže. Nosí vysoké kožené boty nebo sandály a bederní roušku, která podtrhuje jeho mužství a má erotizující

funkci. Na hlavě nosí někdy přilbu s rohy zvířat, která podtrhuje jeho divoký vzhled a působí zastrašujícím dojmem.

Typ hrdiny-barbara v odvětvích kultury

68

69

Hrdina Conan, vyskytující se původně pouze v literárních příbězích Howarda a dalších spisovatelů, se postupně uchytil i v jiných odvětvích zábavního průmyslu jako např. v komiksu, filmu nebo deskových a počítačových hrách. Typ postavy jako barbar Conan tedy v zobrazení neuvěřitelně pronikl a v současné době se vyskytuje téměř všude. V jakékoli hře, která se věnuje boji, tak nalezneme mimo jiné právě typ svalnatého a spoře oděného barbara s velkou zbraní. Postava barbara se stala popkulturní ikonou a v dnešní době se s tímto typem postavy setkal přímo či nepřímo snad každý. Jako příklad nám může posloužit např. ***desková hra*** *Aréna,* ***počítačové hra*** *Diablo* nebo RPG online hra *Age of Conan: Hyborian Adventures* (Věk Conana: Hyborianská dobrodružství). Ve výtvarném umění se typ postavy barbara nejvíce vyprofilovala v ilustracích ke knihám a v komiksech. V ***komiksové podobě*** se Conan poprvé objevil počátkem 70. let zásluhou komiksového vydavatelství Marvel Comics[71] a brzy se postava Conana stala velice úspěšnou. Tvůrcem ilustrací k Marvelovským komiksům je např. americký ilustrátor *John Buscema,* který svým nadáním a charakteristickým stylem výrazně přispěl ke komiksovému úspěchu Conana. Dalším významným ilustrátorem zabývajícím se postavou Conana je např. Frank Frazetta, Boris Vallejo a další. Ve ***filmovém zpracování*** je postava Conana neoddělitelně

[71] Marvel Comics je americké komiksové vydavatelství založené v roce 1939 vydavatelem Martinem Goodmanem.

spojena s kulturistou a hercem Arnoldem Schwarzeneggerem (filmy Conan Barbar, Conan Ničitel a další).

Závěrečné zamyšlení nad Conanem

Hlavním motivem Howardových příběhů je ***střet Conana s civilizací***, jinak řečeno střet přírody s civilizací. Conan přichází z divokých severských krajů obydlených barbarskými kmeny do civilizovaných království, jejichž obyvatelé na něj pohlíží jako na cizince nejen proto, jak vypadá, ale také proto, jakou má povahu a co dělá. Jeho vzhled je burcující, „zvířecí" a civilizované lidi zahalené v šatech děsí jeho téměř úplná nahota. Jeho povaha je přímá, svobodná, jednoduchá, rebelská a divoká a neslučuje se s uvažováním civilizovaných lidí, které je plné intrik a nástrah. Jeho odvážné činy mnohonásobně svou obtížností převyšují činy ostatních lidí, kteří se strachují o svůj život dnem i nocí. Conan jedná přímočaře, neváhá a nebojí se konat. To, že Conan preferuje jednoduchá řešení, ale neznamená, že by byl hloupý a omezený. Právě naopak. Jeho animální instinkty mu pomáhají přežít v džungli i u královského dvora. *„Svým nekomplikovaným, přímočarým myšlením preferujícím jednoduchá řešení, pojetím cti i dodržováním vlastního morálního kodexu vysoce převyšuje své „civilizované" protivníky, kteří se nezdráhají využít jakékoli špatnosti, aby dosáhli svého. "*[11]

Conan tak ztělesňuje čistou divokost a nespoutanost a svou přirozeností ostatní lidi někdy až děsí. *„Ten vidí v Conanovi barbara s krvavýma rukama a ztvrdlými patami, který přitáhl odkudsi ze severu, aby znásilnil civilizované království."*[73] Vnímají ho jako nebezpečného a nevychovaného divocha, který s sebou přináší anarchii a chaos, když nerespektuje vyumělkované zákony společnosti a vysmívá se jejím bezduchým příkazům. Conan ale i přes svůj barbarský původ není nespoutaný živel bez hranic a řídí se vlastními zákony a pravidly. Jeho hlavní zásadou je ***zákon síly***. O tomto zákonu píše např. Jack London ve svých knihách *Bílý tesák* nebo *Volání divočiny*. Hovoří o něm ve své evoluční teorii i Charles Darwin. Podle tohoto přirozeného zákona vítězí jen ten nejsilnější. Takový člověk musí tuto sílu, toto právo na život prokázat. A postava Conana v sobě tuto sílu má, neboť zabíjí své protivníky čestně svými

[72] Fajkus, M.: Conan v literatuře. Časopis Pevnost, 2008, neočíslováno.
[73] Howard, R. E.: Conan, s. 643.

fyzickými schopnostmi a tím jasně prokazuje, že má právo existovat dál. Nepoužívá zákeřné a podlé způsoby boje (otrávení jedem, dýkou do zad atd.), které používají slabí civilizovaní lidé. I když byl Conan v mládí žoldákem, zlodějem a rváčem, vzdy se ridil přímým zákonem „silnější přežije" a světem chodil s hlavou vzpřímenou a s čistým svědomím. Conan pochopil nevyhnutelnost tohoto pradávného zákona, a symbolizuje tak člověka uvědomujícího si význam mytologie války, jak o tom hovoří Joseph Campbell v své knize *Mýty*. *"Pouze národy, kmeny a lidé odkojení mytologií války mohou přežít a předat tak svou životodárnou nauku svému potomstvu."*[74]

Conan jako ztělesnění přírody přichází do civilizace, aby zničil její nastávající řád, útočí na ni svou zdravou přirozenou silou, ***podmaňuje si ji, přemáhá ji*** a sráží k zemi do prachu ke svým nohám. *„Nejpyšnější ze všech, zářící jako měsíc mezi hvězdami, bylo království Aquilonské, vládnoucí suverénně zasněnému západu. Sem přišel Conan, zvaný Cimmeřan, černovlasý a zachmuřený, s mečem v pěsti, zloděj pobuda a rváč, který choval v srdci velké smutky, sny a radosti, aby srazil zářící trůny světa pod podrážky svých zaprášených sandálů."*[75]

Svým odlišným přístupem k životu, nabitými zkušenostmi i odlišným pohledem na otázky morálky a etiky ***nastoluje nový řád - etiku přirozenosti***. Celým svým vzezřením poukazuje na zkaženou tvář civilizace, a vlastně jí tak nastavuje zrcadlo, pomocí kterého se může rozpomenout na zapomenuté nebo potlačené pravdy. Přestože tedy Conan přichází do civilizace jako barbar, ztělesňující chaos (nerespektuje zákony civilizace), ***je lepší než vyspělá civilizace,*** která je sice nepostradatelná, ale která je umělá a zákeřná. Postava Conana je vybudována na paradoxech, které se ale vzájemně doplňují a poskytují čtenáři impulsy pro vlastní zamyšlení nad pojetím dobra a zla. Tímto motivem se Conan podobá tzv. ***„nevinným hrdinům"*** preromantismu. Tento typ hrdinů vznikl v preromantismu, ale základ mu položily již objevné plavby, při kterých se civilizovaný svět setkal poprvé s indiány a jejich, v porovnání s civilizovaným světem, primitivním způsobem života. Jestliže pro Řeky byli barbaři všichni, kdo nemluvili řecky, a lidé ve středověku považovali za barbary všechny pohany, kteří nevyznávali křesťanství, preromantismus si

[74] Campbell, J.: Mýty, s. 187.
[75] Howard, R.E.: s. 17.

barbary zidealizoval a vytvořil z nich ideální vzor člověka hodný následování. Jako příklad nám může posloužit např. Jean Jacques Rousseau se svou filosofií přirozenosti, kterou rozpracoval např. ve své knize *Emil, čili o výchově*. Rousseau říká, že člověk je od přírody dobrý a nezkažený a společnost ho kazí (uvědomuje si ale nutnost existence společnosti). Dalším příkladem je např. preromantický epos *Atala,* jehož autorem je Francois René de Chateaubriand. Tragický milostný příběh vypráví o křesťanské dívce Atale a indiánovi Šaktovi. Indián Šakta (divoch) nezkažený civilizací se střetává s civilizovaným světem, s civilizovaným člověkem v podobě křesťanské dívky Ataly. Indián Šakti ale z tohoto střetu vychází lépe a jeho etika přirozenosti je vnímána jako lepší než etika společenská, civilizační. Vyhrává příroda, prostý člověk a volnost; prohrává civilizace, racionální člověk a řád.

Robert Erwin Howard vytvořil postavu velice komplikovanou a zajímavou, která je svým pojetím stále aktuální a podnětná. Howard před nás klade důležité otázky týkající se etiky, pojetí dobra a zla, vztahu k přírodě a vlastnímu životu atd., které se dotýkají nejen současné přetechnizované společnosti odtržené od přírody, ale konkrétně i osobnosti každého z nás. Barbar Conan se tak stal něčím víc než jen literární postavou, stal se ideálem, snem i vzorem, který lidi fascinuje a přitahuje i dnes, sedmdesát let od jeho vzniku.

2 RYTÍŘ SPARHAWK ANEB RYTIŘ S OBĚTAVÝM SRDCEM

Rytíř

Rytíř je hrdina-válečník typický svou vytrvalostí a houževnatostí a narozdíl od barbara není tak divoký a nespoutaný. V boji je čestný a vyrovnaný. Typická je pro něj vysoká, štíhlá a šlachovitá postava. Rytíř je většinou pohledný a mladý, může ale mít na těle charakteristické jizvy. Nosí zbroj, používá štít a bojuje ušlechtilými zbraněmi, většinou meči. Rytíř skrývá svou pravou identitu narozdíl od barbara, který to nedělá.

Historie Sparhawka

Postavu rytíře Sparhawka vytvořil americký spisovatel ***David Eddings*** (*1931). Nejprve psal romány ze současnosti, ale později se zaměřil na fantasy. V sérii knih nazvané „Elenium", skládající se ze tří knih[76], vystupuje hlavní hrdina, rytíř sir Sparhawk. Eddings při tvorbě postavy zcela jistě vycházel z mytologické podoby rytíře, neboť hrdina Sparhawk působí jako prototyp ideálního rytíře.

Sparhawkův svět

Svět rytíře Sparhawka se nejvíce podobá našemu ***středověku***. Svět Eósie vychází z obvyklého středověkého typu, který však autor upravil a obohatil vlastními nápady. Setkáváme se zde s rytířskými kulty, jejichž rytíři slouží oddaně králi nebo královně. Velký vliv na uspořádání společnosti má také církev, která je ve světě Eddingse vylíčena ne vždy v dobrém světle. Stejně tak ale nachází nešvary i u představitelů světské moci. V Eddingsově světě se rozkládají království jako např. Cammoria, Lamorkand, Zemoch, Elenia, přičemž některá z nich jsou vyspělými královstvími a jiná spíše kmenovými společnostmi. Při popisu světa a různých národů však nejde Eddings příliš do hloubky a často sklouzává ke schematizaci.

[76] Diamantový trůn (1989), Rubínový rytíř (1990) a Safírová růže (1991).

Sparhawkův příběh

Sir Sparhawk je členem rytířského řádu Pandionských rytířů a je nejbližším a nejvěrnějším ochráncem královny Ehlany, které věrně slouží. Během svého rytířského výcviku se nejenže vycvičil na dokonalého bojovníka, ale seznámil se i s magií. Vyznačuje se tedy nejen svými výjimečnými válečnickými schopnostmi, rozvahou, důvtipem a houževnatostí, ale také magickými schopnostmi (částečně dokáží číst myšlenky).

Sparhawkův příběh začíná ve chvíli, kdy se po desetiletém vyhnanství vrací do své rodné vlasti Cimmurie, kde vládne mladá královna Ehlana. Důležitým rysem příběhu je tedy motiv ***vyhnanství a vykořenění***. Sparhawk se stal pro některé lidi v jeho rodné zemi nepohodlným, neboť jim překážel při osnování spikleneckých plánů proti královně, a proto ho pod záminkou služby v cizí zemi vyhnali z vlasti. Motiv vyhnanství hraje významnou roli např. ve španělském hrdinském eposu ze 12. století, v *Písni o Cidovi,* která vypráví příběh o šlechtici, který byl svým králem neprávem poslán do vyhnanství, ale když se vyznamenal v boji proti Maurům, směl se do vlasti vrátit. Vrací se právě ve chvíli, kdy političtí nepřátelé královny stanuli na prahu královského trůnu s úmyslem zabít královnu a uchvátit královskou korunu.

Hned po návratu se tedy Sparhawk znovu ujímá funkce hlavního ochránce trůnu, neboť jako rytíř přísahal věrnost královně a složil slib, že pokud se královna dostane do nebezpečí, bude ji ochraňovat. V Eddingsově knize se tak setkáváme s prastarým motivem, který se objevuje např. ve středověké rytířské epice nebo pohádkách. Tímto motivem je ***ohrožená královna (nebo princezna), kterou zachraňuje statečný rytíř***. Ve všech těchto zdrojích se vyskytuje princezna nebo královna, která má svého vyvoleného muže, a to nejčastěji právě nějakého rytíře. Hlavním úkolem takového rytíře je ochránit svou paní před vzniklým nebezpečím, a to i za cenu vlastního života. Hlavním motivem celého příběhu je tedy ***služba*** vysoce postavenému člověku, od které se odvíjí veškerý děj (zde vidíme základní rozdíl mezi postavou Sparhawka, který slouží někomu jinému, a Conana, který je svobodný a slouží pouze sám sobě).

Postava Sparhawka se s mytickou podobou rytíře shoduje i ***v pojetí lásky rytíře k ženě, která je nenaplněná***. Sparhawk je plně oddaný své

královně a udělal by cokoli, aby ji zachránil. Oddanost plynoucí z rytířského slibu se zde snoubí s nenaplněnou láskou, kterou Sparhawk ke královně cítí již od prvního okamžiku, kdy ji spatřil. Královna Ehlana je prototypem dokonalé královny: je mladá a velice krásná, inteligentní, morálně zásadová a čestná. Nepohání ho tedy jen rytířská čest, která mu nedovolí zapochybovat o svém poslání, ale také zcela lidský cit, jako je láska.

