

## O UMĚNÍ A JEHO DĚJINÁCH

Text: Jan Čenis Galeta

*Talent je sotva desetina úspěchu, zbytek je tvrdá dřina!*

*neznámý mistr bojových umění*

Není na tomto místě možné podat detailnější nástin toho, jak se v průběhu času na Asterionu vyvíjelo umění a jeho vnímání. Není to však naštěstí nezbytně nutné, přínosnějším snad bude tento exkurz po těch formách památek na dávné časy, které mají obyvatelé Tary na očích okolo sebe i na návštěvu současných uměleckých dílen.

### *Nejstarší svědkové*

I tak drsná rasa, jakou byli **staří korullové**, vytvořila mnohé, co se dá považovat za umění. Jejich divoké tance, hrdelní zpěvy, příběhy i melodie a tóny jsou dnes nadobro ztraceny, avšak něco přece jen zůstalo, ať už na světle, či ukryto v temnotách.<sup>1</sup>

Znamé jsou, byť většinou jen ve fragmentech, korullské nástěnné malby, které zdobí jejich hrubé stavby z kamenných bloků obřích rozměrů. Jsou malovány původně jasnými barvami (dnes vybledlými), které se táhnou po kameni v dlouhých pružích jedna barva vedle druhé, a divoce a ostře se přitom zalamují, točí a překrývají, takže tvoří chaotickou zmršť. Pro korully představovaly součást rituálů (oči kněžích bloudily po liniích a přitom drmolily modlitby, čímž čerpali božskou sílu) i estetický zážitek. O něco méně časté jsou figurální malby, jejichž přesný význam zůstává zahalen tajemstvím – snad zpodobňují náboženské rituály, báje a bohy.

Občas se v korullských stavbách zachovaly také sochy. Většinou jsou jen z nahrubo opracovaného kamene. Není na nich vidět žádná snaha o detail a realističnost, což ale nepopírá, že jsou udělány s velkou dávkou řemeslné dovednosti. Korullští kameníci totiž záměrně a zručně směřovali ke zjednodušené stylizaci zobrazovaných postav, takže sochy jsou spíše symboly, než realistickými portréty. Jejich rozměry bývají různé – od malých figurek po několik metrů vysoké kolosy. Všechny byly původně natřeny, ale jen výjimečně se barvy dochovaly. Zajímavé je, že každá socha byla pomalována jen jednou barvou.

Většina jich zobrazuje buď korullské běsy,<sup>2</sup> bohy Kyllu a Toralla, nebo slavné hrdiny a vládce. Rozpoznat původní námět však dnes dokáže jen málokdo.

---

<sup>1</sup> více se o korullských památkách píše v modulech *Z hlubin zelené a modré* (Džungle padlých stromů), *Za závojem stínů* (Axara), *Krajiny za obzorem I.* (Canthia, Poslední les) a také v knize Zbyňka Holuba *Krumpáč a motyky - Smrťáček aneb Cesta za smrtí a zase zpátky*.

<sup>2</sup> viz *Krajiny za obzorem I.* a článek Davida Rozsívála *Běsové v Pevnosti 6/2010* (dostupné on-line na webu [www.asterionrpg.cz](http://www.asterionrpg.cz))

Největším odborníkem na korullské umění je asi Laxadai Sulc, theurg původem z Danérie, který se pro svůj neutuchající zájem o cokoliv spojené s „obry“ přestěhoval do Canthie. Nejde mu však o uměleckou hodnotu děl, ale o jejich magický potenciál. Samozřejmě ne všechna korullská díla jsou očarovaná, ale mnohá ano a za ty je Laxadai ochoten dobře zaplatit – vede jej totiž touha proniknout do korullských rituálů (v čemž si konkuruje s mágou Xulvínou, kterou osobně nesnáší). Nemagické artefakty sice Laxadai nevykupuje, ale pokud má dobrou náladu, rád povypráví pohádky o korullských sochách, o tom co zobrazují a k čemu třeba mohly obrům sloužit.

Problémem také je korullské sošky prodat. Na trhu s uměním o ně není žádný zájem, protože jsou považovány za hrubé, nehezke až odpudivé. Vykoupit je tak mohou snad jen alchymisti a mágové nebo sběratelé kuriozit.

### *Vzpomínky na dokonalost*

Arvedanské období je v dnešní době považováno za nejzlatější ze všech zlatých věků v historii Asterionu. Přesto se zachoval jen zlomek uměleckých děl z té doby.

Velmi špatné jsou dnes znalosti o **arvedanské hudbě a zpěvu**. Je sice známo několik arvedanských teoretických spisů na dané téma (např. Pasergirovo *O rytmu a zvuku*) a dosti textů skladeb, problém je v tom, že se nezachovaly žádné melodie,<sup>3</sup> žádné notové zápisy (není jisté, zda vůbec arvedané hudbu zapisovali). A co je horší, i přes popisy, jak vypadaly arvedanské nástroje, se nenašel žádný kompletní a použitelný. Takže nyní mezi měšťany populární takzvaná *arvedanská hudba* nemá s původní starověkou hudbou nic společného. Je jen atrakcí předváděnou tak, aby se líbila dnešnímu publiku.

Oblíbený soubor arvedanské hudby působí v Athoru pod názvem *Ozvěny slunce*. Tvoří jej dva manželské páry – Lordan s Karjou a Hrbol s Evrou, muži hrají na nástroje a ženy zpívají. Ozvěny slunce vystupují nejen ve svém domovském městě, ale i po okolí, při svátcích, svatbách i rodinných oslavách. V budoucnu chystají turné po celé Východní dálavě.

Lepší je situace v **literatuře**. Existují stovky známých arvedanských titulů – některé se zachovaly v opisech, jiné jsou stále objevovány a vynášeny na světlo světa z ruin a podzemních měst. S dnešní nevalnou znalostí arvedanštiny se sice jen velmi pomalu zpřístupňují současnému publiku, ale to vlastně nevádí, neboť o ně není valný zájem.

Samozřejmě, že mnohé staré příběhy stále velmi oblíbené (vyprávění o skutcích bohů, epos o Taranisovi, příběhy o velkých bitvách s Kharem a jeho pohunky), avšak v současných verzích, které vyhovují vkusu doby, nikoliv v původním arvedanském podání.

---

<sup>3</sup> To není zcela přesné. Ačkoliv o tom nikdo v Královstvích nemá tušení, vychází několik stále hraných skladeb (např. *O zkáze Vileenově* nebo *Nárek námořníkovy ženy*) z tisíciletí staré melodie, kterou složil Khar Démon pro svou truchlivou píseň *Žalozpěv za Arvedu*.

Kdo by se totiž pokusil přečíst si nějaký starý arvedanský román (např. Lavroniny nenáročný a dobrodružný *Příběhy Aiola Jasnovlasého*, či naopak psychologicky zaměřené *Krvavé hradby marellionské*, kde lord Subardil popisuje hrůzy války), zjistil by už po pár stranách, že je to úkol nad jeho síly.

Je to tím, že arvedané užívali v psaní velmi stylizovaný jazyk, plný jinotajů a skrytých významů, skrz který není lehké proniknout. A ještě obtížnější je přeložit jej bez toho, aby poznámky a vysvětlivky zabraly méně, než sto stran.

Také stavba příběhu bývala za arvedanů úplně jiná, než dnes. Nacházíme dva extrémy a nic mezi nimi. Buď ve starověkých románech jaksi chybí děj (text pak tvoří jen z květnatých popisů a složitých filozofických rozmluv a meditací). Nebo jsou naopak dějové zvraty tak nečekané a z příběhu nevyplývající, že vůbec nedávají smysl (výjimkou není, když v polovině knihy hlavní postava zmizí, a aniž by se kdy vysvětlilo, co se s ní stalo, příběh pokračuje v líčení osudů někoho jiného). Mnohé romány jsou navíc veršované zcela nebo částečně a vůbec se ve starých textech poezie a próza zvláště prolínají.

Mezi největší znalce arvedanské literatury na Taře dnes patří bezesporu Alwarin Bílý, který na Univerzitě v Albireu shromáždil slušnou arvedanskou knihovnu – díla v ní jsou postupně překládána studenty v rámci jejich výuky. Ještě lépe se v tomto oboru orientuje Riam Bílý. Jelikož jde o osoby na nejvyšších příčkách společenského žebříčku, bude pro dobrodruhy spíše přístupný někdo jako Lamiš Vygloda, erinský městský úředník, který vlastní asi pět originálů a na třicet opisů či překladů arvedanských románů. Lamiš je ohledně své záliby dokonce v písemném kontaktu s Alwarinem a dalšími drobnými sběrateli ve všech civilizovaných koutech Tary a Lendoru.

