

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

Autorský ruční tisk

(MY UNDEAD)

Bakalářská práce

Autor: Nikola Tylšová
Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice
Studijní obor: Textilní tvorba
Vedoucí práce: doc. Mgr. art. Zuzana Hromadová



Zadání bakalářské práce

Autor: Nikola Tylšová

Studium: P121577

Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice

Studijní obor: Textilní tvorba

Název bakalářské práce: **Autorský ruční tisk**

Název bakalářské práce AJ: Author manual printing

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Záměrem bakalářské práce bude tvorba kolekce deseti polštářů na zvolené téma, která bude realizovaná v netradiční tiskařské technice s důrazem na kreativitu a originalitu tvůrčího přístupu. Kolekce bude splňovat kritéria autorské ručně tištěné textilie. Cílem bude výtvarné zpracování tématu formou kresby nebo malby, které budou sloužit k tvorbě návrhů kompozic pro ručně tištěné polštáře. K hodnocení bude předložena realizace deseti polštářů, realizovaná technologií ručního tisku a simulace 3D interiéru ve formátu A3 s prezentací kolekce polštářů. Součástí hodnocení bude výtvarná dokumentace, technická dokumentace a fotodokumentace.

O'Meara, M. The Pattern Base: Over 550 Contemporary Textile and Surface Designs. London: Thames and Hudson Ltd. ISBN-13: 978-0500291795. VECHTOVÁ, M., SKARLANTOVÁ, J. Textilní výtvarné techniky. Plzeň: Fraus, 2005. ISBN 80-7238-139-1 SÁNCHEZ VIDIELLA, A. Současná architektura. Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-983-2. ZUMTHOR, P. Promyšlet architekturu. Zlín: Archa, 2009. ISBN 978-80-901926-1-4. KREJČA, A. Grafické techniky. Praha: Aventinum, 1995. ISBN 80-85277-48-4. STANĚK, M. Technika figurální kresby. Praha: Idea servis, 2002. ISBN 80-85970-40-6. RAMBOUSEK, J. Dřevořez, dřevoryt a příbuzné techniky. Praha: Odeon, 1957. EMLER, F. Jak dělat linoryt, dřevořez, dřevoryt. Praha: Mladá fronta, 1958. BAUER, A. Grafika. Olomouc: Rubico, 1999. ISBN 80-85839-34-2 HOURA, M. Jak se dívat na grafiku. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1971. KREJČA, A. Techniky grafického umění. Praha: Artia, 1981.

Garantující pracoviště: Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby,
Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: doc. Mgr. art Zuzana Hromadová

Oponent: MgA. Alice Rathouská

Datum zadání závěrečné práce: 11.12.2014

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně, pod vedením doc. Mgr. art. Zuzany Hromadové, a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne

Poděkování

V prvé řadě bych chtěla poděkovat panu Mgr. Lubomíru Netušilovi za poskytnutí cenných informací při tvorbě mých prvních tisků, také moc děkuji fotografovi Janu Špeldovi, který kvalitně zdokumentoval mou kolekci autorských polštářů. Dále bych chtěla poděkovat své rodině, která mi poskytla potřebné prostředky a podporu při studiu a rodině mého přítele za poskytnuté zázemí pro mou tvorbu. Díky patří i některým mým přátelům, jež mi pomohli s přípravnými pracemi. Poděkování si také zaslouží můj přítel Lukáš Dlouhý, který mi ochotně pomohl a poskytl cenné rady ohledně grafického zpracování mojí práce. Největší díky však patří mé vedoucí bakalářské práce doc. Mgr. art. Zuzaně Hromadové. Chci zejména poděkovat za její trpělivost, vstřícnost a odbornou pomoc při tvorbě této práce.

Anotace

TYLŠOVÁ, Nikola. *Autorský ruční tisk*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2016. 124 s. Bakalářská práce.

Bakalářská práce na téma Autorský ruční tisk, pod názvem "MY UNDEAD", se zabývá tvorbou kolekce ručně tištěných polštářů s motivy inspirovanými mystikou světa nemrtvých. Je realizována v technice linoryt. Výsledné kompozice jsou tvořeny pro fanoušky fantasy, počítačových her, milovníky hororových filmů a literatury.

První kapitola se zabývá pojmem autorský ruční tisk a uvádí ukázky současné produkce autorského ručního tisku, prezentované na internetovém trhu. Další kapitola porovnává specifika textilního a grafického tisku. Zvláštní pozornost je zaměřena na techniky vhodné pro tisk na textilní materiál. Následuje samostatná část o technice linoryt, kterou jsou tvořeny výsledné kompozice. Věnuje se pojmu linoryt, historii této techniky, uvádí příklady autorů, jejich děl a následně vysvětluje techniku tisku. Dále se práce zabývá hlavním inspiračním tématem Nemrtvých. Podává základní informace o těchto bytostech a následně rozebírá hlavních deset vybraných tvorů, u nichž řeší jejich historii, vzhledové a charakterové změny v průběhu doby až po jejich dnešní zpracování v zábavním průmyslu a umístění do moderního interiéru. Poslední kapitola se již zabývá realizací kolekce polštářů My Undead. Ukazuje inspirace pro jednotlivé bytosti a popisuje tvorbu a vzhled jejich návrhů. Následuje vysvětlení technologického postupu tisků, kompletace, šití a celkové tvorby polštářů. Součástí této kapitoly je i koncept navrženého vzorového interiéru obývacího pokoje, jehož hlavním prvkem je kolekce autorských polštářů. 3D místnost doplňuje i počítačově vytvořená tapeta korespondující s linoryty. Součástí bakalářské práce je CD a příloha s fotodokumentací vázanou k textu, fotodokumentací výsledné kolekce autorských polštářů a doplněna textem s doporučeními na literární a filmové zdroje.

Klíčová slova: grafika, textil, linoryt, tisk, nemrtví, polštáře, fantasy, design

Annotation

TYLŠOVÁ, Nikola. *Author's hand print*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2016. 124 pp. Bachelor Degree Thesis.

The Bachelor Thesis *Author's hand print*, titled "MY UNDEAD" is engaged in creating a collection of hand printed cushions with motifs inspired by the mysticism of the world of the undead. It is implemented in linocut technique. The resulting compositions are created for fans of fantasy computer games, the lovers of horror films and literature.

The first chapter deals with the author's hand print and provides examples of current production Copyright manual print presented on the Internet market. Another chapter compares the specifics of the textile and graphic printing. Special attention is focused on techniques suitable for printing on textile material. Following a separate part of the linocut, the technique that was used on the final composition. It deals with the concept of linocut, history of this technique, gives examples of authors, their works and then explains the printing technique. Furthermore, the work deals with the main inspiration for the theme, the undead. It provides basic information about these creatures and then analyzed the major ten selected creatures. For them solve their history, appearance and character changes over time to their current treatment in entertainment industry and placement into a modern interior. The last chapter is concerned with the realization of a collection of pillows *My Undead*. It shows inspiration for individual beings and describes the creation and development of their designs. The following is an explanation of the technological process printing, packing, sewing and overall creation of pillows. Part of this chapter is the concept of the designed model of interior living room whose main feature is a collection of copyright pillows. 3D room is supplemented by computer-generated wallpaper corresponding with linocuts. Part of the bachelor thesis is a CD with photographs and attachment bound to text, photographs of resulting collection of author's pillows and supplemented the text with recommendations on literary and cinematic sources.

Keywords: graphics, textiles, linocut, print, undead, pillows, fantasy, design

Obsah:

Úvod	9
1 Autorský ruční tisk	11
1.1 Současní textilní designéři	11
1.1.1 magifešn // magifashion	13
1.1.2 TAMARKI – tvořím=žiju	14
1.1.3 Whitelavender – stylové šité dekorace	15
2 Textilní tisk versus grafika	16
2.1 Potisk na textil a jeho specifika	16
3 Ruční grafické techniky vhodné pro textilní tisk	18
3.1 Tisk z výšky	18
3.2 Tisk z hloubky	20
3.3 Tisk z plochy	21
4 Technika linoryt	26
4.1 Historie linorytu a umělci, kteří s ním pracovali	27
4.2 Technika tisku	28
5 Tématika nemrtvých – kdo jsou a jak se zobrazují	31
5.1 Revenanství	31
5.2 Kdo jsou vlastně Nemrtví?	31
5.3 Zobrazování nemrtvých podle Schmitta	32
6 Charakteristika vybraných bytostí	34
6.1 Nehmotné bytosti	34
6.1.1 Přízrak	35
6.1.2 Banshee	37
6.1.3 Bludička	39
6.1.4 Vétala	42
6.2 Hmotné bytosti	43
6.2.1 Smrtka	43
6.2.2 Zombie	45
6.2.3 Fext	48
6.2.4 Upír	50
6.2.5 Ghúl	55
6.2.6 Lich	57

6.3 Nemrtví jako moderní zábava.....	59
6.3.1 Příklad fantasy interiéru.....	61
7 Realizace kolekce My Undead	62
7.1 Tvorba návrhů.....	64
7.2 Návrhy uhlím versus provedení v linorytu	67
7.2.1 Přízrak.....	68
7.2.2 Banshee.....	69
7.2.3 Bludička.....	70
7.2.4 Vétala.....	71
7.2.5 Smrtka.....	72
7.2.6 Zombie.....	73
7.2.7 Fext	74
7.2.8 Upír.....	75
7.2.9 Ghůl	76
7.2.10 Lich.....	77
7.3 Tvorba tištěných kompozic	78
7.3.1 Tvorba linorytových štoček.....	78
7.3.2 Zkušební tisky menšího formátu na textilní podklad	79
7.3.3 Zkušební tisky vybraných kompozic 1:1 na čtvrtku.....	81
7.3.4 Tisk konečných kompozic na textilní materiál	82
7.3.5 Dokončující práce.....	82
7.4 Pracovní postup zhotovení kompletních polštářů.....	83
7.5 Interiér pro My Undead	85
Závěr	86
Zdroje	88
Příloha	97

Úvod

Na svou bakalářskou práci jsem si vybrala téma autorský ruční tisk. Rozhodla jsem se vytvořit kolekci autorských polštářů s ručně tištěnými volnými kompozicemi inspirovanými světem nemrtvých. Polštáře se většinou objevují v každé domácnosti, a pokud je jich více, dokáží i výrazně ovlivnit celkový vzhled interiéru. Jelikož mám ráda fantasy a hororový žánr, chtěla jsem navrhnout originální polštáře, které by oslovily lidi podobného zaměření. Mým záměrem je zpopularizovat toto tabuizované téma širší veřejnosti. Čtvercový tvar polštáře umožňuje vyniknout detailní kresbě motivů zobrazujících nemrtvé.

Pro někoho je zvolené téma možná zvláštní, nemyslitelná nebo dokonce morbidní volba. Mě však problematika toho, co se děje po smrti, velice zajímá a snažím se v ní nalézt více než jen strašidelno a tajemno. Každý člověk je na podněty z „jiných světů“ různě citlivý. Někdo neobvyklým úkazům nepřikládá důležitost a nechce jim věřit, v naší rodině však máme s těmito podivnostmi své zkušenosti a většina z nás také věří v jejich existenci.

Už odmala jsem si v knihovně půjčovala knihy o záhadách, hledání pokladů, nadpřirozených bytostech, čarodějnictví apod. To mi zůstalo až dodnes a tak vše jenom plynule vyústilo k vytvoření této práce. Vždy se mi velice líbila tvorba Tima Burtona, která mě do značné míry také inspirovala. Hlavně mi ale dodala odvahu vůbec si toto téma zvolit, protože v Burtonově rukách nejsou nemrtví vůbec kýčovitým motivem, nýbrž vznikají originální a ojedinělé světy, kde v sobě mají tyto bytosti často více života, energie a radosti nežli „obyčejní“ živí. Burton je vynikající scénárista, režisér, spisovatel, ale hlavně originální filmový výtvarník, jehož nekonvenční styl je velmi rozpoznatelný. Nyní uvedu některé ukázky z jeho tvorby. (další foto viz příloha, obrázek č. 27. – 30.)



Obrázek 1. Filmový Beetlejuice - nemrtvá listivá bytost



Obrázek 2. Jack z filmu Ukradené vánoce, nemrtvý král Halloweenu

Téma nemrtvých je pro mě tedy velice blízké, a jelikož jsem chtěla, aby mě má bakalářská práce bavila a vycházela co nejvíce z mojí osobnosti, vybrala jsem si právě tento zvláštní námět, v kterém se stále a ráda vzdělávám.

Mým cílem tedy je pokusit se na deseti tištěných kompozicích, umístěných na přední straně polštářů, co nejlépe zachytit vzhled a charakter nemrtvých postav, kterými se inspiroji. Zkoumám jejich historii, případnou možnost jejich reálné existence a hlavně vývoj v jejich zobrazování, který následně podle svých vlastních návrhů a představ přetransformuji do podoby autorských ručních tisků.

Zobrazuji postavy tak, jak jsem je pochopila já podle rozličné literatury, mytologických příběhů a inspirace v různých odvětvích umění, jako je například i film nebo počítačové hry. Ráda bych změnila náš mnohdy úzkostný pohled na tyto často nešťastné duše. Hodně z nás si totiž neuvědomuje, že některé tyto osobnosti jsou vlastně zrcadly našich lidských charakterů, které zručně zakrýváme. Všímavější lidé je ale v průběhu naší historie dokázali pojmenovat. Tyto bytosti se tedy budu snažit zpodobnit méně děsivě, abych i lidem, kteří toto téma přímo nepodporují, dokázala, že některé přežitky a mýty již nejsou pravdou. Nemrtví mají své místo v naší historii a jelikož vše jde s dobou a vše se vyvíjí, tak i oni dnes v pozměněné formě stále patří do naší kultury.

Výsledné polštáře by měly být originálními autorskými díly. Každá kompozice bude tvořena jako samostatný tištěný obraz, který plní funkci textilního uměleckého díla, avšak podléhá parametrům užitého umění, u kterého je důležitá i jeho funkčnost. Jelikož kompozic je deset, podstatným kritériem je i to, jak budou vypadat spolu. Součástí bakalářské práce tedy bude i prezentace v navrženém interiéru obývacího pokoje.

Má autorská kolekce designových polštářů se nazývá: **My Undead**

1 Autorský ruční tisk

Pojem autorský ruční tisk pro mě znamená originální tištěné umělecké dílo, které může být vytvořeno různými tiskařskými technikami na různé materiály. Aby byl ovšem výsledek opravdu autorskou prací, měl by si výtvarník vytvořit vlastní návrhy, což znamená, že hlavní myšlenku a tedy celkový vzhled vymyslel sám autor práce.

Dále také záleží na tom, jestli si výtvarník sám vytvoří šablonu či matici, kterou následně potiskuje materiál nebo ji nechá zhotovit u specializovaného řemeslníka či firmy. Další možností, jak může autor ovlivnit svůj výtvar, je samozřejmě již samotný tisk, kde využívá potřebné náčiní k vybranému druhu tiskařské techniky a svou vlastní zručnost. Všemi těmito aspekty umělec ovlivňuje výsledek své práce. Čím více se tedy autor díla angažuje do částí jeho výroby, tím větší vliv má na všechny jeho charakteristické vzhledové, technické i ideové rysy.

Většina ručních tiskařských technik používá k tisku nějakou formu. I když jsou díla tištěna z jedné matrice, má každý jednotlivý tisk v důsledku tiskových kazů, vrstvení barev a dalších zvláštností svůj ojedinělý vzhled, a proto každý takový tisk považují za umělecký originál.

A zde se dostáváme k tomu, co já osobně oceňuji na autorském ručním tisku. Je to právě kvůli míře vlivu samotného umělce na výsledek své práce. Oproti tomu průmyslový tisk je z velké části pod vedením strojů, kde není tolik prostoru na chyby a výsledný produkt vzniká v mnohem větším nákladu než při vlastnoruční výrobě. Proto jsem si tedy vybrala techniku ručního autorského tisku, aby byl každý můj ručně tištěný polštář originál. Tak bude mít případný zákazník vždy ojedinělý kus textilního doplňku do svého interiéru

Na ručním tisku se mi nejvíce zamlouvá myšlenka, že cílem není vyrobit co nejvíce tisků, nýbrž výsledkem by měl být originální ruční tisk.

1.1 Současní textilní designéři

Snazila jsem se nalézt designové produkty, které jsou volně dostupné všem lidem. Mým cílem je zpopularizovat téma Nemrtvých a internet je médium, které oslovuje širokou veřejnost. Nesnazila jsem se tedy uvést špičkové profesionální designéry, nýbrž jsem hledala tvůrce, kteří svoji tvorbu nabízejí na internetovém trhu.

Při prohledávání internetových stránek zabývajících se profesionálními designéry, veletrhy a podobně, jsem nenacházela nic dostatečně korespondujícího s mojí tvorbou. Nejvíce informací mi poskytla stránka [czechdesign.cz], která se zabývá novodobým českým designem a vším, co k tomu patří. Zde jsem našla některé zástupce, kteří se z části pojí s mým zadáním bakalářské práce. Nejbliže tomu byli asi designéři ze studia VOALA, kteří v kolekci FLOW pomocí sítotiskového experimentu s barvami vytvořili originální zápisníky s přesahem až do volného umění, dále pak designové studio CALICO, které se zabývá ručním potiskem převážně papírových výrobků pomocí kartounového tisku. Ve svých pracích řeší hlavně barevnost, dekor a ornamentálnost. Také designérka Anna Šebestová je autorkou originálních potisků na látky, které se následně využívají jako materiál na oblečení, ale i bytový textil. Návrhy tvoří ručně pomocí vodovek, pastelek ale některé vzory vytvořila i pomocí techniky linoryt. Hotové vzory převádí do digitálního tisku. Tato autorka se prezentovala i na mezinárodní designové přehlídce u nás s názvem *Prague Design Week*, kde se letos objevilo mnoho zajímavých tvůrců, kteří však používají k tisku průmyslové tiskařské techniky nebo tisknou na odlišný materiál než je textil. Proto jsem tedy začala pátrat v jiných „vodách“, kde jsem se snažila nalézt práce co nejvíce korespondující s mým zadáním. Hledala jsem tedy autorské ruční tisky objevující se hlavně na interiérových doplňcích a nejlépe přímo na polštářích.

Při prohledávání internetového trhu nabízejícího ruční potisk textilních materiálů jsem našla jména jako Barbora Šamánková, která potiskuje polštáře autorskou grafikou, dále Vitali Komarov, který se věnuje uměleckému sítotisku, poté Art Butique Famelie věnující se ručně tištěným polštářům na jógu a například Marii a Viktora Chladovi, kteří se zabývají originálními ručními sítotisky, jimiž potiskují převážně textilní materiály.

Z výtvarníků, které jsem našla, nakonec vybírám tyto tři níže uvedené designérky věnující se uměleckému řemeslu. Jejich stránky se objevují mezi prvními příčkami současné produkce textilního tisku a designem se živí. Propagované výrobky mi přijdou výtvarně zajímavé, rozmanité a originální. Většina z nich se věnuje výrobě různých interiérových a užitkových doplňků za pomoci různorodých výtvarných technik. Z jejich rozmanitého repertoáru vybírám pouze ukázky originálních autorských polštářů, kterými se zabývá i moje bakalářská práce. Uvedené autorky jsem kontaktovala a požádala je o zaslání bližších informací týkajících se jejich tvorby.

1.1.1 magifešn // magifashion

Pod tímto názvem prodává své umění výtvarnice Magdaléna Rábllová a stejný název nese i její blog. Vystudovala střední uměleckoprůmyslovou školu, obor Propagační výtvarnictví - propagační grafika, dále měla praxi i ve Studiu Činčera, DRAWetc.

Když Magi v 15 letech nastoupila na SUPŠ, hledala způsob, jak si přivydělat jako student. Vyrobita pár prvních triček, některé darovala, jiná vystavila v komisním prodeji v alternativních obchodech s originální módou. Zbylé dala k prodeji na [Fler.cz.] O trička byl velká zájem a tak se autorka rozhodla o „rozjetí“ vlastního byznysu. Tato výtvarnice nekouká na práci ostatních a nesleduje nejnovější trendy, nýbrž „razí“ si svou vlastní cestu, kdy se snaží tvořit osobitý a originální design. Nad tvorbou nejvíce přemýšlí při častém cestování, „*když ubíhá svět kolem*“.

Magi zajímá ruční tvorba, patina a ruční šrafura. Prvních 5 let tvorby tvořila potisky přímo na textil ručně - každý individuálně. Časem si vyzkoušela i tisk vlastních linorytů a poté následovala již celkem krátká cesta k tištění sítotiskem. V současné době se autorka snaží svou tvorbu zautomatizovat a tisky již nechat na speciálních tiskařských strojích. Na začátku tvořila především trička, časem začala ručně zdobit i boty, což mělo veliký úspěch. Dnes již také vytváří ručně šité polštáře, kravaty, tašky, pokreslené lampičky, peněženky a další. Této výtvarnici se podle mého názoru daří vytvářet design s motivy, které lidé chtějí, avšak zachovává si originalitu v zobrazení a její výtvořky jsou kreativní a ojedinělé.



Obrázek 3. Vlk v rouše beránčím, domácí ruční sítotisk



Obrázek 4. Folklor – fixy na textil

1.1.2 TAMARKI – tvořím = žiju

Pod touto značkou se skrývá designérka Markéta Filgasová. Tvůrčí zázemí ji poskytl otec, se kterým měla už odmala možnost vyzkoušet různé nástroje a tvůrčí technologie v prostředí domácí dílny. Také ji doprovázela vášeň pro tvorbu klasickou, jako je malba a kresba.

Dnes má již tato autorka vlastní e-shop, dále blog o bydlení, DIY, životním stylu a vášni pro design. Markéta Filgasová je inspirována severským stylem bydlení, minimalismem. Pro její tvorbu je charakteristické citlivé míchání stylů. Ze zdánlivě nesourodých prvků, které se však krásně doplňují, tvoří útulný domov. Cizí jí není ani industriální styl, který však nesmí být příliš neosobní. To celé podtrhují její originální, vlastnoručně vyráběné doplňky či repasované věci, kterým dává „nový kabát“. Autorka se stala jakousi sběratelkou, která často zachraňuje dobře řemeslně zpracované výrobky, které již byly odsouzené k vyhození. Inspirací jí jsou zahraniční trendy v blogování a navštěvuje také prodejní výstavy. Její výrobky působí velice moderně, i když se při výrobě často objevují tradiční prvky.



Obrázek 5. Polštář ručně kreslený gelovým perem na textil



Obrázek 6. Králík – ručně šitý polštář s autorským linorytem

1.1.3 Whitelavender – stylové šité dekorace

Toto je název značky Silvie Dvořáčkové, která se již v dětství zajímala o výtvarné a textilní řemeslo. Láska k tvorbě však přetrvala dodnes a autorka nyní v oboru ručních prací podniká a vede svůj vlastní e-shop. „*Miluji designování a dekorování do stylu Shabby chic.*“ uvedla autorka v emailu, kde mi blíže popisovala svou tvorbu. Od toho stylu se také odvíjí tvorba jejích výrobků. Šije, tiskne a vyrábí různé bytové dekorace od překrásných originálních panenek, přes zajímavé a netradiční polštáře pro různá roční období až po pytlíčky, ubrusy a prostírání. Tyto výrobky následně zdobí tiskem pomocí razítek nebo vlastnoručně vyrobených šablon. Tiskne nejvíce zažehlovacími barvami na bavlněný nebo lněný materiál. Inspiraci bere všude kolem sebe a prochází různé blogy jako např. Pinterest, což je celosvětový katalog nápadů.

Své výrobky Silvie prezentuje na okolních trzích, na svém blogu Whitelavender, instagramu a nejvíce na stránce [Fler.cz], kde si mohou její zákazníci výrobky objednat. Její výtvary mi vzhledově připomínají motivy slovanských historických stylů, avšak zároveň působí velice moderně, vkusně a řekla bych útulně. Práce jsou také tvořeny s velkým citem na barevnost a kombinaci vzorů.



Obrázek 7. Polštář zimní edice - šablona, jednotlivá písmenka – razítka

Obrázek 8. Polštář vánoční strom - jednotlivá písmena - razítka + silikonové razítka text

2 Textilní tisk versus grafika

Jak již bylo řečeno v předešlé kapitole, autorský ruční tisk lze provádět různými tiskařskými technikami na různé materiály. Každá zvolená technika a materiál má však své specifické vlastnosti a potřeby, a tudíž je velmi důležité správně je k sobě zvolit.

Grafické a textilní tiskařské techniky vycházejí ze stejného principu, liší se od sebe hlavně podkladem (papír, textil) a zvolením příslušných barev (tiskařské, textilní). Techniky tisku umožňují reprodukovat motiv dle možností zvolené technologie u grafického i textilního tisku. Protože jsou tyto techniky velice provázané, rozhodla jsem se využít grafickou techniku linoryt na potisk textilního materiálu.

Existují techniky vhodné jen k textilnímu tisku a techniky vhodné pouze pro grafický tisk. Jsou tu ale i takové, které lze využít na potiskování jak papírového tak textilního materiálu a těmi jsem se rozhodla ve své práci zabývat. Hluběji si je rozebereme v další kapitole. Nyní uvádím pouze základní rozdělení tiskařských technik:

1. **Tisk z výšky** (dřevořez, dřevoryt, linoryt/ linořez)
2. **Tisk z hloubky** (lept, mědirytina, ocelorytina, suchá jehla, mezzotinta, papírorýt)
3. **Tisk z plochy** (litografie)
4. **Nepravé grafické techniky** (frotáž, monotyp, gumotisk) Těmto technikám se říká „nepravé“, protože je není možné vícekrát otisknout z jedné formy, což odporuje definici grafiky jako takové. Přesto se ale tyto techniky do grafiky zařazují.
5. **Sítotisk** patří do trochu jiné kategorie, barva se protlačuje skrze husté síto, a proto se mu také někdy říká technika průtisku.

2.1 Potisk na textil a jeho specifika

Tisk na textil se od grafického tisku tedy mírně liší. Textilní materiál má totiž své specifické vlastnosti jako například: pružnost materiálu, povrchová úprava textilie atp. Textil také bývá mnohem více namáhán oproti statickému grafickému dílu. Moje kolekce slouží jako užitý interiérový prvek, jež má funkci originálních potiskovaných děl, ovšem počítá se i s jejich využíváním v domácnosti a tudíž s jejich manuální vytyžeností. Proto je nutné zaměřit se i na použité **barvy**, které musejí být odolné **vůči otěru a praní**. Vhodné jsou barvy určené přímo pro tisk na textil. Pokud využíváme jiné, musíme předem vyzkoušet jejich odolnost. Textilních i tiskařských barev existuje více druhů a značek, každá však nemusí vyhovovat našemu záměru.

Musíme se tedy poradit s dodavatelem či prodávajícím ve specializované prodejně, nejlepší jsou však vlastní zkušenosti s daným produktem.

Proto je vždy velmi důležité dělat **materiálové zkoušky**. S jejich pomocí vidíme výsledek své práce a při možném nedostatku můžeme ještě upravit matici nebo použít jiné barvy apod., ale mnohdy doslova záleží na životnosti výtvarného díla. Proto je vždy nutné zkoušku podrobit testům odolnosti, to znamená, že materiál a potisk projde stejným procesem zátěže, jaký bude podstupovat i výsledné dílo.

Ještě před samotným tiskem je velmi důležité textilní **materiál vyčistit**. Zakoupená textilie může být naimpregnována a tento chemický povlak často zapříčiní, že se barva špatně dostane do textilních vláken. Důsledkem může být špatné uchycení barvy, flekatost, nestálost, odlupování barvy atd. Proto je zakoupenou textilií ihned potřeba **vyprat**.

Dalším důležitým krokem je **vyžehlení** textilního podkladu. Vlákná se po vyprání zmačkají a natáhnou. Proto je potřeba vystavit je vyšším teplotám tzv. je propařit, aby se vlákna opět urovnala, sjednotila a dostala se do svého původního tvaru. Kdybychom tuto fázi přípravy vynechali a tisk provedli na nevyžehlený podklad, mohlo by se stát, že po vyžehlení se vzniklý potisk v důsledku přesunu vláken pokříví nebo dokonce popraská barevná vrstva apod. I pro samotný tisk je důležitý rovný podklad, aby případné nerovnosti netvořily nedotiskové kazy.