Charakteristickým motivem je také ***povaha nebezpečí, které královnu ohrožuje***, a tím je nevyléčitelná nemoc. Svými nepřáteli byla otrávena a mocní lidé obdaření magickou mocí ji zakleli do skleněného kvádru, ve kterém se působení jedu zpomalilo, a poskytlo tak královniným ochráncům čas na to, aby nalezli lék a zachránili ji. Eddings při použití tohoto motivu vycházel pravděpodobně z artušovských legend, ve kterých se také setkáváme s magií, nevyléčitelnými nemocemi a lektvary, jejichž magická moc je obrovská. Jako příklad můžeme uvést tragický příběh Tristana a Isoldy, ve kterém se Tristan omylem napije lektvaru lásky a zamiluje se do Isoldy.

Po zjištění situace se Sparhawk se svou družinkou, kterou tvoří jeho blízcí přátelé rytíři a panoš, ***vydává do světa***, aby našel lék pro tu, které slouží a které zasvětil svůj život. Lékem ale není nic menšího než dávno ztracený a magický artefakt-krystal zvaný Bhelliom, který je opředen mnoha legendami. Setkáváme se tak s dalším typickým rytířským motivem, kterým je ***rytířova dlouhá a namáhavá cesta za splněním úkolu***. Sparhawk se vydává na dalekou cestu a během ní musí čelit mnohým nebezpečím a nástrahám. Na rozdíl od Conana, který nebezpečí vyhledává, u Sparhawka je tomu naopak a ***nebezpečí přichází k němu***. Po cestě ho tak cíleně přepadávají najmutí žoldáci, zdivočelé kmeny lidí, kteří zabíjejí kvůli jídlu a vybavení atd.

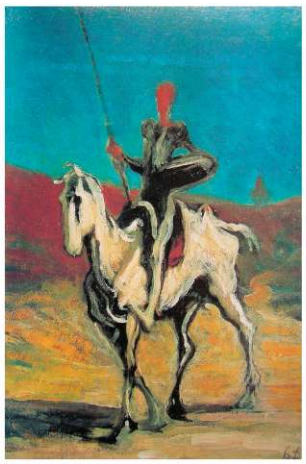
Završením Sparhawkovy cesty je získání mocného artefaktu, kterým zachraňuje královnin život a tím i své království. Splnil tak svůj úkol rytíře, který za cenu nevýslovného strádání zachrání královnu a dodrží svůj rytířský slib. Sparhawk je tedy prototypem ideálního rytíře a svou podobou se tak velice přibližuje k hrdinům-rytířům, o kterých se dočítáme v pohádkách, rytířské středověké epice a dalších pramenech.

Vnější a vnitřní podoba

Rytíř Sparhawk se mnoha rysy podobá Donu Quijotovi a je otázka, zda se Eddings při vytváření svého rytíře touto postavou skutečně inspiroval, nebo zda tato podobnost vyplývá spíše z obecné podoby rytíře, která vychází z historie a podléhá určitému schématu. Podobnost těchto dvou postav je však skutečně velká: Sparhawk a Don Quijote jsou si podobní *věkem* (oběma je přibližně padesát let), *vnějším vzhledem* (hubená, vysoká a šlachovitá postava), *zbrojí zděděnou po předcích, koněm* (oba mají starého a ošklivého koně), *panošem* (oba mají svého panoše, kterým je vesnický jednoduchý člověk s dobrým srdcem) a v neposlední řadě *láskou k ženě, kterou nemohou mít* (Sparhawk miluje královnu a Don Quijote vysněnou Dulcineu).

Tvář a figura

70



71

72

Rytíři jsou většinou vysocí, štíhlí a často velmi krásní. Obvykle mají dlouhé vlasy, vousy a četné jizvy na těle, svědčící o účasti v mnoha bitvách. Vousy dělají z rytířů opravdové muže, zocelené krušným a náročným životem. Vnější vzhled svědčí o jejich vnitřních vlastnostech, kterými jsou vytrvalost, houževnatost, oduševnělost, urozenost, odevzdanost vyšším cílům při konání dobra. Tváří se většinou klidně, vyrovnaně a zamyšleně, často jako by byli duchem jinde, v krajinách svých ideálů, v jejichž jménu slouží. Z jejich postojů je cítit dlouholetá zkušenost jak na poli válečném, tak společenském, neboť rytíři se často pohybují v přítomnosti králů a dalších vysoce postavených lidí, a jejich vystupování a chování tedy podléhá určité

společenské etiketě. Eddings Sparhawka popisuje jako velkého postaršího muže, jehož velikost spíše než ve svalstvu spočívala v mohutných těžkých kostech a provazcovitých šlachách. Vlasy má černé a hrubé a kdysi mu někdo zlomil nos. Po těle má velké bolavé jizvy a půltucet drobných neduhů a chorob.[77]

Zbroj a zbraně

73

74

75

Typickými zbraněmi rytíře jsou obouruční meč, jednoruční meč a kopí. Nepoužívají sekery, palice ani kladiva. Téměř vždy jsou oblečeni v kompletní zbroji. Zbroj je chrání před zraněními, a rytíři tak mohou déle odolávat nepříteli. Zde se uplatňuje jejich vytrvalost a houževnatá postava. Používají štít, na kterém je často vyobrazen jejich rodový erb nebo erb symbolizující jejich příslušnost k určitému rytířskému řádu. Rytíř Sparhawk je postarší zkušený rytíř, nositel dědičného titulu a odznak jeho rodu se skví na jeho zbroji. *„Na tomto stojanu byla kompletní zbroj svítící černým smaltem. Vedle byl o zeď opřen velký černý štít se znakem jeho rodu; do přední části byl stříbrem vytepán jestřáb s rozepjatými křídly a s šípem v pařátech."*[78] Rytíř má také svého koně, který ho činí pohyblivým a umožňuje mu rychlé přesuny za vzdálenými úkoly. Sparhawk má koně jménem Faran, který je starý, ošklivý a zlomyslný a v ostatních lidech vzbuzuje opovržení a posměch.

[77] Eddings, D.: Diamantový trůn, s. 9.
[78] Eddings, D.: Diamantový trůn, s. 17.

Typ hrdiny-rytíře v odvětvích kultury

Rytíř jako typ hrdiny se vyskytuje stejně jako barbar v dnešní době téměř všude. Nalezneme ho nejen ve fantasy literatuře, ale nezastupitelnou úlohu hraje v mnoha deskových nebo počítačových hrách, filmový průmysl si vypůjčuje rytířská témata do svých filmů (Král Artuš, Poslední rytíř,...) atd. Postava rytíře se nachází např. v deskové hře *Města a rytíři*. Rytíř se vyskytuje také v online počítačové hře *World of Warcraft*, ve které může člověk hrát za svatého rytíře-paladina, mít nádhernou zbroj a válečného koně.

76

77

Závěrečné zamyšlení nad Sparhawkem

Hlavním motivem Eddingsovi knihy je ***hledání ideálu***. To je velice aktuální motiv, neboť lidé hledající smysl života a snažící se dát mu určité směřování také hledají nějaký ideál, nějaký cíl, za kterým by šli a který by je naplňoval a činil šťastnými. I přes velkou podobnost postavy Sparhawka s mýtickou podobou rytíře je ale Sparhawk hrdinou-rytířem spíše plochým. Jako příklad na porovnání si můžeme vzít např. rytíře Lancelota, který je sice také klasický rytíř s rytířskými ctnosti a vynikajícími válečnickými schopnostmi, ale i přesto dělá chyby a stává se tak lidským hrdinou. I když je prvním rytířem krále Artuše, kvůli lásce ho zrazuje. Není tedy prototypem zcela dokonalého hrdiny, který nikdy nechybuje, který je vždy slušný a který nepodléhá lidským pocitům. Sparhawk tohoto dokonalého rytíře v mnohém připomíná a působí proto spíše odtažitě a suchopárně. Přestože Sparhawk rytíře v mnohém kopíruje, nedosahuje zcela jeho kvalit.

3 RUDÁ SONJA ANEB ĎÁBEL S MEČEM TOUŽÍCÍ PO POMSTĚ

Šermíř-mistr zbraně

Tento typ postavy je spíše ženskou variantou, ale spadají do něj samozřejmě i mužští hrdinové. Šermíř-mistr zbraně je hrdina-válečník, který je typický svou zručností v ovládání různých zbraní. Jeho síla spočívá v perfektním ovládání zbraně, většinou meče, pomocí které se stává téměř neporazitelný. Často šermíři bojují se dvěma zbraněmi. Není tak fyzicky zdatný jako např. barbar. Je štíhlý, spíše menšího vzrůstu a velice obratný. Jeho rysem je také zjemnělost, která souvisí s perfektním ovládáním zbraně; je mistr meče, dalo by se říci umělec, ne divoký barbar používající hrubou sílu. Nepoužívá zbroj nebo jen v malé míře a oblečením se přibližuje barbarovi.

Historie Rudé Sonji

Rudá Sonja je prototypem ženské postavy hrdinské fantasy. Také vzešla z pera ***R. E. Howarda*****,** který ji zasadil do stejného světa jako barbara Conana, do dávnověku nazývaného dobou Hyborskou. Poprvé se objevila v povídce nazvané *„The Shadow of the Vulture"* (Stín supa) v magazínu Magic Carpet Magazine v roce 1934. V některých Howardových povídkách se tak Conan a Rudá Sonja setkávají, aby spolu prožili různá dobrodružství. Později postavu Rudé Sonji využila společnost *Marcel Comic* ve svých komiksech.

Příběh Rudé Soni (příběh filmu Rudá Sonja)

Mladá dívka Rudá Sonja je umístěna do krutého světa plného násilí. Poklidně žije se svou rodinou v divokých stepích západní Hyrkánie pouze do chvíle, kdy ji navštíví zlá královna Gedren, která si Rudou Sonju pravděpodobně již dříve vyhlédla jako svou budoucí společnici. Rudá Sonja totiž oplývá nadlidskou krásou a svými zrzavými vlasy se výrazně odlišuje od ostatních lidí. Důležitým motivem příběhu je tedy Sonjin ***výjimečný vzhled*****,** který předznamenává pozdější směřování hrdinky, a Howard ho jistě nezvolil náhodně.

Královna Gedren touží získat magický talisman, kterým by ovládla celý svět a Rudé Sonje nabízí místo po svém boku vládkyně světa. Sonja je tak

postavena před rozhodující volbu, která ovlivní celý její další život. Objevuje se zde stejný motiv rozhodnutí, který nacházíme např. u řeckého hrdiny Hérakla nebo v mnoha pohádkách, ve kterých jsou princové často postaveni před volbu vybrat si blyštivý a zářivý poklad, který se ale okamžitě po jejich přijetí změní v klubko hadů, nebo zvolit obtížnější cestu a vydat se vstříc nebezpečí, a zachránit tak někomu život, popřípadě celé království. Rudá Sonja volí dobro, staví se proti vůli královny a nabídku s opovržením odmítá. Jelikož se však Sonja postavila mocné a zákeřné královně, odmítavé rozhodnutí nezůstává bez následků a ***přichází tvrdý trest***. Vojáci královny zabijí celou její rodinu, vypálí jejich dům a Sonju připraví o počestnost.

Zubožená a plná nenávisti Sonja přísahá, že se pomstí a že se jí již nikdy nebude moci dotknout žádný muž. Objevuje se zde tedy důležitý motiv a tím je ***negativní vztah k mužům***. V této chvíli k ní přichází anděl v podobě ženy a zvěstuje ji brzkou pomstu. Duch jí říká: *„Na své cestě za spravedlností a mstou budeš potřebovat velkou sílu a tvůj meč musí být na světě nejmocnější. Dávám ti tu sílu."*[79] Poté se duch dotkne mečem hlavy Rudé Sonji a zmizí. Sonja se tak stává vyvolenou hrdinkou, která má nadlidské schopnosti a je předurčena vykonat mnoho velkých činů a na konci zachránit svět.

Rudá Sonja tedy odchází ze zničeného domova s cílem nalézt pravdu a vykonat mstu za bezpráví, které bylo na ni a její rodině spácháno. Hlavním motivem její cesty je tedy ***pomsta ve jménu spravedlnosti***. Setkáváme se tak u hrdinky s charakteristickými rysy muže, který častěji než ženy řeší problémy agresivním chováním. Jan Poněšický ve své knize *Fenomén mužství a ženství* píše, že agrese ve své zkulturněné podobě slouží k boji proti útlaku, nespravedlnosti, k bránění se proti omezování svobod a ponižování, což vyvolává spravedlivý hněv a zlost. Agrese tedy slouží k sebeprosazení, ve kterém mají muži během svého vývoje zřetelnou výhodu vůči ženám, jež potlačují agresi převážně z důvodů udržení harmonických vztahů v důsledku svého vývoje, výchovy, patriarchátu atd.[80] Rudá Sonja ani na chvíli nezaváhá a neohroženě se vydá do světa naplnit svůj osud.

[79] Převzato z filmu Rudá Sonja: režie Richard Fleischer, 1985.
[80] Poněšický, J.: Fenomén mužství a ženství, s. 93-94.

U starého mistra se ***naučí šermířskému umění***, a jelikož je obdařena nadpřirozenými schopnostmi, stává se z ní nepřemožitelná bojovnice s mečem, mistr nad mistry, kterému není na světě rovno. Svými válečnickými schopnostmi se tak vyrovnala mužům, ne-li je dokonce překonala. Když se totiž během své dobrodružné cesty setkává s mocným válečníkem, který se pyšní tím, že ani jednou neprohrál v souboji muže proti muži, nejenže souboj s ním přežije, ale dokonce ho porazí. ***Žena poráží muže***, který je najednou v porovnání s ní slabý a neohrabaný, který je ponížen, potupen a ztrácí svou vůdčí pozici ve skupině. Jasně zde cítíme ***motiv emancipace žen***, který je velice aktuální.