Krátká ukázka z arvedanského románu *Trnitá cesta* od Lasterainy v překladu Alwarinových žáků:

*Stáli v rozkvetlé zahradě, za bzukotu hmyzu a zpěvu ptáků, za šumění větru, který jim čechral vlasy stejně jemně, jako stromům listy a tišil žár slunce, jež jim viselo přímo nad hlavami.<sup>1</sup>*

*Kiráia mu nabídla růži a on ji přijal.<sup>2</sup>*

*„Nechápu, jak může jeden kamínek strhnout takovou lavinu,“<sup>3</sup> prohlásil Piradin a upřeně dívce hleděl do očí. Náhle však sklopil zrak, neboť mu myšlenkami prolétla růžencová labuť.<sup>4</sup>*

*Jalisandra cítila v srdci,<sup>5</sup> že Piradin spáchal Adriinu zradu.<sup>6</sup> Ač byl Gianfar vzdálenější, než Gioranův sen,<sup>7</sup> dopadlo na ni to poznání tak těžce, jako drakova kletba na Arteronovu domovinu.<sup>8</sup>*

<sup>1</sup> Arvedansky typický květnatý popis prostředí.

<sup>2</sup> Tato fráze může být chápána doslova, ale může také znamenat, že se mu nabídla k pohlavnímu styku (růže je symbolem Sabragiry, patronky milostných umění), nebo že se odevzdala pod jeho ochranu, popřípadě, že mu nabídla svou pohostinnost. V kontextu příběhu je zde fráze takřka jistě užita ve významu milostného styku.

<sup>3</sup> Jedno z arvedanských přísloví, jejich časté užívání v přímé řeči je také typickým prvkem, zde nejspíše vyjadřuje hrdinovo překvapení nad nastalou situací a dalo by se tedy nahradit například citoslovcem údivu, či něčím jako „Jak se to mohlo stát?“.

<sup>4</sup> růženín a labuť byly ve starověku spolu s dítětem atributy bohyně Rianny Věrné, která je prototypem dobré manželky (labuť později svůj význam ztratila), fráze zde znamená, že Piradin myslel na svou ženu Jalisandru.

<sup>5</sup> Příslopečný moment arvedanské literatury – děj se bez jakkoliv upozornění přesouvá k jiné postavě na zcela jiném místě.

<sup>6</sup> Adria – milá Taranise Rychlého meče v době, kdy skrýval svou totožnost, opustila jej kvůli jinému muži.

Adriina zrada – jinotaj pro nevěru či rozchod kvůli někomu třetímu.

<sup>7</sup> Přesný význam tohoto jinotaje se doposud nepodařilo rozluštit.

<sup>8</sup> Arteron, zvaný Orlí poutník – arvedanský hrdina v bojích se skřety, jeho domovinou bylo místo dnes známé jako Údolí drahokamů, které mocným kouzlem proklel Zurkhen Černý, takže jej nikdo nemohl opustit.

Arvedanské spisy měly podobu vázaných knih, listy byly z papíru (pergamen se tehdy stejně jako dnes užíval jen výjimečně na důležité dokumenty). Výzdoba ilustracemi bývala u románů a zábavné literatury velmi vzácná, kresby a iluminace se objevují hlavně ve vědeckých pojednáních. Arvedané neznali knihtisk, měli však vlastní magicko-technické metody výroby knih ve velkém. Přesný postup se dodnes nepovedlo rekonstruovat. Pravděpodobně však probíhal tak, jeden člověk psal perem a jeho písmo se zároveň objevovalo na stovkách či tisícovkách dalších papírů.

Arvedané byli velmi literárním národem a popsali miliardy stran. V ruinách jejich měst jich dodnes mnoho leží a díky podnikavým dobrodruhům je snad den co den vytažen na světlo nějaký nový starověký text. Je však smutnou pravdou, že se jen málokdy jedná o něco cenného. Nejčastější jsou nálezy takřka neprodejných a nezajímavých věcí: zákoníků, účetních a úřednických záznamů a zábavného čtení – tedy románů, písní, různých kalendářů, kuchařek a podobně. Najít cennou arvedanskou knihu (třeba grimoár magie, encyklopedii nebo cestopis) je tak jako hledat jehlu v kupce sena.

Většinu knih arvedané opatřovali konzervačním kouzlem, díky kterému přežily příšerné podmínky i propast věků a alespoň částečně se dochovaly dodnes. Ne vždy však kouzlo vydrželo. Může se stát, že dobrodruh nalezne na pohled neporušenou knihu, která se však při prvním doteku rozpadne na prach. Nebo že kouzlo ochránilo jen část svazku, takže ho polovina chybí.

Zdaleka nejlepší přehled o arvedanském umění dnes panuje – krom architektury – v **sochařství**. Po celé dlouhé věky od pádu Devíti knížectví se o podobě starověkého umění mohlo jen diskutovat, žádná autentická díla totiž nebyla k dispozici. Uprchlíci při pádu Devíti knížectví byli rádi, že pobrali trochu jídla a spasili životy. A když začali jejich umělci znovu tvořit, bylo jejich umění stylově i technicky jiné, než v časech Devíti knížectví (mimojiné

ovlivněné pohany). A to, co o tisíciletí později přivezl Thalion, už bylo od stylu Devíti knížectví také na hony vzdáleno.

Teprve, když se začalo s kolonizací Tary a Gilenovy lodě objevily Albireo, zachvělo se všem umělcům, teoretikům a historikům umění srdce. Na Lendor začala být ve velkém a za velké peníze dovážena torza soch, kusy fresek sejmutých ze zdí i fragmenty architektury (hlavice sloupů, svorníky, konzoly zoomorfních tvarů a další kamenicky pojaté prvky).

Už tehdy nastal šok. I z pouhého torza sochy takzvaného Riodenova Auriona – které bylo objeveno roku 758 k.l. při vykopávkách v Albirejském paláci, převezeno na Lendor a umístěno v almendorském trůnním sále – padlo mnoho lidí doslova na zadek.

Polonahý bůh předvedl coby dokonalý příklad všechny přednosti stylu starých arvedanů velmi jasně. Ačkoliv socha přišla o nohy a slunce, zářící v Aurionově napřážené paži, o své paprsky, neubralo to dílu na půvabu. Neztratila se totiž jemná modelace vlasů a rysů tváře, ani plasticky pojaté žíly a svaly vystupující z kamene jako živé, přežily zářící oči z modrých safírů a hlavně zapůsobila celková rozevlátost sochy, která není uzavřena do jedné hmoty, ale rozevívá se do prostoru jako květ a je se na ni možno dívat z kterékoliv strany, klidně i zezadu, neboť odkudkoliv nabízí úchvatné a pokaždé nové pohledy. Uvolněný, živelný postoj a výraz – jako by byl Aurion zachycen vprostřed pohybu.

To vše bylo na hony vzdáleno od tzv. *almendorského slohu*, který panoval v Královstvích v polovině 8. století. Ten s veškerou mistrovskou zručností sochařů (srovnatelnou s tou arvedanskou) zobrazoval postavy zcela jiným způsobem. Strnulé, přísné a v uzavřených obrysech. Těla byla skrytá pod těžkými, jednolitými oděvy, takže celek působil velmi těžkopádně a hmotně. Sochy byly dokonalými ikonami, na které byl jen jeden správný pohled zepředu, tváří v tvář.

Setkání s Riodenovým Aurionem bylo vůbec prvním dotekem špičkového arvedanského umění, ještě větší šok pak způsobilo o tři roky později objevené sousoší Smrt synů Korialových. To zobrazuje starý příběh, který se odehrál během druhé války Císařství s Kharem. Tehdy při obléhání města Aragarador mučil drakočlověk Murtis ohněm tři syny knížete Koriala, vládce Aragaradoru, aby z nich vypáčil slabiny městské obrany a polohu tajných vchodů skrz hradby. Nedostal z nich však ani slovo a proto je upálil obráncům města na očích.

Mramorové sousoší představuje tři mužské postavy (chlapce, dospívajícího mladíka a muže), nahé až na potřáhané suknice (které zakrývají rozkrok), jak se svíjejí a kroutí bolestí, zatímco je poutají a trýzní plamenné provazy a jazyky stvořené Murtisovou magií. Dílo vzniklo jako připomínka odvahy a nezlomnosti lidského ducha tváří v tvář zlu a tak je chápána i dnes (stejně jako příběh k ní se vážící). Ačkoliv se jedná o mistrovské dílo, zachované bez jediného kazu, z pohledu na něj jde přeci jen mráz po zádech. Zobrazení lidského utrpení v plamenech je tak sugestivní a realistické, že jen málokdo považuje sochu za krásnou.

Sousoší smrt synů Korialových bylo nalezena ve vile u Dračího stínu, dlouhou dobu stálo v Boševalu a dnes je ve vlastnictví knížete Tariana z Gver Graenu. Ten je umístil do dobře strážené komnaty, kde je přístupné relativně široké veřejnosti i žákům gvergraenské vojenské akademie, jimž má sloužit k poučení. Krom sochy už není v komnatě žádné vybavení, jen fresky od slepé malířky a mirtalinky Nairnije, které vypravují i zbytek příběhu Murtise, Koriala a jeho synů a pádu Aragaradoru.