Po dokončení tisku je nutné nechat materiál řádně **proschnout** a to tak, aby se jednotlivé tisky nedotýkaly. Textilní materiál se oproti papíru dosti mačká, a proto je nutné sušit jej na předem připraveném sušáku, kde se vedle sebe všechny tisky pohodlně vejdou. Po proschnutí je nutné potisk důkladně **zafixovat**, a to nejčastěji tak, že se materiál vyžehlí přes slabou textilií nebo z rubu, aby se tisk nijak neporušil. Ovšem ruční tisk bývá i při správném zvládnutí techniky méně odolný proti oděru. Proto se jej nedoporučuje prát v pračce. Platí zde jednoduché pravidlo: **Co vzniká ruční technikou v ruce se i pere**.

3 Ruční tiskařské techniky vhodné pro textilní tisk

Pro svou práci jsem si vybrala alternativní ruční tisk s přesahem grafické technologie do textilního tisku. Proto se teď podíváme na několik základních technik, kterými je možno potiskovat textilní materiál. Uvádím zde techniky přímo tiskařské a dále také grafické, které jsou však vhodné i pro textilní tisk.

Ke každé technice uvádím nějaké umělecké dílo či umělce, kteří se však za svého života často věnovali i více technikám. Snažila jsem se vybrat co nejvíce děl, které mají spojitost s mým tématem Nemrtvých.

V textilní tvorbě se využívá několik druhů tisků. Podle způsobu tisku dělíme techniky na již zmíněný tisk z výšky, tisk z hloubky, tisk z plochy a nepravé grafické techniky. Další kapitolu by mohl tvořit tisk průmyslový, filmový a digitální tisk. Já jsem si však pro svou práci vybrala tisk ruční, a proto zde budu věnovat pozornost spíše technikám tohoto typu.

Pro textilní tisk existují dva typy forem. Prvním je desková forma, kterou pro svou práci využívám i já, jíž se tiskne jednotlivý motiv nebo raportovaný motiv vedle sebe. Druhým typem je forma tvořená na válci, kde na sebe vzor navazuje po celém obvodu válce. Válec pak tvoří opakování tedy raport, který vytváří při tisku nepřerušovaný vzor.

3.1 Tisk z výšky

Textilní tisk můžeme rozlišit na tisk pozitivní a tisk negativní. Pozitivní je tisk přímý, u kterého nanášíme barvu matricí přímo na textilní materiál, u tisku negativního však nanášíme rezervu nebo leptací roztok a tím pádem vznikají světlé vzory na tmavém podkladě. Známým a často používaným rezervovým tiskem je modrotisk nebo tisk voskem.

Tisk z výšky patří mezi nejstarší grafické techniky a pro potisk textilie je velmi vhodný. *„Počátky metod tisku z výšky sahají hluboko do kulturní historie lidstva a mnohostranný vývoj, kterým během věků prošly, jim určil mezi všemi ostatními tiskovými technikami přední a základní roli a místo.“*¹

První formy tohoto typu nacházející se v Číně a Japonsku, byly využívány právě k potisku textilií. Tento způsob tisku využívá rozličné matrice a tiskátka. Forma může mít různé velikosti, tvary a také může být z různého materiálu, např. výrobu bramborového tiskátka zvládnou i samy děti a potiskují jím doma třeba oblečení.

Oproti tomu kovová matrice se složitým reliéfem je již těžší na výrobu a setkáváme se s ní spíše v dílnách. Na formě může být motiv tvořící samostatný obraz, tedy jeden neopakující se tisk, jako je tomu u mých polštářů. Existují ale i formy vytvořené pro opakující se vzory, kterými se potiskuje metráž.

Matrice pro tisk z výšky se tvoří tak, že se z formy odřezává, odrývá nebo chemicky odebrává materiál, který nechceme, aby se otiskl. Existují ale i formy, které se tvoří opačnou technikou. To znamená, že se z nich materiál neodebírá, ale naopak se přidává. Například tomu tak je u kovových matric, kde se vzor vytváří pomocí přibitých hřebíků, vkládáním různých kovových pásku apod. Na připravenou plochu s vytvořeným vzorem se poté nanáší barva například válečkem, houbičkou, pomocí filcu atp. Barva ulpí na vystouplých částech matrice a tou se posléze pomocí tlaku tiskne na připravený materiál. Otisk je charakteristický ostře ohraničenými plochami.

Dřevořez

Patří mezi nejstarší grafické techniky. Již ve středověkých civilizacích byla známa dřevěná potiskovátka na látku. Do Evropy se tato technika dostala v 15. století. Matrice je vyrobena ze stejnoměrné dřevěné desky řezané podélně po létech stromu. Používá se dřevo měkčí (lípa, topol, ořech apod.). Na matrici se poté přenese kresba, a ta se následně odřezává noži nejrůznějších tvarů proti sobě vedenými řezy tak, že se vyloupne tříska, po které zůstane při tisku bílé místo. Velice známé jsou dřevořezy Albrechta Dürera a u nás například práce Josefa Váchala.



Obrázek 9. Lucas Cranach – Werewolf, dřevořez

Dřevoryt

Tuto techniku vynalezl anglický mědirytec Thomas Bewick koncem 18. století, je příbuzná dřevořezu a vlastně z něho vznikla. Matrice je vytvořena naopak z tvrdého dřeva (zimostráz, hrušeň, třešeň) řezaná napříč kmene stromu a rytec vyhlubuje vzor matrice

pomocí rydel různých profilů, jimiž vydrolí jemný dřevěný prášek z vyhlazeného povrchu. V této technice byl mistr např. Max Švabinský, dále Bohumil Kubišta, František Bílek, Josef Váchal, Vladimír Tesař, Zdeněk Mězl a tvořil s ní i František Kupka nebo Mexičan José Guadalupe Posada, jehož satirické grafiky zobrazovaly často motivy koster.

Forma na dřevořez se používá i u techniky modrotisk. U modrotisku se však nepotiskuje barvou nýbrž rezervou, čímž vzniká negativní tisk.



10. Hartmann Schedel- Weltchronik, Dance of the Skeletons, barevný dřevoryt

Linoryt, linořez

Tuto techniku jsem si vybrala k tvorbě své práce, a proto ji více rozepíši v její samostatné kapitole.

3.2 Tisk z hloubky

Hlubitisk je technika jen o něco málo mladší než tisk z výšky a je založen na opačném principu. První datovaná mědirytina v Evropě se jmenuje Bičování Krista a je z roku 1446. Techniky tisku z hloubky se dělí na **lepty** (čárkový lept, akvatinta aj.) a **rytiny** (mědirytina, ocelorytina, suchá jehla, mezzotinta aj). V principu jde o to, že se do podkladové desky (měď, zinek, plastická hmota) buď mechanicky vyryje, nebo chemicky vyleptá vzor. Do vzniklých prohlubní (gravur) se poté nanáší hlubitisková barva a následně se tato kresba snímá pod velkým tlakem v hlubitiskovém lisu na potiskovaný materiál.

Známé umělecké osobnosti tisku z hloubky jsou například Rembrandt van Rijn, Eugène Delacroix, Francois Millet (mistr leptu), Theodore Rousseau, u nás pak Julius

Mařák, Maxmilián Švabinský, Cyril Bouda, Viktor Stretti, František Tichý, Vladimír Boudník a mnoho dalších. Jemná malířská technika impresionistů odpovídala nejvíce technice leptu a litografie, ta je zmíněna v další podkapitole. Tyto techniky využívali zvučná jména jako například Edouard Manet, Edgar Degas, James Whistler, H. de T. – Lautrec a dále v neoimpresionismu Paul Signac a Georges Seurat. Suché jehle se věnoval i známý sochař Auguste Rodin.

Techniky tisku z hloubky se však využívají spíše ke grafickým účelům na různě silný papírový podklad. Hlubitisk pro textilní tisk se nejvíce používá ve formě válcového tisku, zde se však jedná o průmyslový nepřerušovaný tisk. Jelikož jsem si ale vybrala ruční textilní tisk, více zde tyto techniky nepopisuji.



Obrázek 11. Albrecht Dürer – Rytíř, smrt a ďábel, mědiryt

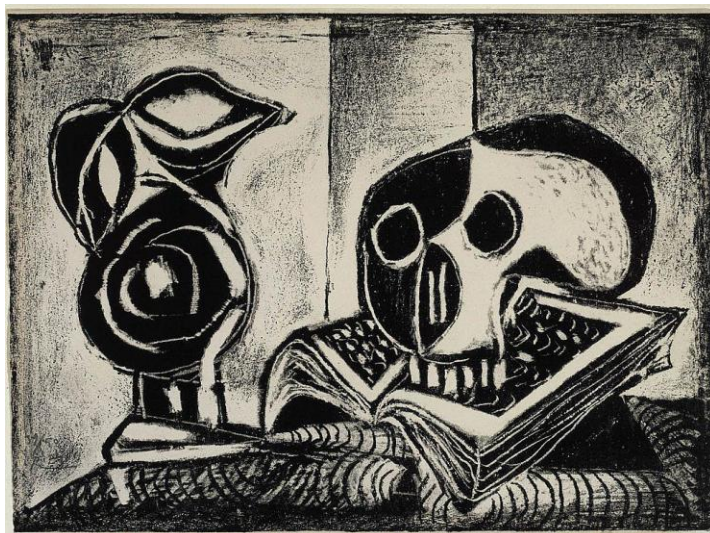
3.3 Tisk z plochy

Techniky tisku z plochy jsou známé od konce 18. století a jsou nejmladší z tiskových technik. Charakterizuje je to, že na tiskové formě jsou ve stejné úrovni tisknouce i netisknouce místa a samotný tisk je založen na vzájemném odpuzování mastnoty a vody. Nejznámější technikou tisku z plochy je **litografie** (kamenotisk – vynalezl pražský rodák Alois Senefelder) a **autorský ofset**. Litografie se rychle rozšířila po celém světě a užívala se i průmyslově. Tiskly se letáky, ilustrace, mapy a je s ní spjat vznik moderního plakátu. Velice známé jsou například plakáty Alfonse Muchy pro divadlo Sarah Bernhardtové. Další jména mistrů, kteří tvořili technikou litografie, jsou například J. A. Ingres, Theodore Géricault, Eugène Delacroix, Francois Millet, Camille Corot, Theodore Rousseau, Honoré

Daumier, Adolf von Menzel, Gustave Doré, Henri Matisse, Edward Munch, Salvador Dalí a mnozí další. U nás pak například Josef Čapek, Zdeněk Sklenář či Adolf Born. Ve své podstatě se litografie v průmyslu užívá i dnes, avšak ve zdokonalené formě (ofset), který však stále vládne průmyslové tiskařině i přes rychlý nástup digitalizace.



Obrázek 12. R. de Moraine – Le Vampire, litografie



Obrázek 13. Pablo Picasso – Černý džbán a mrtvá hlava, litografie

Monotyp

Monotyp je opět technika patřící do nepravých grafických technik. Ovšem funguje na podobném principu jako techniky tisku z plochy a protože se na potiskování textilu hodí nejvíce, zařazují ji mezi ně. Tato technika se velmi často využívá k tvorbě autorských tisků. Její velkou zajímavostí, možná nevýhodou a možná předností je to, že se jí nikdy nedá vytvořit více kopií a vždy vzniká absolutně originální tisk. Náklad monotypu je tedy vždy pouze jeden kus.

Monotyp je tvořen tak, že se na podkladový povrch (plexisklo, kovová deska, papír, lino) nanese (namaluje) přímo barvou předem vymyšlená kompozice a ta se pak pomocí tlaku zrcadlově otiskne na textilní nebo jiný podklad. Je výhodné, když je podkladová deska průhledná, protože si jí můžeme podložit návrhem a pracovat tak rychleji a přesněji. Rychlost je v této technice totiž důležitá. Barvy se používají husté temperové nebo olejové. Ještě před otisknutím můžeme motiv dotvářet proškrabáváním, vybíráním některých míst atp. Malba na desku může být vícebarevná i jednobarevná. Vrstva barev však nesmí být příliš silná, aby se při lisování nevytlačila do stran, a myslet musíme také na to, že barva, která je při malování na desku nahoře, bude na tisku naopak dole. Tisk můžeme provádět v tiskařském lisu ale i ručně tak, že na potiskovaný materiál přiložíme papír a přes něho přejíždíme předmětem se zaoblenými hranami (dno sklenice, lžice).

Výhodou monotypu je jeho jednoduchost a rozmanitost. Proto si pomocí této techniky může vytvářet originální díla každý i v prostředí domova. Monotyp lze také různě dotvářet například kresbou nebo jinými grafickými technikami jako je tisk přes šablonu nebo linoryt.



Obrázek 14. Grady Gordon – Hunter's Moon, monotyp



Obrázek 15. Grady Gordon – Zeitgeist, monotyp

Šablonový tisk

U šablonového tisku se využívá šablona, která by neměla propouštět barvu. Mohou být z různých materiálů, například z tvrdšího papíru, plastové folie, samolepicí folie atp. Vymyšlený vzor si na šablonu překreslíme 1:1. Následně ho vystříhneme nebo vyřezeme řezákem. Vzniklé otvory budou sloužit jako místa, kudy projde barva na potiskovaný materiál. Šablona musí dobře držet při sobě, vzor se tedy musí stylizovat do takové podoby, aby jednotlivé vyřezané části nevypadávaly. Pokud to nejde vyřešit jinak, je možné vytvořit malé spojky, které k sobě jednotlivé části drží. Spojky je však po tisku potřeba vyretušovat a proto se snažíme dělat je co nejméně. Vzniklá šablona se upevní přímo na textilií nebo na síto pro sítotisk. Přes ní se následně nanáší barva různými způsoby, například tupováním, nástřikem, válečkem a v případě, že máme šablonu upevněnou na sítu, použijeme stěrku (rakli). Protlačení barvy skrze vyřezané plochy nám na textilií vznikne požadovaný vzor.

Velice důležité je, aby šablona měla několikacentimetrový přesah od vyřezaných míst pro případ, že by se protlačovaná barva dostala přes okraje šablony. Pak by se totiž barevný přesah mohl vytisknout na textilií a tento kaz se již velice špatně retušuje.

Je možné vytvořit i vícebarevný šablonový tisk. Pro každou barvu je však potřeba vyrobit nová šablona. Poté je velice důležitý správný soutisk. Jeho chyby se nejvíce projeví na metráži, kde se mohou šablony v průběhu práce vychylovat více a více. Proto je důležité vyznačit si buďto na šablonách nebo na podkladovém textilu, soutiskové body.



Obrázek 16. Šablonový tisk

Ruční sítotisk přes emulzní šablonu

Na rozdíl od velkoformátových sítotiskových strojů na potisk nekonečné textilie, která se využívá na další zpracování např. do formy ubrusů, závěsu, potahových textilií apod., nejsou tyto ploché šablony ve tvaru válce ale ve tvaru obdélníkového rámu (dřevěný, ocelový, hliníkový) a velikost tisku je omezena na velikost rámu. Barva se nenanáší zevnitř válce, nýbrž se protlačuje raklí. Šablonu tvoří pevný rám, na kterém je napnuté síto (dnes nejčastěji syntetické) různé hustoty. Hustota síťoviny ovlivňuje kvalitu tisku a je také závislá na typu barev, které si vybereme. Místo aby se na síto upevnila šablona, nanáší se na ní při této technice fotografická emulze, která vytvoří negativ vzoru.

Na pauzovací papír nebo jinou průhlednou folii se natiskne nebo přímo nakreslí či namaluje požadovaný vzor, kterým však světlo projít nesmí. Takto potištěná folie se přiloží na síto s fotografickou světlocitlivou emulzí a to se následně, přes folii na níž je neprůhledný vzor, nasvítí na osvitovém stole. Poté se emulze, jež není zakrytá vytištěným motivem, vytvrdí. Místa, na kterých se však nevytvrdí, se následně vymyjí ve vymývací vaně za pomoci tlakové pistole. Když síto oschne, je připraveno k tisku. Vznikne negativ vzoru a tam, kde emulze neulpěla, zůstane jen síťovina.

Místo fotografické emulze lze však síto pomalovávat i ručně rychleschnoucím lakem, který následně funguje stejně jako emulze. Po jeho zaschnutí přes něj protlačíme barvu a místa jím nepokrytá, propustí barvu na podkladový materiál. Tato technika je velice zajímavá. Na tisku jsou totiž zřejmé stopy štětce a tak vzhled působí velice originálně.

Hotové síto se přiloží na textil, barva se nalije na horní okraj síta a pomocí stěrky (nejčastěji z pryže) se pod úhlem 45° plynulým pohybem barva protlačí na podkladový materiál. Podle potřeby můžeme stěrku vést v ostřejším úhlu a barvu můžeme protlačovat vícekrát, dokud si nejsme jisti správným výsledkem. Nakonec na textili vznikne požadovaný pozitivní vzor. Emulze se ze síta smývá pomocí prostředku zvaný Seristrip. Při jeho míchání postupujeme podle návodu, záleží také na stáří emulze a její vrstvě.

Tato průtisková metoda byla známa v Orientu (Japonsko, Čína) již mnohem dříve než u nás. Na konci dvacátých let se k průmyslovému tisku začala využívat v USA a po 2. světové válce se rozšířila i v Evropě. Do polohy umělecké se sítotisk dostal hlavně zásluhou tvůrců pop-artu a to nejvíce působením Andyho Warhola. Známým v této technice se stal i Victor Vasarely, který tvořil geometricky přesné práce s postupem architekta a přesností matematika. Byl představitelem op-artu, což je zkratka pro optické umění. Dekorativnost a výraznost prací v tomto stylu objevily velké uplatnění v užitém umění (látky, architektura). U nás pomocí sítotisku tvořil například Václav Menčík, který se zabýval základními kubistickými prvky.

Jednoduchost serigrafie zapříčinila její velký rozmach hlavně v průmyslovém tisku. S jejím využitím se dají potiskovat tkaniny, plastové hmoty, sklo, dřevo ale i kůže. Sítotisk se v poloze grafiky nazývá serigrafie.



Obrázek 17. Andy Warhol – Marilyn Monroe, sítotisk na papíře

Obrázek 18. Roy Lichtenstein – The Ring, serigrafie

4 Technika linoryt

A nyní se již dostáváme k technice, kterou jsem si nakonec zvolila pro svou práci.

Linoryt patří mezi grafické techniky tisku z výšky. Dříve se používal jako jakási náhražka dřevorytu nebo dřevořezu. Mohla za to nízká cena linolea a také jednodušší zpracování materiálu. Dnes je však tato technika hodnocena jako umělecky plnohodnotná a stala se dokonce tou nejpoužívanější. Jelikož je lino poměrně měkké a ryje se do něho snáze nežli do dřeva, je tato technika vhodná i pro zručnější děti. Pro umělecké účely se osvědčilo linoleum vyrobené z jemnější korkové směsi, takzvaný *linolit*.

„Linoryt byl oblíbenou technikou Josefa Čapka. Jeho linoryty jsou zajímavé tím, že někdy zasahoval do naválené barvy a drsným štětínovým štětcem narušil hladký povrch. Otisk se tím stal daleko živější.“²



Obrázek 19. Josef Čapek – Boží muka, linořez

Linoryt se dá uplatnit při výrobě plakátů, knižních obálek, novoročenek a různých přání, ale také jako samostatné grafické listy nebo ilustrace. Další z možností využití této techniky je i užité umění, které jsem si vybrala pro svou práci. Lze tedy potiskovat i plátno a další materiály, které mohou sloužit jak funkčně tak i jako autorský designový prvek v prostoru.

S pomocí linorytu se dají vytvořit krásné a rozmanité práce. Při návrzích však musíme brát v potaz charakter této techniky a tím je lineární řez do podkladu. Proto bude vždy lépe zpracovatelná kresba jednoduchá, s jasnými konturami, s dobrým vyvážením černých a bílých ploch a s co nejméně polotónovými přechody. I když samozřejmě i to je možné. Stínovat lze pomocí šrafování nebo krátkými vrypy.

4.1 Historie linorytu a umělci, kteří s ním pracovali

Nejstarší doklady grafiky pocházejí již ze středověku. Například v Egyptě se používaly spíše dekorativní tisky, ze 6. stol. n. l. jsou známy náboženské tisky z Číny, v 8. stol. n. l. se zase objevují dřevořezy v Japonsku, kde dochází k velkému rozvoji. Nejstarší dochovaný dřevořez je s motivem sv. Kryštofa z roku 1423.

V 19. století se ale objevuje nová technika linoryt, která vychází z předešlé techniky dřevořezu a dokonce i její vzhled je velmi podobný. Neví se úplně přesně, kdo první použil lino pro grafické účely, ale hmota nazvaná linoleum byla vynalezena Angličanem Waltonem až roku 1860. Pravděpodobně lino použili jako první knihtiskaři, kteří místo dřevěných desek použili k tisku větších ploch například u plakátů nebo jiných barevných tiskovin desky z linolea, nejspíše pro jejich lacinost a také kvůli poměrně lehkému zpracování. Původně se rylo do korkového linolea, které však bylo určeno jen pro méně detailní práce, protože se drolilo. Po 2. světové válce se ale rozšířily umělé hmoty, a tak se i k výrobě lina začalo používat PVC. Bylo dostatečně pevné, tuhé, zároveň však pružné a tak dalo umělcům podobné možnosti zpracování jako u dřevořezu s tím, že se linoleum zpracovávalo mnohem snáze.

Někteří umělci, hlavně na počátku vzniku linorytu neboli linořezu, nezařazovali tuto techniku do skupiny uměleckých grafik. Tento názor byl ale postupem času překonán a dnes již víme, že touto technikou vzniklo mnoho pozoruhodných a velice kvalitních děl, které jsou uznávané i ve světě.

Uznávanou kapacitou linořezu byl v Americe například náš Vojtěch Preissig, který v první světové válce tvořil náborové plakáty našeho zahraničního odboje. Významnou osobností linorytu je také již zmíněný Josef Čapek a jeho výrazné obálky a ilustrace. Karel Štika pak vytvořil v technice linoryt svůj vlastní cyklus „Cesty“, dále například Ota Janeček, který je známý barevnými tisky inspirovanými japonskými dřevořezy a další jména jako například, Bohumil Kubišta, Petr Dillingr, Vladimír Tesař a Jindřich Růžička. Výraznou osobností linorytu je i Michal Cihlář, který tvořil velice rozměrné a mnohobarevné linoryty. Výjimkou nebyl formát o velikosti člověka a jeho linoryt z roku 1997 měl dokonce 42 barev. Tvořil portréty přátel, ale i reprodukce užité grafiky (obaly od žvýkaček). Byl velmi ovlivněn dílem Andy Warhola a byl také spoluzakladatelem jeho muzea. Je také tvůrcem vizuálního stylu ZOO Praha (veškerá propagace). Známým je i Slovák Orest Dubay a z ciziny pak Leopold Mendéz, úspěšný mexický grafik, dánský Henry Heerup, ale například i Pablo Picasso, který v této technice tvořil část děl.

U nás v Čechách se i letos pořádá celostátní soutěž GRAFIKA ROKU a CENA VLADIMÍRA BOUDNÍKA. Tento rok se představí již 23. ročník. Zúčastnit se mohou nejen známí či méně známí umělci, ale soutěž je otevřena i studentským pracím. Se svou tvorbou se mohou přihlásit žáci středních a vysokých škol uměleckých, ale také studenti neuměleckých oborů. Soutěž má několik kategorií a jejich výherci dostanou příjemné finanční ocenění.

4.2 Technika tisku

Linoryt je grafická technika tisku z výšky, což znamená, že se na vyvýšená (neodrytá) místa nanese barva a tiskne se. Na tisk tedy není potřeba takový tlak jako u tisku z hloubky, kdy je potřeba, aby tiskla barva zatřená do rytých či leptaných čar na matici. Ta je většinou kovová, aby velký tlak vydržela.

Na tisk z výšky však stačí docela jednoduché vybavení. Je zapotřebí hustá, **lepivá tiskařská barva** a hladký **papír** nebo v mém případě **plátno**, dále **gumový váleček** (zakoupíme ve specializované prodejně v různých šířkách), **deska** ze skla nebo z plexiskla a **válcový lis**, který jde ale nahradit například **lžičkou**. Také je zapotřebí kvalitní **linoleum** na tvorbu štočků. Nejlepší je lino silnější, jemné, pružné s hladkým a nejlépe jednobarevným povrchem, nemělo by mít lakový nátěr či nějaké mechanické poškození. Pokud je linoleum příliš tvrdé, bude se při řezání drolit. Poslední velmi důležitou součástí pomůcek na tvorbu linorytu jsou žlábková ocelová **rydla** různých profilů (U a V), **nožičky** a **řezáky**, které seženeme ve specializovaných uměleckých prodejnách a potřebách, ale i na internetu a možná v některých papírnictvích. Stejně jako válečky, tak i rydla jsou dostupná v různých kvalitách. Záleží tedy na našich potřebách a uvážení, jaké si koupíme.

Dále potřebujeme **terpentýn** nebo jiné ředidlo, které nám poslouží ke zředění barvy, ale také jako čisticí prostředek na umazané tiskařské náčiní. Poté bude zapotřebí zásoba dobře savých **hadříků** na čištění, **špachtle** na roztírání **barvy**, **houbička**, **noviny** a další možné propriety, na jejichž uplatnění přijdeme hlavně při praxi.

A nyní již k technice tisku: pokud je linoleum příliš hladké můžeme ho velice opatrně zdrsnit jemným smirkovým papírem, aby na povrchu lépe ulpěla barva. Matici můžeme uříznout přesně podle velikosti požadovaného tisku, nebo o trochu větší, aby se nám s ní lépe manipulovalo. To platí hlavně u malých formátů. Přebytečné kusy lina se nakonec odříznou. Na připravenou formu se následně překreslí požadovaný vzor. Na tmavé lino například křídou nebo bílou pastelkou, na světlé pak tužkou nebo tuší.

Vzor můžeme kreslit od ruky, nebo okopírovat či překreslit přes pauzovací papír tak, že pauzovací papír přiložíme na návrh, obkreslíme ho měkkou tužkou a pokreslenou stranu pak přiložíme na linoleum. Tvrdou tužkou následně kreslíme přes obkreslený vzor a tužka na pauzovacím papíře se otiskne na linoleum. Otisk bude zrcadlový, takže si musíme dávat pozor, hlavně pokud jsou součástí našeho motivu i písmena.

Následně z matrice odryváme části, které nechceme, aby se otiskly. Na zbylé vystouplé části, které tvoří náš vzor, nanese barvu a formu pak otiskneme na látku buďto za pomoci tiskařského lisu nebo ručně například pomocí lžice. Při tisku lžicí můžeme pomocí většího a menšího tlaku dokonce ovlivnit sytost a intenzitu otiskované barvy a tím pádem valérovat a dotvářet otisk již zpracovaného štočku. Následně vznikne zrcadlový otisk matrice s mírným reliéfem na rubové straně.

Barva se nejčastěji nanáší pomocí válečku přímo na matrici, nebo se nanese na měkký filc. Forma se poté otiskne do filcu a ulpělá barva se pak jemným přitlačením přenesení na látku. Jak váleček, tak filc nesmí být přesycen barvou, aby se velké množství nezanese až do jemně vyrytých částí vzoru. Nejčastěji se používá speciální tiskařská barva, kterou lze zakoupit ve výtvarných potřebách. V nouzi však postačí barvy olejové nebo dokonce temperové, ty však příliš rychle zasychají. Existují tiskařské barvy krycí a barvy transparentní. Vždy je tedy nutné jasně si říci, co od barev očekáváme a jaký chceme výsledek. Podle toho pak volíme správné barvy, protože s každými se jinak pracuje a mají jiné vlastnosti. Než je použijeme, musíme nejprve nastudovat, jak fungují, popřípadě se poradit s prodejcem.

Nejlepší je, když se výsledný tisk nemusí retušovat. I u linorytu jsou však určité korektury možné. Špatně odříznutá část na matrici se dá nahradit vlepením nového kousku linolea, který se poté znovu správně vyryje. Další možností je retušovat již vzniklý tisk. Pokud je chyba jen velmi malá, můžeme si vzít kousek odříznutého lina, nanést na něj barvu a následně jím dotisknout chybějící část (linii) nebo použijeme malý tvrdý štětec a chybějící motiv opatrně dotupujeme. Vždy je samozřejmě složitější napravit to, co na tisku chybí, než když něco přebývá, protože přebytkové lino, které nám kazí vzor, můžeme vždy odrýt. Když při zkušebním tisku přijdeme na nějaké nedokonalosti, můžeme formu pomocí terpentýnu očistit a chybné místo odrýt. Opravit malé detaily lze také pomocí vyschlého fixu, jehož hrot velice opatrně namočíme do barvy naválené na skle. Tímto hrotem pak slabě zatupujeme chybné místo, tak aby oprava nepůsobila rušivě.