Během své cesty se setkává s válečníkem Kalidorem, který jí vypráví o smrti její sestry, která byla zabita vojáky královny Gedren, a Rudá Sonja okamžitě vyráží na cestu za pomstou. Hrdina Kalidor jí nabízí pomoc, ale Sonja nenávidí muže a pomoc odmítá. Kalidor je jí však neustále v patách a nakonec společně prožijí řadu dobrodružství a společně se jim podaří zastavit zlou královnu. Promění se tak i Sonjin vztah k mužům, neboť na konci se do Kalidora zamiluje.

Završením Sonjiny cesty je ***vítězství nad zlou královnou a záchrana celého světa***. Její pouť za pravdou a mstou se stala v Hyborském království legendou.

Vnější a vnitřní podoba hrdiny

Tvář a figura

78

79

Rudá Sonja představuje typ hrdinky fyzicky zdatné, neohrožené a výjimečně krásné, přičemž právě krása hraje v celkovém pojetí postavy nejdůležitější roli. Hrdinka je vždy krásná, i když v ruce drží useknutou hlavu muže a tělo má potřísněné krví. Má velice štíhlou postavu, která je pružná a atletická. Její postoje jsou ženský svůdné a elegantní. Nejvíce Sonju charakterizují její vlasy, které jsou dlouhé a zářivě oranžové. Tento rys malíři na svých obrazech velice vyzdvihují, a člověk tak na první pohled pozná, o koho se jedná. Ve tváři je hrdinka krásná a sebejistá. Nemáme před sebou ženu křehkou a bojácnou, ale bojovnici, která je sebejistá a neústupná ve svém rozhodnutí jít za svým cílem.

Zbroj a zbraně

80

81

82

Ze zbraní používají šermíři nejčastěji dlouhý meč, krátký meč nebo šavli. Často používají dva meče, neboť jejich mistrovská dovednost v zacházení s meči jim umožňuje ovládat dvě zbraně najednou. Nepoužívají sekery, kladiva ani kopí. Rudá Sonja bojuje nejčastěji mečem. Šermíři nepoužívají klasickou kovovou zbroj a štíty jako rytíři, ale často jsou oblečeni v kožené zbroji, která jim zajišťuje lepší pohyblivost a obratnost. I Rudá Sonja nenosí brnění, ale spíše elegantní koženou mini-zbroj, která ještě navíc podtrhuje její sex-appeal.

V původním podání postavy od Howarda nebyla Rudá Sonja oblečena jen do kovových bikin, ale měla na sobě normální košili, kalhoty a plášť. Až

později z ní komiksoví a filmoví tvůrci udělali nahotinku poletující po světě jen v lesklém a dozajista chladivě nepříjemném spodním prádle z kovu.

Postava hrdiny-šermíře v odvětvích kultury

Typ hrdiny šermíře je v kultuře zastoupen velkým množstvím postav. Známým hrdinou-šermířem je např. Sapkowského *Zaklínač,* který bojuje dvěmi zbraněmi. Sapkowského povídky byly nejen zfilmovány do televizního seriálu, ale nedávno vyšla i počítačová hra *The Witcher-Zaklínač*. Rudá Sonja se výrazně prosadila ve filmové podobě. Roku 1985 režisér Richard Fleisher natočil ***film Rudá Sonja*****,** ale ten propadl jak u kritiky, tak u divácského publika. Tvůrci filmu sice vycházeli při výběru postav z literární předlohy R. E. Howarda, ale celkově film upravili podle svých potřeb a ve výsledku tak film selhal především kvůli hereckým výkonům, scénáři a kameře. Rudá Sonja se objevila nejen ve filmu ale i v ***televizním seriálu*** *Conan,* kde ji hrála Angelica Bridges. V roce 2009 by měl do kin přijít nový film nazvaný *Red Sonja*. Postava Rudé Sonji se od 70. let objevuje také v ***komiksovém zpracování*****,** které vydává především vydavatelství Marvel. Jedním z ilustrátorů, kteří se věnují ilustracím komiksů s Rudou Sonjou, je např. Frank Thorn, jehož styl je uvolněný a dynamický. Postava Rudé Sonji se objevila v několika ***povídkách*** od Davida C. Smitha a Richarda L. Tierneyho, které ilustroval Boris Vallejo.

83

84

Závěrečné zamyšlení nad hrdinou

Postava Rudé Sonji nastoluje velice aktuální a podnětné otázky. Jedním z nejdůležitějších motivů celého příběhu je ***feminizace - emancipace žen a s ním související vyrovnávání se žen mužům***. Rudá Sonja se svou silou a

odvahou zcela podobá mužům. Dalším motivem je ***střet patriarchálního světa***. Zajímavý je například motiv temné královny. Proč je právě temná královna? Proč proti Rudé Sonje stojí královna a ne král? Proč žena likviduje ženu? Tento motiv pravděpodobně symbolizuje temné hlubiny ženství a pradávné matriarchální kmenové uspořádání a oslovuje něco hluboko uvnitř nás, co je skryto.

Toto společenské uspořádaní, ve kterém vládnou ženy a i bohové se zjevují v ženské podobě, připomíná matriarchální uspořádání společnosti bájných amazonek, které vládly mužům a ponechávaly jim jen minimální práva. Královna Gedren má okolo sebe skoro samé muže, kterým poroučí a kteří bez jejích svolení neudělají nic. Převažující moc žen nad muži se projevuje nejen v postavě Rudé Sonji, která poráží i ty nejsilnější bojovníky, v postavě královny, která pevnou rukou ovládá své vojáky, v ženské bohyni, která se na začátku příběhu zjevila Rudé Sonje, ale také v magickém artefaktu, kterým chce královna ovládnout svět. Tohoto artefaktu se totiž mohou dotknout pouze ženy. Když se ho totiž dotkne muž, artefakt ho pohltí a tím zabije. Svět Rudé Sonji ve filmovém podání je tedy velice matriarchální a tomuto zákonu se podřizuje téměř vše. Mužskou protiváhou ženského principu je ale válečník Kalidor, který nejenže v souboji se Sonjou neprohraje, ale ještě v ní postupem času rozpustí svou osobností nenávist k mužům. Matriarchální a patriarchální princip se tedy postupně vyrovnává a obnovuje řád světa.

V. HRDINOVÉ A HRDINSKÁ FANTASY VE VÝTVARNÉM UMĚNÍ

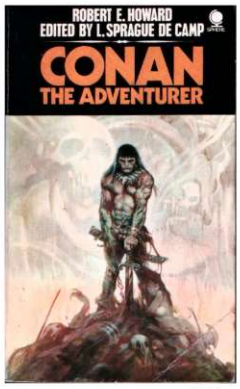
Fantasy ve vlastním slova smyslu tvoří jen málokterý z malířů. U většiny z nich se v tvorbě objevují témata ze science-fiction, hororu, mýtů a legend dávnověku a všechna tato témata se mezi sebou volně prolínají. Málokterý z autorů má tedy jasně vymezené hranice tvorby, a tak i autoři, kteří se zabývají hrdinskou fantasy, čerpají inspiraci i v dalších odvětvích fantastiky. Jasně jsem tedy cítila, že najít umělce, kteří by se věnovali pouze hrdinskému fantasy, se mi nepodaří.

Snažila jsem se tedy najít takové umělce, kteří se hrdinské fantasy dlouhodoběji věnovali a svým dílem významněji přispěli k rozvoji, proslavení a zpopularizování hrdinské fantasy. Dále jsem se snažila vybrat takové umělce, kteří by se ve své tvorbě zabývali některým ze tří typů hrdinů, které rozebírám ve své práci - silný válečník-barbar, neohrožená žena-šermířka a rytíř sloužící věrně ostatním. Postupně mi pomocí těchto vodítek z velkého množství jmen vykrystalizovalo několik autorů, kteří ve své tvorbě pracují s těmito typy hrdinů. Jsou to umělci ***Boris Vallejo***, ***Frank Frazetta*** *a* ***Luis Royo*** (silní hrdinové a ženské hrdinky), a ***Keith Parkinsohn*** (rytíři).

1 SVALNATÍ BARBAŘI A DOKONALÉ HRDINKY

1.1 FRANK FRAZETTA

Frank Frazetta (*1928) je americký malíř, který je dnes považován za legendu mezi výtvarníky a ilustrátory zabývajícími se žánrem fantasy. Je jeden z nejznámějších a nejvlivnějších fantasy a science-fiction ilustrátorů, jehož styl je často napodobován a kopírován mladšími autory. Stal se vzorem nastupující generace fantasy a sci-fi malířů a inspiraci z jeho díla čerpá např. i Boris Vallejo. Stejně jako ostatní výtvarníci, i Frank Frazetta námětově čerpá z mnoha žánrů a jeho tvorba se zaměřuje na dobrodružné ilustrace. Velká část jeho prací ale spadá konkrétně do subžánru hrdinské fantasy, kterou svými ilustracemi významně proslavil.



85

86

Narodil se v Brooklynu v New Yorku a od útlého věku prokazoval výjimečné výtvarné nadání. Již na základní škole byl oceněn za svou výjimečnou práci „medailí za umění". Od patnácti let střídavě pracoval jako kreslíř u různých společností vydávajících komiksy, ale první skutečný úspěch přišel v roce 1952, kdy vydal svůj první komiks nazvaný Thun'da, jehož hlavním hrdinou byla postava podobná Tarzanovi. Slavným se ale stal Frazetta díky knižním obálkám, které ilustroval. Přibližně v letech 1963-1965 ho společnost Ace Paperback požádala, aby vytvořil ilustrace obálek k sérii knih o ***Conanovi od E. R. Howarda***. Když pak byly knihy uvedeny na trh, staly se nejprodávanější sérií v historii a prodalo se jich přes 10 milionů kusů. Ke Conanovi se Frazetta vrátil v letech 1966-1967, kdy se chystalo druhé vydání Howardovy série, a i tentokrát měly jeho ilustrace velký úspěch. Frazetta se věnoval mnoha projektům a svým dílem se zapsal do historie moderních ilustrátorů fantasy knih.[81]

Hlavním námětem obrazů Franka Frazetty je figura, která se objevuje téměř na všech jeho obrazech. Během své tvůrčí dráhy pracoval při vytváření ilustrací s mnoha různými výtvarnými technikami jako např. inkoustem, tužkou, akvarelem, ale nejvíce se proslavil klasickou technikou olejomalby.

1.2 BORIS VALLEJO

Boris Vallejo (*1941) je v dnešní době jedním z nejznámějších a nejúspěšnějších fantasy malířů současnosti a je nazýván „nekorunovaným králem fantasy". Narodil se v Limě (Peru) a již brzy se u něj projevil

[81] Převzato a zkráceno z autorovy oficiální stránky: www.frankfrazetta.com.

výjimečný výtvarný talent. V 16 letech dokonce dostává nabídku studia ve Florenci, ale tu odmítá. Jeho zájem leží někde jinde, a tak ve 23 letech odlétá do New Yorku, centra umění. V 70. letech objevuje fantasy umění a to ho od první chvíle učaruje. Nachází v něm svobodu pro výtvarné vyjádření a uplatnění své obliby v zobrazování lidského těla. V 80. letech již ilustruje řadu známých knih a jeho ilustrace Tarzana a Conana zná téměř každý. V současnosti Vallejo dále pracuje na mnoha ilustracích, ale zaměřuje se např. i na fotografování. Kromě klasických ilustrací, jako např. ke Conanovi, v jeho tvorbě najdeme postavu Tarzana, témata ze sci-fi, Star Treku a Hvězdných válek, obrazy komiksových superhrdinů, řecké mýty a mnoho dalších témat.[82]

87

88

Hlavním motivem jeho obrazů je bezesporu lidská figura, a to mužská i ženská. Ta je téměř vždy ústředním motivem jeho obrazů. Nejčastěji se na jeho obrazech nacházejí jednotliví svalnatí hrdinové a hrdinky, neohroženě čelící nebezpečí. Tito hrdinové jsou zachyceni na prapodivných místech a vnějším vzhledem se podobají obyvatelům dávno zaniklých civilizací. Častými motivy jeho obrazů jsou různé fantastické bytosti a bájné nestvůry, které ohrožují nevinné krásky nebo jim naopak nevysvětlitelně stojí po boku. Dalšími náměty jsou např. fantastické krajiny, ale i tam se většinou objevuje figura, a to jak lidská, tak představující jiné fantastické tvory.

Boris Vallejo v mládí studoval dva roky medicínu, ale studia zanechal a věnoval se výtvarné tvorbě. I odsud může pramenit jeho pozdější zájem o

[82] Převzato a zkráceno z internetové stránky www.artnews.cz.

lidské tělo, které má na svých obrazech mistrně provedeno do nejmenších detailů. Hlavními modely pro kresbu lidských postav mu byli většinou kulturisté a kulturistky. V 90. letech se setkává s *Julií Bell,* kulturistkou, malířkou a obdivovatelkou jeho prací, a navazují spolu úzkou tvůrčí spolupráci, ze které vzešla řada společných projektů zabývajících se lidskou figurou jako např. knihy nebo kalendáře.[83]

Lidská figura v podání Borise Valleja je jakýmsi ideálem dokonalého těla bez jediné chyby, mladého, pružného a plného síly. Hrdinové a hrdinky jsou krásní mladí lidé, ze kterých čiší odvaha a energie a jejichž těla se propínají v pozicích, ve kterých dokonale vynikne jejich vyrýsovanost. Většina postav je zobrazena jen s minimálním oblečením, ženy mají většinou miniaturní „zbroj" v podobě dvojdílných plavek a muži mají většinou jen bederní roušku z kůže. Postavy jsou tedy téměř nahé a to umožňuje Vallejovi pracovat především na lidské figuře, kterou má rád. Postavy jsou většinou zachyceny při boji, před bojem nebo po boji. Charakteristickým a společným znakem většiny obrazů je jejich statičnost. Ať již jsou figury zachyceny při boji nebo před ním, scéna působí spíše jako výjev, než jako scéna znázorňující akci, ale je možné, že se z tohoto výjevu akce logicky vyvine. Tím se do obrazů dostává napětí a specifická atmosféra. Divák tuší, že toto je pouze ticho před bitvou, které se brzy změní v bitevní ryk. Postavy jako by ustrnuly ve složitých pozicích omámeny chvilkovým opojením z očekávání následného střetu. Vidíme tak dívku, která zvedá obrovské kladivo nad hlavu, aby jím zasáhla netvora do hlavy, neohrožený pár, který bude vzápětí čelit útoku nestvůře podobné Mínotaurovi atd.