Na svazích, pod nimiž vyrostlo městečko Dračí Stín, stávala v časech Rubiského knížectví luxusní arvedanská vila. Někdy v dávné minulosti ji zavalila hlína ze sesutého svahu a zakonzervovala ji. Muselo to být v pohnuté době, protože se nikdo nepokusil ji vyhrabat a vyčistit. Interiér vily se tak uchoval až do doby, kdy ji náhodou objevili osadníci z Lendoru. Hned po objevení byla stavba prohlášena za královský majetek a několik let ji pečlivě čistili odborníci z Rangarocké univerzity. Všechny nálezy (tedy hlavně šperky, sošky, nádobí, přibory a další užitné předměty) se zaevidovaly a odvezly na Lendor, kde byly postupně prodány. Vila, plná mozaik a fresek byla následně také odprodána. Za století a půl několikrát změnila majitele a sloužila různým účelům (letní sídlo šlechtice, soukromá škola pro dívky, obydlí čaroděje). Dnes je majetkem Alista Krovinského,<sup>4</sup> velkopodnikatele v oboru spedice lidí i zboží. Ten od různých sběratelů odkoupil alespoň část z nálezů odvezených kdysi na Lendor a umístil je zpět do vily. Tu pak ve spolupráci s albirejskou Univerzitou magie proměnil ve veřejnosti volně otevřené muzeum (za nezanedbatelný poplatek pěti měděných grošů) pod názvem *Torský letohrádek*. Ostrahu letohrádku obstarává desítká hlídačů, mezi nimiž jsou i magici. Veškeré finanční náklady na údržbu a provoz nese Krovinsky, Univerzita zajišťuje průvodcovskou službu a péči o objekt.

Poté co se v Almendoru objevily tyto dvě výše zmíněné sochy, začali dvorní umělci okamžitě své pokusy o nápodobu starého stylu a *novoarvedanismus* se do dnešních dob rozšířil snad všude, krom nejzapadlejších oblastí Storabska.

Zatímco u Riodenova Auriona se soudilo, že byl původně nabarven a čas a počasí z něj polychromii smyly, objev Smrti synů Korialových, která si po tisíce let trůnila v interiéru, ukázal šokující fakt – arvedané své sochy nepomalovávali, ale nechali vyniknout přírodní strukturu a krásu materiálu (ať již šlo o dřevo, kámen či kov). Jediným barevným prvkem byly oči z drahých kamenů (ty se však logicky dochovaly jen málokdy).

Naproti tomu umělci z Království svá díla už po staletí (v návaznosti na pohanskou tradici) polychromovali živými barvami. Došlo tedy k rozkolu. Zatímco někteří začali pracovat striktně „ala císařství“, tedy bez barev (*novoarvedanský sloh*), jiní sice napodobovali arvedanský životný styl, ale nadále své díla polychromovali (čímž vznikl *mezinárodní* nebo také *novokrálovský styl*), zatímco třetí skupina konzervativců arvedanský styl vůbec nepřijala a dále pokračovala ve starých kolejích *almendorského slohu*.

---

<sup>4</sup> více o něm viz Jiří Buchta a Emil Hančák v Dechu draka 3/2002 (dostupné on-line na webu [www.asterionrpg.cz](http://www.asterionrpg.cz))

Mezi první a třetí skupinou panovalo po léta zaryté nepřátelství, padala obvinění z „tmářství“ na jedné a z „neúcty k tradicím“ na druhé straně. Nicméně umělecký trh obě tyto skupiny časem odkázal do patřičných mezí. Zákazníci totiž většinou preferují střední cestu mezinárodního slohu.

Uvolněný sloh období konce Devíti knížectví, ke kterému patří Smrt synů Korialových a Riodenův Aurion se dnes označuje za *pozdě knížecího styl*. K dalším známým dílům, která do něj spadají – ať již byla vykopaná, nalezená v podzemí, či stále stojí *in situ* – patří například jezdecké sousoší *Poslední výpad císaře Miarona*, dnes v paláci Sileziů v Erinu, *Dryáda z Tarosu*, umístěná v taroské Citadele, *Jarlebský Tarfein* na hradě Štítov v Západní dálavě, *Triumfující Taranis* na Náměstí seliackých trpaslíků v Sintaru.

Ke starším arvedanským dílům (z doby okolo roku 3000 před k.l.) patří stroze realisticky pojatí *Sloni* u vstupu do Albirejského paláce, sochy draka, orla, lva a jednorožce zdobící taroské brány, nebo reliéfy mileneckých párů v Chrám Plodnosti u Tůně.

Neznámého stáří jsou desítky silně poničených soch na schodišti Maelinte u Údolí drahokamů a nejstarší jsou pak sochy bohů ve Vřesovém údolí. Ty měly být podle písemných zpráv na nynější místo převezeny během vzniku Devíti knížectví z dalekého hlavního města Aureanu a mají snad pocházet až z let 5000 – 4500 před k.l., ze samotných počátků Císařství. Vyznačují se zvláštní ostrovní úhlů, dalo by se říci „zhrnatěním“ většiny oblín a záměrným užitím velkých zcela rovných a hladkých ploch. Také byly poničeny skřety, ale nedávno se dočkaly renovace pod vedením sochařky Sylwie Černé.

Pokud jde o materiál, pracovali arvedané nejčastěji ve dřevě a kameni (mramoru různých barev, pískovci, travertinu, mastku, vápenci, žule). Na menší, interiérové, práce se užívalo cenných materiálů – slonoviny, jadeitu, zlata a stříbra. Reliéfy se často prováděly ve štuky, méně se odlévalo z bronzu a zdá se, že vůbec nebyly tvořeny sochy z keramické hlíny či porcelánu.

Zatímco o arvedanském sochařství jsme díky nálezům zpraveni velmi dobře, povědomí o **avedanské malbě** je mnohem menší. Z literatury se ví, že arvedané nejčastěji malovali závěsné obrazy na dřevěné desky, méně už na plátna. Z pohledu životnosti materiálu to však vyjde nastejno. Přes propast věků se malby na těchto organických materiálech nemohly dochovat. Pokud budete někdy stát v nově objevené arvedanské ruině a na podlaze u stěn si všimnete hromádek zetleného smetí, vězte, že se pravděpodobně díváte na zbytky závěsných obrazů či tapiserií.

Může se zdát s podivem, že zatímco knihy chránili arvedané konzervačním kouzlem, ať už šlo o milostný román nebo vědecké pojednání, díla výtvarného umění nikoliv. Je to však v souladu s jejich světovým názorem a filozofií – mezi psaným a zobrazeným viděli nepřekonatelnou propast. Neboť slova mohou být sice zapsána, ale jejich prvotní místo je

v myslí, tedy v duši, a ta je věčná – proto by i v zapsané fyzické podobě měly odolat času. Navíc slova a myšlenky jsou stvořená jaksi prvotně – nejde o nápodobu něčeho v přírodě.

Naopak zobrazení reality výtvarným dílem je jen jakýmsi derivátem. Aby zobrazení skutečně existovalo, nestačí jej mít v myslí, nebo vyřknout svou představu pomocí slov, zobrazení musí být provedeno fyzicky, jinak vůbec neexistuje. A jelikož vše co je fyzické je i pomíjivé a musí jednou dojít svého konce, nebyla výtvarná díla magií chráněna. A výtvarné umění je navíc jen imitací skutečnosti, nikoliv něco nově stvořeného. Přirozeně i zde se najdou výjimky, neboť bohatí a mocní si ani tehdy ani dnes nic nedělají z mravu doby a chtějí ochránit, co je jim cenné. Dodnes byly nalezeny jen tři neporušené závěsné obrazy z arvedanských dob a všechny vzbudily senzací. Sběratelé se předháněli v nabídkách astronomických částek. Jeden obraz – s válečným námětem – zakoupil za částku přesahující 100 000 zlatých grošů král Walden a je k vidění v jeho trůním sále v albirejském paláci.

Jen nástěnná malba dodnes podává svědectví starověkého malířství. Většina zachovaných fresek je však ve velmi špatném stavu (omítka je opadaná, zbytek malby je vybledlý či poškrábaný, olezlý plísní nebo mechem). A zatímco sochy, ať už sebeobjemnější, se dají jakžtakž transportovat i bez pomoci magie, snést celou fresku bez újmy ze stěny a posléze znova adjustovat na novou plochu je technologicky (nebo magicky) tak náročné, že se o to po několika nepovedených pokusech již nikdo raději nesnaží.

Má-li tedy někdo doma arvedanskou fresku, jedná se vždy jen o její fragment doslova odloupený ze stěny a vždy malého formátu (jen výjimečně existují kusy větší, než metr krát metr).

