

Vážení čtenáři,

Předkládáme vám druhý ze sedmnáctky článků, jež vznikly v rámci plánovaného modulu *Pro smrt a slávu*.

Příjemnou četbu,
David Rozsival

SPOLKY A TVŮRČÍ SKUPINY UMĚLECKÉ

Text: David Rozsival

Ilustrace: Zdeněk Vomáčka

„Zpívám, tedy jsem. Ale bez peněz. Jako ostatně skoro pořád.“

Jarodal Pěvec

Ač jsou umělci většinou povahy od přírody individualistické, a někteří z nich by mohli sloužit jako ukázkové exempláře kovaných misantropů, i oni se spolčují do různých, více či méně výstředních, společenstev a cechů. Koneckonců, jak jinak by mohli snadno poměřovat své výtvořiny, předhánět se v uměleckých dovednostech a navzájem se inspirovat (nezřídka i bezostyšně vykrádat, Gavro Pribič by o tom mohl vyprávět)?

Spolky umělců se od jiných uskupení svého druhu dost odlišují. Jednak tím, že, spíše než fungujícími organizacemi, jsou volnými seskupeními individualit, ale zejména zajímavým pohledem na morálku a společenské konvence vůbec. Umělecké kluby to jsou hlavně nekonečné diskuse v drogovém a alkoholovém oparu, prokládané divokými milostnými radovánkami. Ti, již tvoří umění, zkrátka stále někde hledají inspiraci, jsou výraznými osobnostmi, které se nebojí svojí individualitu dávat okolí řádně poznat.

Mezi uměleckými skupinami panuje, pro obyčejné lidi až těžko pochopitelná, rivalita, a je pravdou, že některé spolky se nebojí své protivníky fyzicky likvidovat. Život ve společenství umělců je prostě nikdy nekončící dobrodružství.

Výše zmíněné platí zejména pro spolky lidské, ale můžeme to vztáhnout i například na společenství elfská (snad vyjma asketických pouštních elfů z Mar'nub), jedním dechem ale musíme dodat, že díky vrozené zručnosti „špičatých uší“, jsou mezi elfy umělci prakticky všichni.

I trpasličí jsou od Merna obdarováni velikou zručností, jež se projevuje zejména v jejich vynikající práci s kovem a kamenem, nicméně podobná prostopášná společenství, do nichž se sdružují lidé a elfové, by se v tradicemi sešněrované trpasličí civilizaci těžko realizovala. Trpasličí kovářské a kamenické cechy jsou tak organizacemi v pravém slova smyslu – spoutané pravidly, snad ještě přísnějšími, než ta, která ovládají „obyčejné“ trpaslíky.

Skřítkci patří mezi další z národů, kteří mají talent tak nějak od Múzy. Jejich dovednosti s drahokamy, kovy a něčím, co lidé čas od času nazývají „užité umění“, jsou vpravdě dechberoucí. Nicméně skřítkci se, jakožto umělci, prakticky neorganizují. Vždy se rádi sejdou nad šálkem čaje a poklábosí třeba i o překrásné broži, na níž právě pracují, ale že by se kvůli tomu museli někde sdružovat a dlouze polemizovat? Na to je příliš neužije.

Tak či onak, kdo touží po překrásných dílech, anebo po zajímavých zážitcích a divokých večírcích, mezi asterionskými umělci je jistě nalezne.



Největší trpasličí umělecká společnost nosí od pradávna vznešené arvedanské jméno *Konsorcium*. Jeho počátky spojujeme s Freowindem Kovářem, trpaslíkem, jenž se prý učil od samého boha Merna, a mezi jeho díla patřil i přeslavný Velekondoří spár. *Konsorcium* založilo pět Freowindových učedníků, jejichž přáním bylo stavět na odkazu svého mistra, a objevit mnoho z jeho zapomenutých prací, neboť Freowind zemřel ve válce s Kharem, aniž svým žákům stačil předat veškeré svoje vědomosti.

Později se ke *Konsorciu* přidali i mistři stavitelé, sochaři a kameníci, což bývají v trpasličím podání jedny a tytéž osoby, ještě o několik desítek let později svatou trojici uzavřeli mistři šperkaři (všimněte si, že autoři písní a eposů, taktéž velicí umělci, za členy *Konsorcia* nikdy uznáni nebyli).