Boris Vallejo při práci používá nejčastěji moderní techniku airbrush, s jejíž pomocí dociluje výjimečně realistického ztvárnění skutečnosti.

1.3 LUIS ROYO

Luis Royo (*1954) se narodil ve Španělsku a již odmalička se se zájmem věnoval kreslení. Vystudoval obor stavební kreslíř a po dokončení studií pracoval jako designér a navrhoval vnitřní prostory budov. I při práci se ale

[83] Společným projektem je např. album komiksových hrdinů *Titans.* Mají i společné internetové stránky: www.borisjulie.com.

věnoval vlastní tvorbě. Velký zvrat v jeho tvorbě pro něj znamenal rok 1978, kdy se poprvé setkal s Francouzským komiksem. Opustil svou práci a naplno se vrhnul do kreslení komiksů pro časopisy, a v krátké době tak vytvořil několik komiksů, které byly na začátku 80. let vydány v různých časopisech. V roce 1983 začal pracovat jako ilustrátor ve vydavatelství Norma Editorial a tato spolupráce trvá dodnes.

Luis Royo zčásti opouští komiks a nadšeně se věnuje ilustracím, které mu přinášejí netušenou svobodu. Nadobro se s komiksem rozejde až v roce 1986 a plně se věnuje knižním ilustracím.[84]

89

90

Stejně jako u dvou předchozích autorů, i u Luise Roya je hlavním jednotícím tématem figura. Hlavně maluje krásné ženy na pozadí středověkých a fantastických budoucích světů a dále různé nestvůry a podivné bytosti. V díle Luise Roya je v některých obrazech jasně cítit erotický podtext. Častým námětem jeho obrazů je krásná žena s netvorem, který ji ovládá nebo kterého ovládá naopak žena. Často také Royo maluje krásky, které přemohly obrovské netvory a příšery.

Na svých obrazech se snaží ukázat krásu ženského těla a stejně jako u Borise Valleja jsou figury téměř nahé. Royovi ale neslouží za vzor dokonale vypracované tělo kulturistů a jeho figury jsou mnohem jemnější a ženštější než u Borise Valleja.

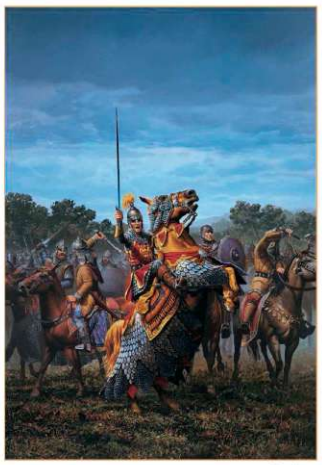
[84] Převzato a zkráceno z internetové stránky www.artnews.cz.

Luis Royo pracuje s mnoha výtvarnými technikami jako např. s pastelem, tužkou, olejovými barvami a s dalšími klasickými technikami, ale jeho hlavní technikou je airbrush neboli vzdušný štětec.

2 RYTÍŘI A SVATÍ BOJOVNÍCI

2.1 KEITH PARKINSON

Keith Parkinson (1958-2005). Na začátku své kariéry pracoval jako ilustrátor ve firmě Advertising Posters. Vytvořil také kreslenou podobu většiny populárních her a poznamenal tak počátky video-herního průmyslu. Další zastávkou byla společnost TSR. Během svého pětiletého působení u TSR (společnost, která se věnuje fantasy hrám a knižním ilustracím) se podílel na značném množství rozdílných projektů: obálkami knih a časopisů počínaje a kalendáři a krabicemi her konče. Od počátku své kariéry coby nezávislého ilustrátora si Keith licencoval svou práci pro použití na obaly počítačových her, puzzle, zahraniční publikace a pro mnoho dalších různých použití. Během života Parkinson ilustroval mnoho knih (např. sérii knih Davida Eddingse o Sparhawkovi), ale jeho hlavní zájem se soustředil na design her (např. Guardians). V roce 2004 mu vychází třetí kniha jeho ilustrací nazvaná Kingsgate, která na 128 stranách mapuje celou tvorbu K. Parkinsona od počátku v *TSR* až po současnost. Keith Parkinson zemřel v roce 2005 na leukemii.



91

92

93

Keith Parkinson stejně jako ostatní autoři čerpal inspiraci z mnoha rozličných zdrojů, ale určitou dobu se věnoval i hrdinské fantasy. Ve své práci se zaměřoval především na typ postavy, kterým je rytíř nebo šermíř. Typ hrdiny barbar se na jeho obrazech nevyskytuje. Hlavním motivem jeho obrazů je tedy také figura. Jeho hrdinové ale oproti předchozím autorům působí velice přirozeně a realisticky.

VI. DIDAKTICKÁ TRANSFORMACE TÉMATU PRO VÝVTARNOU VÝCHOVU

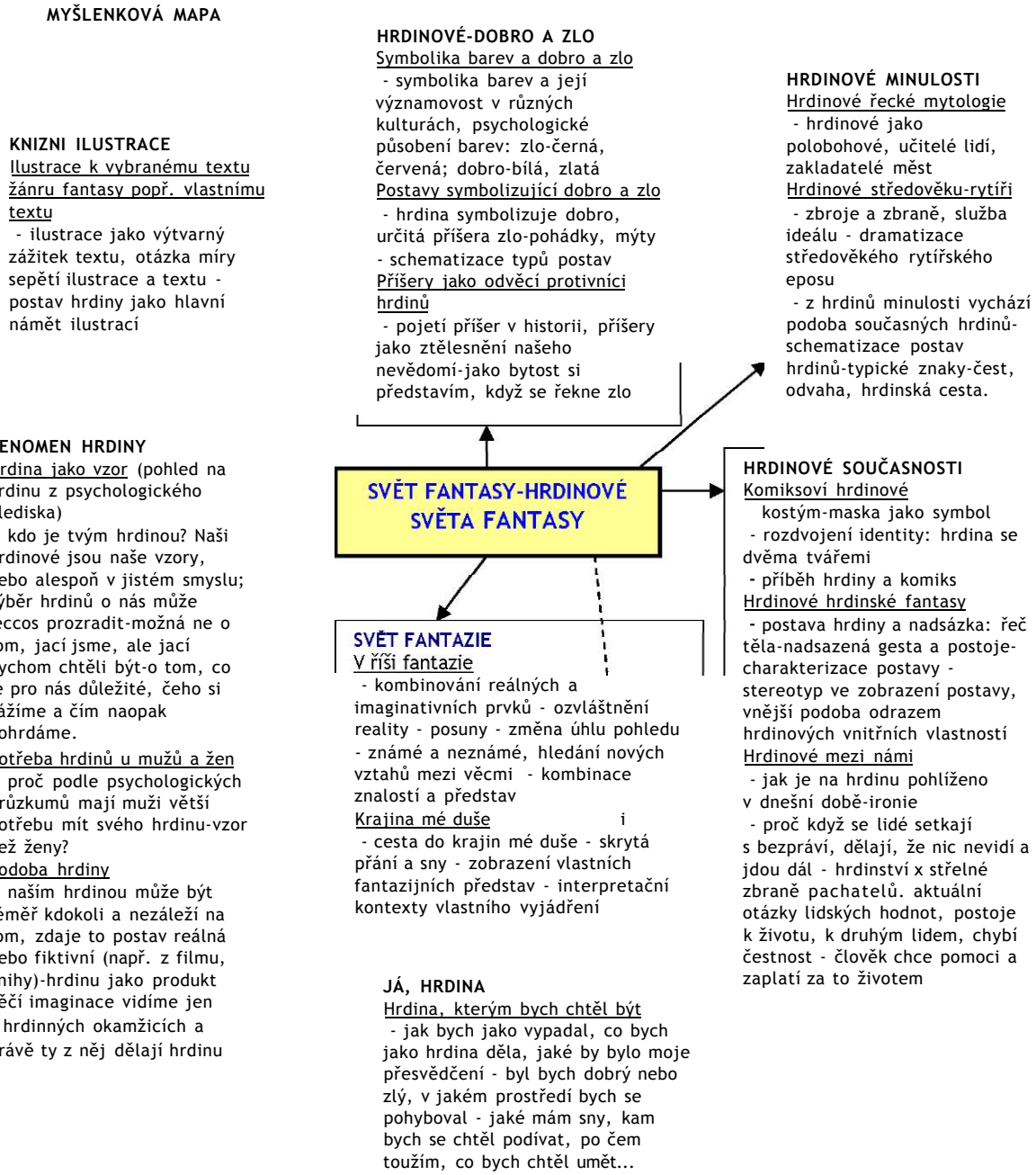
Zařazením tématu fantasy a jeho hrdinů v úzkém sepětí s naší historií podporujeme v žácích budování hlubšího vztahu mezi kulturou minulosti a současnosti. Konkrétním tématem hrdinů v žácích probouzíme zájem o hledání vlastního přístupu k hrdinům, vlastní osobnosti a současné společnosti, ve které žijeme. Žáci se porovnáním s minulostí blíže seznámí s motivy, které se objevují v literárních a výtvarných dílech žánru fantasy a na tomto základě mu budou moci i lépe porozumět. Zařazením tohoto tématu do výuky bychom také mohli dostat odpovědi na otázky, co mladé lidi na žánru fantasy přitahuje a v jakém směru a do jaké míry na jejich osobnost působí hrdinové a hrdinky, které se v tomto fantastickém světě vyskytují; vnímají mladí lidé tyto hrdiny jako své vzory, nebo je berou spíše jako prostředníky mezi realitou a fikcí, kteří je přenesou do paralelních imaginativních světů? Současní hrdinové fantasy mnohé vypovídají nejen o naší současné společnosti, ale také o naší historii, ze které vycházejí, a je tedy důležité, aby si mladí lidé uvědomovali, co formuje jejich osobnost. Tím, že téma hrdinů fantasy zařadíme do hodin výtvarné výchovy, napomůžeme dětem uvědomit si, že hrdinové všech dob sloužili jako vzory, které mohli lidé následovat a brát si z jejich života a činů ponaučení a moudrost.

PROJEKT: SVĚT FANTASY - HRDINOVÉ SVĚTA FANTASY

Obecně o projektu: Projekt si klade za cíl seznámit žáky s žánrem fantasy a jeho hrdiny. Při realizaci tohoto tématu na ZUŠ jsem se přesvědčila o tom, že přímé zapojení tématu fantasy bez předchozího načrtnutí jeho vztahu k naší minulosti je pro žáky příliš komplikované a nejasné. Přímá konfrontace žáků s tímto tématem jim činila problémy, které vycházely především z nedostatku informací o tomto obsáhlém tématu. Žáci by se tedy s tímto tématem mohli seznamovat spíše postupně, oklikou, pomocí konkrétních obecných motivů, které se vyskytují v naší kultuře a historii (těmito motivy jsou např. hrdinské činy, hrdinova cesta, dobro a zlo atd.). Skrz tyto pojmy by se žáci seznamovali s žánrem fantasy, který tematicky čerpá především z naší historie, a pracuje tedy i s těmito motivy. Nové poznatky by se spojovaly s již osvojenými poznatky a nabitými zkušenostmi žáků. Přímým propojením naší kultury a

historie a žánru fantasy by se žáci zároveň seznamovali se zdroji, ze kterých fantasy čerpá, poodkryly by se jim úzké vztahy mezi motivy vyskytujícími se v naší historii a současnosti a lépe by porozuměli tematické obsáhlosti tohoto žánru.

Myšlenková mapa: v myšlenkové mapě rozpracovávám téma diplomové práce do několika možných směrů, které by bylo možno samostatně dále rozvádět. Jednotlivé směry tématu se týkají především postavy hrdiny. V projektu potom rozpracovávám některá témata podrobněji.



1 PROJEKT: SVĚT FANTASY - HRDINOVÉ SVĚTA FANTASY

1.1 Řada: Hrdinové včera i dnes

Věk: 12-18 let

Úkol č. 1: „Hrdinové - naše vzory"

Motivace: Již od pradávna se ve společnosti objevovali, lidé, kteří byli něčím výjimeční a odlišovali se od ostatních. Říkáme jim hrdinové. Tito hrdinové se objevují v příbězích pocházejících z dávné historie i v současné literatuře, která popisuje a oslavuje jejich život a hrdinské činy. Výrazní hrdinové se v současnosti vyskytují např. v subžánru hrdinské fantasy. Tito hrdinové jsou silní a neohrožení lidé, kteří bojují proti zlu, pomáhají ostatním lidem a svými činy se postupně stávají legendami. A proč se právě život a činy těchto hrdinů stávají tak často námětem pro spisovatele, malíře a další tvůrce? Čím je tolik přitahují, že se rozhodli právě jejich příběhy uchovat pro další generace lidí? Důvodem je to, že tyto příběhy s sebou nesou určité poselství. Lidé v těchto příbězích a jejich hrdinech hledají inspiraci a moudrost pro svůj život. Hrdinové se tedy často stávají našimi vzory, nebo alespoň v jistém smyslu. Výběr hrdinů o nás může leccos prozradit - možná ne o tom, jací jsme, ale jací bychom chtěli být - o tom, co je pro nás důležité, čeho si vážíme a čím naopak pohrdáme. Kdo je vaším hrdinou?

Úkol: Zamyslete se nad tím, kdo je váš hrdina a proč. Čím vás hrdina oslovuje a čeho si na něm vážíte? Přemýšlejte nad tím, proč a čím vás vybraný hrdina zaujal. Vyberte jeden hrdinův čin, který považujete osobně za důležitý, a přeřaďte k tomuto hrdinovi několik slov, která by nejlépe vystihla povahu jeho hrdinského činu a přínos pro ostatní lidi. Vytvořte plakát, ve kterém

zkombinujete postavu hrdiny zachyceného při jeho hrdinském činu a charakteristická slova, která se k jeho činu a postavě váží. Snažte se do vašeho plakátu vložit poslání, které by ostatní lidi oslovilo a donutilo je zamyslet se nad sebou a nad životem a jeho směřováním. Váš vzkaz by tedy měl být jednoduchý, jasný a přehledný. Na první pohled by o vás měl prozradit, co na vybraném hrdinovi považujete za důležité a jaký máte k jeho poslání vztah.