Nejvíce a nejlépe zachované fresky se nalézají pod zemí – hlavně v Derteonu, Starém Athoru, v taroských katakombách i albirejských chodbách. Dalšími příznačnými nalezišti jsou výstavné arvedanské hrobky<sup>5</sup>.

Pokud jde o otázku stylu, vývoj zde byl obdobný jako v sochařství – slohy v obou odvětvích výtvarného umění šly ruku v ruce. Nemáme ale prakticky zachované nic staršího, než díla z *pozdě knížecího stylu*. Malby v tomto slohu se vyznačují realismem, složitě pojatými záhyby oděvů a plášťů, které žijí jakoby vlastním, dramatickým životem a bez ohledu na tělo nositele povlávají všude možně. Druhým znakem jsou velmi živé tváře a výrazná gesta. Používána je geometrická perspektiva, která dodává obrazům uvěřitelnou hloubku – malby mají obvykle velmi hluboký prostor s výhledy na vzdálené stavby či do malebné krajiny.

Pokud jde o témata, ta byla vždy odvislá od funkce místa, jež malba zdobila. V obytných prostorách narazíme na portréty, krajinomalby či moralistní scény (alegorie střídmosti, štědrosti, dobrého hospodaření, dobrého manželství a podobně), zatímco ve

---

<sup>5</sup> Viz článek Zdeňka Beneše *Pohřební zvyklosti na Asterionu* Dech draka 3/2005 (dostupné on-line na webu [www.asterionrpg.cz](http://www.asterionrpg.cz)).



veřejném prostoru spíše na historické a politicky podmíněné malby (zvolení prvního císaře, založení Aureanu, příběhy o Taranisovi, apod.), v chrámech na náboženské scény a v hrobkách na kombinaci náboženských, historických a portrétních maleb.

Náboženské a historické malby bývají obvykle mnohem větších formátů, než ostatní. Pohřební výzdobu můžeme obdivovat v zachovaných hrobkách albirejského hřbitova nebo v taroských katakombách, pro příklady ostatních druhů maleb musíme většinou do Derteonu a Starého Athoru.

Pro zájemce, kteří by chtěli *pozdně arvedanský styl* vidět na vlastní oči je nejsnazší navštívit už výše zmíněný Torský letohrádek. Krom sochy Smrti synů Korialových v něm bylo nalezeno i mnoho vysoce kvalitních fresek.

Přímo v Albireu je možno navštívit třeba Agamironovu hrobku na starém hřbitově ve Východní čtvrti (je jen třeba přemluvit dědky, kteří hřbitov vedou – ideálně soudkem piva). V *chodbě slávy* v podzemí hrobky je unikátně zachována výzdoba zobrazující scény z Agamironova života. Od svatby jeho rodičů, přes výuku na filozofické akademii, první zvolení do vedení Albirea, sňatek, obchodní úspěchy, až ke stáří a smrti. Objevují se i alegorické scény zobrazující Agamirona jako pastýře ovcí (dobrý pastýř = dobrý vládce), jako filozofa ve společnosti největších mudrců arvedanské historie, jak obdarovává chudé jídlem (alegorie štědrosti), jak pomáhá stavět Aurionův chrám (alegorie zbožnosti) a další. Malbám dominují výrazně barevné a dramaticky povlávající oděvy a dokonalé portrétní zobrazení Agamirona a jeho příbuzných (postavy jsou doplněny nápisy s jejich jmény a tituly).

Jelikož v ruinách se dá nalézt ledasco a hlad po arvedanských reliktech stále trvá, podívejme se, jak funguje **obchod s arvedanskými relikty**. Všechny královské kolonie i jejich nástupnické státy (Taros, Rilond) obchod s arvedanskými nálezy přísně omezují. Nejde tedy jen tak vystavit v divočině nalezené arvedanské zboží na stánku na tržišti. Správně by měl být každý nový předmět popsán a zaevidován znalcem (což bývá vzdělaná osoba s úředním pověřením). Tento znalec pak nálezci vydá úřední potvrzení o pravosti a zákonném původu díla. Také se orientuje na trhu a doporučí nálezci obchodníky, kteří by jeho nález mohli vykoupit, stanoví i orientační cenu každého předmětu.

Ve velkých městech bývá znalců více, v Albireu je známý například Zdena Fišer z Univerzity magie, v Rilondu Stanislav Král z Rilondské univerzity, v Sintaru starožitnice Markéta Loučková, v Tarosu sochař Eberad Vočko ze Spolku mistrů umění.

Znalec je vlastně státní úředník, což dává jistou záruku, že starodávné předměty ohodnotí dle jejich skutečné ceny a ne hluboko pod ní. A kupci, kteří certifikované artefakty vykupují, zase mají díky certifikátu jistotu, že nejde o padělky.

Není však povinností, nabídnout nalezenou věc k prodeji obchodníkovi. Předmět si člověk může ponechat, darovat, dát do aukce, sám jej zkusit prodat, atd. Důležité je, že

z prodeje certifikovaného reliktu se platí velmi vysoké daně (v Almendoru 40%), což šroubuje ceny nahoru.

Právě daně a potřeba inventarizace vede velký podíl starých artefaktů na černý trh. Zde vládnu tvrdší podmínky, nižší ceny a nedůvěra. Bez spolehlivého kontaktu budete pravděpodobně při pokusu o prodej okradeni, ne-li zabiti, při pokusu o koupi si bez znalosti prostředí a lidí říkáte o to, že koupíte podvrh (a navíc předražený).

V Albireu má černý trh s arvedanskými předměty pod palcem skupina známá jako Vykradači hrobek (tzv. Supi), ve zbytku Východní Dálavy pak kralují Šedí vlci, kteří v nelegálním obchodování se starým uměním a artefakty našli nové živobytí po pádu Svobodných měst.<sup>6</sup>

V Tarosu je několik menších obchodníků, kteří si konkurují (jmenujme dva nejšikovnější – Jana Sersena a Dinaela Lipku), v Minkoru před jeho pádem měla černý trh v rukou organizace Slunce v Oblacích<sup>7</sup> a ve znovubudovaném Rilundu je králem černého trhu (i mnohých dalších zločinů) záhadný muž známý jen pod jménem Stínový Trol. V Erinu pak s arvedanskými artefakty obchoduje kdekdo včetně velkorodů, jako by žádné zákony neexistovaly a daně se neplatily.

Sbírat arvedanské umění a předměty je široce rozšířený koníček mocných, bohatých a všech, kdo se jim snaží přiblížit. Pokud ve společnosti něco znamenáte, je nezbytné mít doma něco arvedanského, chlubit se tím a kupovat další a další předměty (popravdě se to netýká jen starého umění, ale i současného). Představa, že pořadatel plesu neukáže hostům nové přírůstky své sbírky, je společensky naprosto neakceptovatelná. Člověk, který neshírá, riskuje svou dobrou pověst i postavení.

#### **Ceny některých arvedanských reliktnů na oficiálním trhu v Albireu**

<i>předmět</i>	<i>prodejní cena (ve zlatých groších)</i>
Dračí přezky Ar Khenoru	800 – 4000
Derteonské čelenky	1000 – 10 000
Arvedanská kniha	1000 – 15 000
socha z kamene (v životní velikosti)	15 000 – 50 000
socha z kamene (1/2 životní velikosti)	2000 – 20 000
malá soška z drahého materiálu	6000 – 20 000
jeden loket <sup>2</sup> (29x29cm) zachovalého kusu fresky	cca 3000
malovaná váza	cca 800
umělecky pojatý příbor z drahých materiálů	cca 1000
kus kamenosochařské výzdoby (hlavice sloupu atd.)	500 – 2000

<sup>6</sup> K Supům více viz CD k Času temna nebo modul Dálavy, k Šedým Vlkům viz Dálavy.

<sup>7</sup> Viz modul Obloha z listů a drahokamů.

vždy samozřejmě záleží na stavu, u magických předmětů na druhu schopností, u knih na tom, o čem jsou (účty, zákoníky, poezie a romány se prodávají hluboko pod nejnižší cenou uvedenou v tabulce), u ostatních věcí záleží na stavu, kvalitě provedení i zobrazovaném tématu, u kusů fresek pak na jejich rozměrech.

Z uvedené prodejní ceny platí prodejce 40% daň státu. Na černém trhu jsou ceny cca o 15% – 25% nižší.<sup>8</sup>

## ***Ztracený věk***

Není v dějinách Královských lidí méně probádané etapy, nežli je Eldebranská říše. I o arvedanech se dnes ví více. Na jednu stranu to byla doba velkého rozmachu, kdy se spojili arvedané, pohané a elfové a jejich říše vládla takřka celému Lendoru, doba ze které povstali Tři čarodějové, jejich runy a mnoho velkého umění a vědění. Na druhou stranu to byla éra, která skončila v plameni zkázy, rozkolu a zrady.

A právě hrůzy staletí trvajících Vleklé války zničily skoro veškeré památky na epochu trvajících takřka dva tisíce let.