Linoryt se nejčastěji tiskne tmavou barvou na bílý podklad, někdy se však tiskne i na barevný papír. Existuje také vícebarevný linoryt, který je většinou založen na soutisku. Způsobů, jak vytvořit barevný linoryt, je několik: u prvního se ryje tolik štočků, kolikabarevný je tisk, další méně nákladná metoda je postupné odrývání a otiskování stále jednoho štočku. Tato metoda ale znehodnotí formu, která již následně nejde zpětně použít. U další techniky barevného linorytu si vystačíme také s jednou formou, na jejíž povrch nanášíme pomocí tamponů všechny barvy najednou vedle sebe. Dále existuje ještě tisk irisový a šerosvitový. Já si však vybrala jednobarevný negativní tisk bílou barvou na černý podklad, proto zde tyto techniky hlouběji nerozebírám. Jejich detailní popis nalezneme v publikaci *Grafika* od Aloise Bauera na str. 203 – 208.

Při čištění linorytové matrice, a to obzvlášť pokud chceme formu znovu použít, si dáváme velký pozor. Pokud používáme kartáč, tak vybíráme měkký, dále můžeme barvu smývat pomocí houbičky nebo hadříkem. Musíme dávat pozor na to, aby se matrice nepoškrábala nástroji na čištění nebo se nezaoblily hrany řezu a tím pádem se matrice předčasně neopotřebovala.

Technika linoryt je podle mého názoru velice zajímavá. Je s ní možno vytvářet spoustu variací pomocí originálního zpracování štočku a následného navalování barev. O tomto tvrzení svědčí i fakt, že se postupem času stal linoryt vůbec nejrozšířenější grafickou technikou. (další ukázky grafických děl a přímo linorytů viz příloha, obrázek 31. – 41.)



Obrázek 20. Artemio Rodriguez – Infinite Night, linoryt

5 Tématika nemrtvých – kdo jsou a jak se zobrazují

Zde si ve zkratce vysvětlíme, kdo jsou nemrtví a jaké je jejich nejčastější zobrazení.

5.1 Revenanství

Francouzské slovo *revenant* – strašidlo je odvozeno od *revenir*, což znamená znovu se objevovat. Revenanství neboli víra v návraty zemřelých a v jejich zjevování se v různých podobách má prastarý původ. Její počátky sahají do předkřesťanských dob a jsou spjaty s představami, týkajícími se duše, záhrobí a kultu předků.

Základ této víry zřejmě spočívá ve strachu a respektu ze smrti a ve víře v existenci lidské duše. Etnologické materiály z evropských i mimoevropských území přinášejí doklady o představách duše jako určité nehmotné substance, která přetrvává fyzickou smrt, a je schopna samostatného života v různých podobách. Katolíci věří, že po smrti se duše ihned odebere do nebe, očištění či pekla. Druhý a zřejmě archaičtější (pohanský) názor, který nepodléhá křesťanství, věří, že duše je ještě určitou dobu po smrti připoutána k tělu. Právě představa o tzv. připoutané duši, která je vázána na nezetlelé tělo, dává základ pro předpoklad revenanství.

5.2 Kdo jsou vlastně Nemrtví?

Revenant (navrátilce) nebo oživlá mrtvola je vlastně bytost, která je nějakým způsobem přivedena znovu do světa živých. Jsou to tedy všechny duše zemřelých, které se vrací zpět na tento svět. Tyto bytosti mohou být hmotného nebo nehmotného charakteru. Své názvy dostávají nejčastěji podle vzhledu, projevů a kultury, ze které pocházejí.

Těchto znovu oživlých stvoření je spousta druhů a každý má nějaké zvláštní schopnosti. Většina z nich nepotřebuje dýchat ani jíst. Dále jsou vysoce odolní vůči fyzickému poškození, nemají strach, často mají velkou sílu a jejich vzhled se dlouho nemění. U některých nemrtvých ovšem nastává za jejich „života“ také pomalé tlení. Existuje samozřejmě i obrana vůči těmto bytostem, která se liší kulturou, druhem tvora apod. I v počítačovém světě má každá hra odlišné způsoby jak zničit daného nemrtvého.

Předkřesťanské chápání se vyznačovalo tím, že brali smrt jako neštěstí, zlo nebo násilný akt. Tudíž se duše nespokojené se svým osudem měly vracet zpět na zem v podobě démonů. Křesťanství pak tyto duše rozdělovalo na čisté a ty ostatní. Nadpřirozené bytosti, do nichž se pak vtělovaly, byly součástí lidové démonologie. Tito tvorové vystupují jako představitelé z cizího a většinou nepřátelského světa, ze kterého jsou za určitých podmínek a na určitou dobu schopni vstoupit do světa lidí.

Uvádí se, že jako první vyslovil nebo spíše napsal slovo nemrtvý Bram Stoker ve své knize Drákula. Původně se tento román měl dokonce jmenovat *The Un-Dead*.

5.3 Zobrazování nemrtvých podle Schmitta

Revenant nemusí být vždy viditelný, někdy jen slyšíme zvuky nebo jeho hlas. Často se také zjeví jen jednomu člověku a ostatní ho nevidí, ale jen slyší nebo duch úplně zmizí. Pokud je zemřelý vidět, je dosti důležité jeho oblečení. Ukazuje morální zásady, jeho náboženské hodnoty a také jeho společenský stav. Rytíř za života se většinou zjevuje jako rytíř i po smrti. Mrtvý mnich se zase zjevuje v mnišském hávu (po přijetí hábitu jej totiž musí nosit navždy).

K přechodu mrtvých na onen svět jsou také velice důležité boty. Střevíce se tedy ve středověku dostávaly často jako poslední výplata. Ve 12. století v Německu byli zase lidé ujišťováni, že pokud dají své střevíce chudým, najdou na onom světě na košaté lípě veliké množství kvalitních bot. Dále barva oděvu zemřelého vypovídá o jeho stavu v záhrobí. Například mění-li se barva černého oděvu postupně na bílý je tím naznačeno, že se nebožtík napravuje. Když je oděv úplně bílý, zemřelý je spasen. Pokud je ale oblečení nenávratně černé, je tento nebožtík odsouzen k věčnému zatracení a propadl d'áblu.

Oděv je i směnným artiklem mezi světem živých a mrtvých. Například zjevuje-li se mrtvý nahý, je možné ho odít tak, že příbuzní zemřelého rozdají oblečení chudým a zase naopak. Pokud za života nebožtík ukradl oblečení nebo jím odmítl obdarovat chudého, může se po smrti zjevovat nahý nebo podivně oblečený.

Základní typy zobrazení revenanta:

- 1) Typ lazara: zobrazení v podobě vzkříšeného.
- 2) Typ dvojníka: mrtvý zobrazený v podobě živého člověka.
- 3) Typ duše: často v podobě nahé postavičky.
- 4) Typ přízraku: revenant se zjevuje zahalen v průhledném rubáši.
- 5) Makabrozní typ: živá mrtvola ve více či méně pokročilém stadiu rozkladu.
- 6) Neviditelnost: krajní způsob zobrazení, který je úzce závislý na textu.

Je-li zemřelý vidět, často také vypadá **jako tělo v okamžiku smrti**. Může mít i zvláštní fyzický znak, kvůli kterému třeba zemřel, jako např. krvácející rána apod. Jindy na sebe může vzít podobu neživého předmětu jako je **stoh sena a různá zvířata**. Tyto podoby jsou popsány v bohatém bestiáři a každá z nich má svůj význam.

Někdy tyto přeměny poukazují na duchovní stav zemřelého. Duch také může projít několika fázemi zjevení podle toho, v jakém stavu se nachází.

Spirituální teologové po vzoru sv. Augustina jako byl třeba mnich Guibert z Nogentu se vysmívali těm, kdo si představovali duši ve tvaru těla a zobrazovali ji jako **nahé děti vycházející z úst umírajících**. Podle nich se totiž duše po smrti od těla oddělí, je podrobena trestům a je nehmotná, aby se více přiblížila k Bohu, protože duchovní se pojí s **nehmotným**.

Podle velkého teologa 12. století Huga od Sv. Viktora není duch tělesný, ale také není nic. Je to tedy něco mezi tím, je to „něco“, není to tělo, a přesto je tělem. Duch jakési pomyslné tělo má, protože stejně jako démoni může zanechat stopy na hmotných věcech, avšak působí jim to často bolesti a velikou námahu. „*Revenant z Beaucaire sám sebe definuje jako „vzdušné tělo.“*³ Proto se nemrtví pohybují rychleji než lidé na zemi a to jim také umožňuje předpovídat lidské činy a myšlenky. Revenanti z Yorkshiru byli ale naopak dokonce tak tělesní, že se dali polapit do rukou. Vypadali prý jako **rozkládající se přelud**. V mnoha příbězích je tedy zjevení zobrazováno jako **mrtvola, která uniká z hrobu**.

Toto jsou jen některé příklady zobrazení nemrtvých, ale existuje jich nespočet. Vždy však záleží na době a člověku, jež se snaží revenanta zachytit. Stejně jako teoretické a narativní texty prošla i ikonografie revenantů významnými proměnami. Nemrtví se začali zobrazovat dosti pozdě a to až po 11. století, a tak musíme být obezřetní nejen k textům o těchto bytostech ale stejně tak i k jejich vyobrazení. Dříve se lidé více báli a navrátilci se tak zobrazovali méně odpudivě a byli podobní spíše obyčejným lidem. Dnes jsme však více „otrkaní“. Je to kvůli vzniku hororového žánru, který následovaly počítačové hry, v nichž je člověk postaven přímo do akce. Lidé tedy dnes snesou mnohem děsivější zobrazení nemrtvých. Abychom se nezačali nudit a aby přicházelo stále něco nového, vznikají nové hrozivější verze bytostí, které však byly známé již před staletími. Často se z části mění i jejich charakter (přizpůsobuje se době) a proto je dnes velice těžké najít kvalitní informace o těchto bytostech. Je složité hledat rozdíl mezi pravdou a pohádkami. I přes nedokonalost tohoto tématu je však problematika posmrtného života a nadpřirozených bytostí natolik zajímavá, že se jí věnuje stále velké množství lidí ať už v jakékoli formě a oboru.

6 Charakteristika vybraných bytostí

Existuje nepřehledné množství a spousta druhů nemrtvých bytostí. Pro svou práci jsem si však mezi všemi vybrala deset hlavních tvorů, které mě samotnou zajímají a přijdou mi v tomto odvětví důležití.

Někteří jsou toho názoru, že nemrtví se odlišují od strašidel a duchů. Zatímco jsou totiž duchové tělesně úplně mrtví a jsou aktivní už jen duševně, je tomu v případě nemrtvých přesně obráceně. Jsou často již duševně mrtví, tělesně však dosud naživu. To však tedy nabízí dvě možnosti, že tyto bytosti nejsou mrtvé buď v psychickém, nebo fyzickém smyslu. Protože však podle většiny náboženství duše žije stále dál, museli bychom na všechny zesnulé hledět jako na nemrtvé.

Já ale nemrtvé chápu tak, že jsou to osoby nebo bytosti aktivní i po své smrti, kdy se promění v něco naprosto jiného, než byli za života. Protože duše, které jsou sice živé, ale neprojevují se a jsou pro nás neviditelné, ty jakoby nebyly. Existují, ale mi o nich nevíme a nemůžeme je tudíž ani pojmenovat. Bytosti, které ale pojmenovat lze, existují, zjevují se, kontaktují nás, a prošly již smrtí, beru jako nemrtvé všechny, jak tvory nehmotného charakteru, tak i ty absolutně viditelné a hmatatelné, jako jsou například oživé mrtvolky. I když podle víry mnoha národů jsou oživými mrtvolami vlastně všichni lidé po svém skonu. Čerstvě zesnulý se totiž nachází v tzv. „limbu“, není tedy ještě ani v pekle, ani v ráji, ale čeká v jakémsi přechodném stadiu. Tento stav trvá u každého jinak dlouho. A je-li tento přechod nějak narušen, může se právě z těchto mrtvých stát jiná bytost, která následně často ubližuje lidem kolem sebe.

Sbírka převážně mytologických tvorů (bájných zvířat, oblud, elementálů apod.) se shromažďuje do tzv. Bestiářů, které vznikaly hlavně ve středověku a vycházely především z pověstí, obsažených v antickém spise *Physiologus*, kde se ale nenacházely jen příběhy o mytologických bytostech, nýbrž i pojednání o magickém symbolismu a pojetí přírody. I dnes se však vedou nové bestiáře, které se neustále rozšiřují a aktualizují. Nalezneme je v podobě knih a dnes také již na speciálních internetových stránkách.

6.1 Nehmotné bytosti

Nyní si představíme čtyři bytosti, které se nejčastěji zjevují ve formě páry, vzdušného útvaru nebo jakéhosi astrálního těla. Některé z nich jsou známé z mytologických příběhů a dnes již takřka vymizely, další jsou stále aktuální, i dnes se o nich mluví, píše a zkoumá se jejich možnost reálné existence.

6.1.1 Přízrak



Obrázek 21. Guillermo el Toro - Scary stories

Paranormální vnímání má každá lidská bytost. Parapsychologické zážitky patří k životu stejně jako intuice, sny a předtuchy. Jednotliví lidé se však ve stupni tohoto nadání velice liší. Lidé, kteří mají takové schopnosti, nesou velké břemeno a musejí mít velice silnou osobnost. Takové osoby často čelí posměškům nebo mohou být neoblíbené. Ovšem ne vždy je nadání jasnovidectví či komunikace se zemřelými břemenem. Předtucha totiž často mění sled následujících událostí a dobrá rada je také k nezaplacení. Ti, co se pokoušeli vědecky vysvětlit jevy, které pozorovali, dali vzniknout disciplíně *parapsychologii*. O vážnosti této disciplíny se stále diskutuje, i přes to, že se již přednáší na mnoha univerzitách.

Ctění předků a tedy víra v duchy (démony) se pokládá za první stupeň náboženského kultu. Lidé věřili, že duše po smrti žije dál a bere na sebe rozmanité podoby. Přesné vysvětlení slova přízrak je, že se jedná o zjevení, nepocházející z tohoto světa, jde o ducha zemřelého nebo astrální bytost. Přízrak obvykle nemá pevnou formu, bývá průhledný, mlhavý a vznáší se několik centimetrů nad zemí. Duchové se také často zjevují jako světélko (bílé, zelené) nebo jako rozostřená postava. Zjevení nevykoupených duchů se také často objevují bez hlavy, bez tváře nebo jako temné postavy. Někdy se ale přízrak podobá živým osobám, „zrcadlí je“, je tedy formou jakéhosi dvojníka.

*„Výsledky výzkumu Aniely Jafféové a časopisu Schweizerischer Beobachter, zveřejněné r. 1958, ukázaly, že k naprosté většině zjevení dochází ve snu.“*⁴ Je známé, že duchové nejčastěji navštěvují příbuzné a přátele. Většinou se tak děje i 3 dny po smrti nebožtíka, kdy se jde naposledy rozloučit z blízkou osobou, což se ostatně stalo i v mé

rodině. Taková zjevení se ukazují nejčastěji ve formě ektoplasmy. Je velice důležité, jestli na takové setkání člověk čeká a tudíž v něj i věří. Jinak se přízrak většinou neobjeví. Také je důležité, aby byl člověk v klidu a nejlépe sám, protože duchové se rámusu bojí a komunikace je pro ně natolik složitá, že je potřeba opravdu absolutní klid. Je zajímavé, že nejvíce vyprávění o přízracích duchů zesnulých se nejčastěji týkají doby těsně po jejich smrti. Zdá se, jako kdyby měly duše zesnulých zpočátku k našemu světu „blíže“.

S přízraky lze navazovat kontakt (vyvolání) pomocí spiritistických seancí. Spiritismus (česky duchařina) je vlastně víra, podle které duchové zemřelých stále putují světem a vyhledávají kontakt se živými. Komunikovat s nimi lze pomocí *médií*, která se často dostanou do tzv. *transu*, což je změna vědomí, při kterém je médium otevřeno vlivům z jiného světa. Seance se konaly buďto pro zábavu nebo za účelem dozvědět se od mrtvých poznatky o posmrtné existenci, případně dostat odpovědi na otázky na které nestačili odpovědět za živa. U nás byl spiritismus rozšířen především na přelomu 19. a 20. stol. v oblasti Podkrkonoší. Mluví se o tom v pořadu ČT 1 s názvem *Folklorika* v díle - *Podkrkonošský spiritismus*, kde se dozvíme spoustu zajímavých informací. Spiritismus byl tedy praktikován i na mém rodném Trutnovsku, odkud se pak rozšířil mezi krkonošskými tkalci. Čeští spiritisté dokonce vydávali vlastní časopisy, nejznámější byl zřejmě *Posel záhrobní* dále *Hvězda záhrobní*, *Nové slunce* aj.

Lidé se snažili duchy různě chytat a ovládat. Většinou však nebyli úspěšní. Dnešní lovci duchů ale mají různé přístroje a často se jim s jejich pomocí podaří kontakt s mrtvými opravdu navázat. Mezi takové přístroje patří detektor pohybu, infračervený teploměr, digitální teploměr, různé kamery, fotoaparáty a přístroje, přes které duchové mluví tzv. *spiritboxy*.

Je zapotřebí také zmínit výraz *Poltergeist*, který pochází z němčiny (*polterer* = hlučný člověk a *geist* = duch) neboli rámusící duch. Je to jev, při němž se zejména v domech ozývají bez zjevné příčiny podivné hlasité zvuky a dochází k samovolnému pohybu předmětů, přesouvání nábytku, rozbíjení nádobí, záhadným poruchám elektrických spotřebičů apod. Někdy mohou spolu s poltergeistem přicházet i změny teplot a zápach.

Je pozoruhodné, že se ve většině případů výskytu poltergeista objevuje v blízkosti dítě pubertálního věku. Jev tedy proto není spojován s místem, ale s konkrétní osobou. Psychotronika tudíž poltergeista vysvětluje jako projev jakési uvolněné negativní vnitřní síly, která působí ve spojení s hněvem, vztekem, nepřátelstvím k okolí a zarytým

odmítáním všeho a všech, což jsou typické průvodní projevy dospívání. V současné době se poltergeist považuje za jakýsi druh telekineze, která má přímou spojitost s nevyrovnanou psychikou daného člověka. Podle amerického psychologa Williama Rolla jsou hlavní příčinou jevu konfliktní situace, které osoba nezvládá a tak se projeví jeho vnitřní „vzteklý duch“. Parapsychologové zaznamenávají působení poltergeistů už ve starém Egyptě, ale i když zní jeho název spíše německy, poltergeist pochází z Anglie, odkud se následně rozšířil do celého světa.

Podle kanadských vědců ze St. Lawrence University mohou za jevy přičítané poltergeistovi anomální fyzikální jevy tektonického původu. Tyto jevy jsou elektromagnetického původu a při nepatrném pohybu zemské kůry mohou působit na lidský mozek, který je následně „spouštěčem“ poltergeistu.

Novodobé zobrazení přízraků se často velmi liší od jejich reálného zjevu a je mnohem děsivější. Většina dnešních lidí chce být doslova paralyzována jejich vzhledem, a tak často vypadá duch jako mrtvola. Dále jako postava bez očí, postava, které není vidět do tváře nebo tělo, které se dokáže různě transformovat. Nejčastěji takovým způsobem, že má vykloubené končetiny, otáčí hlavou libovolně kolem své osy nebo dokonce bradou nahoru či dokáže nepřírozeně otevřít ústa apod.

6.1.2 Banshee



Obrázek 22. Miroslav Váša – Ghosts And Phantoms

Bram Stoker autor románu Dracula nemohl do sedmi let chodit. A tak, aby ho matka zabavila, vyprávěla mu hrůzostrašné historky z irského folklóru. Jedna z nich byla právě o Banshees: „Zaposlouchejte se a možná uslyšíte tyto babizny kvílet ve větru. Jejich smutná píseň je předzvěstí smrti milované osoby“. ⁵

Podle keltské mytologie je to nadpřirozená žena (víla smrti), duch, jehož kvílením či nářkem zvaným *keening* předpovídá smrt někoho z rodiny. Jsou ovšem velice tradicionalistické a konzervativní, protože se nestarají o ty, jejichž keltská krev je byt' jen trochu zředěna příměsí anglosaských či skandinávských genů. Jako takové se objevují pouze v Irsku, na skotské Vysočině, ve Walesu a v Bretani. Banshee je ovšem anglickým přepisem gaelského *Bean Sidhe*, tedy ženy z kopců, což jsou dámy s dlouhými vlasy v zelených šatech a šedém plášti. Pokud má zemřít mimořádně důležitá osobnost, může se na jednom místě objevit i více banshee. Královna těchto bytostí se nazývá *Clíodhna*. Je nejmocnější z Banshees a objevuje se opravdu jen u nejvýznamnějších osobností.

Banshee bylo možné spatřit i v podobě vyzáblé ženy – kostry, s vpadlým nosem a prázdnými očními důlky, s vlajícími bílými vlasy, oděná do cárů látky, povlávající kolem ní. Tleskala rukama, naříkala a opakovala jméno toho, komu bylo souzeno zemřít. Jindy ji bylo možno spatřit jako prادلenu, peroucí zakrvácený oděv člověka, co má zemřít. Často se také zjevuje jako krásná dívka s očima bez panenek a dlouhými, obvykle bílými vlasy. Na sobě má bílé či světlešedé oblečení podobné jako je barva její pleti. Také může být spatřena jako stařena v černém. Někdy se objeví i v podobě hranostaje, lasice nebo šedé vrány, což jsou zvířata v Irsku spojována se smrtí či čarodějnictvím. Vrána se jako průvodce do podsvětí vyskytuje v mnoha mytologiích

Její původ se také odvozuje od starodávné irské bohyně – vrány, bohyně bitev a krveprolití *Badb*. Nejlepší skotské a irské rodiny měly svou vlastní bohyni vránu, která zvěstovala jejich smrt, zatímco prostý lid měl pouze vránu šedou. Lze zde najít jistou analogii s českou Bílou paní, která v našich krajích oznamovala svým zjevením smrt někoho ze šlechtického rodu, k němuž sama patřila. Podobnou úlohu měly i německé *gottesklage* či slovanská *bóža lošč* nebo *Meluzína*. V Čechách bývá Banshee srovnávána ještě s *Moranou*, což je slovanská bohyně smrti a zimy, též smrtonoška.

Banshee je spojována s duší mrtvé víly nebo zavražděné nevinné dívky. Má se v rodině objevit údajně jednou za 250 let. Její schopnosti se ukáží v dospívajícím věku tak, že daná osoba trpí neustálými nočními můrami nebo špatnými sny, které na sebe navazují. Vidí stíny a cítí mrtvou duši v podobě větru nebo průvanu. Mrtvé duše si totiž Banshee samy vyhledávají a prosí ji o pomoc. Dívka, která má tyto schopnosti, dokáže mrtvé vyslyšet a předat poselství pozůstalým. Co se týče vzhledu Banshee, měla by to za svého života být osoba se zelenýma nebo zelenomodrýma očima. Dále by taková žena měla mít tmavé vlasy (hnědé, černé) a na nohou by se měl nacházet jakýsi znak v podobě blesku.

O svátku Banshee měl v rodině vždy někdo zemřít nebo se narodit. Rodina často brala tuto osobu jako černou ovci, protože se chovala jinak než ostatní. V normálním stavu byla Banshee strnulá a dosti plachá, ale pokud jí někdo ublížil, nějak jí zranil, změnila se z klidné osoby na velice nebezpečnou bytost. Z některých Banshee se v pozdějším věku mohou stát psychopati opravdu lidem nebezpeční. Je to nejspíše tlakem na jejich osobu ze světa zesnulých a také tím, že je „normální“ společnost, nejspíše ze strachu, nepřijímá mezi sebe.

Banshee je dnes stále zpodobňována jako dívka s vlajícími vlasy, avšak někdy s přidanými moderními prvky jako jsou různé zbraně, brnění či světla místo očí. V počítačových hrách jsou velmi děsivé. Mohou mít nepřírodně velká ústa s nadměrným množstvím ostrých zubů nebo mají obličej ve tvaru lebky atp.

6.1.3 Bludička



Obrázek 23. Guillermo el Toro - Scary stories

Duše zemřelých se prý často zjevují jako světýlka. Podle domnění lidu československého *světýlka*, *světloňši*, *cvendy*, *rychmandle*, *bludnik*, *blud* nebo též *bludičky* vypadají jako mrňaví človíčkové nebo mužíčkové s lucerničkami na prsou, s hořícími košťaty v rukou nebo jako zlatovlasá děťátka s hořící loučí. Nejčastěji bylo možné potkat je v zimních nocích, o Dušičkách, během adventu a o štědrovečerní půlnoci. Zjevovaly se nejvíce na hřbitovech nebo na močálech či tlejících dřevěch a zaváděly lidi do bahen nebo rybníků. Pokud je ale člověk dostatečně pokorný a obrátí se na ně s mírnou prosbou, mohou zbloudilému chudákovi ukázat pravou cestu. Někdy dokonce mohou naznačit, kde se skrývají poklady. Dokáží však i omámit duši a dostat člověka až na pokraj smrti.

Bludičky se prý vždy objevují v lichém počtu. Pokud jde o jejich původ, není to jednoduché. Nejčastěji se míní, že bludičky jsou, stejně jako *mavky*, dušemi zemřelých nekřtěňátek (které jsou uvězněny mezi nebem a peklem). Moravská *zahubenčata* či *zabobončata* jsou nekřtěňátka s průhlednými těly. Dále prý vznikaly z duší obětí vražd, utopených, udušených nebo zasebevražděných dívek či žen, které potom nebyly hodny křesťanského pohřbu. Když se ale i takto provinilí začali později pohřbívat do svěcené půdy, světýlka pomalu mizela. Bludičky mohou být ale i dušemi čarodějnic, případně dušemi sedláků, kteří uorávali meze či jiných majitelů realit, kteří posunovali katastrální značky, aby si přidali na majetku. Těmto tajemným světýlkům se pak říkalo *Mezníci*, a byli pozorováni kolem jihočeského Velešína. Krádež země byla totiž považována za svatokrádež. Viníky za starých časů čekala pomsta božstev, jimž byl pozemek zasvěcen a po příchodu křesťanství čekal zase podvodníky trest za porušení devátého přikázání.

Podobnou funkci jako bludička zastává i ohnivý muž zvaný jako *dýma* nebo *dýmač*. Je to vlastně duše hříšníka, která se zjevuje v podobě ohnivého sloupu, sudu, draka nebo plaménku v bažinách. Ten pak své oběti buď utopí, roztrhá nebo popálí, ale stejně jako bludička může v některých případech i pomáhat. Bludičce jsou dále příbuzné i *rusalky* nebo *divy*. Jsou podobně nevyzpytatelné a dokáží člověka také dostat na pokraj smrti pomocí tance a dalších jejich praktik. Podobný mají i vznik. Mohou to být duše dívek, které zemřely před svatbou. Tímto způsobem vznikaly i *víly*, které jsou ale ve většině případů k lidem laskavé a někdy se podle pověstí dokonce vdávají s obyčejnými smrtelníky a svými zázračnými schopnostmi jim pomáhají například v hospodářství. Duše těchto zemřelých dívek se tedy zjevují od podoby malých miminek až po dospělé ženy.

Těmto bytostem se podobají mnohá další stvoření jako je například *lešij*, *lesní ženky*, *divé ženy a diví muži*, *poludnice*, *vodník*, *vodní panny* apod. Dají se ale shrnout do dvou základních skupin: v *duchy lesní* a v *duchy elementární*. Elementálové neboli přírodní duchové jsou bytosti, které obývají jeden ze čtyř živlů a jsou jakýmsi personifikovaným zpodobněním přírodních sil. Dělí se na: ohnivé (salamandrové, vulkáni...), vodní (undiny, nymfy, sirény, najády...), zemní (gnómové, pygmejové, permoníci...) a vzdušné (sylfové, meluzína, větrice...).

Bludičky se také dají zahrnout mezi tzv. astrální bytosti, což jsou veškeré útvary astrálního světa, které jsou schopny pohybu a mají určitou inteligenci. Jsou to jakési „předobrazy“ všech životních forem. Každá myšlenka či pocit vytváří astrální bytost, žijící ve vazbě na svého stvořitele v astrálním světě a nezaniká ani po jeho smrti.