Stát se členem *Konsorcia* je velice prestižní záležitost, zároveň ale také dost nesnadná, a tak se za členy v současnosti mohou považovat jenom necelé dvě stovky trpasličích řemeslníků-umělců. Členství v *Konsorciu* ale přináší nemalé výhody. Nemusíme snad ani zmiňovat výrazné polepšení si v hierarchii trpasličího společenství. Co za zmínku ovšem stojí, je fakt, že až devadesát procent všech kamenických, kovářských a šperkařských zakázek míří právě ke členům *Konsorcia*. Netřeba připomínat, že za astronomické ceny.

Konsorcium je vedeno *Radou mistrů*, která je volena doživotně. Každý ze tří oborů (kováři, kameníci a šperkaři) v případě „úmrtí“ svého mistra, volí mistra nového, a nikdy se zatím neudálo, že by se novým mistrem nestal nejstarší z *Konsorcia*. V hierarchii *Konsorcia* je vůbec obvyklý kariérní postup zejména díky dosaženému věku, a tedy i zkušenostem. *Rada mistrů* je tak pravou studnicí moudrosti, staré nezdědky i více než dvě stovky let. Úkolem *Rady mistrů* je rozdělovat přijaté zakázky a spravovat společnou pokladnu *Konsorcia*, která je

uschována v Berembringské bance, a proslýchá se, že ukrývá nejen obrovské jmění, ale i přehršel vzácných, nezřídka kouzelných předmětů.

Pravdou je, že *Rada mistrů* dohlíží na vše spíše formálně a skutečné pravomoci leží na takzvaných *Menších mistrech*, kteří mají na starost správu záležitostí *Konsorcia* v jednotlivých trpasličích městech. Na Taře můžeme najít dva *Menší mistry* – Krazgreina Osmiprstého, který je šperkařem v Krazu a Ora Thorogolbina, kameníka z Kwesaru. V současnosti navíc pobývá v Kwesaru i člen *Rady* za kováře Frendrik Feregund.

Mezi nejvýznačnější díla členů *Konsorcia* patří brány mnoha trpasličích měst, stejně jako velkolepá socha (prý největší socha na Asterionu, ale tato informace je jen velmi těžko ověřitelná) prince Hrotreka v Berembringu.

HAKARUNOVA UMĚLECKÁ SPOLEČNOST

Náplň činnosti spolku, sídlícího v Novém Rime je přeširoká a sahá od prostého komediantství na ulici až po veliké a vznešené umění divadelní.

Původně bylo Nové Rime také jediným působením *Hakarunovy společnosti*, ale díky přízni bohatých sponzorů začala společnost brzy vyrážet i na turné po celé Taře. Počet umělců v souboru se stále utěšeně rozrůstá, byť stát se členem *Hakarunovy společnosti* není vůbec jednoduché a vyžaduje to buď tučný úplatek, nebo splnění náročných talentových zkoušek (někdy obojí).

Zakladatel společnosti Drozd Hakarun není umělcem ani co by se za nehet vešlo. Je však jedním z nejlepších a nejodvážnějších podnikatelů, žijících ve Východní dálavě, což je také jeden z důvodů, proč se z provinčního souboru stala brzy jeho umělecká společnost vyhledávaným zdrojem zábavy v mnoha městech Dálavy a u nesčetných šlechtických dvorů.

Tím druhým důvodem je Tholgar Tholgirsson, Hakarunův trpasličí pobočník, ale hlavně geniální návrhář složitých strojů, jež dělají z divadelní scény, u jiných souborů statické a nudné stafáže, dynamický zážitek. Jmenujme třeba stroj na umělé vlnobití, nebo magostroj na plameny, který dokáže vykouzlit (doslova) plameny i v hledišti, aniž by spálily jediného diváka. Vzhledem k lidové ceně představení, je jasné, že se lidé hrnou, jen aby viděli, jakým svým vynálezem Tholgirsson překvapí tentokrát.

K nejnavštěvovanějším představením patří tradičně oblíbená *Píseň o Taranisovi*, ale i třeba drama *Thalieida*, o desetileté plavbě krále Thaliona, nebo komedie *Tři ženy*.

A co příště?

Příště vám přineseme první část kapitoly o módě a odívání na Asterionu.

Nechť vás do té doby Mirtal provází.