Na Lendoru se dodnes zachovaly předměty (hlavně zbraně, zbroje, šperky či nádobí), dávné ruiny a eldebranské prvky lze nalézt v základech dnešních budov a měst, ale na Taře nic z této epochy nenajdeme (leďa by si to přivezli kolonisté). Všechno výtvarné umění té doby bylo velmi ovlivněno dekorativním uměním elfů a výraznou barevností pohanů.

## ***Současnost***

Po založení Velkého království na počátku královského letopočtu přišel ve **výtvarném umění** odklon od eldebranských tradic způsobený vizuální zkušeností Thalionových arvedanů. Ti stanuli v čele nového státu a po umělcích vyžadovali to, nač byli zvyklí na bájném Třetím kontinentu, neboť eldebranské umění se jim protivilo.

Tak byl do umění opět zaset arvedanský duch, který vedl k posunu od abstraktní dekorativnosti k realitě. Od poloviny 7. století až do poloviny 8. (do kolonizace Tary) trval tzv. *almendorský sloh*. Vyznačoval se, jak již bylo řečeno výše, přísností, strohostí, strnulostí bez náznaku pohybu, zobrazením figur pouze čelně, objemnými oděvy, které zakrývaly jakékoliv náznaky tělesnosti a jen splývaly k zemi nerušený jediným záhybem, zatímco tváře postav byly neživotné a bez výrazu. Na Taře dnes takových děl mnoho nenajdeme, neboť v čase, kdy byl v nových koloniích konečně čas a prostředky na uměleckou tvorbu, nevyhovoval již *almendorský styl* většinovému vkusu.

---

<sup>8</sup> Ceníky dalšího zboží i průměrných výdělků jsou v modulu Zlatá pavučina, nebo dostupné on-line na webu [www.asterionrpg.cz](http://www.asterionrpg.cz).

## Deset pomocnic Mirtal

Už od arvedanských časů je bohyni Múze přisuzováno deset pomocnic, víl umění, které dohlížejí nad jednotlivými obory a našeptávají umělcům inspiraci. Jsou považovány za sestry či častěji za dcery bohyně Mirtal. Jejich jména jsou známa ze starých příběhů, ve kterých vystupují, a každá má svůj atribut – je to patronka sochařství Deria (dláto), malířství Agaraia (štětec), architektury Léba (kružítko), hudby Selira (harfa), divadla Korealé (divadelní maska), poezie Hasaraké (svitek), prózy Gairada (psací pero), tance Poliana (rolničky), milostného umění Sabragira (růže) a magie Aichaxa (kruh jisker nad hlavou).

Víly umění jsou překrásné mladé dívky, bývají zpodobňovány polonahé či zcela nahé, na sochách a malbách je poznáte jen podle jejich atributů. A zobrazovány jsou často – umělci je totiž milují. Všechny jsou veselé a škádlivé povahy, zbožňují nespoutanou zábavu všeho druhu a s počestností a stydlivostí si hlavu nelámou.

Ke každé z nich se váže několik příběhů – například Poliana a Sabragia jsou občas zmiňovány jako Tarfeinovy milenky; Gairada měla být Lamiusovou studentkou, ale tropila tolik lumpáren a naschválů, že ji Soudce vykázal; Korealé zase měla popudit Riannu, když na Meagrindu zrežírovala hru nazvanou Gorovo pokušení, kde se postava Rytíře honila za každou sukni; o Derii se vypráví, že se jeden mladík zamiloval do její sochy natolik, až se s ní pokusil pomilovat, to Derii zaujalo, do oné sochy se vtělila a nechala se mladíkem potěšit; Poliana zase údajně už několik lidí utančila k smrti.

Mnoho umělců se k Mirtal modlí právě prostřednictvím víly svého oboru, nebo ji alespoň v modlitbě vzpomene. Někteří kumštýři (oběho pohlaví) prý strávili v náručí jedné z pomocnic Múzy vášnivou noc, vypráví se o několika legendárních večírcích, plných alkoholu a drog, které víly umění poctily svou návštěvou. Těm méně šťastným se o nich jen zdá a ti pruderní a zarytě puritánští se na ně bojí i jen pomyslet – a nemůžou se divit, že dílo se jim nezdaří.

Jak to vypadá s **malířstvím a sochařstvím** dnes? Přísný *novoarvedanismus* příliš oblíbený není – zvláště po skandálech, kdy došlo k pokusům vydávat nové sochy za arvedanské a vydělat na tom. Na Lendoru se ještě občas z tradicionalistických důvodů drží *almendorský styl* a jako nejpoblíbenější se jeví nový tzv. *mezinárodní* či *novokrálovský sloh*, který jak jsme řekli výše, kombinuje staré s novým.

Ten se mimochodem ve velkém prosazuje v architektuře, kde existuje několik jeho variací, jež sice vychází z obdobné konstrukce a dispozice budovy převzaté od arvedanů, ale fasádu zdobí rozdílné dekorační prvky a materiály vyhovující místu, kde je stavba budována. Zatímco tedy funkčně a půdorysným rozvržením jsou si domy, paláce a zámky v Keledoru, Almendoru a Danerii velmi podobné, jejich fasády ale také třeba dekorace kleneb se liší jako den a noc (ve Storabsku se o architektuře příliš mluvit nedá a pokud ano, je v almindorském stylu).

V Danerii dávají přednost přírodním barvám materiálu (žuly, pískovce, cihel), lomeným obloukům, vysokým fiálám, chrličům, kružbám, mozaikám, plaménkové a síťové dekoraci – díky čemuž stavby působí tvrdě, pevně a občas i ponuře. V Keledoru naopak upřednostňují fasády s výraznými barvami, bohaté štukové i kamenné reliéfy a sochy, fresky, římsy, sloupky rámuující okna a dveře a glazované obklady – jejich fasády tak vypadají občas až jako přezdobené dorty. V Almendoru se pak na fasádě upřednostňuje dokonalá symetrie, sgrafito, bosáž, lunety pod střešními římsami, vysoké vlašťovčí štíty, občas i sloupy a arkády – avšak vždy v přísném geometrickém řádu, který je v opozici ke keledorskému chaosu. Almendorské fasády bývají jen jedno či dvoubarevné a barvy jsou vždy krémově jemné, nikoliv výrazné – stavby ve Východním království tak vyhlížejí čistě a souměrně, občas však až stroze a přísně.

Nahlédněme na chvíli uměleckých dílen a podívejme se, jak fungují. V dřívější většině jsou dnes výtvarní umělci považováni spíše za řemeslníky, podobně jako tesaři nebo ševci. K tomu stát se malířem či sochařem je třeba se dlouhá léta učit u cechovního mistra, poté vypracovat tzv. *tovaryšský kus* – dílo, kterým žák dokáže, že zvládá vše potřebné. Skrze tovaryšský kus získá i glejt vyučeného tovaryše a může se stát placeným pomocníkem v jakékoliv dílně ve Čtyřech královstvích (učení totiž dostává jen byt a stravu). Teprve po dalších letech se může na vlastní náklady pokusit udělat tzv. *mistrovský kus* – dílo, kterým mistrům cechu předvede své kvality a za které obdrží mistrovský patent. Mistr pak vede vlastní dílnu, kde učí žáky (většinou tři až pět) a zaměstnává tovaryše (nejčastěji jednoho či dva). Mistrem se málokdo stane dříve než ve třiceti či čtyřiceti letech, většina tovaryšů na mistrovskou hodnost nedosáhne nikdy.

Slovo dílna neoznačuje jednu konkrétní místnost, ale celý provoz – podobně jako v případě dílny stolařské či ševcovské. Umění je totiž kolektivní, nikoliv individuální činnost. Mistr nedělá zdaleka vše, naopak občas nedělá vůbec nic.

Podívejme se třeba na malířskou dílnu. Jakmile mistr dostane zakázku, připraví několik různých skic (někdo je dělá uhlem, jiný barvami), o kterých pak s objednavatelem diskutuje a upravuje je, než si zákazník vybere. Žáci připraví plátno či dřevěnou desku tím, že na ně nanesou bílou tzv. podkladovou vrstvu. Mistr poté na tuto vrstvu provede tužkou podkresbu – podle skici načrtne, co na obraze bude. Nyní opět nastupují žáci a tovaryši, kteří pracují podle mistrovsky skici. Žáci míchají barvy a vymalují pozadí, tovaryši dělají detaily krajiny a hlavní hmoty figur, staveb i předmětů. Mistr se mezitím stará o chod dílny, nebo si někde užívá. Přijde až ve chvíli, kdy je třeba udělat práci, kterou žákům svěřit nechce – namalovat detaily oblečení, rostlin a předmětů v popředí malby, tváře postav, přidá odlesky světla, stínování atd. Ve finále uční překryjí malbu vrstvou fixačního laku.