Výtvarný problém: celek a detail, stylizace postav a prostředí, dekorativní pojetí plochy, rozvržení plochy a prostoru, kombinace písma a obrazu

Výtvarná kultura: současný plakát

Výtvarná technika: kombinovaná technika: malba, barevné papíry, tiskoviny

Přidaná hodnota: uvědomění si důležitosti vzorů - vytváření hlubšího postoje ke světu a lidem, hodnoty

Úkol č. 2: „Hrdina - dobro a zlo"

Motivace: Odvěkým tématem spojeným těsně s postavami hrdinů je souboj dobra a zla. Toto téma je staré jako lidstvo samo a od počátku se lidé těmto dvěma protichůdným silám snažili vtisknout určitou charakteristickou podobu, která by je činila rozpoznatelnými a vystihovala by i jejich podstatu. A tak zlo lidé odnepaměti zobrazovali pomocí různých příšer, nestvůr a démonů a dobro pomocí statečných silných hrdinů a andělů. Významnou roli při výtvarném zobrazení těchto dvou principů hraje barva. Se zlem je nejčastěji v evropské kultuře spojena červená nebo černá barva, která symbolizuje temnou povahu zla, démoničnost, agresivitu a hrůzu. Typickou barvou dobra je nejčastěji bílá barva, která symbolizuje čistotu hrdinovy duše a víru v dobro a spravedlnost. Výtvarné umění hrdinské fantasy při zobrazení dobra a zla používá často

barevnou nadsázku. Temné postavy představující zlo jsou často na obrazech hrdinské fantasy zobrazeny na ohnivém pekelném pozadí, z očí jim šlehají rudé prameny a jejich tělo je černé jako noc. Naopak postavy dobrých hrdinů jsou často zobrazeny ve stříbrných blyštivých zbrojích, ve kterých vypadají jako andělé, a často jsou osvětleni proudem bílého světla, které je symbolicky provází v temnotách.

Úkol: Vytvořte barevnou kompozici, ve které by se střetávaly princip dobra a zla, a k odlišení těchto dvou principů použijte barvu. Zamyslete se nad tím, koho si představíte, když se řekne zlá postava a dobrá postava. Poté se pokuste tyto dvě postavy zjednodušit a přiřadit k nim takové barvy, které se vám spojují s dobrem a zlem. Tyto dvě postavy, dva principy, poté zapojte do vztahu v barevné kompozici. Soustřeďte se také na barevný kontrast a pokuste se využít jeho sílu a dynamiku.

Výtvarný problém: hra s barvou: barevná kompozice, symbolika barev, psychologické působení, barevná harmonie a disharmonie, tvarová a barevná nadsázka

Výtvarná kultura: ukázky obrazů hrdinské fantasy typické svou nadsazenou barevností - Frank Frazetta, Boris Vallejo, atd., expresionismus, Vincent van Gogh

Výtvarná technika: koláž z barevných papírů

Přidaná hodnota: zamyšlení se nad principy dobra a zla a jejich vyjádřením pomocí barevné symboliky, seznámení s fyziologickým a psychologickým působením barev, teorie barev: Goethův barevný kruh - studené a teplé barvy

Úkol č. 3: „Maska hrdiny – podoba doby“

Motivace: V současnosti má na společnost velký vliv zábavní průmysl a to především televize. Film se stal nedílnou součástí našich životů, a tak se skrz filmové příběhy setkáváme i s novodobými hrdiny. Film v současnosti čerpá inspiraci často z komiksu, a proto se na filmových plátnech stále častěji setkáváme s komikovými hrdiny. Podoba těchto hrdinů je velice charakteristická a mnohými znaky se odlišuje od hrdinů mytologických nebo hrdinů žánru fantasy. Např. hrdinové řecké mytologie se od ostatních lidí odlišovali především svým božským původem a z něho plynoucími výjimečnými schopnostmi. Svým vzhledem se ale od ostatních v mnoha případech příliš nelišili. Hrdinové žánru fantasy se od ostatních lidí odlišují také svými výjimečnými schopnostmi a častěji než v řecké mytologii také svým vnějším vzhledem. Někteří hrdinové mají např. bílé vlasy a jiní mohutnou postavu s obrovskými svaly. Známou postavou hrdinské fantasy, která se objevuje i v komiksu, je např. barbar Conan, který je charakteristický svými černými vlasy, modrýma očima a obrovskou postavou. Komiksoví hrdinové jsou ale nejcharakterističtější svým originálním jedinečným kostýmem. Kostým komiksových hrdinů je většinou založen na určitém typickém symbolu. Kostým tak vlastně slouží jako symbol, pod kterým hrdinové ukrývají svoji pravou identitu a mezi lidmi se zjevují jako jiné osobnosti.

Úkol: Vymyslete vlastní masku, pod kterou byste se chtěli zjevovat mezi lidmi jako hrdinové. Jaký symbol by vás měl zastupovat a proč? Co ve vás vybraný symbol vyvolává za pocity a jaké pocity byste chtěli, aby vyvolával v ostatních lidech? Co by o vás váš kostým vypovídal? Jak byste chtěli na veřejnosti působit? Chtěli byste vypadat: démonicky a vzbuzovat v lidech hrůzu; krásně a přitahovat lidi především honosností kostýmu atd. Symbol na masce by měl být dobře rozpoznatelný, čitelný, a tedy jednoduchý.

Výtvarný problém: práce s papírem - stříhání, trhání, využití jeho materiálové hodnoty - ostrost stran, hladkost ploch; symbol, znak - zjednodušení, schematizace

Výtvarná kultura: piktogramy, užití symbolů na veřejnosti-fotky, komiks

Výtvarná technika: kombinovaná technika: práce s papírem, barva

Přidaná hodnota: symbol a jazyk - jak čteme symboly, co symbolizují, význam ukrytý v symbolu, hledání identity - kdo jsem, skrytá a odhalená tvář

mého já, kolik tváří máme - komunikace mezi lidmi, zneužívání masky tváře: přetvářka

Úkol č. 4: „Příběh hrdiny"

Motivace: Typickým znakem hrdiny je jeho hrdinská cesta, příběh. Hrdina odchází z domova a na této cestě zažívá různá dobrodružství a překonává mnoho překážek. Na konci cesty na hrdinu většinou čeká vysněný cíl v podobě princezny, pokladu, moudrosti atd. Minule jsme se zabývali komiksovými hrdiny a jejich maskou-kostýmem, tedy jejich vnějším vzhledem. Nyní se zaměříme na hrdinovu hrdinskou cestu. Hrdinové světa fantasy se stejně jako např. hrdinové řeckých bájí setkávají na své cestě s mnoha nebezpečenstvími, které musejí překonat. Většinou bojují s různými příšerami, které ohrožují ostatní lidi, a tím jim pomáhají. Zamyslete se nad tím, co váš hrdina na své cestě dělal. Pomáhal by lidem? Objevoval by ztracené a zaniklé civilizace? A jakého cíle byste na své hrdinské cestě chtěli dosáhnout?

Úkol: Zamyslete se nad tím, jaký příběh by měl zažívat váš komiksový hrdina, kterému jste minule vytvořili masku-kostým. Tento příběh přetvořte do komiksové podoby. Nejdříve si tedy určete, jaké okamžiky budete chtít do komiksu zaznamenat a v jakém sledu je namalujete. Stanou se z vás výtvarníci, kteří pomocí obrazu vypráví příběh, děj. Soustřeďte se tedy na charakteristické motivy vaší hrdinné cesty, logiku polí a soudržnost dějové linie.

Výtvarný problém: tvarová a barevná stylizace, kombinace písma a obrazu, výtvarník jako vypravěč (zachycení děje-logika jednotlivých obrazových polí) - volnost fantazie je podřízena základní funkci komiksu - vyprávění příběhu

Výtvarná kultura: současný komiks: Ron Tiner, Brian Bolland, Berni Wrightson, John Buscema

Výtvarná technika: kombinovaná technika: tuš, tempery,

Přidaná hodnota: zamyšlení skrze hrdinu nad vlastní životní cestou a jejím směřováním, seznámení se s tvůrci komiksu

Úkol č. 5: „Knižní ilustrace"

Motivace: Ilustrace doprovázejí knihy od jejich počátků. Neslouží ale jen jako doplnění a oživení textu, ale samy o sobě vytvářejí atmosféru literárního příběhu. Ilustrace se může literární předlohy držet těsně nebo volně a někdy se omezuje jen na obálku knihy, anebo naopak tvoří doslova náplň knihy. Knižní ilustrace žánru fantasy je charakteristická nejen svou výraznou barevností, ale také častým užitím figury jako hlavního motivu ilustrace. Na obálkách knih fantasy jsou tedy nejčastěji hlavní hrdinové příběhu.

Úkol: Vytvořte ilustrace k volně vybranému literárnímu textu a zaměřte se na postavu hrdiny. Pokuste se zobrazením figury vystihnout jeho hlavní vnější rysy a vnitřní charakterové vlastnosti. Je hrdina vašeho příběhu klidný, zamlklý a samotářský, nebo divoký, nespoutaný a společenský? Vaše ilustrace ho zachycuje ve chvíli, kdy se účastní velké bitky, sedí sám v krčmě nebo hovoří s tajemnou bytostí z lesních hvozdů?

Výtvarný problém: hra s linií, linie a její výrazová síla, výtvarný rytmus

Výtvarná kultura: středověké rukopisy s iluminacemi, H. Daumier, H. Toulouse-Lautrec, J. Trnka, J. Lada, O. Janeček, A. Born

Výtvarná technika: grafika - linoryt

Přidaná hodnota: funkce ilustrace, ilustrace jako výtvarný zážitek textu

Úkol č. 6: „Hrdinové fantasy a řeč těla"

Motivace: Hrdinové hrdinské fantasy jsou velice charakterističtí nadsázkou v zobrazení. Jejich postoje a gesta jsou divoká a velká a připomínají umění herců na divadelní scéně, kteří také musí přehánět, aby jejich gesta byla dostatečně jasná a viditelná. Na první pohled tak rozpoznáme, zda se hrdina bojí nebo zda je odhodlaný a plný síly. Vnější vzhled a postoje tedy prozrazují mnohé i o vnitřních charakterových vlastnostech hrdinů a o jejich pocitech. Když se někdo krčí v rohu, nemusíme se ho osobně zeptat, abychom si potvrdili, že je naplněným strachem.

Úkol: Vymodelujte postavu hrdiny a jeho protivníka (určitá příšera, démon,...) a pomocí skryté řeči těla mezi oběma postavami vytvořte určitý vztah. Pomocí vnějších postojů a gest se pokuste vystihnout vnitřní charakterové vlastnosti hrdiny. Při práci se soustřeďte na použití nadsázky, která zvýrazní jednotlivá gesta a postoje.

Výtvarný problém: figura a řeč těla, gesto, postoj - vyjádření vnějšího rozpoložení člověka: úzkost, agresivita, odhodlání, strach, dominance, podřízení se; klid a pohyb

Výtvarná kultura: Boris Vallejo, Frank Frazetta, fotografie divadelních herců v různých postojích

Výtvarná technika: modelování z hlíny

Přidaná hodnota: řeč těla jako prostředek komunikace s lidmi, vztah mezi vnější podobou člověka a jeho vnitřním rozpoložením

Úkol č. 7: „Hrdina, kterým bych chtěl být"

Realizace tématu na ZUŠ

Úkol s tématem *„Hrdina, kterým bych chtěl být"* jsem dvakrát realizovala na Základní umělecké škole na Proseku u paní Věry Štrosové Eliášové s žáky ve věku od 12-19 let. V první skupině bylo 6 dívek a 1 chlapec (průměrný věk skupiny 12-19), ve druhé skupině bylo 10 dívek a 2 chlapci (průměrný věk skupiny 12-17). Samotné výtvarné práci předcházel krátký orientační ***dotazník*** s deseti otázkami, jehož účelem bylo zjistit, do jaké míry jsou žáci s žánrem fantasy seznámeni, jaké s ním mají osobní zkušenosti a jaký k němu zaujímají postoj. Dotazník byl tedy jakási sonda do mladé generace lidí, ke které se žánr fantasy nejčastěji obrací. Vyplněné dotazníky jsou přiloženy v oddílu *Přílohy*.

Motivace: Hrdinové fantasy jsou v dnešní době velice populární, a tak jsme se s nimi již setkali nejen v literatuře a ve výtvarném umění, ale také v komiksu a ve filmu. Podoba těchto hrdinů lidi přitahuje a mnozí se jimi nechávají okouzlovat a inspirovat. Autoři fantasy při tvorbě svých hrdinů čerpají inspiraci z historie a současní hrdinové se tedy mnoha rysy podobají typům hrdinů naší minulosti. Uplatňuje se zde tedy určitá schematizace. Ve světě fantasy se nejčastěji objevuje několik základních typů hrdinů, které se neustále opakují. Jsou jimi kouzelník, válečník-barbar, šermíř-zaklínač atd. Hrdinové často ovládají magii a jsou vynikající válečníci.

Úkol: Zamyslete se nad tím, jakým hrdinou byste chtěli být. Přitom se zaměřte na čtyři věci: na vaše vnitřní vlastnosti: byli byste dobří nebo zlí hrdinové; na vaši vnější podobu-vizáž: jak byste chtěli jako hrdina vypadat, byli byste člověk, nebo i nějaká jiná rasa, co byste měli na sobě, byli byste něčím zvláštní - odlišovali byste se nějakým charakteristickým znakem od ostatních lidí, měli byste nějaké zbraně nebo byste je jako hrdinové vůbec nebojovali; dále se zaměřte na vaše povolání-hrdinné směřování: co byste jako hrdinové dělali, byli byste hrdinové ovládající magii, hrdinové obdaření nadpřirozenou silou atd.; a nakonec se zaměřte na prostředí, ve kterém byste se jako hrdinové chtěli pohybovat: byl by to dávnověk se svými ztracenými chrámy, středověk se svými hrady, současnost, prales, budoucnost?