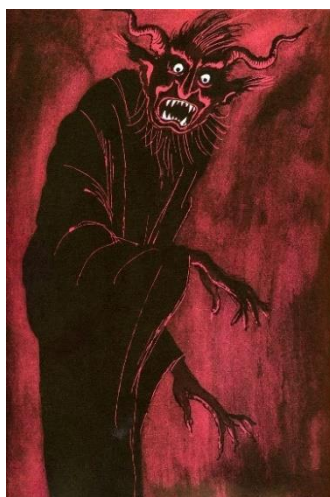
Vyvolávání astrálních bytostí bylo velmi časté u okultistů 19. a 20. století. Při těchto evokacích se objevovaly různé bizarní tvary, které nebylo možné přesně popsat ani je k ničemu připodobnit. Podle některých teorií je jejich zhmotnění úzce vázáno na ektoplazmu. Právě staří pohané tyto bytosti personifikovali a uctívali. Z těchto dob tedy pochází víra v bludičky, ohnivě muže apod. Předpokládá se, že lidé v dřívějších dobách měli schopnost přímého vidění astrálu tzv. „*třetí oko*“.

Frankofonní varianta bludiček je *Feux Follets* a v Británii jim zase říkali *Will-o-the-Wisp*. *Feux Follets* byly viděny přes oceán v Kanadě. Straší v okolí Québecku a také na ostrovech Nova Scotia. Bludička je i dnes zobrazována jako celkem jemné stvoření. Nejčastěji má podobu krásné ženy s dlouhými vlasy nacházející se v mysticky zpodobněné přírodě či blízko močálu. Někdy je zobrazována s lucernou jak prochází lesem.

Vědecké vysvětlení tohoto jevu není dosud uspokojivě objasněno. Někteří tvrdí, že jde o projevy atmosférické elektřiny, jiné teorie tvrdí, že jde o světélkující pařezy nebo svítící hmyz – světlušky. Dále by to také mohl být hořící metan, světélkující houby, mech *Schistostega osmundacea* nebo různé bakterie. Další možností vědeckého vysvětlení bludiček by ale mohl být i *Eliášův oheň*, nebo také *Oheň svatého Eliáše*, který je vidět hlavně před bouřkou, kdy vzniká napětí mezi zemí a temnými mraky. Je to akustický a optický jev vyvolaný vybitím statické elektřiny při silných bouřích (tzv. hrotový výboj). Dochází k němu na vyvýšených místech, hrotech, vrcholcích stromů, střechách, anténách, stožárech, ale objevuje se třeba i na letadlech. Projevuje se modrým mihotavým světélkováním na hranách objektu, kde dochází k vybití statické elektřiny. Při nočních bouřkách, kdy je snížena viditelnost, může být mihotavé světlo Eliášova ohně snadno pozorováno jako neidentifikovatelný létající objekt tedy UFO.

Eliášův oheň lze často pozorovat na volném moři, protože plovoucí loď představuje na vodní ploše vyvýšeninu. V minulosti námořníci věřili, že je to dobré znamení, které je ochraňuje. A tak jej nazvali podle svého patrona (Erasmus = Eliáš).

6.1.4 Vétala



Obrázek 24. Miroslav Váša – Ghosts And Phantoms

Vétala je druh jakéhosi démona. Slovo démon pochází z řeckého slova *daimon*, což původně znamenalo osud. V mytologii a náboženství znamená démon bytost s nadpřirozenou silou, která lidem buď pomáhá, nebo škodí. Rovněž tak bývá nazýván nižší bůh. V křesťanství je jako démon nazýván padlý anděl, jež se vzepřel bohu a byl jím zavržen. Démoni nemají vlastní tělo, jsou však schopni brát na sebe rozličné podoby a působit tak na lidské smysly. Jsou také schopni podněcovat v člověku zlé myšlenky, vlastnosti a mohou člověka dokonce posednout. Démon se pak z takového člověka vymítá pomocí rituálu nazývaného exorcismus. Zlí duchové se vymítají i z určitých míst, které ovládají zlé mocnosti, ze zvířat nebo i z věcí. Démona lze také vyvolat evokací při provozování rituální magie, a donutit jej zodpovědět otázku nebo vykonat úkol, spadající do jeho pravomocí. Lze s ním uzavřít i *pakt*. On následně mágovi určitou dobu slouží a poskytuje mu různé výhody, ten mu však na oplátku musí odevzdat svou duši (Faust).

Nauka o démonech se nazývá démonologie a zabývali se jí především křesťanští teologové např. sv. Tomáš Akvinský nebo také Albertus Magnus. Právě pod tuto nauku se často řadí problematika vampyrismu, paranormálních jevů, čarodějnictví a dalších abnormálních aktivit ve spojení s nadpřirozenem.

A nyní se dostáváme přímo k démonu zvaný vétala. Jisté je, že pochází z indické mytologie. Existuje několik vysvětlení, která se snaží popsat tuto bytost. Jedním je, že je to duch člověka, na kterém nebyly vykonány pohřební obřady, často sebevraha, popraveného apod. Jeho duch je uvězněn mezi životem a smrtí odkud se zjevuje lidem, a to nejčastěji tam, kde se spalují mrtvolky. Tento duch může být pomocí magického rituálu uvězněn do připraveného mrtvého lidského těla, které poté ovládá mág, jež ho oživil.

V jiných pramenech se dočteme, že vétala je vlastně elementál nebo jinak řečeno larva, která je poutána k zemřelé osobě. Zdržuje se v blízkosti čerstvého hrobu a po čase se sama vypaří. Senzitivní jedinci tvrdí, že jsou schopni ji vidět, a obvykle ji označují jako nehmotný, mlživý útvar ve tvaru komolého jehlanu se širší základnou dole. Larva se také vysvětluje jako jakýsi astrální pozůstatek živého organismu, který již na zemi zahynul nebo cokoli, co je nějakým způsobem poutáno k animálním životním formám. S larvami také pracují některé nižší formy magie nebo čarodějové při očarovávání lidí.

Vzhled vétaly je velmi nejistý. Její zpodobnění takřka nikde nenalezneme, a proto jsem si její vzhled, který jsem potřebovala k tvorbě tištěných kompozic, musela vytvořit sama, podle toho, co jsem se dozvěděla v literatuře. O démonech, kteří vstupují do lidského těla, bylo natočeno mnoho filmů. Podle mého výzkumu se ale vétala jako samostatná bytost v žádném filmu ani počítačové hře nyní nenachází.

6.2 Hmotné bytosti

Nyní si popíšeme nadpřirozené bytosti, které jsou hmotné, tedy hmatatelné. Některé bytosti mají svou dlouhou historii a jsou vědecky, či psychologicky vysvětlitelné nebo žijí mezi námi, i když v trochu jiné formě, než známe z mýtů a legend. Jsou zde však také postavy modernějšího charakteru vyskytující se spíše jen ve virtuální realitě a je o nich napsáno jen málo literatury.

6.2.1 Smrtka



Obrázek 25. Smrtka přicházející pro nemocného

„ Dobrá smrt je zárukou pokojného odpočinku na věčnosti “. ⁶

Pokud bereme smrt jako úmrtí jedince, ne bytost, nastane smrt v okamžiku, kdy přestanou fungovat plíce a krev přestane obíhat, nebo ve chvíli, kdy utichne veškerá mozková aktivita a člověk se přesouvá někam mimo náš svět. Možná kamsi na onen svět a možná do dalších reálných světů v jiné dimenzi, jiném čase a prostoru. Věda, která se zabývá smrtí a umíráním se nazývá *thanatologie*.

Od počátku civilizace ale existují mnohem symboličtější podoby smrti. Podobu smrtky zpodobnili básníci, spisovatelé, malíři, hudebníci, filmaři a v posledních letech i výrobci počítačových her. V Mexiku se na den *Día de los Muertos* („den mrtvých“) vyrábějí různé postavičky, ve formě malých koster. Tyto sošky nám mají připomínat, že smrt je přirozená součást života.

V dnešních filmech se smrt objevuje nejčastěji jako kostlivec v černém plášti a kápí s kosou v ruce. Například roku 1957 si ve filmu *Sedmá pečeť* chmurný žnec zahrál partii šachů o život svého soupeře. Další vydařené zpodobnění smrti nalezneme také v naší české pohádce *Dařbuján a Pandrhola* od Martina Friče nebo v pohádce *Honza málem králem* od Bořivoje Zemana, kde není smrtákem muž nýbrž žena. Ve fantasy světě a počítačových hrách se s ní můžeme setkat jako s postavou v kápí, která však není vidět, nýbrž se jen halí do temnoty pláště. Někdy může mít smrtka dokonce i jakási démonická křídla. Personifikace smrti ale dlouhou dobu neměla podobu kostlivce s kosou. Někdy byla zpodobněna jako lovec rozhazující síť nebo černý anděl. V dřívějších dobách to bývala znetvořená stařena, jindy zase žena či krásná dívka v bílém, mající trvalý pobyt v podzemních prostorách, plných svící. Na světě se objevovala na křižovatkách a zejména u postelí nemocných. Stála-li u hlavy, danou osobu čekalo úmrtí, ukázala-li se u nohou, znamenala jen *memento mori*, čili připomínku toho, že nic netrvá věčně. Někdy se dala oklamat (otočením postele), ale nikdy to nebylo nadlouho. Pokud je smrtka zobrazována s kosou, je to proto, že má symbolicky seknutím ukončit život umírajícího. **Hlavní úlohou této bytosti je tedy převést člověka na „druhý břeh“.**

Smrt byla spojována s temnotou. Nebožtíci spočívali pod zemí, kam nepronikl jediný paprsek světla. I v Egyptě se hrobky starověkých vůdců budovaly tak, aby v nich byla věčná tma. A křesťanství v tom pokračovalo, protože církve přikazovala pochovávat mrtvé pod zem do hrobů, kde nebožtíky oddělovali od světa živých. Avšak na svět i v noci dopadal svit hvězd a měsíce, ale záhrobní svět byl jiný. Nebylo v něm žádné přirozené světlo, a tak vždy budil strach a respekt. Lidská mysl ho tedy oživila a začaly vznikat představy o záhrobním životě, říši mrtvých, o démonech a dalších obyvatelích podsvětí. Pohřební rituály měly tedy nejen vzdát hold nebožtíkům, ale zároveň zajistit, aby se v jakékoli formě nenavrátili zpět na náš svět.

Jestli smrtka opravdu existuje, zůstává stále záhadou. Avšak svědectví o tajemných stvořeních, která byla spatřena u umírajících, existují po celém světě. Často prý opravdu připomíná kostrovitou postavu v černém hávu a kolem ní je cítit nesnesitelný zápach smrti.

6.2.2 Zombie



Obrázek 26. Zombie ze seriálu The Walking Dead (Živí mrtví)

Roku 1968 natočil režisér George A. Romero snímek s názvem *Noc ožvlých mrtvol*. Tento film se stal inspirací mnoha generací tvůrců horroru. Filmové zombie jsou však spíše komické nežli děsivé. Dají se ale celkem snadno zlikvidovat a to nejlépe ranou přesně do hlavy. Ve filmech se nejčastěji ukazuje, že zombie se množí pomocí kousnutí. Jakmile zombie pokouše člověka, rána se mu zanítí, tělo zachvátí jakási zombie nákaza a zraněný jedinec nakonec umírá, načež se probouzí zpět do světa živých, ovšem už ve formě krvelačné zombie.

Existují ale i reálnější podoby zombie, které už tak vtipné nejsou a je zde velká pravděpodobnost jejich opravdové existence. Takové zombie nalezneme například na Haiti. Tato země je zombifikací občanů, jež se nějakým způsobem zprotivili vládnoucím vůdcům komunity, dosti vyhlášená. Na Haiti totiž existují tajné společnosti, které mají své vlastní zákony. Celý tento magický proces má samozřejmě kořeny v tamním náboženství *vúdu*.

Čtyřstupňová pravidla haitské zombifikace podle tamních praktikantů:

- Rozsudek – osoba, která se nějakým způsobem proviní, má povinnost jít za čarodějem *bokor* a žádá odplatu. Bokor nebo Hougani jsou šamani, kteří jsou považováni za prostředníky mezi lidmi a duchy. Jsou to výborní léčitelé, věštci a bylinkáři, kteří jsou schopni připravit různé lektvary, ať už léčivé elixíry, nebo smrtelné jedy až po nápoje lásky. Mohou se převtělit do jiné bytosti nebo do sebe nechat někoho vstoupit.
- Otrava – připravený jed je velice silný a skládá se z několika ingrediencí. Po otrávení projde zombie procesem jako každá mrtvola. Dají ji do márnice, poté ji pohřbí a ona slyší, jak její příbuzní pláčí a jak na rakev dopadají kameny. Metabolismus má zpomalený a tak i málo dýchá. Do těla se pomalu pouští hmyz.

– Vyzvednutí mrtvol – Stoupenci boka intoxikované tělo nejpozději do týdne vytáhnou a podají mu protijed (tzv. *Zombickou okurku*). Mozek je vážně poškozený jedem, nedostatkem vzduchu a psychologicky traumatizován z pohřbení zaživa. Oběť zůstává bez vůle, individuality a bez charakteru.

– Trvalé otroctví – Takto „ovládnutí“ lidé se využívají k práci na poli a ženy se dokonce zneužívají k různým sexuálním praktikám. Zombie jsou vděční zaměstnanci. Mají velikou sílu, nejsou téměř unavení a za svou práci nevyžadují žádnou odměnu. Stačí je jen držet při životě občasným kusem jídla. Zombie má možnost k útěku až když bokor zemře.

Etnobotanik Wade Davis odjel roku 1982 na Haiti s úmyslem vyřešit záhadu zombie jedů. Co ale dokáže uvést tělo do stavu podobného smrti, který oklame i lékaře? Tvrdí, že v některých vzorcích jedu našel látky obsažené v durmanu obecném – při jeho pozření může dojít ke stavům zmatení a ztrátě paměti. Další přísada zombi jedu je nebezpečná sloučenina tetrodotoxin. Nachází se v orgánech čtverzubce (ježíka) a dokáže člověka paralyzovat nebo i zabít. V Japonsku jedí tuto rybu již celé generace a právě proto se ví, co její jed dokáže. Ročně tam na něj zemřou 3 – 4 lidé. Ale mnohokrát se stalo i to, že omylem pohřbili živého člověka. Někdy se kvůli tomu pro jistotu těla několik dní po smrti nepohřbívala. Další složka zombi jedu by prý mohla pocházet i z ropuchy, která fungovala na bázi anestetika. Roku 1835 vešel ale na Haiti v platnost protizombifikační zákon, kdy se podání látky způsobující hluboké podvědomí považuje jako pokus o vraždu. Pokud je oběť v tomto stavu pohřbena, je to přímo vražda. Zda se však tento zákon dodržuje nebo se zombifikační praktiky i nadále tajně vykonávají, nikdo přesně neví.

Dalším typem možná reálně žijící zombie je podle konspiračních teorií zombie vytvořená vládou. Podle těchto teorií je vláda schopná vypustit vir (zmutovaná chřipka nebo vzteklna), který zastaví srdce nebo zneškodní mozek a poté člověka znovu oživí. Další z konspiračních teorií mluví o tzv. programu MK ULTRA, což je tajný vládní projekt CIA, kde se pracuje s tzv. Manžuskými kandidáty – spícími zabijáky. Vcelku to jsou vlastně naprogramovaní vojáci, kteří na povel dokáží udělat téměř jakýkoliv úkol. Takto ovladatelní se stanou vlivem drastickým metod, několikaměsíčního mučení a drog, které se jim podávají (LSD). Než se z vojáka stane takto ovladatelná bytost, je zapotřebí několik let trvalého působení na jeho psychiku, kdy je voják nucen vytvořit si i několik alter eg, do kterých uniká, aby přežil. Jedné z těchto osobností se pak pomocí hypnózy zadá, na určitý povel (slovo, zvuk), úkol. Po vyplnění ho voják zapomene a vzhledem k tomu, že o něm další jeho osobnosti ani nevědí, nemůže pak v případě výsledku podávat žádné informace.

Takto „připravení“ vojáci mají implantáty s čipy a jsou ovládáni a sledováni. K jejich využití může dojít i po několika letech od tzv. „zombifikace“. Podle některých zdrojů tento program stále trvá a polemizuje se nad možností, že někteří známí vrahové byli také takto naprogramováni. Vědci v Rusku zase zkoumali v 50. letech ožívování mrtvé tkáně. Podařilo se jim znovu oživit psí hlavu, která reagovala na zvuky a pachy, olizovala se apod.

V neposlední řadě by se za určitý typ zombie dali považovat i lidé s Cotardovým syndromem, neboli syndromem chodící mrtvolky, což je vzácná psychická porucha, kdy si pacienti myslí, že jim v těle nepulzuje krev, chybí jim orgány, často mají halucinace o nesmrtnosti a někdy dokonce cítí své „hniјící“ tělo.

Určitě existují ještě další případy zombifikace, ale takto závažné informace jsou „normálním“ smrtelníkům zdatně utajeny. Pravdou ale je, že tyto skutečné příběhy jsou vlastně mnohem děsivější než zfilmované hororové verze. Je tedy jen otázkou, do jaké míry lze ovládnout lidskou mysl.

Zombie má dnes velké využití v odvětví zábavního průmyslu. Existuje spousta filmů a snad ještě více počítačových her, kde se tento tvor nachází. Pokud však chceme získat vědecky relevantní informace, je lepší hledat v kvalitní literatuře.

A jen pro zajímavost, i v hudebním průmyslu se velice často objevuje tematika Zombie. Například skupina Cranberries má píseň Zombie, náš zpěvák Daniel Landa zpívá o své Zombici, skupina Iron Maiden má maskota Eddieho, který vypadá jako zombie. Kapela Neon Trees v jejímž klipu Everybody talks se objevuje zombie, dále Rob Zombie – hardrockový zpěvák, spisovatel a režisér, který se maskuje do podoby zombie, a v neposlední řadě samozřejmě nemůžeme zapomenout na krále popu Michaela Jacksona, který využil toto téma ve svém klipu Thriller, kde herci vystupují jako zombie.

Co se týče zobrazení zombie, může se pohybovat od odporlivě zapáchající hniјící mrtvolky, která je inspirovaná hollywoodskými filmy až po vzhled celkem normálního živého člověka zbaveného vlastní svéprávnosti. V dřívějších zombie filmech byli herci většinou jen nalíčení jako mrtvolky. Maskéři se však stále zdokonalují a dnešní filmoví zombie jsou do detailu propracováni. Můžeme vidět odpadající kusy masa, vyhnílou čelist se všemi zuby, krvavé nebo dokonce chybějící oči, vylézající mozek a mnoho dalšího. I v počítačových hrách samozřejmě došlo k velkému pokroku při jejich zobrazování. Pravidlem je, že čím je zombie odporlivější, tím lépe.

6.2.3 Fext



Obrázek 27. Miroslav Váša – Ghosts And Phantoms , Fext

Fext, jinak řečeno zmrzlík, pevný nebo též nezranitelný. Název tohoto tvora pochází nejspíše prvotně z němčiny. Pověsti o fextovi se objevují nejčastěji v Čechách, na Slovensku, v Německu a ve Švédsku. Nejvíce tedy v blízkých a slovanských zemích, jinde ho neznají. Fextové byli většinou zabití vojáci, obtěžkaní smrtelnými hříchy, jež nebyly za jejich života rozhrášeny, a proto vstávali z hrobů, aby dál ubližovali živým. Zrodili se zřejmě ve třicetileté válce, protože právě v té době se objevilo nejvíce pověstí o nezranitelných odvážných rychtářích.

Metody zneškodňování fextů se velice podobají protivampyrstickým praktikám. Podobně jako u ostatků některých světců, které nepodléhaly rozkladu, se tělům usekla hlava a pak se spálili, aby se zbavili posmrtného prokletí. Fextové se neživili masem ani lidskou krví, nýbrž vysávali lidem jejich „životní energii“ a uměli způsobit i náhlou smrt.

Fext se prý stane z dítěte narozeného v plodovém obalu. Tento obal se pak opatrně sejme a usuší, a když ho daná osoba nosí v dospělosti podpaží, chrání ho pak po jeho smrti a jeho tělo se nerozkládá. Když se však jeho ochranný obal spálí, stane se z něj obyčejný smrtelník. Příběhů jak vzniká fext, existuje spousta. Další je například ten, že fext se stane z člověka, co se nějakým ohavným způsobem prohřešil. Vždy se ale jedná o to, že fexta chrání nějaký obal, který ho brání před vnějším nebezpečím, někde se dokonce dočteme, že má devatero koží a podobně.

V německých pověstech se píše, že fext dokázal odvracet od svého těla obyčejné kulky a často je dokonce odklonil zpět proti střelci. Dále mu neškodí voda, oheň, ani žádné další obvyklé způsoby zabití.

Zneškodnit ho tedy lze přesně naopak a to zabitím nějakým neobvyklým způsobem. Většinou je to střelou z materiálu, který se ke střelení normálně nepoužívá (knoflík, pecka). V Německu kronikáři zaznamenali i několik případů, kdy na sebe odvážlivci nechali střílet v domnění, že jsou fexti. Často to ale dopadlo velice špatně, a to smrtí opovázlivce. Pokud se fext chce sám napravit a stát se tak smrtelným, musí odčinit své hříchy tím, že někoho zachrání s využitím svých nadpřirozených schopností. Po takovém dobrém skutku je zproštěn hříchů a údajně se promění v prach, který následně rozfouká vítr.

V českých pověstech se zase dočteme o Doberském fektovi. Zabít ho prý šlo jen kouzlem či kulkou ze skla nebo upsáním se ďáblu. Po jeho smrti tělo neshnilo, ale jen seschlo a v pevné vyschlé kůži harašily kosti. Mrtvola zůstala v tomto stavu, i když rakev i šaty dávno zetlely. Snad nejznámější příběh o fektovi v Čechách ztvárnil básník Karel Jaromír Erben ve své Kytici z pověstí národních v baladě Svatební košile. V této baladě fekt vystupoval jako zlovolná démonická bytost, která usilovala o nevinný lidský život. Nakonec byl ale poražen čistotou dívčiny duše. Pověst, ze které Erben napsal Svatební košili, se prokazatelně tradovala v ústním podání v Heberticích na Moravě. Erben však přiznal, že ji slýchal už jako dítě v rodném Miletíně. Později uvedl, že podobné pověsti lze najít i u jiných evropských národů, jako například u Srbů, Rusů, Litevců a Poláků.

Postava fexta má ale samozřejmě i racionálnější stránku. Fexty byli totiž nazýváni i jen statní a zdraví lidé. Na Vambersku se tak říkalo lidem, co se rychle uzdravují nebo hojí a dožili se vysokého věku. Fext se také říká i mrtvole přirozeně mumifikované. Taková mumie může vzniknout vlivem zvláštního chemického složení půdy, působením klimatu, avšak rozklad mohou ovlivnit i léky, které nebožtík pozřel před smrtí apod. V horkých krajinách se vyskytují fexti mnohem hojněji, neboť suché počasí značně podporuje přirozenou mumifikaci. U nás je nejznámější fekt v Klatovech, v Praze u Panny Marie Vítězné, v Kostelci nad Labem ad. Uschování bývají v kostelních hrobkách, v kostnicích nebo i v soukromých domech ve sklepě. Fext je známý po celých Čechách, ale nejvíce příběhů pochází zřejmě ze severovýchodních Čech. Části ostatků fextů byly uchovány i v Kostelci u Heřmanova Městce, ve Vejvanovicích a ve Vamberku jsou dodnes v kostelní kryptě k vidění mumifikované mrtvolky ze 17. a 18. století.

Slovo fekt se někdy nepřesně nahrazuje slovem kostlivec. Jeho zobrazení může mít tedy různé podoby. Vzhled se pohybuje od seschlé mumie či kostry po silné oživé mrtvolné tělo až po krásného člověka. V dnešní době je fekt zpodobňován také jako nemrtvý hrdina, který s pomocí svých nadpřirozených schopností zachraňuje životy nevinných.

6.2.4 Upír



Obrázek 28. Max Ernst - The Vampire's Kiss

Zřejmě nejstarší zobrazení upíra se nachází na asyrské váze staré nejméně 5000 let. Zde je malba muže v přítomnosti bezhlavé ženy – upíra. Další vzácné zobrazení upíra se nachází na babylonské destičce staré více než 2300 let. Tady je zobrazen bezbranný „krvesaj“ ohrožovaný lovcem upírů s kolíkem v ruce.

Upíři neboli vampýři jsou nebezpečná mýtická stvoření, která zpravidla vystupují v lidské podobě, jindy například v podobě netopýra. Někdy se chovají jako lidé, jindy jsou skryti v rakvi a probouzejí se až po půlnoci, aby si vyhledali další oběť, než se zase uloží k spánku. Vampýři nepřijímají běžnou stravu, ale živí se lidskou krví, a tím si zabezpečují nesmrtelnost. K tomu jsou vybaveni ostrými špičáky, kterými se zakusují nejčastěji do krku oběti. Jejich vlastnosti a způsoby jakými ubližovali lidem, se v různých kulturách značně liší.

Upír nesnáší slunce, které ho spálí, dále nesnese zápach česneku, svěcenou vodu, krucifix a zabít ho může pouze opálený dřevěný kůl nebo dřevěná kulka namířená přímo do srdce. Upír se může přetělit i do podoby motýla, často také v geograficky blízké šelmy, v Evropě to byl vlk a v Asii zase tygr. Doložena jsou i ztělesnění do kupky sena nebo sněhové koule, páry či mlhy. V upíra se mohl proměnit i sám čaroděj, který se jím stal buď již za života, nebo se sám zaklel a stal se jím až po smrti.

Vampýr může projevovat i zájem sexuální. Ve slovanské mytologii mohl dokonce uzavřít sňatek s člověkem. Tvrdí se, že ženy navštěvované upírem jsou často vyhublé a nevyspalé. Cikáni věří, že upír může zplodit jen syny, nikoli dcery. Takové dítě se nazývá *dampír* a má schopnost rozeznávat upíry. Může se tedy nakonec stát i jejich lovcem.

Důvodem, proč se vampýr živí lidskou krví, by mohl být fakt, že krev je údajně sídlem života, jeho esencí a je v ní obsažena veškerá životní síla i naše duše. Krev se používala samozřejmě i při magii, s čímž většina náboženství absolutně nesouhlasí. Krev má tedy vlastní život i po smrti a její symbolika je tak výrazná, že možná právě proto po ní upír tolik prahne.

Soudobá představa upíra u dnešních Evropanů je však založena na postavě Draculy od známého spisovatele Brama Stokera., který jako první zkombinoval fakta o upírech s fikcí. Na motivy tohoto románu se roku 1922 natočil film *Nosferatu*. Celkově se Bram Stoker stal inspirací pro novou generaci spisovatelů, kteří se zajímali o vampyristickou tematiku. Ti pak dále rozvíjeli postavu Draculy, dávali mu nový vzhled, další schopnosti a tvořili tak nové známé postavy upírů. Strašidelné historicky o upírech psal již ve 12. století mnich William z Newburghu, který tyto příběhy znal z vyprávění svých současníků. Právě takováto folklórní vyprávění, svědectví lidí, se kterými Stoker o upírech mluvil a další knihy, které studoval, mu byly předlohou pro sepsání jeho nejznámějšího románu. Zasadil ho do hornatého Transylvánského kraje, který je svým děsivým a magickým vzhledem k tomuto námětu jako stvořený. K této volbě ho inspirovala pověst o známém údajném upírovi a tyranském vládcí žijícím na Balkáně v 15. století. Řeč je samozřejmě o Vladu III. Draculovi, přezdívanému podle svého krvelačného zvyku nechat narážet nepřátele na špičaté kůly, kde umírali v hrozných bolestech, Tepes tedy *napichovač* nebo *narážec*. Spekuluje se i o tom, že Stokera inspiroval vědeckofantastický dobrodružný román *Tajemný hrad v Karpatech* od spisovatele Julesa Verne.