Někteří mistři nechávají všechny detaily na tovaryších a jen na obraz přidají svou značku či podpis a dílo se tím stává jejich. V sochařských, ale třeba i třeba zlatnických dílnách je situace obdobná.

Každý mistr by měl být nejen zručný umělec, ale i schopný organizátor a obchodník, aby získal dostatek zakázek. Dílna pak pracuje třeba na pěti dílech zaráz a on na vše dohlíží. Nejúspěšnější mistři si mohou dokonce dovolit zaměstnávat další mistry, jejich dílny se podobají spíše manufakturám, pracují v nich desítky lidí a chrlí jedno dílo za druhým. Mistr takové dílny však už na umění nemá vůbec čas a musí všechnen čas trávit coby ředitel svého podniku.

Příkladem tak velké umělecké provozovny, asi největší na Taře, je malířská dílna Jany Jirešové v centru Koru, kde pracují dva další mistři, devět tovaryšů a osmnáct učňů. Tato dílna má v Koru prakticky monopolní postavení, zajištěné i tím, že Jana Jirešová je představenou cechu Malířů a natěračů, který je významnou složkou Korské hanzy. Jiní malíři se tedy v tomto městě prosazují jen těžko.

V Albireu patří k větším dílnám ta patřící sochaři Eberadu Laskovi ve Zlaté čtvrti a malíři Mírovi Minaříkovi v Malé čtvrti. V Erinu vede poměrně velkou dílnu malíř Kazimír Dobryňa na ostrově Klusek.

Dalším podstatným prvkem, který řadí výtvarné umělce spíše k řemeslníkům, je jejich minimální podíl na tom, co ve svých dílech vlastně zobrazují. Kvalitní plátna, dobře zpracované dřevěné desky, bloky ušlechtilého kamene, materiál na výrobu kvalitních barev (ty tvoří většinou prášek z rozemletých polodrahokamů, či emulze ze vzácných rostlin nebo živočichů) – to vše je tak drahé, že si jen málokdo může dovolit malovat jen tak pro sebe, co mu srdce poroučí. Většina děl proto vzniká na zakázku objednavatele, který dává mistrovi jednak peníze na materiál, druhak zálohu za samotnou práci. A jelikož nejde o malé částky, vše pojistňuje smlouva o dílo. V té bývá vyčíslena cena materiálu a práce, je zde vyjmenováno jaký materiál bude použit (umělci jsou totiž schopni zákazníka napálit, budou např. tvrdit, že ta modrá je zaručeně ultramarín, ačkoliv jde jen o obyčejnou a levnější azuritovou modř, a ušetřené peníze si shrábnou do kapsy), je tam termín dokončení a také slovně popsany námět díla. A námět přirozeně určuje ten, kdo dílo platí.<sup>9</sup>

Obraz většího formátu (cca 100x70 cm) od průměrného mistra vyjde zhruba na 600 zlatých grošů (což je cena malého domku na okraji města), socha poloviny životní velikosti z pískovce od průměrného sochaře přijde cca na 900 zlatých grošů.

Připomeňme pro lepší orientaci, že průměrný celkový roční příjem třeba žoldnéře je 230 zlatých, obyčejného barda 500 zl., stopaře 750 zl., menšího obchodníka 5 000 zl. a alchymisty na plný úvazek 18 000 zlatých. Z toho je zřejmé, jaké společenské vrstvy si umění mohou dovolit.

I když se tedy většina maleb a soch dělá na přímou objednávku, existuje i umělecký trh – obchody a stánky na tržištích, které prodávají většinou menší a levnější díla. Mnoho

---

<sup>9</sup>o tom k jakým nedorozuměním může mezi umělcem a objednavatelem dojít viz příběh *Mecenáš* z modulu Pro smrt a slávu on-line na webu [www.asterionrpg.cz](http://www.asterionrpg.cz).

tovaryšů a začínajících (nebo ne úplně úspěšných) mistrů dlouho šetří peníze na materiál na dílo, které si udělají po svém nejlépe, jak umí. To nabídnou kupcům na volném trhu a doufají, že jejich výtvar v obchodě zaujme oko bohatého mecenáše, ke kterému jinak nemají šanci proniknout.

Je třeba se ještě zmínit, že ne pouze formátem závěsného či nástěnného obrazu a samostatně stojící sochy jsou výtvarní umělci živi. Snad polovinu práce malířů tvoří ty zakázky, při nichž malují trámy a podhledy stropů, tvoří deskové obrazy, které se posléze neocitnou na hřebíku na stěně, ale stanou se třeba opěradlem židle či lavice, pelestí postele, víkem truhlice, okenic, dveřmi skříně nebo i dveřmi do pokoje. Stejně tak sochaři hojně pracují na prvcích, které se stanou pevnou součástí stavby – jde o hlavice a patky sloupů, ostění oken a dveří zdobené reliéfy, velké slavnostní portály, svorníky, žebra, klenáky, konzoly ve tvaru tváří a postav. Spojení výtvarného díla s předmětem s čistě užitnou funkcí je běžné, není považováno za nic divného a věnují se mu i ti nejuznávanější a nejdražší mistři.

### **Komnata zázraků**

Mezi aristokraty a nejbohatšími magnáty se pomalu, leč jistě rozmáhá nový způsob sběratelství příšlý z Keledoru – tzv. Komnata zázraků. Sbírat starožitnosti, díla současníků i různé magické předměty nebo přírodní zajímavosti patří už po staletí nejen k zálibám, ale přímo k povinnostem mocných. Vždy se tak ale dělo v oddělených salóncích a studiích.

Komnata zázraků spojuje všechny sbírky dohromady – buď do jednoho velkého sálu, nebo do několika propojených místností. Přímo vedle sebe tu najdeme vycpaná zvířata či myšlenkové bytosti nebo alespoň jejich kostry či kožešiny, arvedanské sochy, současné obrazy (které doslova „vytapetovávají“ stěny) mezi kterými sem tam visí mapa a staré či umně vyvedené zbraně a zbroje, chybět nesmějí vědecké a alchymistické přístroje (dobré skla, sextanty, destilační přístroje), vitríny s minerály a drahými kameny, ale i mincemi a medailemi, knihovna, pracovní stůl a dokonce i živá zvířata (nejčastěji psi, kočky, opice, ptáci).

Komnata zázraků má vytvořit jakousi malou kopii světa, má jít o reprezentativní výběr toho nejlepšího ze všech těch podivuhodností a zázraků, kterými Asterion oplývá. Majitel sem zve hosty, aby se pokochali a poučili (většinou hostitel sám podává obšírný výklad o tom, co mohou jeho návštěvníci spatřit), sám zde medituje nad vystavenými díly a krom toho mu komnata zázraků často slouží i jako studovna nebo pracovna.

Největší komnaty zázraků na Taře najdeme v Erinu, kde jsou v paláci každého velkorodu (a skromnější i u mnoha menších), v Albireu má komnatu zázraků král Walden, jeho synovec Pelion a několik dalších šlechticů, další nalezneme v Gver Graenu či v Tiché u hraběnky Sabbiové, nejnověji si ji buduje Vála Krastěj v Tarosu.

Viděli jsme tedy, že mluvit o géniu umělce-jednotlivce může být často ošidné, i když i takoví se samozřejmě najdou. Právě totiž nastává doba, kdy se status umělce ve společnosti

začíná měnit a díky některým velkým osobnostem přestává být umělec řemeslníkem, ale stává se filozofem a učencem, tvůrcem rovným si s básníkem, vědcem nebo mágem. Umění tak pomalu odhazuje méněcennost, kterou oproti literatuře nebo filozofii trpí už od dob arvedanů. Je s podivem, že na různých místech Tary, nezávisle na sobě, vyrůstají osobnosti, které mění pohled společnosti na výtvarné umění.

Zdá se, že základy pro tuto změnu položili kněží Mirtal Múzy. Před nějakými padesáti lety totiž byly z podzemí Derteonu vyneseny na světlo kodexy a posvátné texty arvedanské Mirtaliny církve, které ukázaly, že za starých časů byli Mirtalini služebníci nespoutanou skupinou plnou individualit, že se nekrčili v chrámech v modlitbách, ale uvolňovali svůj potenciál tvorbou – malovali, zpívali, psali, tancovali. To velmi zapůsobilo na tehdy nepočetný sbor kněží na Taře, kteří se rozhodli odvrhnout puritánské tradice lendorské církve a obrátit se ke zvykům starověku. Rázem se do řad Mirtaliny církve hrnuly zástupy mladých, nadějných a schopných lidí. Neutiskováni tvrdým systémem učňovství a tovaryšství, cechy a školami mohli coby Mirtalini kněží dělat, co chtěli. Díky milodarům si církve mohla dovolit platit materiál a nic tedy neomezovalo tvorbu malířů, sochařů, básníků ani pěvců zasvěcených Múze.