Výtvarný problém: práce s nadsázkou, vztah postavy a prostředí

Výtvarná kultura: ilustrátoři fantasy jako např. Frank Frazetta, Luis Royo, Boris Vallejo, John Buscema a další

Výtvarná technika: kresba, malba

Přidaná hodnota: zamyšlení nad postavou hrdiny a významem tohoto slova; hledání vlastního postoje k hrdinům a hrdinství

1.2 Analýza dotazníků žáků

(dotazník vyplňovalo 18 žáků ve věku od 12-19 let)

Otázka č. 1

Vztah k fantasy mají žáci spíše ***kladný*** nebo neutrální, výjimečně se objevil negativní postoj. Nejčastěji mají rádi literaturu fantasy, potom filmy. Výtvarné umění téměř neznají a v určitých případech jim připadá kýčovité.

Otázka č. 2

Za ***literaturu*** fantasy považují žáci nejčastěji J. R. R. Tolkiena, dále Eragon Ch. Paoliniho, T. Pratchetta, Harryho Pottera J. K. Rowlingové. Nejznámějšími fantasy ***filmy*** jsou podle žáků trilogie Pána Prstenů, Harry Potter, Nekonečný příběh, Hobit, Hvězdný prach, Letopisy Narnie, Zlatý kompas, Herkules, Xena, Star Wars, Conan. ***Výtvarné umění*** žáci ve většině neznají, ale ojediněle znají Alana Leeho, Teda Nashmita, H. R. Gigera. ***Z počítačových, deskových her a her na hrdiny*** znají žáci nejčastěji počítačovou hru Word of Warcraft, Final fantasy, Lineage, Diablo nebo Travian.

Otázka č. 3

Přibližně polovina žáků ***spisovatele literatury*** fantasy nezná nebo žádné oblíbené nemá. Nejoblíbenějšími spisovateli fantasy ostatních žáků jsou J. R. R. Tolkien, J. K. Rowlingová, Chritopher Paolini, C. S. Lewis. Stejné je to i u konkrétních děl - přibližně polovina žáků nemá oblíbené fantasy ***literární dílo,*** oblíbenými literárními díly ostatních žáků jsou trilogie Pána Prstenů, Hobit, Eragon, Harry Potter, Letopisy Narnie, výjimečně Silmarillion a Eldest.

Otázka č. 4

Rozdělení žánru fantasy do jednotlivých ***subžánrů fantasy*** většina žáků nezná, ojediněle žáci napsali subžánr fantasy pohádkový, hrdinný, horor, dobrodružný.

Otázka č. 5

Popsat ***typické rysy hrdinské fantasy*** přibližně polovina žáků nedokázala, někteří napsali rysy jako výjimečný hrdina bojující proti zlu, dějová linie, hrdina s nadpřirozenými schopnostmi, příběh jedné hrdinné postavy, hlavní hrdina s velkou mocí a silou, hrdina a jeho nepřátelé, hrdinové, výsledný čin, hrdina prožívající příběhy, hrdina sám zachraňuje svět.

Otázka č. 6

Přibližně polovina žáků neodpověděla na otázku, ***jaké spisovatele a díla by zařadili do hrdinské fantasy***. Do hrdinské fantasy zařadili ostatní žáci spisovatele J. K. Rowlingovou, Ch. Paoliniho, J. R. R. Tolkiena. Z literárních děl do hrdinské fantasy zařadili Harryho Pottera, Pána Prstenů, Dragon, Eldest, Hobita a jednou Conana.

Otázka č. 7

Přibližně polovina žáků ***největšího hrdinu hrdinské fantasy*** vůbec nenapsala, ostatní napsali Harry Potter, Abey z Nekonečného příběhu, Eragon, Conan (možná přejatý z historie), Shrek.

Otázka č. 8

Ani jeden žák nenapsal žádného ***výtvarného umělce hrdinské fantasy***.

Otázka č. 9

Přibližně polovina žáků na otázku, ***co je námětem hrdinské fantasy a jaké jsou její rysy***, neodpověděla. Ostatní žáci uvedli např. souboj, bojové pozice, křičící barevnost, barevnost, ponurost, erotika, polonahé dívky, svaly, výrazná hra stínů, stylizace maleb, různé přísery a bytosti-ďáblové, andělé, pravěká zvířata, nadpřirozené bytosti, draci, okřídlené nadbytosti, démoni, elfové, fantazie-představivost autora, jednorožci, hrdina má vysokou fyzičku, velmi silné zbraně, je pohledný, setkávání se s lidmi, překážkami, fantastické krajiny.

Otázka č. 10

Polovina žáků ***výtvarné techniky výtvarného umění fantasy*** neuvedla. Ostatní napsali výtvarné techniky jako např. kresba, pastelky, tuš, akvarel, linoryt, olejomalba, kresba na počítači, PC grafika, počítačové stylizace, zaměření na detaily, malba zabarvena do temných barev.

Závěrečné hodnocení analýzy dotazníků:

Jelikož dotazník vyplňoval jen malý vzorek mladé generace lidí, pouze 18 žáků, ze získaných odpovědí se nedají vyvozovat příliš validní závěry. Proto se pokusím jen volně ze svého subjektivního hlediska vyvodit ze získaných informací určitý závěr. Z odpovědí žáků jasně vyplývá, že žánr fantasy sám o sobě příliš neznají, ale i přesto ho mají většinou rádi (jen několik žáků napsalo, že mají k tomuto žánru negativní postoj). Většinou se s ním setkali spíše náhodně, když se do jejich rukou dostala dnes již velice známá literární díla jako např. Pán Prstenů, Hobit, Harry Potter, Letopisy Narnie nebo Eragon. Většina těchto knih je určena především mladé generaci a objevují se v nich charakteristické prvky fantasy jako např. magie, nadpřirozené a pohádkové bytosti, démoni a jiné nestvůry atd. Když tedy žáci vyplňovali dotazník na téma fantasy, nemuseli si být zcela jisti, jestli tyto knihy skutečně patří do žánru fantasy, ale předpokládali, že v každém případě se výše zmíněnými prvky tomuto žánru alespoň přibližují. Žáci tedy mají určitou obecnou představu, co je asi žánr fantasy a jaká literární díla nebo spisovatelé se k němu řadí, ale tato představa vychází především z literárních děl J. R. R. Tolkiena, C. S. Lewise, Christophera Paoliniho nebo J. K. Rowlingové a v malé míře se opírá o vlastní zkušenosti vycházející ze zájmu o tento žánr. Konkrétní zkušenosti s hrdinským fantasy nemá téměř nikdo. Když měli žáci napsat konkrétní spisovatele, literární díla a největší hrdiny hrdinské fantasy, psali stejné spisovatele, stejná literární díla a jejich hrdiny jako u otázek týkajících se obecně žánru fantasy. Jen několikrát v dotaznících zaznělo jméno Conan, ale žáci o tomto jméně spíše někde slyšeli, než že by o něm sami četli v Howardových knihách. Zcela neznámé je pro žáky výtvarné umění a výtvarní umělci (výjimkou byli dva žáci) žánru fantasy a subžánru hrdinské fantasy.

S výtvarným uměním se tedy žáci v převážné většině dosud nesetkali, a pokud ano, působilo na ně kýčovitě.

Závěrečné zhodnocení výtvarných prací žáků:

U dívek se nejčastěji objevila postava elfky a víly. Hrdinka má vždy dlouhé vlasy, štíhlou vysokou postavu a celkově je velice krásná. Velice si daly dívky záležet na šatech, které jsou často dlouhé a citlivě barevné. Na krásku kladly dívky velký důraz a několikrát se o tomto rysu zmínily i ve svých příbězích. Hlavní činností hrdinek bylo většinou pomáhat druhým lidem. Několikrát dívky napsaly, že by se jako hrdinky nezúčastňovaly bojů. Při volbě podoby hrdinky dívky nejčastěji čerpaly z Pána Prstenů, kde se s elfy setkáváme, a z počítačové hry World of Warcraft, ve které mohou hrát za nočního elfa nebo krvavého elfa. A právě krvavý elf je typický svou nebývalou krásou. Prostředí hrdiny dívky v mnoha případech nevytvořily, a pokud ano, většinou se hrdinky nacházely v přírodě: v lese, jeskyni, u moře. Chlapci své hrdiny zobrazili jako silné muže, jejichž neoddělitelnou součástí je zbraň. U dívčích hrdinek se zbraně objevily jen výjimečně.

VII. PRAKTICKÁ ČÁST DIPLOMOVÉ PRÁCE

Námět: Svět fantasy - hrdinové světa fantasy

Východiska práce:

K volbě tématu mě přivedl dlouhodobější zájem o lidskou figuru a barvitý svět žánru fantasy (zájem jak o výtvarnou tvorbu, tak o literaturu, deskové hry a hry na hrdiny). A právě z důvodu zaujetí pro lidské tělo mě z různých subžánrů fantasy upoutala nejvíce hrdinská fantasy, která se ve výtvarné oblasti věnuje nejčastěji lidské figuře - v podobě jednotlivých hrdinů. Přitahovala mě atmosféra hrdinského dobrodružství, ve kterém se hrdina pohybuje ve fantastickém světě plném magie a tajemství a střetává se zde s bájnými příšerami a mocnými nepřáteli. Sledovala jsem, jak jednotliví autoři zabývající se fantasy tvorbou přistupují v hrdinské fantasy ke ztvárnění figury, s jakými výrazovými prostředky pracují a jaké nástroje a materiály při práci používají. Tento zájem postupně přerostl ve vlastní tvorbu zaměřenou na figuru jak hrdinů, tak i jejich nepřátel, různých monster a příšer. A tak ještě před samotnou volbou tématu mé diplomové práce jsem začala vytvářet obrázky s fantasy tematikou zaměřující se na figuru.

Výtvarný výstup:

Během delšího časového období jsem vytvořila řadu výtvarných prací, inspirovaných žánrem fantasy. Inspiraci jsem ale hledala nejen ve výtvarném umění fantasy (konkrétně výtvarné umění spadající do subžánru hrdinské fantasy), ale i v dalších odvětvích kultury jako např. v deskových fantasy hrách nebo konverzační hře Dračí doupě. Vznikl tak soubor různých prací, které ale spojuje duch hrdinského fantasy. Pro přehlednost jsem tyto jednotlivé práce rozdělila do dvou částí nazvaných „hlavní projekty" a „vedlejší související projekty". V každé části jsem ještě práce rozdělila podle výtvarné techniky a obsahové podoby práce. Práce jsem se nesnažila seřadit chronologicky podle doby vzniku, protože vznikaly často zároveň, vycházejíc přitom ze stále stejných zdrojů. Kontinuita mé praktické části tedy spočívá především v jednotícím motivu všech prací a tím je figura-hrdina.

Hlavní projekty

Skici postav hrdinů a jiných bytostí

Výtvarná technika: tuš, akvarel, kvaš (kombinovaná technika), formát A4

Tyto obrázky vznikaly přibližně v letech 2003-2008. Hlavním motivem skic je figura (lidská i představující jiné bytosti-většinou ale humanoidního typu). Nalezneme zde různé postavy hrdinů, démonů, bestií a dalších bytostí, přičemž některé byly inspirovány konkrétními typy ze světa fantasy a některé vznikly spontánním nápadem fantazie. Malovala a kreslila jsem samostatné figury, u kterých jsem se snažila o určitý výraz a vyjádření jejich démonické a temné povahy. Skici postav by se daly rozdělit podle jejich charakteru do dvou oddílů: na kladné a záporné postavy. Menší oddíl zahrnuje kladné hrdiny: většinou to jsou různé typy bojovníků: válečníci, rytíři, zaklínači, hraničáři, ale nalezneme zde i poustevníka nebo strážce. Větší oddíl zahrnuje skici různých bestií jako např. temné démony a kněze, upíry a další (na záporných postavách mě lákala jejich temná a démonická stránka, kterou jsem díky uvolněné technice mohla dobře postihnout; přitahovalo mě zachytit postavy stojící na odvrácené straně dobra, symbolizující překážky, s kterými musí hrdina bojovat a které musí překonat). Všechny postavy většinou stojí na volně vypracovaném neurčitém nebo jen zhruba načrtnutém pozadí a důraz je kladen především na jejich vizuální podobu: rozpracovávám kostýmy postav - jednotlivé obleky, zbroje a zbraně. První ze skic byly černobílé, ale postupně

jsem do obrázků začala přidávat i barvu, abych s její pomocí vložila do obrázků více napětí a atmosféry. Velice mi při práci vyhovovala zvolená technika, která kombinovala kresbu s malbou. Tato kombinovaná technika mi umožnila vložit do obrázků volnost a dynamiku. Tyto skici jsou spíše momentkami než samotným zachycením souboje dobra se zlem. Hlavním inspirativním zdrojem se pro mě staly práce předních ilustrátorů fantasy, jako je Frank Frazetta, Luis Royo, Boris Valejo nebo Ted Nasmith, u kterých jsou ústředními náměty postavy hrdinů nebo postavy démonů odhodlaných ničit a zabíjet.

Bestiář

Výtvarná technika: kresba černou propiskou, tuší

Velkým inspirativním zdrojem tvorby se pro mě stala také konverzační hra Dračí doupě[85]. Inspirována příšerami, které se v imaginativním světě Dračího doupěte vyskytují, jsem se zaměřila především na hrdinovy nepřátele, na různé bestie a příšery. Vytvořila jsem bestiář zahrnující různé typy bestií a příšer. Skici jsem vytvořila technikou kresby, která mi umožnila pracovat s detailem a zároveň propůjčit postavám dynamiku a napětí. Bestiář vznikl jako ilustrace do brožury pojednávající o bestiích a příšerách vyskytujících se ve světě fantasy.

[85] Dračí doupě je jednou z nejznámějších českých fantasy RPG (Role playing games) neboli her na hrdiny.