Že jsou upíři reální, je absolutní fakt, protože tvor, který je i skeptiky uznávaný jako jediná žijící bytost živící se krví, opravdu žije. Tito upírci patří do podřádu netopýrů a existují tři druhy: upírek obecný, upír bělokřídý a upír ptačí. Živí se převážně v noci nejčastěji krví dobytka a dokáží vysát tolik krve, kolik sami váží. Jejich sliny obsahují látku, která snižuje srážlivost krve a nazývá se jak jinak než *draculin*. Žijí v teplých oblastech na obou kontinentech Ameriky a váží nanejvýše pětatřicet gramů. Svým obětem nemohou ublížit tolik jako upíři literární, ale je známo, že roznášejí vzteklinu.

Existují také případy osob, o kterých se lidé domnívali, že byly upíry. Jedním z typických příkladů je příběh masové vražedkyně Alžběty Báthoryové. Byl o ní dokonce natočen známý film od slovenského režiséra Juraje Jakubiska. Zhruba sto let po smrti čachtické hraběnky se v Čechách objevila další žena, podezřelá z vampyristiky. Byla to vysoce postavená šlechtična, manželka tehdejšího majitele krumlovského panství Adama

Františka ze Schwarzenbergu (1680-1732). Jmenovala se Eleonora Amálie z Lobkovic (1682-1741). Dalším domnělým upírem měl být také žid Leopold Hilsner, který se však stal obětí justičního zločinu, fanatických českých i rakouských antisemitů.

Může se zdát, že existence upírů je absolutně nemožná, avšak na světě se našlo mnoho masových hrobů, které v sobě mají ostatky, na nichž byly vykonány protivampyrstická opatření. Takové hroby najdeme například poblíž obce Makotřasy, jedenáct hrobů se našlo také na soukromém pozemku v Čelákovících, dále ve Starém Městě u Uherského Hradiště, v Lysé nad Labem, v Olomouci, u Českého Krumlova atd. Exhumace domnělých upířích hrobů se staly velice moderní. Dělo se tak na Balkáně, v Rakousku, samozřejmě i v Rumunsku, ale i u nás.

Další reálná existence upírů se odráží ve fenoménu psychického vampyrismu. Je to vlastně forma paranormálního jevu. Vyznačuje se tím, že některé osoby mají schopnost odčerpávat těm druhým jejich duševní energii za účelem posilování a doplňování vlastního bioenergetického potenciálu. Energetický upír může být velice egoistický, extrovertní, charismatický a dominantní. Jeho oběť je pak přesně opačného charakteru a někdy s ním chce být dokonce dobrovolně a má ho ráda. Další možností je ale tzv. ufnukaný upír, který chce být za každou cenu v centru pozornosti. Lidé pod jeho nátlakem často chřadnou a po čase se od něho snaží držet dále.

Ve většině případů je psychický vampyrismus nevědomou schopností, avšak existují i výjimky, kdy upír ví, že je upírem a dokáže tak své působení ovládat, měnit jeho směr a intenzitu. Psychickým upírem se člověk nemůže stát, nýbrž se tak už rodí. Bránit se proti nim lze různými amulety (pentagram), speciálními meditacemi pod vedením duchovního učitele, ale samozřejmě nejlepší je se takovému upírovi úplně vyhýbat.

Energetičtí upíři mají také několik poddruhů: *sexuální upír* (čerpá energii ze sexu), *emocionální upír*, *elementární upír* (sytí ho přírodní jevy jako bouře, vodopády apod.), *kybernetický upír* (lidé, co jsou celé dny u PC a vysávají oběti přes chat, kdy jim navozují nepříjemné pocity, štěstí, zlost, mohou proniknout do podvědomí svých chatujících a tak jimi i manipulovat, často se umějí velice obratně vyjadřovat a jsou velmi chytrí) a v neposlední řadě i *astrální upír* (živí se vstřebáváním nižších fyzických sil lidí, zvířat a životního éteru, který je vázán na krev, sperma a pot).

Historici tvrdí, že racionální a zdůvodnitelný základ vampyrismu a lykantropie opravdu existuje. Tento fenomén měl své reálné pozadí v oblasti medicínské a v oblasti

kriminálních činů. Vše se prolínalo a vzájemně doplňovalo. Mohlo se jednat o projevy duševních sadistických úchylek nebo o velmi vzácné onemocnění zvané *porfyrie*, což je metabolická porucha krve, která způsobuje akutní nedostatek železa v organismu. Jde o vrozenou genetickou odlišnost, která způsobuje mimořádnou citlivost na sluneční světlo. Delší pobyt na slunci zapříčiní patologické změny pokožky a její poškození. Za klidného stavu je pokožka těchto lidí mrtvolně bílá a hebká. Pobyt na slunci ale způsobí abnormální pigmentaci, mimořádný a nadměrný vývoj ochlupení, puchýře a červené nebo hnědočervené zbarvení zubů. Lidé s porfyrií tedy mohou vycházet ven jen v noci. Dále u porfyrie dochází ke znetvoření nosu, uší, obočí a prstů. Rty s dásněmi tuhnou a zuby působí výrazněji. Tím vzniká dojem vlčí tlamy. K dalším příznakům patří i to, že husté chlupy vyrůstají i na obličeji a na rukou. Dochází k prudké látkové výměně, která je doprovázena červenou močí a poruchami nervového systému. Bylo také zjištěno, že česnek je pro člověka s porfyrií smrtelným nebezpečím.

Tato nemoc vyvolávala i nervové poruchy, například těžké neurotické stavy a deprese, jež mohly vyústit až v nepřičetné chování nebo epilepsii. Ve středověku byli tito lidé pronásledováni jako zplodenci ďábla a nezbylo jim tedy nic jiného, než se izolovat od ostatních. Problémy mohli mít i další lidé, kteří trpěli nemocemi znetvořujícími tělo, jako například různá nádorová onemocnění, těžké alergické reakce, hormonální poruchy projevující se nadměrným ochlupením apod. Tito odlišní jedinci pak museli každý den bojovat o přežití, protože je společnost vyčleňovala a bála se jich.

Moderní medicína upozornila na další zajímavý fakt. Ve středověké stravě, zvláště u poddaných, chyběly některé důležité minerály a vitamíny, což vedlo k chudokrevnosti. Na tuto nemoc pak lékaři doporučovali konzumaci krve. Jednalo se samozřejmě o krev zvířecí a ta tělu dodávala potřebné živiny. Také se pouštělo žilou, protože se věřilo, že některé nemoci pramení ze znečištěné krve. Tato metoda ale většinou spíše uškodila, než pomohla.

I psychiatrie má svá vlastní vysvětlení týkající se vampyrismu. Například český psychiatr prof. Vladimír Vondráček už v roce 1967 publikoval studii o významu pověr z psychiatrického hlediska, v níž se mimo jiné dotkl i upírů.

Upíři tedy v různých formách opravdu existují. V dnešní době se na světě nachází nejméně patnáct tisíc lidí, kteří se považují a vydávají za upíry. Existují různé internetové skupiny, v nichž se dárci nabízejí za peníze či za sexuální protislužby nebo v nich sami upíři hledají dárce podle svých představ. Upíři, kteří mají stejnou životní filosofii, ceremonie a zásady víry, se slučují do tzv. Domácností, v nichž je stanovena a dodržována jistá hodnostní hierarchie. Moderní upíři jsou smrtelní, a tak se samozřejmě bojí i nemocí, proto často podstupují testy na AIDS. Od klasických upírů však převzali nesnášenlivost světla. Jinak jsou absolutně stejní jako normální smrtelníci.

Existuje mnoho spolků, které nesou různá jména, často se ale všechny zabývají čarodějnictvím a satanismem. Za takovou „hlavu“, jinak řečeno mentora a otce všeho, by se dal považovat Sebastian Todd, který založil v 90. letech v New Yorku upířské hnutí. Todd navrhl také *Black Veil* (Černý závoj), což je kodex původně třinácti pravidel týkajících se chování upírů. Objevují se stále nové verze, momentálně je pravidel sedm. Těchto sedm parametrů teoreticky znamená pro všechny spolky něco jako Mojžíšův zákon. Ví se o tom, že členové musí platit různé finanční příspěvky. Mluví se ale také o tom, že musejí být absolutně poslušní, konají se interní soudní procesy a členky mají povinné sexuální povinnosti. Členové mohou být také někdy povzbuzováni k násilí vůči okolnímu světu, dále se mluví o drogách, o zločinech ve jménu „vnitřní temnoty“ a o satanských kultech.

Doba přetváří všechny nadpřirozené bytosti podle svých potřeb a okolností. V negativním smyslu se tomu dělo v případě pronásledování čarodějnic, v pozitivním smyslu se tomu děje dnes, kdy je „reálný“ upír charakterní jedinec, který své oběti skoro neublíží a krev buď nepije vůbec, nebo jen ve velice omezeném množství, se svolením a z důvodu vlastního přežití. Dnes je upír zobrazován spíše jako superhrdina či milenec, který vám zajistí věčnou lásku. V novodobých filmech jsou většinou ztvárněni až nadlidsky krásní nebo je naopak jejich vzhled přehnaný až do nejděsivějších podob, kdy se upírům kompletně mění obličej. Mají například hadí jazyk, černé či rudé oči, špičaté uši nebo několik řad zubů apod. Taková zpodobnění se však nejvíce používají v herním průmyslu či v hororových filmech.

6.2.5 Ghúl



Obrázek 29. Bílý skřet ze série filmů Hobit

Tímto původně arabským slovem se v mnoha muslimských zemích až po Malajsii označuje obávaná démonická bytost, která žije v poušti, v ruinách, na bojištích, v opuštěných kryptách a v lesích. Ghúl je vlastně oživlá mrtvola, která může libovolně měnit podobu, barvu a často i vzhled přímo na člověka, kterého požívá.

V knize *Pohádky tisíce a jedné noci* se v jednom příběhu Sidi Numana dokonale definuje co to vlastně ghúl je. Jsou to zlí duchové, kteří se potulují po polích. Obývají staré zchátralé budovy, odkud vyrážejí, aby přepadávali kolemjdoucí, pak je zabijí a pojídají jejich maso. Nejčastěji napadají děti a spící či zesláblé poutníky.

Ghúl na sebe dokáže vzít i zvířecí podobu (nejčastěji hyeny), což mu jeho přepady ulehčuje. V případě, že si nemohou chytit žádného živého člověka, chodí v noci na pohřebiště, vyhrabávají mrtvoly a požívají jejich zetlelé maso. Z toho důvodu se ghúl často objevuje na hřbitovech, neboť je *nekrofág*, tedy tvor, který se rád živí i masem z mrtvol.

Ghúl je velice podobný zombie, ale oproti ní je chytrý a racionálně přemýšlející. Má tedy vlastnosti spíše upíra. Podle arabské mytologie se také uvádí, že ghúl je jediná bytost, která je schopná zahubit a sežrat právě upíra. Má inteligenci někde mezi psem a člověkem, často umí i mluvit, ale velice omezeně. V dnešní době je nejčastěji zobrazován jako vychrtlý humanoid, bývá shrbený a různě zkroucený, má velké ostré zuby, drápy, dlouhý jazyk a strašlivě zapáchá. Jeho kůže by měla být mrtvolně šedá. Někdy však může být i dost svalnatý, má obrovské ruce a je různě zjizvený.

Kvalitní zpodobnění ghúlů uvidíme například ve filmových sériích od Petera Jacksona *Pán prstenů* nebo *Hobit*. Tyto epické romány byly natočeny podle knižní předlohy J. R. R. Tolkiena. Nalezneme v nich různé národy, příšery, ale také tvory nádherné, jako jsou například elfové a tudíž i kvalitní maskérskou práci. Nesmíme však zapomenout na geniálně graficky řešené prostředí filmů a celkově hrdinský nádech, kdy

hlavní podstatu románů tvoří boj mezi dobrem a zlem. V pánovi prstenů uvidíme tzv. *Nazgula*, který podle mého názoru spíše připomíná vzhled smrtky nebo licha. V *Hobitovi* se ale setkáme se skřety, kteří jsou již charakterem i vzhledem více podobní tradičnímu zobrazování ghúlů.

Podle islámské tradice existuje několik druhů ghúlů. Ten nejnebezpečnější je ženského pohlaví, zvaný *norma*. Ta muže svádí s příslibem milostného aktu, namísto něho však nešťastníka čeká smrt. Démonem, úzce příbuzným ghúlům je *Outrub*. Všechna stvoření jako jsou ghúlové, lamie nebo i první Adamova manželka Lilith, jsou především personifikací hrůzy z pouště. Beduíni na velbloudech a karavany, putující od oázy k oáze, totiž věděli, že největším pokladem na druhém konci písku je vlastní život.

Ghúl je vytvořen buďto kouzlem jako většina nemrtvých, ale může se také „rozmnožovat“. Pokud někoho pokouše, dostane oběť magickou infekci, na kterou po čase umírá a většinou až po pohřbu povstane tato mrtvola z hrobu jako ghúl. Jinde se dočteme, že ghúlové bývali dříve lidé, kteří byli donuceni z nějakého důvodu pojídat ostatní lidi. Jejich tělo a psychika se poté změnila a tak měli stále hlad. Proto věčný hlad ghúlů utiší jen lidské maso a nesnědené zbytky si pak schovávají ve výklencích krypt. Také se říká, že ghúl se zrodí z člověka, který byl pohřben na tajném místě.

Existují dva druhy ghúlů - ovládnutý a divoký. Ten ovládnutý bývá stvořen mágem, aby mu sloužil. Příkazy poruší pouze má-li velký hlad nebo je přímo ohrožen, pokud žádné nemá, chová se jako divoký. Divoký ghúl se stane z člověka pokousaného ghúlem nebo z ghúla, který přijde o svého pána. Divocí ghúlové bývají velice agresivní, často se sdužují do smeček a pak napadají vše živé.

Ghúlové nemají rádi světlo a tak většinou ve dne nevycházejí. Jsou odolní vůči nemocem, různým jedům i smrtícím kouzlům. Velmi dobře snášejí chlad, který sami vyhledávají. Je to proto, že nejsou nesmrtelní. Rozkládají se podobně jako mrtvola, avšak mnohem pomaleji. Nakonec se ale stejně rozpadnou a zemřou. Díky chladným místům si však mohou životnost značně prodloužit.

Později se označení ghúl začalo používat i pro vykradače hrobů, nebo ty, kteří se dopouštěli různých zvěstev. Právě ve filmu *Ghoul* od Petra Jákla se tato postava objevuje ve formě sériového vraha Andreje Čikatila, který je hrůzostrašné bytosti velice podobný jak vzhledem a nelidským chováním, tak i kanibalismem. Velice známý je i filmový Hannibal Lecter, který také pojídal lidské maso.

V počítačových hrách existují různé druhy ghúlů s různými jmény, specifickými schopnostmi a příběhy. V každé hře vypadají trochu jinak a s dalšími sériemi se zdokonalují spolu s grafikou hry. O této bytosti je napsáno velice málo literatury. Nejvíce informací o nich nalezneme v on-line světě a to většinou v popisu jednotlivých her a následně jejich postav. Informace o nich jsou tedy velice zkrácené a spíše přehnané a domyšlené tak, aby co nejvíce pobavily zákazníky. Reálná existence ghúlů je velice nepravděpodobná a podle mého názoru se opravdu jedná spíše o personifikaci strachu z pouště a následného úmrtí. Lidé, kteří zůstali uvězněni na poušti často vlivem hladu a velké žízně, prožili tropické šílenství (amok). V tomto stavu jsou časté vidiny přírodních jevů ale i postav. Jsou tedy ghúlové jen halucinací doprovázející tzv. Fatu Morganu?

6.2.6 Lich



Obrázek 30. Lord Voldemort ze série filmů Harry Potter

V římskokatolické a anglikánské církvi slovo „lychgate“ označuje člověka, který čeká u vchodu hřbitova v rakvi, na to, až ho duchovenstvo přijme a bude tak moci pokračovat na území hřbitova, kde se uskuteční řádný pohřeb. Původem je *lich* slovo staroanglické, vycházející z protogermánštiny, označující mrtvé tělo. V Holandsku se mu říkalo *lijk*, v Německu *Leiche*, v Norsku a Švédsku *lik* a v Dánsku *lig*. Veškeré tyto názvy znamenají slovo mrtvola.

Avšak lich, kterého známe dnes, je tvor moderní, zmiňovaný až v posledních několika desetiletích. Velice často je využíván v nových technologiích a to opět nejčastěji ve formě počítačových her. Prameny o těchto stvořeních jsou zanedbatelné. Historie, povaha a charakter jsou víceméně popsány jen v příběhu hry. Jeho existence coby nadpřirozené bytosti ovšem o mnoho delší tradici nemá. K (ne)životu ho přivedli spisovatelé fantasy na počátku 20. století. Použil ho H. P. Lovecraft (dílo *Věc na prahu* z roku 1937, kde vypravěč odkazuje na mrtvolu svého přítele, která je posedlá čarodějem), stejně jako Clark Ashton-Smith (*Říše nekromantů*) a Robert E. Howard (novela *Lebka –*

tvář a povídka *Scarletiny slzy*), zde byl ale lich brán spíše jen jako synonymum pro slovo mrtvola. Zmínku o tomto tvorů lze nalézt též v povídce Ambrose Bierce *Smrt Halpina Fraysera*. Až v druhé polovině 20. stol. se díky Garymu Gygaxovi a Brianu Blumeovi proslavil v RPG hře *Dungeons and Dragons* z roku 1976, kterou přivedli na svět. *Dungeons & Dragons* je vlastně komplexní svět obsahující snad všechna média (knihy, komiksy, filmy, stolní hry, PC hry atd.), primárně je to však vytvořeno jako vyprávěcí stolní hra, kde se lich stal již samostatnou bytostí. Velký vliv na jeho rozšíření mělo pak i jeho užití ve známé sérii her *Warcraft*.

Ve vymyšlených světech je lich jakýmsi druhem zombie, reanimovaným (tedy oživeným) mrtvým tělem. Obvykle si autoři vyberou jednu ze dvou variant: buď tělo patřilo mocnému čaroději, nebo je oživeno mocným čarodějem. A protože je nekromancie brána jako špatná, vždy je lich, až na pár výjimek, zlý a nebezpečný. Záleží hodně na mágově charakteru před svou proměnou, ale rituál ho nakonec stejně změní k horšímu. Z chaotického čaroděje se stane chaotické zlo atp.

Lich (stvoření smrti) je tedy nejčastěji mág, který se pomocí černé magie a tajemných rituálů promění na nemrtvého. Nejčastější způsob, proč ze sebe čaroděj udělá nemrtvého je ten, že je nespokojen s úrovní svých schopností. A tak je prohloubí tím, že se promění v nesmrtelného. Má pak čas nekonečně studovat magii, nemusí jíst, pít ani spát, je mnohem více imunní vůči okolním vlivům, nemá strach a mnohé další. Rázem se tak stává velice mocným a nebezpečným.

Tělo licha nelze zničit, po zabití se buďto znovu zregeneruje nebo svou duši jednoduše přemístí do těla jiného. Ale každý lich má většinou svůj amulet, ve kterém je naplněna jeho duše, a když se tento amulet zničí, zemře poté i lichovo tělo a duše.

Ve fantasy románu britské spisovatelky J. K. Rowlingové „*Harry Potter*“ je vlastně Harryho úhlavní nepřítel Lord Voldemort také lich, protože ukryl části své duše do sedmi viteálů (amuletů), aby se stal nesmrtelným. Duše se rozpolť zabitím člověka a tak musel zabít sedm lidí. Voldemort byl ale schopný zabít i svého otce, takže to pro něho opravdu nebylo těžké. Tolikrát rozpolcená duše mu nevzhledně změnila podobu (hadí nos, šedá kůže, žádné rty atp.). V jednom díle tohoto románu je popsáno, že pokud se tělo čaroděje zničí, může si za pomoci černé magie obstarat nové (z masa služebníka darovaného dobrovolně, z kosti otce darované nevědomky a z krve nepřítel získané násilím), než to však udělá, žije jen polovičním životem jako nejmenší z duchů.

Většinou je lich zobrazován jako mrtvola, u které pokračuje tělesný rozklad, nebo jako kostlivec. Někdy také vypadá jen jako vyschlá tělesná slupka, ale jeho intelektuální a magické schopnosti zůstávají přinejmenším na stejné úrovni jako za jeho života, spíše se ještě znásobí. Proto je lich často vůdcem velkých skupin nemrtvých, které užívá jako vojáky nebo své zaměstnance. Lich se tedy rozkládá stejně jako mrtvola a záleží na jeho stáří. Mladý lich může vypadat téměř stejně jako za života. Vlivem rozkladu těla časem přijde o oči (místo nich má pak magické světlo), dále o všechny orgány, a to i o orgány spojené s řečí, ovšem dále je schopen hovořit pomocí magie.

U bytostí tohoto typu je velice těžké hledat nějaký reálný pravdivý podtext a víra v možnost, že by se na světě opravdu někdy nacházely. Podle mého názoru byl pro tuto bytost předobrazem strach z magie a osob, které jí vykonávají. V průběhu doby byl těmto lidem přisouzen děsivý vzhled, který se stále stupňuje spolu s jejich magickými schopnostmi až do podoby dnešních lichů, kteří působí jako králové mezi nemrtvými a jsou svým charakterem skvěle využitelní v herním průmyslu.

6.3 Nemrtví jako moderní zábava

O nemrtvých bytostech bylo napsáno mnoho. Vznikla spousta nových variant těchto stvoření a ta mají s těmi starými většinou jen málo společného, např. to, že se upír neodráží v zrcadle ani nevrhá stín, se mimochodem nedá najít v žádné lidové pověře. Důležité je tedy to, že noví nemrtví většinou vůbec nevycházejí z historie, nýbrž jsou spíše fantaskní a byli vytvořeni pro naši zábavu.

Nemrtví se tedy v moderní době nejčastěji uplatňují v zábavním průmyslu. Do něho samozřejmě patří literatura, divadlo, hudba, film ale v posledních letech snad nejvíce různá odvětví herního průmyslu. Dnešní interaktivní hry jsou vybroušenou variantou starých her na kovboje a indiány, vypracované na různá témata (elfů, draků, princezen, hororů, westernů, válečných filmů atd.). Vyskytuje se v nich řada příběhů, scénérií, charakterů, nástrojů, zbraní atp. Interaktivní hry se obecně dělí na ty, které se hrají s kostkami nebo s papírem a tužkou u stolu (pen a paper), u počítače (počítačové hry, CRPG, Computer Role Playing Game) a živé interaktivní hry (LARP, Live Action Role Playing) přičemž hranice mezi těmito skupinami nejsou pevně stanoveny.

Živé interaktivní hry vyžadují od každého hráče plné nasazení, kostýmy a pomůcky, protože se hrají „živě“ na určitém místě. Jsou to hry, které mohou být pro účastníky i velice finančně náročné.

Tyto hry LARP organizují většinou soukromé osoby, přičemž se počet účastníků pohybuje mezi osmi až padesáti. Při větších setkáních se může sejít i více než stovka hráčů. Scházejí se na určených místech, např. v soukromých bytech, restauracích, přírodě apod. Každý scénář navazuje dějem na předchozí odehraný. Tyto srazy trvají hodiny, noci, ale i dny.

Takové hry se dále vyvíjejí a mění. Aby je člověk zvládl, musí znát všechny postavy, jejich jména, zvláštní schopnosti, specifický vzhled, historii, zbraně a charakter. Stručně řečeno tyto hry nejsou pro hloupé. Hráči musí mít slušnou paměť, velkou fantazii, smysl pro intrikaření a spoustu dalších schopností. Nezbytným tréninkem je četba fantastických a hororových románů. Kdo hraje tyto hry s plným nasazením a investuje myšlenkově i emocionálně mnoho, může občas ztratit kontakt s reálným světem. Avšak není to vlastně nic jiného než jakési divadlo.

Existuje také pojem *Cosplay* z anglických slov „costume play“, což v překladu znamená *kostýmová hra*. V této hře však zdaleka nejde jen o skvělý kostým, ale i o herecký výkon, který by měl přesně vyjadřovat osobnost postavy, kterou hráč představuje. Cosplayeri se často převlékají za postavy z počítačových her, z anime nebo mangy (forma komiksů), dále za hrdiny z knih nebo filmů a dokonce i za hudební kapely. Převleky cosplayerů se liší kvalitou zpracování. Často se prodávají na internetu, nebo se kupují na zakázku u soukromých tvůrců. Dají se sehnat i přímo na Cosplay akcích nebo si je hráč vyrábí sám. Sehnat přesné části oděvu je většinou nemožné a tak se jeho tvůrci musí vypořádat s různými technikami, inovátorskou činností, předěláváním, experimentováním apod. Součástí kostýmu je i líčení, různé paruky, zbraně, šperky, boty, kontaktní čočky, barvy na tělo, dočasná tetování apod. Někteří hráči si v zájmu postavy holí i obočí. Existují také výjimečné případy, kdy se cosplayer na svou postavu změní natrvalo (tetování, plastické operace). Cosplay původně pochází z Japonska, dnes už je ale rozšířen téměř po celém světě a komunity těchto hráčů existují i u nás. Podobně jako ve všech ostatních zemích, tak i v Česku, se každoročně pořádají soutěže o nejlepší cosplay. Nejznámější z nich jsou např. Advik, AnimeFest nebo LanCraft. Odměny za výhru v takové soutěži se pohybují v řádech tisíců korun.

Dnes je strach, deprese a temnota spíše póza nebo určitý životní styl. Jako nemrtví se často představují i lidé, co se nazývají *Gothici*. Tato subkultura se dělí ještě na spoustu proudů a dalších stylů. Vznikla koncem 70. a počátkem 80. let z punkového hnutí New Wave (nová vlna) a byla na začátku tisíciletí středem tzv. Černé scény. Název Gothic má původ v anglickém hudebním směru, který byl hlavně kvůli textům vnímán jako temný

a hrůzný. Pod výrazem *gothic novels* se však skrývají hrůzostrašné romány z 19. století, v nichž hrají ústřední roli hřbitovy, temnota, duchové a další tajemné věci. Stoupenci této kultury si dávají velice záležet na estetické stránce, což se projevuje důslednou a velmi nekonvenční módou.

Aktivní účastníci stylu Gothic jsou často nadšenými obdivovateli středověku, přičemž si toto historické období často dosti idealizují. Někdy pořádají různé rytířské turnaje na koních, středověké klání, historický šerm, divadlo a souboje. Gothici také hodně přemýšlí o smrti a řeší posmrtný život, zajímají se i o mytologii, mají rádi mystiku a chtějí být individuální. Mnozí gothici jsou velice chytří, rádi píšou i čtou. Na internetu pak komunikují přes tzv. Gothické kódy, které jsou dosti složité a velice podrobné. (foto Cosplay a Gothic viz příloha, obrázek 42. a 43.)

6.3.1 Příklad fantasy interiéru

V této kapitole si ukážeme, že jsou opravdu tací lidé, kteří stylizují své interiéry do fantasy prostředí. Patří mezi ně právě nejvíce subkultura Gothic či Cosplayaři, kteří mají doma vystavené svoje převleky a do stejného způsobu stylizují i celý interiér. Mezi další fanoušky patří samozřejmě i hráči různých her, kteří nechtějí být ve fantasy světě jen v průběhu hry, ale podobné prostředí si vytvářejí doma a žijí v něm i v reálném životě. V neposlední řadě samozřejmě musíme uvést filmové fanoušky a vášnivé čtenáře fantasy a hororové literatury, kteří mají často vytríbenou představivost a proto je pro ně žít v prostředí, které se podobá jejich literárním prožitkům, velice časté.

Interiéry mohou být zařízeny podle nejnovějších trendů a následně doplněny o fantasy prvky v podobě obrazů, sošek apod. Jejich vzhled ale může být inspirován přímo filmovým či jiným prostředím, které se fanoušek následně snaží vytvořit. Zde se již neřeší trendy, ale stylizaci ovlivňuje příběh. Aby bylo zařízení co nejpodobnější předloze, nechávají si fanoušci často tvořit nábytek a další doplňky na zakázku. Jsou ale i tací, kteří se do úpravy interiéru angažují sami a tvoří jednotlivé designové součásti vlastnoručně.

Někdy je interiér inspirován směsicí různých fantasy zdrojů. Jindy se fanoušek specializuje např. jen na filmy, počítačové hry nebo přímo na nějaké bytosti či životní styl (např. interiér tvořený do stylu Gothic nebo na motivy filmu *Dracula* atp.).

Nyní uvedu příklady místností, kde jsou nemrtví součástí designu. V jednom interiéru můžeme vidět pověsného *Dracula*, *Frankensteina* a potiskované polštáře, v dalším zase zajímavé tapety a jiné doplňky. (foto viz příloha, obrázek 44. – 46.)