Pozvolna se pak tento tvůrčí individualismus šíří i mimo řady církve. V Erinu je velkou osobností Jubor Liřica. Je uznávaný coby architekt (architektura totiž nikdy nebyla považována za řemeslo, ale vždy za vysoké umění) a jelikož zároveň maluje, stoupá díky němu i prestiž malby a malířů.

V Rilundu je to Wjaronika Rojčková, úspěšná obchodnice a zároveň sochařka, která si může dovolit tvořit jen pro radost. Stejně je na tom i sochařka Radana Vodnianská z erinského velkorodu.

V Albireu je pak osobností číslo jedna slepá malířka Nairnija. Tato Mirtalina kněžka se stala doslova senzací a hlavně důkazem, že výtvarné umění není jen řemeslo, ale dar bohů – vždyť jak jinak by bylo možné, aby slepá nádherně malovat lidi i přírodu?

Pokud se zdá, že díky Nairniji v Albireu povýší status výtvarného umělce z řemeslníka na opravdového umělce, pak v Tarosu se to již stalo. Může za to Spolek mistrů umění, vedených architektem Vaharem Šaló a malířkou Aceou Chudou.<sup>10</sup> Když se před lety uznávaný architekt Šaló začal paktovat s malířem a sochařem byl z toho skandál, dnes však už nikdo v Tarosu nepochybuje, že malba a socha jsou stejně vznešené jako architektura a výtvarní umělci jsou nepřehlédnutelnými celebritami města.

Jak tedy rozlišit umělce-řemeslníka od umělce s velkým „U“? Všeobecně se zvláště na Taře šíří názor, který Jubor Liřica prezentoval ve svém spisu *Sedmnáctero knih o umění*. Tam říká, že ten kdo jen mechanicky a řemeslně napodobuje ať už přírodu, nebo cizí vzory (což je běžná praxe), je pouhým řemeslníkem. Naopak ten, kdo při tvorbě používá invenci a ideu a

---

<sup>10</sup> Více o Spolku mistrů umění viz modul Krajiny za obzorem: Stíny jihu.



vymýšlí nové postupy, techniky, témata, způsoby zobrazení a vůbec pracuje nápaditě a novátorsky, stává se umělcem. Nápady a inovace totiž přichází od bohů a právě božský prvek povyšuje řemeslo na umění.

### **Tapiserie**

Tapiserie jsou tlusté tkané „koberce“, určené k zavěšení na stěnu, kde mají jednak izolační, druhak dekorativní charakter. Vždy jsou pojaty výtvarně, buď figurálně – jako krajina, anebo jen s abstraktními rostlinnými vzory, které jsou doplněné o erby či nápisy (takové jsou nejlevnější). Tapiserie je mnohem dražší záležitost, než socha nebo obraz. Výroba trvá měsíce, zaměstnává desítky tkalců, je i prostorově náročná. Navíc tapiserie není utkána jen z obyčejných nití, ale každá je doplněna kilogramy zlatých nebo stříbrných drátků, které se o nitě ovíjejí a na světle se lesknou a třpytí. Výroba i té nejlevnější tapiserie s květinovým námětem o menším formátu vyjde na tisíce zlatých grošů.

Tapiserie jsou oblíbeny hlavně mezi kupeckými magnáty v Keledoru, ale pronikají už i mezi šlechtu ostatních království. Krom výzdoby pokojů slouží i při slavnostech jako kulisy, v interiéru mohou sloužit i jako příčky a rozdělovat prostor. Největší manufaktury na tapiserie jsou v Keledoru, hlavně v Zakowe a Ervari. Významná je rovněž erinská manufaktura patřící Sicziňským.

Na závěr je třeba ještě podotknout pár slov o tématech uměleckých děl. To, co bylo popsáno v části o arvedanech platí i dnes. Určité žánry jsou vhodné pouze pro určité prostředí. V reprezentativních sálech se objevují díla s tématy z historie (arvedanské, královské nebo rodové) či alegorie odkazující ke ctnostem jako je odvaha, štedrost či činorodost. Obvyklé jsou i portrétní galerie, například *síně předků* (zobrazující slavné předky), *galerie mocných*, (kde jsou portréty současných panovníků, vojevůdců a kupeckých magnátů), *galerie krásných dam* (tedy soubory portrétů vyhlášených krás) nebo *galerie mudrců* (zobrazují mágy, učence, filozofy).

V jídelnách pak najdeme především díla s náměty jako Hostina bohů na Maegrindu, Císařská slavnost, Čtyři roční období a pohledy na hojnost ovoce, zeleniny i zvíře, alegorie Bongira a Alcaril či alegorie ctností jako střídmost, štedrost. V soukromých pokojích dominují malby zátiší, krajin, staveb, moře, loveckých scén, scén ze života venkovanů a podobně nenáročná témata.

Ložnice pak zdobí alegorie dobrého života, pokory, zpodobnění Gora a Rianny ruku v ruce, nebo také obrazy Sirril coby patronky dobrých snů.

Typické je, že malby i sochy často představují portréty obyvatel domu, stylizovaných do někoho jiného. Manželé bývají v ložnici zpodobněni jako Gora a Rianna, v jídelnách coby Bongir a Alcaril, u oslavných maleb může být někdo vyobrazen jako postava z historie (Taranis, Hanala, Narian, Ertaron, Thalion, Aldil, Elram, atd.).

Samozřejmě, že s větším počtem maleb či soch se setkáme jen u šlechty či obchodních magnátů, ale i obyčejní obchodníci mají většinou aspoň několik děl – třeba v každé místnosti jedno. I jejich náměty se drží výše popsáných schémat.

Velmi dobře se dnes daří i **spisovatelům** a **básníkům**. O jejich spojení s bohy a statusu umělce nikdo nepochybuje, byť nejoblíbenější díla se jen stěží dají označit za hodnotnou literaturu. Naopak slovo „škvár“ by často sedělo zcela přesně. Za šíření knih může hlavně vynález knižního lisu. Roku 850 k.l. jej v Sintaru zkonstruovala skupina orčích vynálezců pod vedením Faru-dreta. Takzvaný tisklist se rychle šíří civilizovaným světem, všude vznikají tiskařské dílny, zatímco písaři přichází o práci. Na oblibě knih dělá své i vysoký podíl gramotnosti mezi prostým lidem.

Samozřejmě, pořádná kniha v kůži, kvalitně tištěná na dobrém papíře a doplněná ilustracemi stojí i dnes aspoň 80 zlatých (a ve vyšších kruzích se pořád vyžadují knihy ručně psané, neboť tištěné jsou považovány za podřadné).

Avšak mezi prostými lidmi se šíří spíše sešitky, tenké svazečky nebo i jednotlivé listy nekvalitně vytištěných povídek či básní na přišerném papíře, které lze pořídit za pár stříbrných či zlatých a to už si může dovolit v podstatě kterýkoliv řemeslník (třeba švec vydělá měsíčně 12 zlatek, takže si jednou dvakrát do roka může nějakou knížečku koupit). Tyto spisky se mezi lidmi hojně půjčují, takže jeden výtisk přečte až dvacet čtenářů. V Albireu, Athoru a Erinu už vznikají i první veřejné knihovny.

Oblíbené jsou hlavně příběhy romantické, dobrodružné a komické, básně o lásce, veselé, prostopásné a politicky nekorektní. Oblíbenou sérií pro ženy a dívky jsou romantické příběhy o rytíři Markovi a paní Zdiradě, mezi jejichž lásku staví osud další a další překážky. Jejich autorkou je Adala z Mniší. Muži a kluci čtou raději poněkud akčněji laděné Nové Taranisovy příhody, kde athorský autor Jadra Zoubal vymýšlí nová a nová dobrodružství Taranise Rychlého meče v boji proti Kharovi. Nejznámější komickou postavou je Honza Lišák – prostoduchý venkovan, který ale nad každým chytrákem vyhraje svou hloupostí a tvrdohlavostí. Příběhy o něm chrlí hned několik autorů.

Milostné básně, které už ne jeden mladík koktavě recitoval své vytoužené dívce, píše v Albireu Martin Štach. Epickou poezii proslul Jenda Kohoutek ze Staré Štoly (například oslavný epos o dobytí Canthie), k těm politicky nekorektním, které si dělají legraci z vlády, konšelů nebo slavných osobností, se málokdy někdo hlásí.

### ***O výtvarném umění mimo Čtyři království***

Jen zběžně se podíváme, jak se s výtvarným uměním vypořádávají tři hlavní nelidské rasy. Začneme u **trpaslíků**. Ti mají dlouhou a poměrně nepřerušovanou uměleckou tradici. Jejich hlavním tématem je socha a šperk, malbě se prakticky nevěnují. Ovšem sochy, reliéfy, zdobné architektonické prvky a drobnější díla z kovů – v tom jsou opravdoví mistři.

Podzemní města jsou zdobena záplavou reliéfů na stěnách, které sem tam doplňují volné sochy. Pokud jde o styl, trpasličí pracují poněkud jinak, než lidé.