Malby inspirované Dračím doupětem

Výtvarná technika: malba na počítači v počítačovém programu ArtRage 2.0 a 2.5 pomocí myši (v pozdější fázi pomocí tabletu[86]), formát A4

Obrázky vznikaly přibližně v letech 2004-2008 a jsou inspirovány konverzační hrou Dračí doupě, kterou příležitostně hraji. Počátek obrázků vytvořených na počítači je spojen s okamžikem, kdy jsem si stáhla z internetu jednoduchý počítačový program na malování ArtRage 2.0. Tento program simuluje několik základních výtvarných technik (tužka, štětec, pastel, fix) a nabízí i několik typů podkladů (ruční papír, plátno). K tomuto kroku mě přivedl fakt, že většina obrazů současných ilustrátorů a malířů fantasy je vytvořena pomocí stále se zdokonalujících počítačových grafických programů. Pomocí stáhnutého programu jsem se chtěla alespoň zhruba přesvědčit o tom, zda skutečně lze pomocí počítačového programu vytvořit tak skutečné efekty a detailní ztvárnění světa, jako nacházíme na obrazech fantasy malířů. V prvních dnech mi malba pomocí myši a počítačového programu připadala nanejvýš krkolomná a ochuzená o skutečný zážitek z malování, ale časem jsem se naučila zacházet s myší a zorientovala jsem se v malovacím programu. Tato technika mi poskytla až nečekaně uvolněný výtvarný projev, který vnesl do obrázků zcela novou atmosféru a napětí. V průběhu delší doby jsem tak vytvořila řadu obrázků s fantastickou tematikou. Většina z nich je přímo inspirována konverzační hrou Dračí doupě. Při tvorbě obrázků jsem tak vyšla ze svých vlastních zážitků ze hry nebo ze zážitků ostatních blízkých lidí a volně jsem je přepracovala do uvolněných obrázků, kde výrazu dosahuji

[86] Tablet je moderní zařízení skládající se z aktivní desky a speciálního pera, kterým se maluje. Aktivní deska snímá pohyby ruky s perem a přenáší je do počítače, konkrétně do grafického programu ArtRage, kde zanechává barevnou stopu. Tablet umožňuje oproti myši mnohem detailnější a preciznější práci.

především pomocí barvy a výrazných tahů štětcem. Většina obrázků je vytvořena technikou olejomalby a jen několik z nich jsem vytvořila pomocí fixů.

Malby inspirované Dračím doupětem II. - hlavní výtvarný výstup praktické části diplomové práce

Výtvarná technika: malba na počítači v počítačovém programu ArtRage 2.5 a pomocí tabletu, formát A3

Hlavním výtvarným výstupem praktické části diplomové práce je pět obrazů vytvořených na počítači s figurativní tematikou. Všechny obrazy byly inspirovány fantasy světem konverzační hry Dračí doupě a zachycují konkrétní postavy v určitých zajímavých momentech ze hry. Hlavním motivem pěti obrazů je tedy většinou osamocená figura zasazená do určitého charakteristického prostředí. Od figur se také odvíjí veškerý děj. Vidíme tak například alchymistu, který jde se svým oslíkem zasněženou a studenou krajinou vstříc novým dobrodružstvím, dívku utíkající s šátkem v ruce po travnaté stráni před neznámým poutníkem, dvě postavy ztracené v tajemných podzemních prostorách ozářených neznámým zeleným světlem, dívku stojící na molu a dívající se na hladinu malého jezírka, z jehož dna k hladině stoupá podivné bílé světlo, a skupinu skřetů stojících před ohnivou stěnou, která lidem na druhé straně plamenů poskytuje chvilkové bezpečí.

Oproti obrazům spadajícím do hrdinské fantasy se nadsázka u těchto obrazů projevuje spíše v práci s barvou než ve zobrazení figur a prostředí. Postavy figur samy o sobě příliš nadsazené nejsou a i jejich postoje jsou spíše přirozené a bez dramatické nadsázky. Mým cílem bylo zachytit tajemnou atmosféru, a to především pomocí barvy. Důležitým aspektem obrazů je tedy práce s barvou a barevnou nadsázkou. Každý obraz je tak charakteristický tím, že u něj výrazně převládá jedna barva. Pomocí barvy se snažím navodit specifickou a tajemnou atmosféru sjednocující celý výjev.

Vedlejší související projekty

Souboj dobra a zla - olejový obraz

Výtvarná technika: olej na plátně, formát 70x100 cm

Od malých kresebných skic a maleb (viz výše: skici postav hrdinů a jiných bytostí) jsem se odklonila ve chvíli, kdy jsem chtěla rozpracovat některé ze skic démonů a hrdinů na větším plátně a zachytit jejich odvěký boj. Technikou olejomalby na plátně jsem vytvořila obraz s figurální tematikou na pozadí utichající bitvy. Moje práce byla ovlivněna např. současným ilustrátorem fantasy Geraldem Bromem, na jehož obraze vidíme velice podobný výjev. Hlavním námětem obrazu je odvěký souboj dobra a zla, přičemž hrdina zastupuje dobro a temný démon zlo. Obě postavy se chystají k rozhodujícímu souboji, nepřítel a uchvatitel hrdinova království stojí nad hrdinou, který sbírá poslední síly a sahá po meči, aby se pokusil naposledy odvrátit katastrofu. Na obraze jsem se snažila postihnout aspekty obou

kontrastujících principů. Zaměřila jsem se na zachycení jak reálného fyzického souboje se silami zla, tak na souboj duševní, který každý hrdina neustále podstupuje. Obraz je na rozdíl do malých uvolněných obrázků vytvořených na počítači detailněji propracován, a působí tak spíše staticky než dynamicky. Přestože jsem původně chtěla namalovat druhý obraz, na kterém by naopak bylo dominantní dobro, tuto cestu jsem opustila a vrátila jsem se k tvorbě na počítači.

Hry

Deskové hry

Výtvarná technika: kresba a malba na papíře nalepeném na pevný karton

Série deskových her nazvaných *Katakomby* vznikla mezi lety 2004-2008 a tento projekt se neustále vyvíjí.[87] Zpracovávám grafickou a výtvarnou podobu jednotlivých her s použitím základních výtvarných technik kresby a malby, které mi umožňují vytvořit jasný a přehledný herní plán. Herní systém je velice volně inspirován deskovými hrami Meč a magie a Talisman. Jednotlivé herní prvky jako např. volba hlavních postav-hrdinů, výběr příšer nebo přítomnost magie je také inspirována konverzační hrou Dračí doupě. Základním principem hry je vždy určitý problém (např. v podobě démona, který sužuje jeskyni, kraj), který musí hrdinové vyřešit. Cílem hry je tedy většinou porazit v souboji nějakou příšeru a tím ukončit hru. Charakteristickým znakem všech her je růst postavy. Hrdina se během celé hry zlepšuje ve svých schopnostech, které mu umožní postavit se na konci hry

[87] Do dnešní doby vzniklo pět deskových her: 1)Katakomby I., 2)Katakomby II. , 3)Katakomby III. - Dračí síně, 4)Katakomby IV. - Osvobození ďábla, 5)Katakomby V. - Stín Arraha.

hlavnímu nepříteli a porazit ho. Herní plán tvoří většinou podzemní chodby-katakomby (poslední desková hra se odehrává ve volné krajině), ve kterých se hrdinové pohybují a zažívají zde různá dobrodružství. Plněním nejrůznějších úkolů získávají zkušenosti, díky kterým si mohou zlepšit postavu (např. se jim zvýší síla). Hrdina se v podzemních katakombách může pohybovat zcela podle svého uvážení. Každý hráč se tedy může svobodně rozhodnout, kam jeho hrdina půjde, co budě dělat a jakým směrem se bude rozvíjet. Pevně dané není ani přesvědčení postav, a hráč tedy může hrát i zápornou postavu.

Karetní hry

Výtvarná technika: karty: malba na papíře; krabička: malba na dřevo (balza)

Karetní hra pexeso vznikla v roce 2006 a je inspirovaná konverzační hrou Dračí doupě. Skládá se z ručně vyrobené krabičky a 64 malovaných karet. Obrázky na jednotlivých kartách pexesa představují různé příšery, krajiny a postavy světa fantasy.

Výtvarné kontexty:

Z hlediska výtvarné techniky se moje práce přibližuje pracím současných malířů a ilustrátorů fantasy, kteří pracují s nejmodernějšími grafickými programy. Jsou jimi např. Frank Frazetta, Boris Vallejo a mnoho dalších.

VIII. ZÁVĚR

Žánr fantasy je téma obsáhlé a ve své různorodosti velice podnětné. V současnosti se s ním setkáváme v literatuře, výtvarném umění, filmu, hudbě, komiksu, divadle, deskových hrách, počítačových hrách a v neposlední řadě v herních modulech konverzačních her. Velkou zásluhu na zpopularizování a zviditelnění tohoto žánru v současnosti má především film. Film čerpající inspiraci z literárních předloh slavných fantasy knih převedl do filmové podoby např. trilogii Pána Prstenů, sérii příběhů Harryho Pottera, sérii o Conanovi, Letopisy Narnie, Zlatý kompas, Eragon a další původně literární díla. Díky filmovému průmyslu se široká veřejnost seznámila s pojmem fantasy a většina lidí si vytvořila určitou představu o tom, jak tento žánr vypadá. To je velká změna oproti minulosti, neboť ještě před pár lety si s tímto termínem věděl rady jen málokdo.

Již od samého počátku jsem si uvědomovala, že zpracovat toto téma v celé jeho šíři by bylo zcela nemožné. A jelikož jsem již od zadání práce věděla, že se budu chtít zabývat především postavami hrdinů, zaměřila jsem se konkrétně na jeden ze subžánru fantasy, na hrdinskou fantasy, která se jak v literární, tak ve výtvarné podobě soustředí především na postavu hrdiny. Tento subžánr tedy nejlépe korespondoval s mou představou rozpracovat v diplomové práci téma hrdinů žánru fantasy.

Samotná analýza hrdinů fantasy, porovnání jejich podoby s hrdiny naší minulosti a následná interpretace byla velice inspirativní a objevná. U všech třech vybraných fantasy hrdinů jsem v průběhu práce objevovala zajímavé a podnětné vztahy, díky kterým jsem na vybrané hrdiny začala nahlížet ze zcela jiného úhlu. Překvapilo mě zjištění, jak moc se současní hrdinové podobají jednotlivým typům hrdinů, které nacházíme téměř ve všech mytologiích a dalších literárních památkách naší historie. Základními kameny tvořícími podobu současných hrdinů tedy jsou univerzální a schematizované mytologické vzorce, které se v historii neustále opakují a jejichž pevné základy zůstávají, i přes drobné změny ovlivněné dobovým smýšlením, nezměněny. Hrdinové světa fantasy se tak svou podobou podobají hrdinům naší minulosti víc, než by si kdo na první pohled myslel. Hledání analogií mezi

současnou a historickou podobu hrdiny mě v mnohém obohatilo a rozšířilo mé obzory v nahlížení na tuto problematiku.

Volba tématu fantasy a konkrétně hrdinů fantasy byla ovlivněna také mým dlouhodobým zájmem o tento žánr v oblasti výtvarného umění. Již před samotnou volbou tématu diplomové práce jsem ve výtvarném umění fantasy hledala inspiraci pro vlastní tvorbu, ve které jsem se zabývala především figurou (lidskou i představující jiné bytosti). Nejvíce mě tedy oslovovalo výtvarné umění spadající pod subžánr hrdinské fantasy, které klade největší důraz právě na figuru. Velice obohacující tedy pro mě byla i snaha umění tohoto subžánru určitým způsobem rozdělit, klasifikovat a propůjčit mu tak řád. Díky této snaze se má představa o obsahové a formální podobě hrdinské fantasy velice vyjasnila a velké množství obrazů se tak pro mě stalo mnohem čitelnější a přehlednější.

Na základě studia problematiky fantasy a bližšího seznámení s výtvarným uměním fantasy jsem získala podnětné náměty do výuky. Spolu s příjemným očekáváním jsem ale pociťovala i mírné obavy z toho, jak aplikace tohoto žánru do výuky dopadne. Ve výsledku žáky toto téma zaujalo, ale bylo pro ně stále příliš nové a obsáhlé, než aby ho mohli v celé své šíři během jedné hodiny pojmout. Proto by samotnému začlenění žánru fantasy do výuky mělo předcházet seznámení žáků s východisky tohoto žánru a tato východiska by měla být demonstrována na charakteristických příkladech, které by se dotýkaly konkrétních zkušeností a vědomostí žáků. O tyto vědomosti a zkušenosti by se následně opíraly nové informace o žánru fantasy a propojovaly by se s již dříve nabitými zkušenosti a vědomostmi.

Během psaní práce jsem objevila řadu nových souvislostí, které mi otevřeli prostor pro hledání nových cest a přístupů k tomuto tématu.