7 Realizace kolekce My Undead

Moje kolekce polštářů spadá do kategorie užitého autorského tisku. Tištěné kompozice jsou ale tvořeny se záměrem zhotovit originální autorské obrazy, které všechny dohromady nebo každý zvlášť ovlivňují vzhled navrženého interiéru. Vytvořila jsem autorskou kolekci deseti ručně tištěných polštářů pomocí techniky linoryt. Technika linoryt patří mezi základní grafické techniky a k potisku textilního materiálu se obvykle tolik nevyužívá. Možné to však je, a proto jsem si ji zvolila. Linoryt je technika kresebního charakteru. Lze s ní tedy dosáhnout celkem detailních zobrazení, což mi ostatní techniky tak dobře neumožňovaly. Linoryt může být vícebarevný, já si však zvolila jeho základní černobílou variantu. Zamlouvá se mi totiž kontrast černé a bílé, který vytváří ostré vzorování. Na technice linoryt se mi také líbí to, že matrice z linolea je celkem dost odolná a dá se použít i vícekrát.

Polštáře jsou vytvořeny z bavlněného plátna. Tento materiál jsem zvolila pro jeho pevnost, relativně příznivou cenu, ale hlavně z toho důvodu, že je velmi hustý, rovnoměrný a hladký, což velice dobře působí na výsledný vzhled tisku. Hustota a rovnoměrnost plátna zajistí, že se otisknou i detailní části. Přední potištěná strana polštářů je z černého plátna, na němž je bílý (negativní) linoryt. Černou barvu jsem zvolila pro její ponurý vzhled, který se doplňuje se zvoleným tématem nemrtvých. Další důvod, proč jsem se rozhodla pro tuto barvu, je ten, že polštáře jsou užitým designovým výrobkem a tmavá barva je méně náchylná na znečištění. Na zadní straně polštářů je naopak vždy zvolena kontrastní a celkem veselá barva.



Obrázek 31. Barevná plátna na zadní díly

Realizovala jsem deset polštářů, ale barev na zadní díly jsem vybrala pouze pět. Je to z toho důvodu, aby polštáře tvořily vyvážené dvojice. Zadní díly mají vůči těm předním kontrastní odstíny proto, aby zajistily výrazný vzhled polštářů a projasnily celkový vzhled interiéru. Snažila jsem se také o symbolické propojení barev a postav, aby vše tematicky sedělo a zároveň barvy dobře působily spolu.

Přízrak – fialová – Zdá se mi, že tato barva nejlépe symbolizuje složení přízraku ve formě páry či ektoplasmy. Fialová barva na mě působí mysticky, a když si představím pojem seance a vyvolávání v barvě, tak právě fialová mi vyvstane v mysli.

Banshee – zelená – Banshee je žena z kopců objevující se na území Keltů. Proto jsem zvolila barvu, kterou má tráva, lesy a celkově se nejvíce objevuje v přírodě. I hornatou skotskou a irskou zemi mám spojenou se zelenou barvou.

Bludička – modrá – Bludička se nejvíce objevuje jako modré nebo zelené světýlko. Modrá je také barva vody, která je součástí bažin, ve kterých se tato bytost nejvíce nachází.

Vétala – žlutá – o této bytosti se vypráví v indické mytologii. Indie a další orientální země ve mně vždy evokovaly teplé odstíny jako je žlutá nebo oranžová. Do těchto barev se také odívají vyznavači Hinduistického a Buddhistického náboženství, které se v těchto zemích často objevuje.

Smrtka – červená – Tato barva symbolizující život, je tedy opak pojmu smrt a její následné personifikace do podoby smrtky. Zároveň však odkazuje na naději v reinkarnaci a další život.

Zombie – zelená – Barva symbolizující pole, na kterých zombie musí každodenně pracovat a také barva plísně a hniloby, která se mi vybaví při vzpomínce na zombie objevující se v hollywoodských filmech.

Fext – modrá – Fext jinak řečeno zmrzlík. Modrá symbolizující mráz, chlad, tvrdost a nesmrtnost tohoto tvora.

Upír – červená – Tato barva samozřejmě symbolizuje krev, kterou se upír živí. Krev, která je pro něho nositelkou energie a věčného života.

Ghúl – žlutá – Ghúl je pouštní démon. Žlutá jako barva slunce a horkost pouště. Tato barva také často symbolizuje strach. V tomto případě se jedná o strach z úmrtí na poušti.

Lich – fialová – Fialové je často přisuzována magická síla, kterou jsou vlastně lichové živeni a ve velké míře jí ovládají. I ve mně tato barva evokuje mysticitu a nadpřirozeno.

K výplni polštářů jsem využila duté kuličkové vlákno. Je to kvalitní prodyšný materiál, který působí rovnoměrně a na povrchu výrobku nevytváří žádné hrbolky, které by následně rušily vzhled tištěných kompozic. Tento výplňový materiál je také velice měkký a odolný. Polštáře bylo zapotřebí vycpat s citem, aby se tisky kvůli nadbytečné výplni příliš neohýbaly a stále tak co nejvíce působily jako autorské tištěné obrazy. Jednoduchý čtvercový tvar polštářů je zvolen proto, aby podporoval vzhled obdélníkových kompozic. Kolem potisku vzniká černý textilní rám, který je po stranách širší než na vrchní a spodní

straně, což mi připadá vzhledově zajímavé. Tento rám tvoří jakousi pomyslnou paspartu tištěných kompozit a ještě tak utvrzuje jejich zpodobnění do formy obrazu.

Na výsledných kompozicích se tedy objevuje deset vybraných nemrtvých bytostí. Tyto tvory jsem se snažila zpodobnit méně děsivě, než jak jsou dnes často k vidění, avšak stále zachovat jejich hlavní rysy a charakter. Je to z toho důvodu, že vytvořené bytosti budou přeci jen součástí interiéru obývacího pokoje, který má svého majitele těšit a ne děsit.

Vzhled mých bytostí se tedy nutně neinspireje jejich nejmodernějším zobrazením. Snažila jsem si vytvořit na ně vlastní pohled, který se skládá z vyhledaných a zpracovaných dat pocházejících nejčastěji z literatury nebo filmu.

7.1 Tvorba návrhů

Začátek tvorby byl pro mě nejsložitější. Dlouhou dobu jsem přemýšlela, jak bytosti ztvárnit. Jestli chci tisky pojmout abstraktně nebo budu tvořit portréty bytostí či jejich celé postavy, budou-li děsivé nebo umírněnější, napadala mě ohromná spousta variant. V první fázi tvorby jsem si myslela, že budu tvořit výsledné tisky technikou monotyp. A v této technice jsem rovnou začala tvořit první návrhy. Na plexisklovou desku přibližně ve formátu A3 jsem různě vrstvila temperové barvy, jimiž jsem se snažila vytvořit stylizovaný portrét bytostí. Tuto desku jsem poté otiskovala na černou čtvrtku. S výslednými tisky jsem ale nebyla spokojena. Na tisku vůbec nebylo poznat, o jakou bytost se jedná a abstrakce nebyla můj styl. Hledala jsem tedy další cesty jak dosáhnout detailnějšího zobrazení bytostí.



Obrázek 32. První monotypový návrh ve formátu A3 - Upír



Obrázek 33. Druhý monotypový návrh ve formátu A3 - Zombie

Začala jsem tedy navrhovat celé postavy bytostí pomocí temperových barev na malé formáty černých čtvrtek, více realisticky a podrobněji. Tyto návrhy jsem poté zkušebně tiskla na formát A4 technikou monotyp. V tu chvíli bylo zřejmé, že pokud chci postavy zpodobňovat detailněji, je dost nevýhodné, když je z jedné matrice nemohu otisknout vícekrát. K tvorbě výsledných tisků bylo tedy zapotřebí nalézt jinou techniku než je monotyp. Uvažovala jsem i nad šablonovým tiskem, ale kvůli složitosti motivu bych musela na šabloně tvořit velké množství spojek, které se následně musí retušovat. Tato technika byla tedy také nevyhovující. Nakonec jsem zvolila techniku linoryt, protože nejvíce vyhovovala mé představě. Umožňovala mi detailní zobrazení postav a dalo se s ní vytisknout více stejných tisků, což bylo výhodné hlavně kvůli materiálovým zkouškám, kde jsem měla možnost vidět stále stejné motivy, které jsem mohla následně opravovat.



Obrázek 34. Foto výběru návrhů tvořených temperovými barvami



Obrázek 35. Foto výběru zkušebních tisků návrhů v technice monotyp

Když už jsem měla zvolenou techniku tisku a představu o tom, jak bych chtěla bytosti zobrazovat, začala jsem tvořit návrhy pomocí kresby, která koresponduje s charakterem techniky linoryt. Rozhodla jsem se, že budu vytvářet negativní černobílé tisky, proto jsem již navrhovala postavy v černobílém provedení pomocí přírodního uhlu na bílou čtvrtku. Se změnou techniky jsem si mohla dovolit ještě podrobnější zobrazení než na prvních návrzích. Bytosti jsem tedy ještě trochu přiblížila a zobrazila je více realisticky. Řekla bych, že mě to dovedlo až k popisnému či ilustračnímu zobrazení vybraných tvorů. V této pozici jsem se také cítila výtvarně jistěji, možná proto, že můj styl byl vždy spíše realistický.

Celé kompozice jsem již navrhovala ve velikosti 1:1 k výsledným tiskům, tedy 40 x 30 cm. Potiskovaným materiálem bylo černé plátno. Návrhy jsem ale dělala na bílou čtvrtku z toho důvodu, že jsem chtěla tisknout negativní linoryt. To znamená, že tiskne bílá barva na tmavý podklad a co se odryje, bude ve výsledku černé. Pomocí černého uhlu jsem si tak na čtvrtku jednoduchými liniemi navrhla přesně to, co budu odrývat. Orientace při rytí pak byla snazší a přesně jsem věděla, kterým směrem má daná linie jít. Foto výsledných návrhů kreslených uhlem uvidíme v další kapitole s jejich rozborem.

7.2 Návrhy uhlím versus provedení v linorytu

Zde si ukážeme vytvořené návrhy pomocí kresby přírodním uhlím a vedle nich následné zkušební tisky na čtvrtce provedené v technice linoryt, to vše již 1:1 k výsledným tiskům na látku. Umisťuji je vedle sebe proto, aby bylo možné porovnat, jak se návrh přetransformoval do grafické podoby, která automaticky nutí k mírné stylizaci, avšak snažila jsem se návrhy dělat takové, aby byly již rovnou co nejlépe převeditelné do techniky linoryt bez ztráty nějakých detailů.

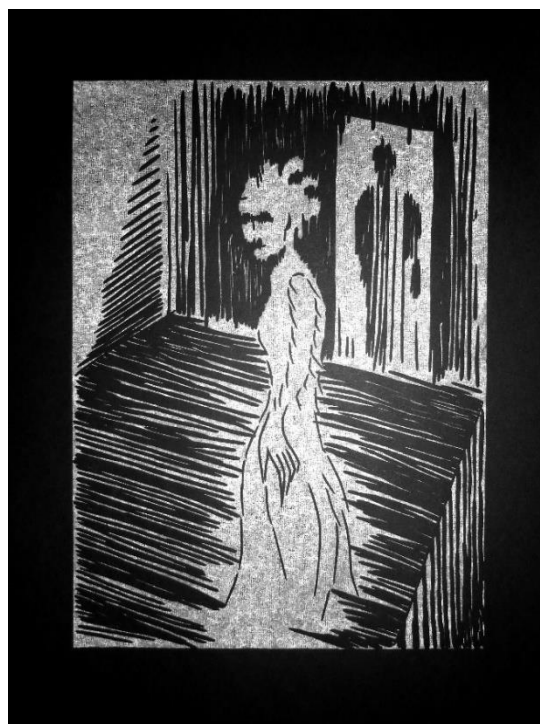
Převedením návrhu do linorytu vznikly zrcadlové otisky, což bylo mým záměrem. Toto otočení symbolizuje jakési zrcadlení dvojníka této bytosti. Uvědomila jsem si, že tisk je vlastně přenašeč reality v tomto případě návrhu. Tento způsob tedy vlastně zrcadlí skutečnost v novou realitu a dává výslednému dílu další nadpřirozený rozměr.

Již při navrhování jsem počítala s tím, že tisk bude zrcadlový. Dočteme se to samozřejmě v každé knize o grafice. Návrhy jsem tedy vytvořila tak, abych je už v průběhu realizace nemusela otáčet. Při rytí jsem vždy měla každý návrh před sebou a štoček jsem vyrývala přesně podle něho. Dle mého názoru dalo zrcadlové otočení výsledným kompozicím nový rozměr, který jim ve výsledku dosti prospěl a tisky působí lépe. U nadcházejících kompozic je vždy vysvětlen inspirační zdroj, následně to jak jsem bytosti zpracovala já a poté je přesně popsáno, co je zobrazeno na každé kompozici.

7.2.1 Přízrak



Obrázek 36. Návrh uhlem



Obrázek 37. Provedení v linorytu

Ve spoustě duchařských filmů se setkáváme s tím, že majitelé domu či pozůstalí, slychají na schodech zvuky kroků. Podobné zkušenosti mají i v rodině mého přítele, v jejichž domě občas dochází k nějakým podivnostem často se projevujícím v podobě neobvyklých zvuků jako například vrzavý zvuk opírání se o holi atp. Nebožtík, který byl členem jejich rodiny, opravdu o holi chodil a se stejnými zvuky se tedy rodina setkávala ještě za jeho života. Tato skutečnost je celkem děsivá a napovídá o reálné existenci přízraků. Právě tyto zvuky spolu s přečtenou literaturou mě inspirovaly k vytvoření návrhu Přízrak.

Ústředním motivem kompozice se staly schody a jakési astrální tělo. To se ještě loučí se životem na zemi a ohlíží se za pozůstalými. Ženské tělo je celkem reálné, avšak je již zřetelné, že není pevného skupenství. Tento přízrak směřuje k osobě, která na něho čeká v dalším posmrtném světě. Mou vizí bylo, že je to manžel příchozí zesnulé. Jeho tělo již plně zapadá do tamního světa. Je ještě méně reálné a svým provedením téměř zapadá do pozadí. Nedávno zemřelá žena tedy putuje do dalšího světa po schodech, na jejichž vrcholu na ní ve dveřích čeká její spřízněná duše, se kterou se má znovu setkat.

Toto byla jedna z mých prvních kompozic. Je provedena jednoduchými rovnými tahy, které svou intenzitou a zvolenými směry tvoří prostorový rozměr místa.

7.2.2 Banshee



Obrázek 38. Návrh uhlem



Obrázek 39. Provedení v linorytu

Banshee, neboli ženu z kopců, je možno zobrazit různě. Její dnešní podoby bývají celkem děsivé, ale já zvolila jemnější variantu. Na tomto zpodobnění můžeme vidět ženu, která na nás svým pohledem a napřaženou rukou apeluje, že se blíží něco velice důležitého a to úmrtí nějakého člena rodiny. Má pohublé tělo a její odlišnost je zdůrazněna nepřírozeně protáhlými ústy se zapadlými tvářemi. Její dlouhé vlasy spolu s hábitem, ve kterém je oděna, vlají pod úderu větru. Snažila jsem se naznačit její rychlý pohyb, kdy se vznáší a prolétá nad krajinou.

Na linorytovém provedení jsem se rozhodla vytvořit přírodu kolem Banshee stylizovanou do krátkých tvarů, které se sbíhají do určitých ornamentálních obrazců. Tento styl ve své malbě využíval i Vincent van Gogh, který mě inspiroval. Toto dekorativní provedení překvapivě vytváří více reálný prostor, než konkrétní popisné linie jednotlivých tvarů jako je tomu na návrhu.

Na kompozici je zobrazena Banshee jako žena, která prolétá nad cestou vedoucí od domu budoucího nebožtíka a spěchá naproti příbuzným, aby jim pověděla tuto zprávu. Poselství roznáší za jasné noci, kdy kolem vidíme stromy osvětlené září hvězd a svitem velkého měsíce.

7.2.3 Bludička



Obrázek 40. Návrh uhlem



Obrázek 41. Provedení v linorytu

U této bytosti jsem čerpala inspirace opět nejvíce v literatuře, protože její ztvárnění v pohádkách se mi zdálo příliš dětinské a můj záměr byl vážnější. Moje bludička je zobrazena jako krásná dospělá žena s dlouhými vlajícími vlasy. Chtěla jsem, aby působila nevyzpytatelně, protože takové bludičky podle literatury opravdu jsou. Má bílé oči bez panenek, které mají symbolizovat světlo v jejích očích. Někde se totiž dočteme, že tyto tvorové se zjevují jako světélka. Moje bludička se může skrýt a v tom případě jsou vidět jen její světelné oči. Pokud se chce kolemjdoucímu ukázat, může ale svoje tělo zhmotnit.

Přírodu kolem ní tvoří travnatá půda porostlá stromy, která se postupně mění na bažinatý les. Tato kompozice byla už dosti složitá na vytvoření prostorovosti. Musela jsem si velice dobře hlídat co opravdu odrýt a co už ne. Prostor jsem tvořila pomocí světlejších stromů, které postupně tmavnou a zmenšují se jako stromy úplně v pozadí. Světlo dává stromům větší výraznost a tak působí, že jsou blíže. Toho jsem docílila tím, že jsem je jen málo proryla a postupně odrývala více a více. Nejvzdálenější porost je opět odryt technikou krátkých tahů. Stromy se postupně vytrácejí a proměňují v černou tmu.

7.2.4 Vétala



Obrázek 42. Návrh uhlím



Obrázek 43. Provedení v linorytu

Vétala je démon, který vstupuje do mrtvého těla, může mít tedy podobu mrtvolky. Pokud bychom ale chtěli zobrazit vétalu jako samostatnou bytost, měla by podle mého názoru vypadat podobně jako přízrak, mít tedy nějaké astrální tělo či být jakýmsi energetickým mlhavým oparem. Jeho vzezření by se také mohlo odrážet ve faktu, že jde o démona a ten má již spoustu zpodobnění. Například v lidové slovesnosti se d'áblu říkalo čert, čerchmant, černas, rohatej, pekelník, černý myslivec, červivec, čermák, čmert, jalbl a dalších mnoho podobných názvů. Já se ve své kompozici inspirovala tak trochu vším.

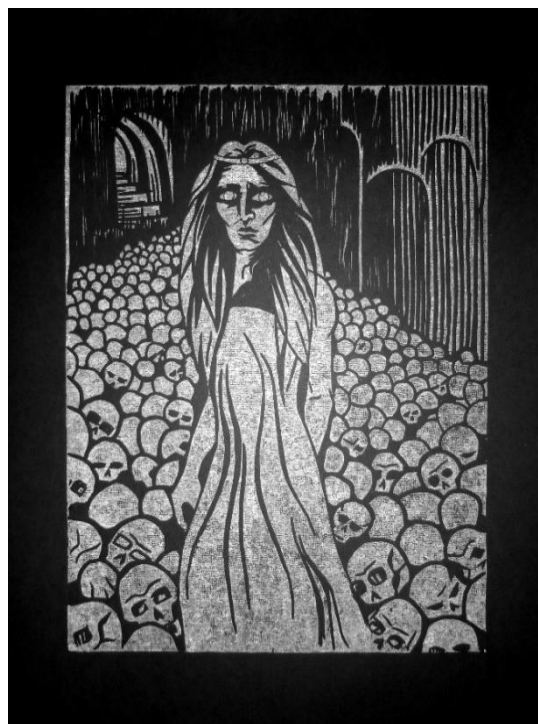
Můj vétala má podobu čerta, který má ale rovnou tři páry rohů a panenky bez zornic. Tím je naznačena jeho prozíravost a schopnost ovlivnit a zkoumat naší mysl. Jeho tělo vychází z mrtvolky muže, kterou načas obývalo. Od pasu nahoru je vétala zhmotněn, ale ve spodní části vidíme ornamentální zobrazení jeho těla ve skupenství páry. Vétala v mém podání působí jako jakýsi démonický djinn.

Tělo mrtvolky je vlastně ve skutečnosti více fyzické než tělo vétaly, ale ten se na rozdíl od něho nyní nachází na našem světě. Detailnější zobrazení vétaly mi také přišlo více důležité. Mrtvola muže je tedy pomocí vodorovných linií zpodobněna do jakéhosi démonova stínu, avšak stále je rozpoznatelný její tvar. Na pozadí kompozice se opět nacházejí stromy, které se mění v černou tmu. Celkový motiv působí podobně jako ilustrace Josefa Lady, které byly také stylizovány až do dekorativní polohy.

7.2.5 Smrtka



Obrázek 44. Návrh uhlem



Obrázek 45. Provedení v linorytu

Smrt v sobě podle mého nese i nějakou naději a tou je znovuzrození. Reinkarnace je vlastně učení o tom, že životní cyklus bytostí se mnohokrát opakuje. Víra v reinkarnaci se vyskytuje v mnoha náboženstvích a to převážně v těch polyteistických jako například hinduismus. Smrt chápu jako bytost, která nemůže za to, jaká úloha jí byla přisouzena, a tudíž není tvorem zlým. Její vzhled je inspirovaný starším zobrazováním smrtky jako ženy žijící v katakombách. Opět je pohublá a má oči bez zornic. To naznačuje hloubku její osoby a činů, které musí vykonávat. Také to zdůrazňuje fakt, že smrtka pochází z jiného světa a na ten náš chodí jen pro své vyvolené. Na vlasech má čelenku s kruhem, která symbolizuje nekonečnost, tedy smrt a znovuzrození nebo koloběh života atp.

Prostor za smrtkou tvoří hromady lebek. Její práce tedy není příjemná, avšak je velmi důležitá. Smrt tu byla před námi a bude tu i po nás. Stejně jako nekončící pořadí osob jí odvedených. Hlavním inspiračním zdrojem k vytvoření lebek mi byla Kostnice v Kutné Hoře, kterou jsem letos měla možnost navštívit. Pořádila jsem tam fotky lebek naskládaných do různých obrazců ve tvaru například poháru, erbu nebo mohyl. Dále je na kompozici zobrazen vchod do dalšího prostoru katakomb a vedle něho jsou naznačeny další vchody, které se vytrácejí do ztracena. Ty symbolizují to, že takových prostor má smrt ve svém světě nekonečně mnoho a její úděl nikdy nekončí.

7.2.6 Zombie



Obrázek 46. Návrh uhlím



Obrázek 47. Provedení v linorytu

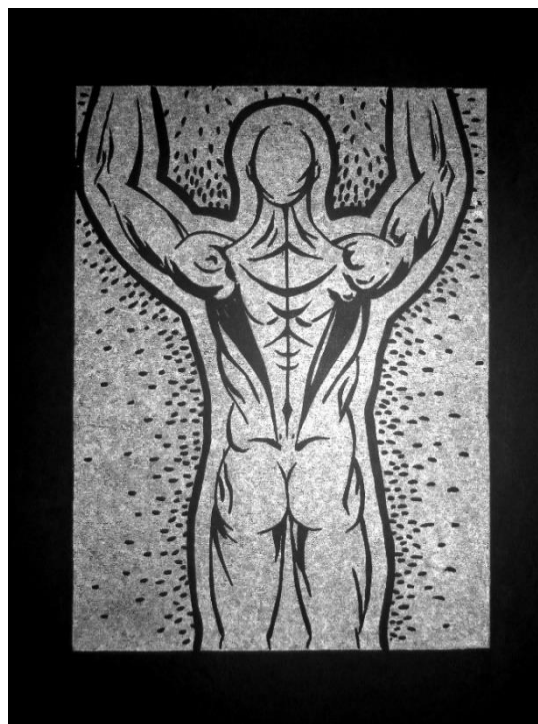
Typické novodobé zobrazení zombie se objevuje v seriálu *Živí mrtví*. Tento seriál jsem sledovala a tak jsem jím možná lehce ovlivněna, co se týče vzhledu zombie. Vůči těmto tvorům se mi ale více zamlouvá postoj ve filmu *Mrtví a neklidní* od Jonathana Levina, kdy jsou tyto bytosti, celkem normální lidé, kteří se však nakazili jakýmsi virem a tak jejich srdce přestalo bít a stali se z nich zombie. Pak už se živili lidskými mozky, z nichž získávali i vzpomínky jejich vlastníků. Tito zombie však byli schopni znovu se uzdravit. Jejich srdce začalo znovu bít, pokud v nich byl dlouhodobě probuzen nějaký cit. Tento film není vědecký, je to spíše komedie, ale líbí se mi v ní právě myšlenka a naděje v jejich vyléčení.

I přesto je moje postava trochu realističtější. Inspirovala jsem se v haitském způsobu zombifikace. A tak je můj nemrtvý pouze ovládnutým člověkem, který přišel o svou svéprávnost. Jeho tělo se nerozkládá, avšak nachází se v jakési křeči. Ruce se mu kroučí, jakoby se vzpíral svému údělu, jako kdyby někde daleko v jeho vědomí ještě zbyla špetka zdravého myšlení. Na těle má šrámy od práce a jeho výraz má vyjadřovat nešťastnost a zároveň rozhořčení z toho, jaký úděl mu byl přikázán. Zombie je oděn v relativně moderním oblečení, protože zombifikace se možná provádí i v dnešní době. Prostor za postavou tvoří vysoká tráva a v pozadí se nacházejí koruny stromů. Například oproti zobrazení přízraku jsou linie jemné a zaoblené.

7.2.7 Fext



Obrázek 48. Návrh uhlem



Obrázek 49. Provedení v linorytu

Ve filmu *Nikola Šuhaj loupežník* režiséra Eugena Sokolovského byl fextem právě nezranitelný loupežník Nikola, který bohatým bral a chudým dával podobně jako Jánošík. Loupežník byl vlastně zbojník, který spolu s přítelem zběhl. Čarodějnice, u které se ukryli, z nich následně pomocí lektvaru udělala nesmrtelné. Rány ze zbraně na ně nepůsobily, avšak Nikola byl nakonec zabit sekyrou. Příběhy o jeho hrdinských činech se v podobě pohádek dále vyprávěly při dlouhých zimních večerech. Jeho vzhled se nijak nelišil od obyčejného člověka, měl však údajně krásné tělo.

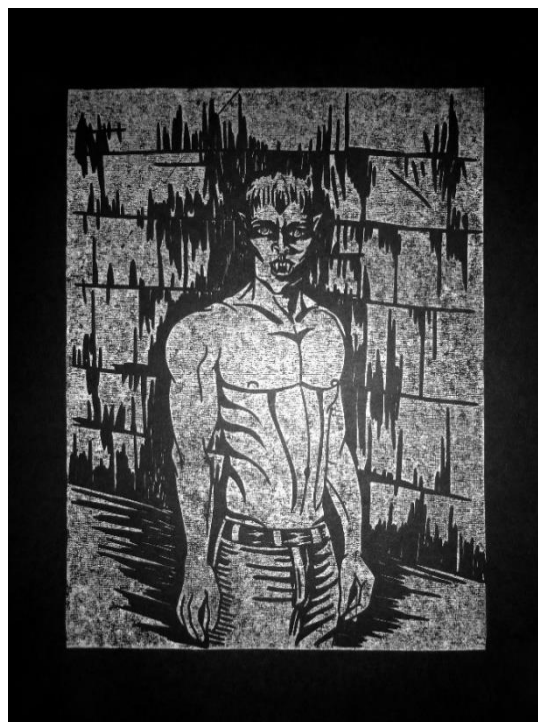
Moje hlavní inspirace tedy spočívala v tom, že fext je krásný, silný a nezranitelný člověk. Proto jsem ho vytvořila jako svalnatého muže, který svým postojem ukazuje svoji nepřemožitelnost. Jeho odlišnost je naznačena stylizací svalů až do skoro ornamentálních prvků připomínajících tetování. Místo páteře má jakousi ocelovou vzpruhu ve tvaru šípů s bodci. Celou jeho postavu obepíná jakýsi ochranný obal, od něhož se odrážejí vystřelené kulky.

Svědectví o fextu se vlastně nejvíce objevují ve slovanských zemích, ale jeho vlastnosti jsou velmi podobné moderním americkým superhrdinům.