Postavy zobrazují jako typy, které jsou přesně dané přísnými pravidly. Není možné, aby byl například válečník zobrazen jinak, než je předepsáno. Nutno dodat, že existuje asi padesát možností, jak válečníka zobrazit (a i další typy jako kněz, řemeslník, obchodník, atd. mají své podkategorie), ale sochař si nemůže prostě vybrat, jaký by chtěl, musí postupovat v souladu s tím, koho zobrazuje. Podle toho jaké je jeho postavení, jakého je věku, z jakého klanu, čím se proslavil, jakou zbraní bojuje a podobně, to vše určí, v jakém typu může být udělána jeho portrétní socha. Předpis pak říká, co má mít zobrazený na sobě, v jakém má být postoji (případně může-li sedět, což je vyhrazeno jen nejmávanějším), jaká má mít gesta, výraz tváře, dokonce i jaký materiál smí být použit.

Trpasličí sochy jsou proto jedna takřka jako druhá – objemné, chladné, přísné, s hladkým povrchem, většinou s minimálním náznakem pohybu. Odlišují se jen velmi realisticky pojatými tvářemi, nápisy (ty identifikují zobrazeného a vypočítávají jeho tituly) a případně detaily (je dovoleno zobrazit realisticky rodové a klanové insignie, občas se dovoluje zpodobnit věrně podle originálu i zbraň nebo šperky portrétovaného).

Krom této portrétní tvorby se volné sochy takřka nedělají, veškerá další témata jsou zobrazována reliéfem všech možných hloubek i velikostí. Existují dlouhé pásy historických a mytologických scén, podél kterých je třeba jít a postupně tak „číst“ příběh, který vypráví. Díky nápisům a už zmíněným typům postav (které učí jejich povolání a postavení), není těžké (pro trpaslíka) „přečíst“ si takto i pro něj jinak neznámý příběh.

Zvláštností trpasličí sochařiny je, že nepracují jen v jednom materiálu, ale kombinují jich klidně i desítky a díky různému povrchu a zbarvení odlišných materiálů (nejen kamene) je pak vytvořena i barevnost sochy (např. černý mramor na tmavý plnovous, křemenec v barvě pleti na tvář, vápenec na bílé roucho, pískovec na boty, zlato na šperky, zbraně bývají opravdu z oceli atd.).

Na Taře se k nejlepším umělcům řadí Áskel Bjólfr, který je autorem vstupních bran Krazu i Kwesaru<sup>11</sup> nebo vstupního náměstí v nově budovaném Kargatu. V Erinu pracuje Háriganir, který ve městě zůstal spolu se svým bratrancem Tráinem, stavitelem lodí.

Velké vážnosti se těší trpasličí umělci v Minkoru, kde do jejich rigidních uměleckých tradic pomalu pronikají elfské, arvedanské, skřítčí i asarijské vlivy.

To **elfové** a zvláště ti z Červeného lesa, mají úplně jiný přístup k umění. Neexistují u nich sice žádné konvence a zákazy, jenže elfi duši tak nějak nevyhovuje zpodobňování figur. Jak praví Finian Stříbrovlasá: „Nemáme žádné knihy, svitky, pergameny. Nejsou pro nás potřebné. Nemáme básničky, kejklíčky, malíčky, kreslíčky. Jsou jen pěvkyně, bardky. Pokud

---

<sup>11</sup> Jejich popis viz modul Dálavy.

chce lesní elfka něco sdělit ostatním, ukázat jim pohled na svět svýma očima, udělá to písni.<sup>12</sup>

Z toho důvodu se elfové stali mistry dekorativního umění. Geometrické vzory (kruhy, čtverce, atd.), skvrny nebo klikyháky a pletence čar (různě tlustých, v různých barvách nebo v podobě rostlinných šlahounů, větví, plodů a listů a občas i v podobě svíjejících se zvířecích těl (například hadích)), jsou hlavním prostředkem elfího umění. A je lhostejno, jsou-li provedeny jako malba na stěnu či strop, jako výšivka na oděv, coby ražba do kůže (třeba na brašnu), jako řezba nebo intarzie do dřeva (na dveře, nábytek, střenky zbraní, atd.) či kovu (na zbraně a užitkové předměty).

Každý elf si vzory vymýšlí sám a ony tak odrážejí jeho duši. Jelikož jsou elfové od přírody praktické plémě, vyrábí a zdobí si jen věci, které potřebují pro život. Málokoho z nich napadne, vyrábět něco ne proto, že to potřebuje, ale aby to prodal. Právě z toho důvodu je mezi lidmi poptávka po předmětech zdobených elfími vzory obrovská a neukojená.

Mezi nejnadanější patří mezi elfy z Červeného lesa lovkyně Rangira. Sice tak úplně nerozumí tomu, proč zrovna jí vyrobené dřevěné předměty chce vlastnit kdejaký lidský boháč, ale když jí obchodníci za obyčejnou vyřezávanou lžící nabídnou něco, co zrovna potřebuje, proč by ji nevyměnila? Vždy si přece může udělat další.

Několik schopných lidských obchodníků z Athoru využilo toho, že je v tomto malém městě usazeno mnoho elfích rodin a založili dílny, kde elfy zaměstnávají. O odbyt mají sice dokonale postaráno, ale neustále si stěžují na špatnou pracovní morálku elfů. V Rilundu a Albireu pak trh obohacují výrobky produkované diasporami pouštních elfů, kteří jsou přece jen jiní, než jejich lesní bratři.

**Skřítci**, ať už lesní či horští, jsou svým přístupem k umění snad nejpodobnější lidem ze Čtyř království. Zvláště za časů Zlatého císařství byla skřítčí města plná uměleckých dílen a jejich ulice zdobily sochy a malby na fasádách. Tak to ještě i dnes funguje ve městech Horského císařství (včetně uměleckého trhu), zatímco ve Zlatém lese došlo spolu s útekem z měst i k poklesu počtu umělců.

Navíc velká většina lesních skřítků je sama schopna si velmi umně ozdobit svá obydlí. Místří malíři či sochaři jsou považováni spíše za filozofy, rozjímají v meditacích se saly, kteří jim pak dají inspiraci k velkému dílu. Umělci ve Zlatém lese jsou většinou živeni celou vesnicí (nebo i několika vesnicemi), s tím, že svá díla věnují zdarma všem sousedům k potěše oka i myslí, aby zdobila nějaký veřejný prostor.

V horách ani v lese to však není jako u lidí, kdy si zákazník řekne a umělec dělá podle přesného návrhu – skřítčí umělci mají zcela volné pole působnosti. Tvoří svobodně a vystavují svá díla v krámcích a na stáncích k volnému prodeji. Ve Zlatém lese se pak umělci

---

<sup>12</sup> viz modul Obloha z listů a drahokamů.

díla prakticky vůbec neprodávají, ale pouze darují (čamové provincii mají většinou skupinu svých dvorních umělců).

Skřítčí umění je také velkým dílem dekorativní, podobně jako to elfí. Nevyhýbá se však figurám. Častěji sice zobrazuje zvířata, než skřítky. Příznačné jsou obrovské nadživotní sochy salů a zvířat, přesahující svou velikostí několikapatrový dům. Najdeme je vytesány ve skalních stěnách po celém Zlatém lese, nejvíce na úpatích Skřítčích vrchů. Vždy označují posvátné místo nebo chrám (například Mernův chrám Han Boda v provincii Lao zdobí obrovská socha datla (což je v pojetí skřítků zobrazení Merna), chrámu Tong Che v Bhan Či dominuje socha orla (Bongira) atd.<sup>13</sup>). Poněkud menší sochy, zobrazující skřítčí císaře najdeme třeba na mostě v Jasném Svitu.

V sochařství dekorativnost funguje tak, že socha se stává plochou pro další malbu, jejíž námět nemusí být s námětem sochy nikterak spojen. Například oblíbené sochy salů a víl, které zdobí střechy skřítčích domů, stylizovaně zobrazují duchy přírody, ale na jejich oděvech se odehrávají namalované scény ze života zvířete nebo i skřítků samých. V malbě pak není hlavní barva, ale linka. Obraz tedy netvoří jednolitě plochy barev, ale spíše síť různobarevných čar a teček, které dohromady vytváří zobrazení skutečnosti.

Velkou roli hraje již zmíněná stylizace – skřítčí umění je spíše snové než realistické. Nelze se tedy divit občas zvláštní barevnosti nebo nesprávným proporcím. A ještě významnější jsou barvy. Skřítci milují pestré a jasné, takže sochy na střechách i malby na zdech se lesknou do daleka (příznačná je rudá, zelená a zlatá), až oči přecházejí. Projít se ulicemi horského města nebo i lesní vesnice, je jako procházet skrze duhu.

---

<sup>13</sup> Ten je popsán v modulu Obloha z listí a drahokamů.