SEZNAM VYOBRAZENI[8]

Boris Vallejo: obálka časopisu *Sabate Word of Conan*
Frank Frazetta: obálka knihy *Conan* R. E. Howarda
Michal Ivan: obálka knihy *Bohatýr* J. Červenáka
Josh Kirby: obálka knihy *Soudné sestry* T. Pratchetta
Plakát k počítačové hře *The Witcher-Zaklínač* (detail)
Symbol netopýra komikového hrdiny *Batmana*
Peter Paul Rubens: *Achilleus zabíjí Hektora,* 1630-1635
John Buscema: *Conan*
Héraklés Farnéský
Francisco de Zurbarán: *Héraklés a nemejský lev*
Edmund Blair Leighton: *Pasování na rytíře*
Zjevení grálu na kruhovém stole: francouzský rukopis z 15. století. In. Lexikon keltské mytologie
Jan Jiří Heinsch: *Svatý Václav přisluhuje u stolu chudým,* 1685. In. www.galerieroudnice.cz
Francesco Guardi: *Světec v extázi,* 1775-1780. In. Časopis Malíři. Život, inspirace a dílo
Kostým komiksového hrdiny *Batmana*
Polní zbroj s uzavřenou přilbou: práce německých platnéřů ze 70. let 16. století. In. Arma Defensiva
Kostým komiksového hrdiny *Ironmana-Železného muže*
Frank Frazetta: *Conan*
Boris Vallejo: *Dragons Fire.* In. www.borisjulie.com
Boris Vallejo: *Dragon and the Wizard.* In. www.borisjulie.com
Ted Nasmith: *Throught The Marshes,* 1996. In. www.tednasmith.com
John Howe: *Eowyn and The Nazul.* In. www.john-howe.com
Josh Kirby: obálka knihy *Mort* od T. Pratchetta
Josh Kirby: *Mrakoplaš v Erikově místnosti.* In. www.zemeplocha.info
Paul Campion: *Portrét umělce, který má v ústech své oko.* In. Encyklopedie malířských technik fantasy a science fiction
Steve Firchow: *Shelob.* In. Tamtéž
Luis Royo: *Conan The Rebel*
Autor neznámý
Michael Whelan: *Elric Demoslayer,* 1980. In. www.michaelwhelan.com
Luis Royo: *Hawk and Fischer I.* (detail)
Gerald Brom: *Lone Wolf* (detail)
Luis Royo: *Conan The Liberator* (detail)
Daryl Mandryk: *Amazonia Lowres.* In. Fantasy Art Now
Luis Royo: *Silverglass I.* (detail)
Luis Royo: *Girl in Water* (detail)
Luis Royo (detail)
Mistr Boucicautových hodinek: *Jednorožci, draci, psohlavci, bezhlavci, bytosti s jedním okem,* 15. století. In. Dějiny ošklivosti
Frank Frazetta
Gerald Brom
Raffael: *Archanděl Michael s drakem,* 1505. In. Časopis Malíři. Život, inspirace a dílo
Gerald Brom
Frank Frazetta
Boris Vallejo: *Two-Headed Dragon.* In. www.borisjulie.com

[88] U některých autorů se mi názvy obrazů nepodařilo zjistit. Některé obrazy jsem použila ze své osobní galerie fantasy obrázků, a proto neuvádím jejich zdroj.

44) Boris Vallejo: *Against The Odds.* In. Tamtéž
45) Alan Lee: *Tol Brandir.* In. www.theonering.net
46) Hubert Robert: *Zříceniny triumfálního oblouku,* 1780. In. Časopis Malíři. Život, inspirace a dílo.
47) John Howe: *Descent into Rivendell.* In. www.john-howe.com
48) Boris Vallejo: *Night*
49) Michael Whelan: *Hyeroglyphic.* In. www.michaelwhelan.com
50) Frank Frazetta: *Death Dealer.* In. www.frazettagallery.com
51) Dorian Cleavenger: *Lady Pendragon.* In. www.dorianart.com
52) Melanie Delon: What I See. In. Fantasy Art Now
53) Howard David Johnson
54) Luis Royo: *Dragon Spirit*
55) Jeff Easley
56) Victoria Francés
57) Dru Blair: *Liberty Rising.* In. www.drublair.com
58) H. R. Giger: *The Trumpets of Jericho*
59) Fotografie tabletu s myší a perem. In. www.alza.cz
60) Screenshot grafického programu na malování *ArtRage*
61) Boris Vallejo: *Games Illustrated cover*
62) John Buscema: *Conan*
63) Frank Frazetta: Conan (detail)
64) Frank Frazetta: Conan (detail)
65) Frank Frazetta: *Conan*
66) Clint Langley: Sline (detail) In. Fantasy Art Now (detail)
67) Simon Bisley: *Conan,* 1995
68) *Arnold Schwarzenegger* jako filmový Conan
69) Plakát s postavou barbara ke hře *Diablo*
70) Capriccio: *Rytíř,* 1510. In. Časopis Malíři. Život, inspirace a dílo
71) Honoré Daumier: *Don Quijote,* 1865-1870. In. Časopis Malíři. Život, inspirace a dílo
72) Luis Royo
73) Paul Bourne: *Thou Shall Not Pass.* In. Fantasy Art Now
74) Albrecht Dürer: *Rytíř, smrt a ďábel,* 1513. In. Časopis Malíři. Život inspirace a dílo
75) Daryl Mandryk: *Silver.* In. Fantasy Art Now
76) Plakát s postavou rytíře z počítačové hry World of Warcraft
77) Plakát s *rytířem Lancelotem* s filmu První rytíř
78) Luis Royo: *Red Sonja*
79) Boris Vallejo: *Invictus,* 1982. In. www.borisjulie.com
80) Frank Thorn: obálka časopisu Marcel Comics *Red Sonja*
81) Sacha „Angel" Diener: *Spellsword.* In. Fantasy Art Now
82) Boris Vallejo: *When Hell Laughs/Red Amazon/,* 1982. In. www.borijulie.com
83) Plakát k filmu *Rudá Sonja* z roku 1985 s Bridgite Nielsen v hlavní roli
84) Postava zaklínače z počítačové hry *The Witcher-Zaklínač*
85) Frank Frazetta: obálka knihy *Conan* od R. E. Howarda
86) Frank Frazetta: obálka komiksu *Thunďa*
87) Boris Vallejo
88) Boris Vallejo: *Manco Copac and Mama Ocuo,* 1988. In. www.borisjulie.com
89) Luis Royo: *Gothic Girl*
90) Luis Royo:
91) Keith Parkinson
92) Keith Parkinson: obálka knihy *Diamantový trůn* D. Eddingse
93) Keith Parkinson

LITERATURA

- Becker, U.: Slovník symbolů. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-612-8.
- Boularot, S.A. a kol.: Slovník řecko-římské mytologie a kultury. Praha: Ewa, 1993. ISBN 80-85764-02-4.
- Campbell, J.: Tisíc tváří hrdiny. Archetyp hrdiny v proměnách věků. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-354-4.
- Campbell, J.: Mýty. Legendy dávných věků v našem denním životě. Praha: Pragma, 1998. ISBN 80-7205-491-0.
- Carlyle, T.: Hrdinové. Úcta k hrdinům a hrdinství v dějinách. Praha: Symposion, 1925.
- Dvorský, L.: Hrdinové z pohádek. Liberec: Severočeské nakladatelství, 1969.
- Eddings, D.: Diamantový trůn. Praha: And Classic, 1994. ISBN 80-85782-15-4.
- Grant, J., Tiner, R.: Encyklopedie malířských technik fantasy a science fiction. Praha: Talpress, 1997. ISBN 80-7197-070-0.
- Homéros: Íliada. Praha: Nakladatelství Petr Rezek, 1999. ISBN 80-86027-13-9.
- Homéros: Odysseia. Praha: Nakladatelství Petr Rezek, 1999. ISBN 80-86027-12-0.
- Howard, E. R.: Conan. Praha: AFSF, 1994. ISBN 80-85-390-25-6.
- Jude, D.: More Fantasy Art Masters. New York: Watson-Guptill Publications. ISBN 0-8230-3127-6.
- Jung, C.G.: Výbor z díla II. Archetypy a nevědomí. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997. ISBN 80-85880-16-4.
- Kerényi, K., Jung, C.G.: Věda o mytologii. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1995. ISBN 80-85880-06-7.
- Kohák, E.: Člověk, dobro a zlo. O smyslu života v zrcadle dějin. Praha: Ježek, 1993. ISBN 80-901625-3-3.
- Kulka, T.: Umění a kýč. Praha: Torst, 2000. ISBN 80-72-15-128-2.
- Le Goff, J., Schmitt, J.-C., Encyklopedie středověku. Praha: Vyšehrad, 2002. ISBN 80-7021-545-3.
- McKenna, M.: Fantasy Art now. The very best in contemporary fantasy art & illustration. New York: Harper Collins Publishers, 2008. ISBN 978-0-06-137097-7.
- Mocná, D., Peterka, J. a kol.: Encyklopedie literárních žánrů. Praha-Litomyšl: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X.
- Poněšický, J.: Fenomén mužství a ženství. Psychologie ženy a muže, rozdíly a vztahy. Praha: Triton, 2008. ISBN 978-80-7387-106-2.

- Pratchett, T.: Mort. Úžasná Zeměplocha. Praha: Talpress, 1997. ISBN 80-85609-55-X.
- Pringle, D.: Fantasy. Encyklopedie fantastických světů. Praha: Albatros, 2003. ISBN 80-00-01126-3.
- Saavedra Cervantes, de M.: Don Quijote de la Macha I. Praha: Nkladatelství Svoboda, 1982.
- Schweitzer, D.: Každý z nás je legenda. Praha: ASFS, 1992. ISBN 80-85390-08-6.
- Stern, J.: Totem, incest a odkouzlení buržoazie. Psychoanalytické eseje. Praha: Malvern, 2007. ISBN 978-80-86702-28-5.
- Stevens, A.: Jung. Praha: Argo, 1996. ISBN 80-7203-012-3.
- Tolkien, J. R. R.: Pán Prstenů I. Společenstvo Prstenu. Praha: Mladá Fronta, 1993. ISBN 80-204-0362-0.
- Zamarovský, V.: Bohové a hrdinové antických bájí. Praha: Brána, 1996. ISBN 80-85946-29-7.

INTERNETOVÉ STRÁNKY

- www.fantasyplanet.cz
- www.ikarie.cz
- www.pevnost.cz
- internetové měsíční periodikum 25fps.cz
- www.frankfrazetta.com
- www.artnews.cz
- www.fantasya.cz
- portál wikipedia
- www.borisjulie.com
- www.luisroyo.com
- www.michaelwhelan.com
- www.keithparkinson.com

PERIODIKA

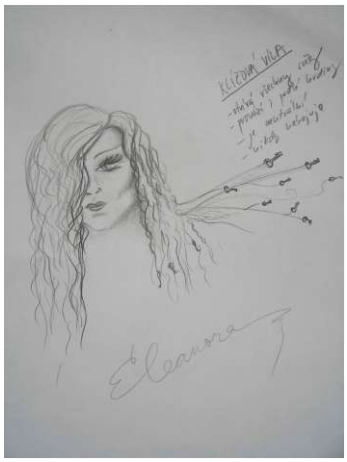
- Pevnost
- Ikarie
- Nová Akropolis

ČASOPISY

- Malíři. Život, inspirace a dílo

PŘÍLOHY

Výtvarné práce žáků ZUŠ Prosek (dvě skupiny s průměrným věkem od 12-18 let)



Sára (17): Klíčová víla Eleonora otvírá všechny světy, provází i padlé hrdiny na odpočinek, je neutrální a nikdy nebojuje.

Tina (18): Stroj s duší. Má představa hrdiny. Asi bych tímto tvorem nechtěla být, být strojem není vděčné ani zábavné, ale velice náročné a zaslouží si úctu a obdiv.

Dominika (14): Hubená Elfa; inspirovala mě počítačová hra World of Warcraft. Elfa bojuje proti příšerám pomocí meče a ovládá magii přírody - něco jako druid.

Anna (17): Víla Anička pomáhá lidem, kteří za ní přicházejí s komplexy a problémy. Po její pravé ruce jsou lidé smutní a problémy, po její levé ruce odcházejí lidé odlehčení, uvolnění a celkově se cítí lépe.

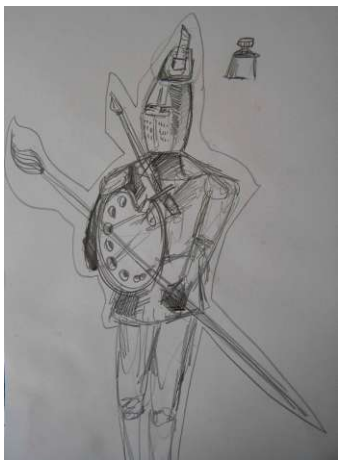
Eva (18): Světlonoška. Chtěla bych být lesní bytostí, která nosí světlo. Bojů bych se přímo neúčastnila, ale má moc by spočívala v tom, že bych provázela ostatní bytosti přes temnoty lesa. Nejsem přímo kladná postava, jsem náladová a často žádám protislužbu. Byla bych krásná, avšak ne vulgárně, zachovala bych si některé rysy mého obličeje (kvůli zachování identity), ale samozřejmě bych byla mnohem krásnější.

Kristýna (17): Elfa. Může být neviditelná, prochází překážkami, létá, může se objevit kdekoli a kdykoli. Je dokonalá. Pomáhá tím, že radí a „donáší" pomoc.

Josef (13): Pravý nebo levý?

Markéta (15): Když už jde o fantasy hrdinu, kterým bych chtěla být, měl by to být tak trochu můj opak nebo možná i touhy. To všechno představuje upír - volný, nevázaný, svobodný a beztrestně se hlásící ke zlu

Linda (13)



Ondra (16-17): Hrdina Konev a další, inspirováno surrealismem

Ondra (16-17): Hrdina bojující za umění

Bára (17): Elfka

Pavlína (14): Chtěla bych být drak, z poloviny dobrý a z poloviny zlý

Lidka (12): Víla závidí elfkám, že si spolu hrají a o ni nikdo nestojí

Martina (12): Chtěla bych být mořským orlem a létat nad mořskými vlnami

Petra (13): Lesní víla

Hanka (11): Tento divný člověk si vždy zapamatuje to, co vi**děl (zažil) a doma ve své jeskyni si je ukládá** do jeho kouzelné truhly. Kdykoliv otevře truhlu a přeje si uvidět vše svoje zážitky tak se ty zážitky ukážou. Vedle jeskyně je lednička, v té ledničce jsou různé plody, ze kterých dělá občas různé lektvary. A protože si všechno, co zažil pamatuje tak se jmenuje zažilopamatový člověk. Podle příběhu je velmi známí všichni lidi na světě to znají ale nikdo nikdy nevěděl a neví kde je jeho jeskyně, protože je hluboko v lese a jen on

Štěpán (12): Svět jménem Armetycon. V drsném období středověku se v obzvláště bojovné zemi snaží založit pár bojovníků a statkářů novou pevnost (město). Moje postava je elf (bojovník), zakladatel celé snahy a panovník rozestavěné pevnosti. Vyniká v boji lukem, ale dobře si počíná i mečem.

Aneta (16): Elfka

Tereza (17): Elfka