7.2.8 Upír



Obrázek 50. Návrh uhlem



Obrázek 51. Provedení v linorytu

Dnes už se lidé těchto stvůr nebojí, v moderní době jsou již upíři bráni jako velice charizmatičtí a zkušení, skoro lidé. Většinou jsou velice přitažliví a člověk by je chtěl snad i znát a mít ve svém životě. Upír je dnes pro mladé často ztělesněním smyslnosti a vášně, jakéhosi tajemna a esoteriky. Obyčejný člověk má v životě mnoho nejistot, „život“ s upírem je na pomezí života a smrti, avšak dokáže vám zaručit lásku a oporu na celý život. Právě tento fakt spoustu lidí přitahuje, a proto jsou upíři dnes tak žádanými tvory. Jsou to nemrtví, kteří fascinovali mnoho kultur na celém světě v různých dobách.

Ve filmu *Přežijí jen milenci* a v seriálu *Upíří deníky* se objevují moderní upíři, kteří vypadají skoro jako obyčejní lidé, jsou velice pohlední a ztělesňují právě onu smyslnost a nevyzpytatelnost. Oproti tomu například ve filmech *Van Helsing* nebo *Interview s Upírem* jsou upíři inspirováni ještě starým názorem, že se jedná o krvelačné bezcitné bestie, dokáží se proměnit opravdu v nelidské bytosti, které už s člověkem nemají nic společného.

Můj upír je opět tak trochu směsicí všeho. Je ztvárněn jako krásný muž, avšak má upířské znaky v podobě špičatých uší, zubů a výrazných lících kostí. Jeho svalnaté tělo je strnulé a opět stylizované do ornamentálních linií. Prostředí, ve kterém se nachází, je inspirováno kamenným hradem, resp. jeho zdmi. Můj upír žije v moderní době, ale jelikož je velmi starý, jeho příbytek stále vypadá jako za starých časů, kdy se zrodil.

7.2.9 Ghúl



Obrázek 52. Návrh uhlem



Obrázek 53. Provedení v linorytu

Ghúl je příšera z pouště. Má charakter celkem nesmlouvavého vraha nebo mrchožrouta, který již opravdu není lidskou bytostí a jeho podoba se už od člověka také velmi liší. Má nulové city a jen řeší, jak by ukojil svůj hlad. V některých počítačových hrách je ghúl mohutný a svalnatý tvor, jež má velkou sílu a dokáže využívat různé zbraně. Já zvolila jeho opačnou variantu, coby vychrtlé stvůry bažící po lidském mase.

Můj ghúl je již starý a jeho tělo se nachází v plném rozkladu. Dlouhé neupravené vlasy mu začínají odpadat od lebky. Přišel také o uši a oční víčka. Jeho bulvy drží jen na zbylém svalstvu v očním důlku. Kosti mu vylézají napovrch a jsou opět stylizovány. Má velké šlachovité ruce s drápy, jimiž lapí svou kořist. Nachází se v křečovitém postoji a má šílený výraz. Na sobě má roušku zhotovenou z uschlé trávy.

Tento ghúl se nachází blízko oázy na jakémsi pouštním pohřebišti, kde je přímo u zdroje a čeká na nové mrtvoly, jež by mohl vykopat a sníst. Písečné hrbolky a jeho stín plynule přecházejí v hřbitovní kříže a vytvářejí tak prostorovost kompozice.

7.2.10 Lich



Obrázek 54. Návrh uhlem



Obrázek 55. Provedení v linorytu

Lich je velice inteligentní a mocná bytost. Je to samozvaný král nemrtvých. Nejčastěji je zobrazován jako mrtvola v různém stádiu rozkladu a někdy má na sobě dokonce korunu, která značí jeho vysoké postavení. Často také čaruje pomocí magické hole a místo očí má rudé světlo.

Pro mne byla však největší inspirací k tvorbě této bytosti série filmů *Harry Potter*, kterou znám snad nazpaměť. Lichem je zde Lord Voldemort, což je velice mocný a nebezpečný čaroděj, který čaruje pomocí hůlky a je téměř nesmrtelný.

Můj Lich je velice mladý a tedy ještě neprochází tělesným rozkladem. Magie mu však znetvořila obličej a tak si ho částečně zakrývá škraboškou. Má extravagantní účes, který koresponduje s jeho celkovou image. Lich je oděn do čarodějnického hábitu, který volně splývá podél jeho těla. Z jeho rukávů vylézají ruce s dlouhými nehty, které se u mágů často objevují.

Autoritativní pohled Licha naznačuje, že máme co do činění s bytostí nebezpečnou a není radno si s ní zahrávat. Kolem krku má amulet, ve kterém je uschována jeho duše. Díky tomuto amuletu je nesmrtelný a proto ho stále střeží. Pozadí kolem Licha tentokrát není prostorové, ale tvoří ho volné pokračování jeho oděvu.

7.3 Tvorba tištěných kompozic

V této kapitole si podrobně popíšeme všechny fáze realizace konečných tištěných kompozic. Od tvorby matrice, přes zkušební tisky k samotnému tisknutí výsledných autorských obrazů na textilní materiál, retušování, schnutí, čištění pracovních nástrojů až k údržbě tisků.

Potřeby: černá čtvrtka pro zkušební tisky, bavlněné černé plátno pro konečný výrobek, kvalitní linoleum, ocelová rydla s potřebnými profily, bílá tiskařská barva, špachtle, gumový váleček, sklo nebo plexisklo, noviny, štětečky, kus čistého plátna o velikosti cca 50 x 50 cm, obyčejné papíry do tiskárny, pevná lžice, tužka, pravítka, řezák, olej nebo terpentýn, houbička, jar, papírové utěrky, savé hadříky, rozkládací sušák a lepicí váleček.

7.3.1 Tvorba linorytových štoček

Při shánění linolea jsem zjistila, že nejlepší je pokusit se sehnat nějaké staré, protože ta, co se dnes prodávají v obchodech, jsou na linoryt většinou nevhodná. Často totiž mají bublinkovou výplň, která dělá při rytí problémy. Také bývají tato nová lina příliš slabá. V uměleckých potřebách se dá koupit i lino přímo na linoryt, ale je samozřejmě omezeno rozměrem a také bývá dosti drahé. Já jsem se tedy poptala v rodině a nakonec se našel velký kus starého silného a kvalitního linolea vhodného pro mou práci v garáži mého otce.

Nejprve jsem si uřízla deset větších kusů tohoto linolea, poté jsem každý z nich odmastila a dostatečně očistila pomocí jaru, houbičky a horké vody. Po vysušení jsem co nejpřesněji podle návrhu překreslila měkkou tužkou motiv na vrchní stranu připraveného linolea. U zkušebních tisků jsem ho překreslovala od ruky. K překreslování konečných návrhů jsem si u složitějších částí pomohla kopírovacím papírem. Podle přenesených návrhů 1:1 jsem ořízla linoleum na požadovanou velikost přesně na formát 40 x 30 cm, který měl mít výsledný tisk. Připravené matrice jsem si před každým rytím dala nahřát na radiátor, aby linoleum změklo. Na takto nachystaný štoček jsem následně, pomocí různých rydel, co nejpřesněji podle návrhu, vyrývala jednotlivé motivy.

Při rytí dáváme velký pozor na ruku, již si přidržujeme matrici, zranění jsou dosti bolestivá, takže rydlo vedeme vždy směrem od ruky ani ne příliš kolmo k desce a zase ne v příliš ostrém úhlu k matrici, protože pak rydlo nekontrolovatelně vystřeluje. Při rytí je také dobré mít stále na očích návrh, abychom věděli, kterou plochu máme vyrýt a kterou nechat.

Začala jsem nejdříve nejužším rydlem ve tvaru V a projela jím všechny hlavní kontury. Následně jsem používala čím dál silnější rydla a ta úplně nejširší na kompletní odrytí plochy. Je potřeba si dávat pozor, abychom linoleum příliš často neproryli naskrz a to se následně nerozpadlo na jednotlivé části.

Tímto postupem jsem nakonec odryla vše, co nemá tisknout. Když je štoček kompletně vyryt a co nejvíce se podobá návrhu, je hotov. Pokud je vytvořená forma nějakým způsobem znečištěna, můžeme jí ještě očistit pomocí hadříku a např. terpentýnu. Stejným procesem vytvoříme všechny štočky.



Obrázek 56. Vyryté štočky, rydla a použitá tiskařská barva

7.3.2 Zkušební tisky menšího formátu na textilní podklad

Ještě před tím, než jsem začala vyrývat navržené postavy v reálné velikosti, jsem si způsobem, jaký je popsán v předešlé kapitole, vytvořila zkušební kompozice pro materiálové zkoušky. Na těchto menších zkušebních štočcích jsem si natrénovala techniku rytí a následně i tisku.

Po vyrytí zkušebního štočku jsem si připravila potřebný kus černého plátna, na které jsem chtěla tisknout. Ten jsem předem vyžehlila, aby se plátno vysráželo a vyrovnalo. Poté jsem jej ještě očistila pomocí lepícího válečku. Následně jsem si pomocí špachtle rovnoměrně nanasla trochu tiskařské barvy na očištěnou plexisklovou desku. Poté jsem jí válečkem rozválela do naprosto hladké formy tak, abych na desce i válečku měla co nejsouměrnější množství barvy, té však nesmí být příliš mnoho, aby při tisku nezatékala do odrytých linií a nevytvářela tak kazy ve vzoru. Pokud ale naválíme barvy málo, mohou nám vzniknout nedotisky, které jsou také chybou.



Obrázek 57. Navalování barvy na váleček a následně na štoček

Potom jsem si dala lino s vyřezaným vzorem na noviny, abych neušpinila stůl, a pomocí válečku jsem na něj co nejpřesněji naválela barvu, a to z několika směrů tak, aby barva byla opravdu rovnoměrně rozprostřená po celém vzoru. Pokud se nám zdá, že matrice ještě není dostatečně naválena, můžeme proces několikrát opakovat.

V poslední fázi tisku jsem si položila připravené plátno na pevnou a rovnou plochu, lícem nahoru. Opatrně jsem uchopila vyřezané lino tak, aby na něm nebyly otisknuté mé otisky prsů a položila jsem je na přesně určené místo textilie. Na zadní stranu linolea jsem pak položila ještě kus čistého plátna a na něj jemný papír do tiskárny.

K potřebnému tlaku pro tisk jsem nevyužila tiskařského lisu nýbrž, takzvanou **techniku lžičkového tisku**. Profesionální grafik by sice lžičkový tisk asi neuznal jako plnohodnotnou náhradu lisu, ale mě se tento způsob velice zamlouvá a pro ty, co tisknou v domácích podmínkách jako já, je ideální. Matrici a textilní podklad jsem tedy měla připraven k tisku. Vzala jsem lžici a přejížděla jí v různých směrech po linu a vtlačovala tak tiskařskou barvu do látky. Je potřeba na lžici opravdu dosti tlačít a nevynechat žádné místo, aby byla barva co nejrovnoměrněji natištěná. Vrchní papír se na vyrytou matrici pokládá proto, že po něm lžice dobře klouže a navíc se na místě, které je pod tlakem, papír začne lesknout. Vidíme tak stopy našeho přitlaku a můžeme lépe kontrolovat, kde jsme již provedli tisk. Lžici držíme jako tužku a pomocí ukazováčku tlačíme přímo na její dno. Je na každém, jakou techniku držení si zvolí. Vždy je však důležité hlídat si, aby se podklad, na který tiskneme, neposunul. Tisk se tím může zdvojit a tedy znehodnotit. Kontrolu tisku provádíme jemným nadzvednutím jednoho z rohů matrice. Pokud je vše správně otištěno můžeme tisk opatrně sejmut z štočku a je hotový.

Těmito zkušebními tisky jsem tedy vytvořila otisky v menším formátu na již plátňový podklad. Nyní jsem si mohla vyzkoušet odolnost zvolených barev, a proto jsem

materiálové zkoušky vyprala v pračce na 30° C. Použila jsem obyčejný prací gel, avšak aviváž jsem raději vynechala. Samostatné tisky snesou tedy praní i ždímání, ale kompletně ušité a vypané polštáře jsou potřeba prát raději v ruce šetrným přírodním pracím práškem.



Obrázek 58. Foto zkušebních tisků v menším formátu na plátňový podklad

Tiskařská barva sice není přímo určená k potisku na textil, nýbrž zkouškou otěru a praním prošla výborně. Dělal jsem samozřejmě i zkoušky s barvami na textil, ty jsou však příliš tekuté. Barva následně zatéká do vyrytých částí a pod tlakem se roztéká do stran. Čím víc do ní přidáváme zahušťky, tím méně je barva výrazná až tisk nakonec vůbec není vidět. Dále jsem zkoušela barvu syntetickou, ředitelnou benzínem či speciálním ředidlem. Ta však byla také málo výrazná a navíc dost zapáchala. Na tvorbu polštářů umístěných v obývacím pokoji se tedy nehodila. Naposledy jsem zkusila ještě Balakryl ředitelný vodou, ale ten byl vůbec nejhorší. Tiskařská barva tedy měla nejlepší výsledky ze všech, a proto jsem ji zvolila. Je celkem výrazná, má dobrou konzistenci, nezapáchá a je odolná i vůči praní. Materiálové zkoušky jsou tedy velice důležité pro kvalitní výsledek.

7.3.3 Zkušební tisky vybraných kompozic 1:1 na čtvrtku

Vytvořila jsem si tedy raději i materiálové zkoušky na vyryté kompozice, které již měly sloužit jako hlavní tisky na výslednou kolekci autorských polštářů. Tyto zkušební tisky ale už sloužily k jinému záměru. Odolnost barvy a tisk pomocí lžice na textilní materiál jsem již měla vyzkoušené. Nyní jsem potřebovala zjistit, zda jsou jednotlivé postavy vyryty správně a jestli není kompozice potřeba opravit. Jejich foto bylo k vidění v kapitole 7.2. Tisky jsem prováděla stejným způsobem jako u předešlých materiálových zkoušek, jen jsem vyměnila podkladový materiál za levnější. K této kontrole mi stačila černá čtvrtka o něco málo větší, než byl tisk. U některých kompozic jsem přišla na nedostatky, které jsem tak měla možnost ještě včas napravit.

7.3.4 Tisk konečných kompozic na textilní materiál

Nyní se již dostáváme k tisku výsledných kompozic na materiál, který byl použit k šití kolekce autorských polštářů. Tisk jsem prováděla stejně jako v předešlých kapitolách, avšak na formáty vhodné k šití. Velikost potiskovaného materiálu byla 56 x 60 cm. Hotové polštáře mají rozměr 50 x 50 cm. Tisky jsem ale prováděla raději na větší formát, který mi při rýsování stříhů s rezervou umožnil tisky vycentrovat a přebývající materiál odstříhnout.

Nejprve jsem všech deset matric otiskla na plátno, které bylo použito i na zkušební tisky menších formátů. Tento materiál byl také vyhovující, ale při pořizování barevných pláten na zadní díly jsem zjistila, že jejich hustota je větší. Proto jsem se rozhodla koupit další černé plátno o stejné hustotě a tisky provést znovu. Chtěla jsem, aby zadní a přední díl měl materiál o stejné hustotě a kvalitě. Na tomto hustším materiálu tisky působily výrazněji, a proto jsem ho také využila k ušití celé kolekce.

Při tisku se lžící asi nikdy nedosáhneme úplně dokonalosti a naprosto stejné intenzity tlaku po celé ploše jako s tiskařským lisem. Ruční tisk však podle mého názoru tak úplně není o přesnosti a bezchybnosti. Právě na vzniklých odchylkách poznáme, že se jedná o ruční práci. Výsledkem by tedy mělo být zajímavé autorské ručně tištěné dílo. (foto výsledných tisků viz fotografie autorské kolekce My Undead, příloha, obr. 5. – 26.)

7.3.5 Dokončující práce

Retušování

U některých tisků vznikly v místě slabého nátlaku lžice malé nedotisky. Naštěstí se tak stalo jen ve dvou případech a kaz byl velký cca 3 mm. V tomto případě jsem tedy použila malý a velmi tvrdý kulatý štětec jemně namočený do barvy a následně jím velice opatrně zatupovala vzniklý nedotisk tak, aby na opraveném místě nebyl vidět žádný rozdíl oproti okolnímu tisku. Ve druhém případě jsem potřebovala dotvořit světlou ostrou hranu obličeje, kterou jsem při rytí nechtěně odryla. Na tuto retuš jsem použila kus odrytého linolea o potřebné tloušťce a tvaru. Tento kousek jsem uchopila do pinzety a namočila do naválené barvy. Následně jsem nabarvený odrytek přitlačila na potřebné místo a otiskla jej.

Schnutí

Hotové kompozice dáme schnout minimálně na 24 hodin. Každý tisk musí mít vlastní prostor, aby se k sobě jednotlivé práce nepřilepily. Také by měly být na místě s co nejmenším množstvím prachu, aby jeho částičky neulpěly na vlhké barvě a nepokazily tak celý výsledek práce. Dobré sušení vyžaduje co nejmenší vlhkost okolního prostoru a vyšší

teplota ho samozřejmě také urychluje. Po řádném proschnutí jsem jednotlivé tisky z rubu vyžehlila, aby se co nejlépe zafixovaly a vyrovnaly. Poté jsem je opatrně složila a připravila k následnému šití.

Čištění matrice a zbarvených pracovních nástrojů

Po dokončení tisku je potřeba vše řádně očistit. Tiskařská barva zasychá celkem pomalu, ale po delší době by přeci jen mohla matrice znehodnotit. Za normálních okolností se tiskařská barva ředí terpentýnem a tím se čistí i zbarvené nástroje. V prodejně výtvarných potřeb jsem však dostala jinou radu, ať k čištění použiji řepkový olej. Tato varianta je mnohem levnější a šetrnější k matrici, pryžovému válečku i k našim rukám.

Na každém štočku jsem tedy pomocí houbičky a oleje barvu rozředila a téměř smyla. K úplnému dočištění jsem použila papírové utěrky, jimiž jsem kompletně vytřela barvu i z vyrytých míst. Matrice však zůstaly masné a proto jsem je ještě pomocí další houbičky a jaru umyla v horké vodě. Poté jsem je dala oschnout. Matrice je potřeba čistit velice šetrně, aby se neznehodnotily. Nakonec jsem očistila i špachtli, váleček, plexisklo a retušovací štětec. Gumový váleček je také potřeba čistit opatrně, aby se pryž nepoškrábala. Při dalším tisku by zničený váleček mohl špatně navalovat barvu na štoček, čímž pak vznikají kazy na tisku.

7.4 Pracovní postup zhotovení kompletních polštářů

V této kapitole si popíšeme stříhání, kompletaci a následné šití polštářů. Na konci je uvedena ideální údržba kompletních výrobků.

Potřeby - potištěné černé bavlněné plátno, barevná bavlněná plátna, napařovací žehlička, pravítko 50 cm, trojúhelník, krejčovský metr, křída, nůžky, špendlíky, šicí nit, šicí stroj, jehla, velký špendlík na vypichování rohů, kuličkové duté vlákno, šablony z papírového kartonu a tužka.

Polštář – technický popis

Polštář má čtvercový střih o rozměrech 50 x 50 cm.

Přední díl – je z černého bavlněného plátna, potištěn alternativním ručním tiskem. Tisk je proveden technikou linoryt o rozměrech 40 x 30 cm.

Zadní díl – je z bavlněného barevného plátna (žlutá, červená, zelená, modrá, fialová)

Pracovní postup stříhání polštářů

Připravit materiál ke stříhání – Materiál před stříháním vypereme nebo vysrážíme, vyžehlíme, na tkanině poznačíme kazy a směr osnovy.

Zhotovení šablony PD - Narýsovat a vystříhnout z kartonu čtverec o velikosti 50 x 50 cm. V jeho středu narýsovat a vystříhnout obdélník o velikosti tisku plus 2 mm na každé straně tak, aby byly po jejím přiložení přesně vidět okraje tisku a jeho umístění bylo přesné.

Zhotovení šablony ZD – Narýsovat na karton čtverec o velikosti 50 x 50 cm plus 2 cm švové záložky na každé straně. Vystříhnout.

Položit šablonu na materiál - Materiál složíme podélně po osnově, lícem k líci, protože stříháme dva ZD zároveň a pevné kraje dáme k sobě.

-PD – Šablonu přiložíme vystřiženým otvorem na tisk tak, aby byl přesně ve středu otvoru. V krajích a rozích umístíme špendlíky, které nám proznačí kraje polštáře na rub. Zde zakreslíme pomocí pravítka a křídly okraje podle špendlíků a na spodní straně polštáře vyznačíme otvor pro otočení výrobku do lící strany. Špendlíky vyndáme.

-ZD – Šablonu přiložíme na rub materiálu středem po osnově. Pak ji obkreslíme a odstraníme. Díly v označených okrajích sešpendlíme a podle ZD vystříhneme.

Pracovní postup kompletace a šití polštářů

1. Přiložit přední a zadní díl polštáře na sebe lícem k líci.
2. Sešpendlit přední a zadní díly polštáře k sobě v místě šití.
3. Předšít kraje polštáře po PD s vynecháním otvoru pro otočení výrobku do lící strany.
4. Sestříhnout švové záložky a rohy švových záložek.
5. Rozžehlit švové záložky.
6. Obrátit výrobek do lící strany a vymnout rohy.
7. Vyžehlit.
8. Rovnoměrně vyplnit výrobek kuličkovým dutým vláknem.
9. Ručně zapošíť vynechaný otvor pro obrácení výrobku do lící strany skrytým zapošivacím stehem.
10. Začistit a zbavit nečistot lepícím válečkem.

Celková údržba pro kompletní polštáře

- Používat přírodní šetrný prací prášek
- Nepoužívat aviváž
- Prát v ruce
- Nesušit v sušičce
- Nežehlit

7.5 Interiér pro My Undead

Nyní bych ráda uvedla koncept svého navrženého interiéru obývacího pokoje vhodného k umístění autorské kolekce polštářů My Undead. Jedná se pouze o vzorový návrh, který se v reálu může samozřejmě lišit. Chtěla jsem však nastínit svoji představu ideálního interiéru, který bude správně doplňovat moje kompozice. Celá místnost i nábytek je vytvořen v programu Adobe Illustrator. Design je inspirovaný volně prodejným bytovým zbožím, které můžeme nalézt na internetovém trhu. Chtěla jsem se tak přiblížit reálné možnosti k vytvoření takové místnosti.

Nábytek má jednoduchý styl skládající se z rovných linií, které podporují a korespondují se čtvercovým tvarem polštářů. Stěžejním prostorem v interiéru je pohovka, na které je kolekce umístěna. Dále můžeme vidět vytvořené papírové osvětlení, které má jednoduchou kovovou konstrukci, opět podporující ostré linie, mající za úkol prosvětlit vzhled místnosti, kde jsou zvoleny celkem tmavé odstíny, které však symbolizují nádech mystiky a zvolené téma Nemrtvých. Dalším prvkem je obdélníkový stůl s vnitřním sklem stejného tvaru. Sklo vytváří světelnou plochu na celkově tmavém stole a působí tak podobně jako potisk na černých polštářích, což bylo záměrem. Součástí interiéru jsou také malé komody, které tvarem, barvou a funkcí podporují celý interiér. Na nich jsou pro zútulnění prostoru umístěny sukulenty, které se mi svými tvary a strukturou zdály vzhledově vhodné pro design tohoto interiéru.

Nejdůležitějším prvkem v místnosti je však navržená tapeta, která vzhledově koresponduje s mými kompozicemi, z nichž také vychází. Jedná se o zvětšené části vytvořených tisků, které jsou následně upraveny a v PC do odstínů šedé. Její funkcí je podpora vzhledu autorské kolekce a celkové propojení interiéru s vytvořenými tisky.

Barevnost obývací místnosti se odvíjí od odstínů použitých na polštářích, se kterými jsem dále pracovala, aby k sobě celkové ladění jednotlivých součástí interiéru ladilo.

Vytvořila jsem hlavní návrh a následně jeho tři další varianty, ve kterých se mění barevnost, vzor tapety a umístění nábytku. (foto viz příloha, obrázek 1. – 4.)

Závěr

Milovníků horroru, sci-fi a fantasy je spousta a myslím, že mezi ně patřím i já. Každá doba má své a každá éra překračuje nové hranice a pomyslné mety. Nastává doba převratů. Moderní a nové proudy se tlučou s těmi starými a již zapomenutými prameny z dávných časů. Každá bytost se vlivem doby, ve které se o ní mluví a ve které žije, mění a vyvíjí. Protože vývoj je nezastavitelný, tak to, co se odehrává v našem světě, ovlivňuje i svět těchto bytostí.

Co se týče splnění mých předem vytyčených cílů doufám, že se mi podařilo přesvědčit i ostatní o zajímavosti a složitosti problematiky týkající se nemrtvých. Toto téma je nepředstavitelně obsáhlé, ale myslím, že i přes to jsem byla schopna vybrat informace důležité a zajímavé, které řeší cíl mého výzkumu. Tím bylo pokusit se na tištěných kompozicích, umístěných na přední straně polštářů, co nejlépe zachytit vzhled a charakter nemrtvých postav a dále je zasadit do historického kontextu, zjistit možnost jejich reálné existence, ale hlavně pokusit se o nastínění vývoje v jejich zobrazování. Myslím také, že jsem uvedla dostatek inspirací a bylo tak možno vidět zpracování textilního tisku a následně zobrazování nemrtvých i od jiných tvůrců.

Dále jsem chtěla změnit pohled na toto často tabuizované téma. Doufám, že se mi podařilo popsat tyto bytosti z více reálného pohledu tak, jak jsem si vytyčila, a že jsem ukázala, že nemrtví nejsou jen děsivé stvůry, ale mají své hluboké kořeny, zajímavé charaktery a u některých z nich je opravdu možná reálná existence ať už třeba v trochu jiné formě než se dočteme v mýtech a pověstech. Dále jsem vysvětlila, jaký je posun v zobrazování nemrtvých v průběhu doby a nastínila i jejich nejčastější zpracování v dnešní době.

Myslím, že moje zobrazení těchto tvorů je celkem mírné, což bylo také mým cílem a pro určité osoby by tak mohli být vhodnou variantou jak doplnit svůj interiér. Toto tvrzení jsem se snažila podpořit kapitolou, kde pro příklad uvádím reálné interiéry, jejichž součástí Nemrtvý opravdu jsou.

Také myslím, že se mi podařilo vytvořit celkem originální autorská díla, kde jsem k potiskování na textil využila netradiční grafickou techniku, která se k tomuto účelu obvykle nepoužívá. Dokázala jsem ale, že je to možné, protože funkčnost kompozic je dodržena i za použití tiskařské barvy, která však vydrží praní i otěr.

Náhledový interiér pak celou kolekci ukazuje v reálném kontextu, kde je možné vidět jejich výrazové působení v prostoru.

Osvěžila jsem si také techniku linoryt, kterou jsem měla možnost vyzkoušet na střední škole, kde jsem se naučila základy mnoha různých technik, které jsem dále prohlubovala i na vysoké škole. Využila jsem také nově získané cenné zkušenosti, kterých jsem nabyla při studiu této univerzity. Jedná se hlavně o práci s textilním materiálem, tvorbou návrhů, následnou dokumentaci a konečnou prezentaci.

Na konci práce uvádím postup tvůrčího procesu při zhotovování kolekce My Undead. Doufám, že tento text poslouží jako případný návod k podobným realizacím. Snažila jsem se o podrobný a srozumitelný výklad.

Mým přáním je, aby si tato práce našla své fanoušky, a doufám, že pro vás její čtení bylo stejně zajímavé jako pro mě její tvorba. Mě osobně totiž byla tato práce velikým přínosem. Naučila jsem se v ní spoustu nových věcí. Přečetla jsem tolik zajímavé literatury, kolik jsem nestihla za celý svůj dosavadní život a vůbec toho nelituji. Naopak, četbou této problematiky se budu zabývat i nadále. Stále si chci prohlubovat znalosti v tomto oboru, hledat další fakta a zajímavosti, protože mě to velice baví. Myslím, že jsem našla inspiraci pro svou budoucí tvorbu. Po získaných zkušenostech souhlasím s názorem, že, aby se člověk dostal do hloubky věci, k její podstatě, musí se oprostit od všeho ostatního a řešit jen to jediné. Pak se to možná podaří a člověk opravdu vytvoří charakteristické velkomyslné umělecké dílo. Tento proces si však žádá celoživotní úsilí.

Zdroje

Citovaná literatura

- ¹ KREJČA, Aleš. *Techniky grafického umění*. Praha: Artia, 1981, 21 s.
- ² ODEHNAL, Antonín. *Grafické techniky*. Brno: ERA, 2005, 23 s. ISBN 80-7366-006-7
- ³ SCHMITT, Jean, C. *Revenanti*. Praha: Argo, 2002, 190 s. ISBN 80-7203-455-3
- ⁴ LECOUTEUX, Claude. *Přízraky a strašidla středověku*. Praha: Volvox Globator, 1997, 169 s. ISBN 80-7207-059-2
- ⁵ GEE, Joshua. *Encyklopedie hrůzy: děsivá pravda o upírech, přízracích, monstrech a dalších*. Praha: Mladá fronta, 2008, 6 s. ISBN 978-80-204-1757-2
- ⁶ LECOUTEUX, Claude. *Přízraky a strašidla středověku*. Praha: Volvox Globator, 1997, 112 s. ISBN 80-7207-059-2

Použitá literatura

- AUTORSKÝ KOLEKTIV. *Encyklopedie českého výtvarného umění*. Praha: Academia, 1975.
- BANDINI, Ditte a Giovanni. *Kniha upírů*. Praha: Knižní klub, 2009. ISBN 978-80-242-2556-2
- BARRINGTON, Barber. *Praktický průvodce: kreslení anatomie*. Praha: Svojtka&Co, 2012. ISBN 978-80-256-0942-2
- BAUER, Alois. *Grafika*. Olomouc: Rubico, 1999. ISBN 80-85839-34-2
- CURRAN, Bob. *Upíři: obsáhlá příručka o bytostech, které se plížící nocí*. Praha: Dobrovský s.r.o., 2008. ISBN 978-80-7390-010-6
- CURRAN, Robert. *Biblio Vampiro*. Praha: CooBoo, 2011. ISBN 978-80-7447-054-7
- ERBEN, Karel, J. *Kytice – svatební košile*. Mladá fronta, 2009. ISBN 978-80-204-2044-2
- FILAN, Kenaz. *Haitské voodoo*. Olomouc: Fontána, 2008. ISBN 978-80-7336-490-8
- GEE, Joshua. *Encyklopedie hrůzy: děsivá pravda o upírech, přízracích, monstrech a dalších*. Praha: Mladá fronta, 2008. ISBN 978-80-204-1757-2
- HEŘT, Jiří. *Výkladový slovník esoteriky a pavěd*. Věra Nosková, 2008. ISBN 978-80-903320-6-5
- HOURA, Miroslav. *Jak se dívat na grafiku*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1971.
- JAFFÉ, Aniela. *Přízraky a zjevení*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-270-X
- KONSTANTINOS. *Upíři žijí: okultní pravda*. Praha: VOLVOX GLOBATOR, 2007. ISBN 978-80-7207-638-3

- KREJČA, Aleš. *Grafika*. Praha: Aventinum, 2010. ISBN 978-80-7442-003-0
- KREJČA, Aleš. *Techniky grafického umění*. Praha: Artia, 1981.
- LECOUTEUX, Claude. *Přízraky a strašidla středověku*. Praha: Volvox Globator, 1997. ISBN 80-7207-059-2
- LINC, Staněk. *Technika figurální kresby*. Praha: Idea Servis, 2002. ISBN 80-85970-40-6
- LIŠKA, Vladimír. *Upíři a vlkodlaci v českých zemích*. Praha: XYZ, 2011. ISBN 978-80-7388-574-8
- MAIELLO, Giuseppe. *Vampyrismus v kulturních dějinách Evropy*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2005. ISBN 80-7106-724-5
- MALÝ, Zbyněk. *Grafické techniky pro každého*. Brno: CP Books, 2005. ISBN 80-251-0296-3
- MARCO, Jindřich. *O grafice*. Praha: Mladá fronta, 1981.
- MÁCHAL, Jan. *Bájeslovi slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. ISBN 80-85619-19-9
- NAVRÁTILOVÁ, Alexandra. *Narození a smrt v české lidové kultuře*. Praha: Vyšehrad, 2004. ISBN 80-7021-397-3
- NEDVĚDOVÁ, Zdeňka., ZATLOUKALOVÁ Iva. *Výtvarná tvorba*. Olomouc: Rubico, 2000. ISBN 80-85839-46-6
- ODEHNAL, Antonín. *Grafické techniky*. Brno: ERA, 2005. ISBN 80-7366-006-7
- POGAČNIK, Marko. *Elementární bytosti*. Fontána, 1999. ISBN 80-86179-31-1
- RAMBOUSEK, Jan. *Dřevořez, dřevoryt a příbuzné techniky*. Praha: Nakladatelství československých výtvarných umělců, 1957.
- SCAFATI, Luis. *Drákula*. Brno: B4U Publishing, 2007. ISBN 978-80-903850-3-0
- SCHMITT, Jean, C. *Revenanti*. Praha: Argo, 2002. ISBN 80-7203-455-3
- SMITH, Ray. *Encyklopedie výtvarných technik a materiálů*. Praha: Slovart, 2000. ISBN 80-7209-245-6
- SÓMADÉVA. *Démonovy povídky*. Argo, 2008. ISBN 978-80-257-0022-8
- STEJSKAL, Martin., MARENČIN, Albert. *Labyrintem tajemna*. Praha: Paseka, 1991. ISBN 80-85192-08-X
- STEJSKAL, Martin. *Labyrintem míst klatých*. Praha: Eminent, 2011. ISBN 978-80-7281-415-2
- ŠTIRSKÝ, Benedikt. *Lexikon magie a esoteriky*. Praha 7: CZ Books, s. r. o., 2006. ISBN 80-86947-14-9
- ŠTĚPÁN, Petr. *Kniha nosferatu – Vampýrská bible*. Adonai, 2003. ISBN 80-7337-012-3

VONDRÁČEK, Vladimír., HOLUB, František. *Fantastické a magické z hlediska psychiatrie*. Praha: Columbus, 2012. ISBN 978-80-87588-04-8

WENIG, Adolf. *České pověsti*. Plzeň: Veselý, 1992. ISBN 80-901439-0-3

Použité internetové zdroje

BRADOVÁ, Michala. *VOALA: Zapisníky FLOW balancují na pomezí užitého předmětu a uměleckého díla*. [online]. 2015. [cit. 2016-01-12]. Dostupný z: <http://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/voala-zapisniky-flow-balancuji-na-pomezí-užitkového-předmětu-a-uměleckého-díla>.

FOJTÍK, Adam. *Nemrtví (Undeads)*. [online]. 2008. [cit. 2015-12-11]. Dostupný z: <http://www.postavy.cz/wiki/nemrtvi-undeads/>.

KOCIÁNOVÁ, Anna. *Šaty se slimáky? Proč ne!* [online]. 2016. [cit. 2016-01-12]. Dostupný z: <http://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/saty-se-slimaky-proc-ne>.

LANGMAJEROVÁ, Barbora. *Prague Design Week vám snese modré z nebe a krásu české přírody*. [online]. 2016. [cit. 2016-01-12]. Dostupný z: <http://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/prague-design-week-vam-snese-modre-z-nebe-a-krasu-ceske-prirody>.

MIKOLÁŠKOVÁ, Edita. *CALICO "Ručně tištěný design"*. [online]. 2015. [cit. 2016-01-12]. Dostupný z: <http://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/calico-rucne-tisteny-design>.

POPEK, Martin. *Eliášův oheň*. [online]. 2009. [cit. 2016-01-04]. Dostupný z: <http://www.astronomie.cz/2009/09/eliasuv-ohen/>.

POSPISZYL, Tomáš. *Michal Cihlár*. [online]. 2006. [cit. 2016-08-11]. Dostupný z: <http://www.artlist.cz/michal-cihlar-168/>.

ŠIŠKA, Vladimír. *Identifikace UFO: Eliášův oheň*. [online]. 2012. [cit. 2016-01-04]. Dostupný z: <http://www.projektzare.cz/identifikace-ufo-eliasuv-ohen/aktualne/>.

VYHLÍDKA, Petr. *Bezejmenná stránka*. [online]. 2000. [cit. 2016-23-02]. Dostupný z: <http://www.fext.cz/index.htm>.

Související literatura

ARIÉS, Philippe. *Dějiny smrti Díl I. – doba ležících*. Praha: Argo, 2000. ISBN 80-7203-286-0

ARIÉS, Philippe. *Dějiny smrti Díl II. – zdivočelá smrt*. Praha: Argo, 2000. ISBN 80-7203-293-3

BALÁŽ, Vojtěch, et al. *Smrt jako součást života*. Praha: NIDM, 2008. ISBN 978-80-86784-64-9

BELLEMARE, Pierre., FRANK, Grégory. *26 příběhů, nad nimiž zůstává rozum stát.* Český Těšín, Víkend, 2010. ISBN 978-80-7433-036-0

BERNSTEIN, Albert. *Citoví upíři: jak se bránit těm, kteří z nás vysávají sílu, čas a energii.* Praha: Motto, 2008. ISBN 978-80-7246-408-1

BLATAVSKÁ, H., P. *Okultní povídky.* Praha: XYZ, 2011. ISBN 978-80-7388-564-9

BYRNE, Patrick. *Irské duchařské historky.* Praha: Mladá fronta, 2006. ISBN 80-204-1397-9

CUNNINGHAM, Scott. *Magie tichomořských šamanů.* Praha: Grada, 2009. ISBN 978-80-247-3179-7

CURRAN, Robert. *Průvodce světem vkodlaků.* Praha: CoBoo, 2011. ISBN 978-80-7447-055-4

DAVIES, Douglas, J. *Stručné dějiny smrti.* Praha: Volvox Globator, 2007. ISBN 80-7207-628-4

FOSAROVÁ, Grazyna., BLUDORF, Franz. *Fakta o převtělování.* Liberec: Dialog, 2010. ISBN 978-80-7424-017-1

HELSING, v JAN. *Kdo se bojí smrti? Amandus,* 2011. ISBN 978-3-9814301-0-3

HOLT, Ian, STOKER, Dacre. *Drákula nesmrtelný.* Albatros, 2009. ISBN 978-80-00-02363-2

HUDEC, Ivan. *Báje a mýty starých Slovanů.* Slovart, 1994. ISBN 80-7145-110-X

KIRKMAN, Robert. *Série komiksů: živí mrtví.* Praha: Baronet.

KORBAŘ, Tomáš. *Rej upírů.* Studio Trnka, 2015. ISBN 978-80-87678-40-4

LIŠKA, Vladimír. *Paranormální fenomény.* Praha: Nakladatelství XYZ, 2009. ISBN 978-80-87021-58-3

LIŠKA, Vladimír. *Skrytý svět záhad a tajemství.* Praha: XYZ, 2015. ISBN 978-80-7505-077-9

LIŠKA, Vladimír. *Staročeské záhady.* Praha: XYZ, 2012. ISBN 978-80-7388-553-3

LIŠKA, Vladimír. *Tajemství čachtické bestie.* Praha: XYZ, 2015. ISBN 978-80-7505-075-5

LIŠKA, Vladimír. *Záhadná mystéria dějin.* Praha: XYZ, 2016. ISBN 978-80-7505-299-5

LOVECRAFT, Howard, P., *Vyděděnec a jiné povídky.* Dokořán, 2010. ISBN 978-80-7363-313-4

MAETERLINCK, Maurice. *Smrt.* Olomouc, Votobia – malá díla, 1995. ISBN 80-85885-94-8

MAUPASSANT, Guy de. *Ďábel a jiné povídky.* Praha: Garamond, 2014. ISBN 978-80-7407-231-4

MONTAGUE, Charlotte. *Upíři: kompletní průvodce upíří mytologií: od Draculy po Stmívání*. Praha: Naše vojsko, 2013. ISBN 978-80-206-1384-4

MONROE, Robert, A. *Cesty mimo tělo*. Triton, 2007. ISBN 80-7254-817-4

MOODY, Raymond, A. *Život po životě*. Knižní klub, 2014. ISBN 978-80-242-4520-1

MOODY, Raymond., PERRY Paul. *Paranormální svět- můj život věnovaný hledání života po životě*. Praha: Euromedia Group, 2013. ISBN 978-80-242-4078-7

MÜLLER, Ondřej. *Přízraky, zázraky a spol.* Albatros, 2007. ISBN 978-80-00-01938-3

MÜLLER, Ondřej. *Strašidla, duchové a spol.* Albatros, 2001. ISBN 80-00-00990-0

MÜLLER, Ondřej. *Upíři, démoni a spol.* Plus, 2010. ISBN 978-80-259-0066-6

OLBRACHT, Ivan. *Nikola Šuhaj loupežník*. Praha: Maťa, Naše vojsko, 2005. ISBN 80-7287-103-X

ONDRAČKA, Lubomír; et al. *Smrt a umírání v náboženských tradicích současnosti*. Praha: Cesta domů, 2010. ISBN 978-80-904516-3-6

PAYNE, Jan. *Smrt - jediná jistota (apoteóza skepse)*. Praha: Triton, 2008. ISBN 978-80-7387-046-1

POE, Edgar, A., *Jáma a kyvadlo*. Praha: XYZ, 2015. ISBN 978-80-7505-073-1

SAPKOWSKI, Andrzej. *Série knih: Zaklínač*. Praha: Leonardo.

SAVELJEV, Igor. *Karmaenergetičtí upíři: kde je potkáváme, co nám způsobují a jak se jim bránit*. Praha: Grada, 2011. ISBN 978-80-247-3529-0

SCOTT, Michael. *Kočičí zaklínání - Irské mýty a pověsti*. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-747-1

SEMERÁD, Václav. *Fext, stín z temnot*. Praha: Autobus, 1997.

SHAKESPEARE, William. *Tragédie – Macbeth*. Atlantis, 2016. ISBN 978-80-7108-357-3

SCHERER, Georg. *Smrt jako filosofický problém*. Kostelní Vydří: Karmelitánské nakladatelství, 2005. ISBN 80-7192-914-X

SOUBOR AUTORŮ. *Upíři, vlkodlaci a jiné strašidelné příběhy*. Brno: Československý spisovatel, 2014. ISBN 978-80-74591-04-4

STEPHEN, King. *Prokletí Salemu*. Beta, 2008. ISBN 978-80-7306-351-1

STEPHEN, King. *Řbitov zvířátek*. Beta, 2008. ISBN 978-80-7306-361-0

STOKER, Bram. *Dracula*. Delfín, 1997. ISBN 80-902314-0-3

ŠULCOVÁ, Veronika. *Vúdú – Magie a náboženství*. Vodnář, 2013. ISBN 978-80-7439-071-5

VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6

WÁGNER, Karel. *Poltergeist & čtvrtá dimenze*. Praha: Jonathan Livingston, 2012. ISBN 978-80-86037-64-6

WÁGNER, Karel. *Poltergeist existuje!*. Československý spisovatel, 2011. ISBN 978-80-7459-020-7

WHITTON, Joel, L., FISHER, Joe. *Život mezi životy*. Nakladatelství Tomáše Janečka, 1993. ISBN 80-900802-6-X

WILDE, Oscar. *Obraz Doriana Graye a Cantervillské strašidlo*. Praha: Fortuna Libri, 2016. ISBN 978-80-7546-013-4

Seznam použitých obrázků

- **Obrázek 1:** Tim Burton - Beetlejuice (Riley, 2016)

RILEY, Jenelle. *Michael Keaton on Rumored 'Beetlejuice' Sequel: 'It's Possible That Ship Has Sailed'*. [online]. 2016. [cit. 2016-07-11]. Dostupný z:

<http://variety.com/2016/film/news/beetlejuice-sequel-has-to-be-done-right-michael-keaton-says-1201824781/>.

- **Obrázek 2:** Tim Burton – Jack z filmu Ukradené vánoce (Pěničková, 2012)

PĚNIČKOVÁ, Barbora. *Slavné postavičky Tima Burtona*. [online]. 2012. [cit. 2016-07-11]. Dostupný z: <http://www.studentpoint.cz/275-blog/9096-slavne-postavicky-tima-burtona/#.WDX2APnhDDd>.

- **Obrázek 3:** Vlk v rouše beránčím (Rábllová, 2013)

RÁBLOVÁ, Magdaléna. Zdroj: vlastní archiv.

- **Obrázek 4:** Folklór (Rábllová, 2013)

RÁBLOVÁ, Magdaléna. Zdroj: vlastní archiv.

- **Obrázek 5:** Autorský polštář (Filgasová, 2015)

FILGASOVÁ, Markéta. *V jednoduchosti vidím krásu*. [online]. 2015 [cit. 2016-28-11]. Dostupný z: <http://tamarki.cz/v-jednoduchosti-vidim-krasu/>.

- **Obrázek 6:** Polštář Králík (Filgasová, 2016)

FILGASOVÁ, Markéta. *Mám pár nových blbůstek na e-shopu*. [online]. 2016. [cit. 2016-28-11]. Dostupný z: <http://tamarki.cz/novinky-eshop-dekorativni-polstar-stinitko-lampa-slozky-filc/>.

- **Obrázek 7:** Polštář zimní edice (Dvořáčková, 2015)

DVOŘÁČKOVÁ, Silvie. Zdroj: vlastní archiv.

- **Obrázek 8:** Polštář vánoční strom (Dvořáčková, 2015)

DVOŘÁČKOVÁ, Silvie. Zdroj: vlastní archiv.

- **Obrázek 9:** Lucas Cranach – Werewolf (Barclay, 2010)
BARCLAY, Shelly. *Beast of Bray Road Werewolf Sightings*. [online]. 2010. [cit. 2016-11-10]. Dostupný z: <http://www.historicmysteries.com/the-beast-of-bray-road/>.
- **Obrázek 10:** Hartmann Schedel - Dance of the Skeletons (Leclaire, 2014)
LECLAIRE, Lance, David. *10 Grim Themes Of Death In Western Art*. [online]. 2014. [cit. 2016-11-10]. Dostupný z: <http://listverse.com/2014/06/04/10-grim-themes-of-death-in-western-art/>.
- **Obrázek 11:** Albrech Dürer – Rytíř, smrt a ďábel (Klanicová, 2015)
KLANICOVÁ, T. *Poklady lešenského zámku: rytíř, smrt a ďábel*. [online]. 2015. [cit. 2016-12-10]. Dostupný z: http://valassky.denik.cz/kultura_region/poklady-lesenskeho-zamku-rytir-smrt-a-dabel-20150520.html.
- **Obrázek 12:** R. de Moraine – Le Vampire (Anderson, 2012)
ANDERSON, Brock. *Are Vampires Real or Myth?* [online]. 2012. [cit. 2016-12-10]. Dostupný z: http://www.infobarrel.com/Are_Vampires_Real_or_Myth.
- **Obrázek 13:** Pablo Picasso – Černý džbán a mrtvá hlava (Stulírová, 2010)
STULÍROVÁ, Markéta. *Malíř Pablo Picasso o válce, míru i svobodě. V Albertině*. [online]. 2010. [cit. 2016-12-10]. Dostupný z: http://brnensky.denik.cz/kultura_region/malir-pablo-picasso-o-valce-miru-i-svobode-v-alber.html.
- **Obrázek 14:** Grady Gordon – Hunter's Moon (Caro, 2015)
CARO. *Multimedia Artist Grady Gordon Creates Dark and Surreal Monotypes*. [online]. 2015. [cit. 2016-12-10]. Dostupný z: <http://hifructose.com/2015/07/27/multimedia-artist-grady-gordon-creates-dark-and-surreal-monotypes/>.
- **Obrázek 15:** Grady Gordon – Zeitgeist (Piepenbring, 2014)
PIEPENBRING, Dan. *Inhabiting the Invisible Plane, and Other News*. [online]. 2014. [cit. 2016-12-10]. Dostupný z: <http://www.theparisreview.org/blog/tag/grady-gordon/>.
- **Obrázek 16:** Šablonový tisk (Lindovská, 2015)
LINDOVSKÁ, Miluše. *Gelli Plate - 2. část: Šablony a hřebeny*. [online]. 2015. [cit. 2016-14-10]. Dostupný z: <http://art-centrum.blogspot.cz/2015/06/gelli-plate-2cast-sablony-hrebeny.html>.
- **Obrázek 17:** Andy Warhol – Marilyn Monroe (Appl, 2009)
APPL, Filip. *Andy Warhol a fenomén pop artu*. [online]. 2009. [cit. 2016-14-10]. Dostupný z: <http://drirr.blog.cz/0902/andy-warhol-a-fenomen-pop-artu>.

- **Obrázek 18:** Roy Lichtenstein – The Ring (Horák, 2013)
HORÁK, Ondřej. *Vtipy krále absurdity, parodie a pop artu ovládly Tate*. [online]. 2013. [cit. 2016-14-10]. Dostupný z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/umeni/vtipy-krale-absurdity-parodie-a-pop-artu-ovladly-tate/r~i:article:772084/?redirected=1480199030>.
- **Obrázek 19:** Josef Čapek – Boží muka (Jelínkovi, 2004)
JELÍNKOVI, Světlana a Luboš. *Josef Čapek*. [online]. 2004. [cit. 2016-16-03]. Dostupný z: http://www.galerieart.cz/capek_vystava_1922_1926.htm.
- **Obrázek 20:** Artemio Rodriguez – Infinite Night (Mair, 2012)
MAIR, Moray. *Artemio Rodriguez Prints Are Medieval In Style And Satirical In Content*. [online]. 2012. [cit. 2016-21-04]. Dostupný z: <http://www.mutantspace.com/artemio-rodriguez-prints-medieval-style/>.
- **Obrázek 21:** Guillermo el Toro - Scary stories (Burzette, 2016)
BURZETTE, Jaymie. *News: Guillermo Del Toro to adapt 'Scary Stories to tell in the dark' to Film*. [online]. 2016. [cit. 2016-08-11]. Dostupný z: <http://comamusicmagazine.com/2016/01/14/news-guillermo-del-toro-to-adapt-scary-stories-to-tell-in-the-dark-to-film/>.
- **Obrázek 22:** Miroslav Váša – Ghosts And Phantoms (Sirota, 2007)
SIROTA, Alex. *Miroslav Váša*. [online]. 2007. [cit. 2016-08-11]. Dostupný z: <http://www.flickrriver.com/photos/mutantskeleton/sets/72157632803591219/>.
- **Obrázek 23:** Guillermo el Toro - Scary stories (Heine, 2016)
HEINE, Rachel. *Guillermo Del Toro to adapt Scary Stories to tell in the dark*. [online]. 2016. [cit. 2016-08-11]. Dostupný z: <http://nerdist.com/guillermo-del-toro-to-adapt-scary-stories-to-tell-in-the-dark/>.
- **Obrázek 24:** Miroslav Váša – Ghosts And Phantoms (Sirota, 2007)
SIROTA, Alex. *Miroslav Váša*. [online]. 2007. [cit. 2016-08-11]. Dostupný z: <http://www.flickrriver.com/photos/mutantskeleton/sets/72157632803591219/>.
- **Obrázek 25:** Smrtka přicházející pro nemocného (Chalupa, 2015)
CHALUPA, Jan. *Přijde nás doprovodit na onen svět smrtka?* [online]. 2015. [cit. 2016-07-11]. Dostupný z: <http://epochaplus.cz/?p=1897>.
- **Obrázek 26:** Zombie - The Walking Dead (Keach, 2016)
KEACH, Sean. *Here's why 'The Walking Dead' doesn't have 'zombies'*. [online]. 2016. [cit. 2016-07-11]. Dostupný z: <http://www.trustedreviews.com/news/walker-stalker-con-2016-london-why-walking-dead-zombies-walkers>.

- **Obrázek 27:** Miroslav Váša – Ghosts And Phantoms (Sirota, 2007)
SIROTA, Alex. *Miroslav Váša*. [online]. 2007. [cit. 2016-08-11]. Dostupný z: <http://www.flickrriver.com/photos/mutantskeleton/sets/72157632803591219/>.
- **Obrázek 28:** Max Ernst - The Vampire's Kiss (Cloonan, 2011)
CLOONAN, Becky. *Ink and thunder*. [online]. 2011. [cit. 2016-08-11]. Dostupný z: <http://beckycloonan.tumblr.com/post/10169821267/max-ernst-was-a-dada-and-surrealist-painter-but>.
- **Obrázek 29:** Bílý skřet - Hobit (Neuman, 2013)
NEUMAN, Jan. *Podívejte se na osm fotek z nového Hobita*. [online]. 2013. [cit. 2016-08-11]. Dostupný z: <https://fanzine.topzine.cz/podivejte-se-na-osm-fotek-z-noveho-hobita-thranduil-zatim-chybi>.
- **Obrázek 30:** Lord Voldemort - Harry Potter (Furness, 2016)
FURNESS, Hannah. *Voldemort wore garter belt and suspenders under his cloak, Harry Potter actor says*. [online]. 2016. [cit. 2016-07-11]. Dostupný z: <http://www.telegraph.co.uk/news/celebritynews/12088792/Voldemort-wore-garter-belt-and-suspenders-under-his-cloak-Harry-Potter-actor-says.html>.
- **Obrázek 31 – 58:** Realizace kolekce My Undead (Tylšová, 2016)
TYLŠOVÁ, Nikola. Zdroj: vlastní archiv.

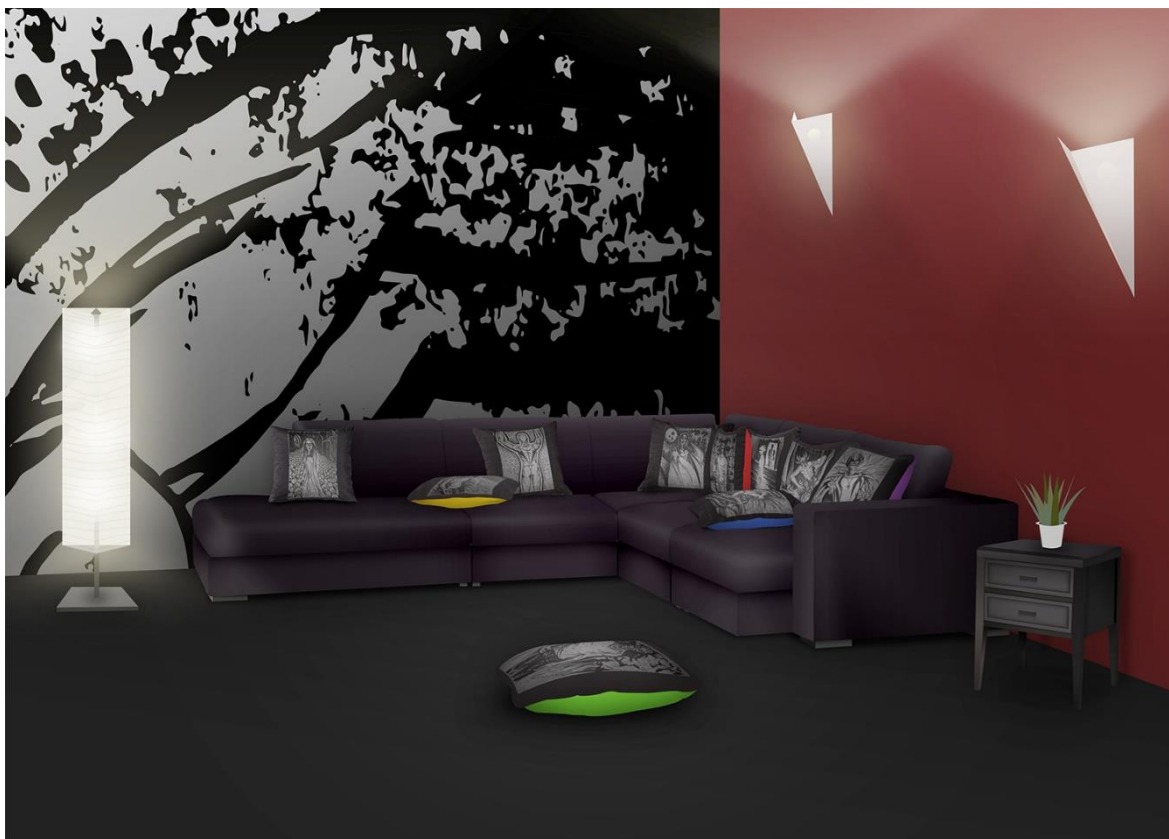
Příloha

Příloha A - Interiér pro My Undead.....	1
Příloha B - Fotodokumentace autorské kolekce My Undead	3
Příloha C - Další ukázky tvorby Tima Burtona	14
Příloha D - Příklad dalších grafických děl zobrazujících nemrtvé.....	16
Příloha E - Foto ke kapitole nemrtví jako moderní zábava	21
Příloha F - Foto ke kapitole příklad fantasy interiéru.....	22
Příloha G - Doporučení na filmové a literární zdroje o Nemrtvých.....	24

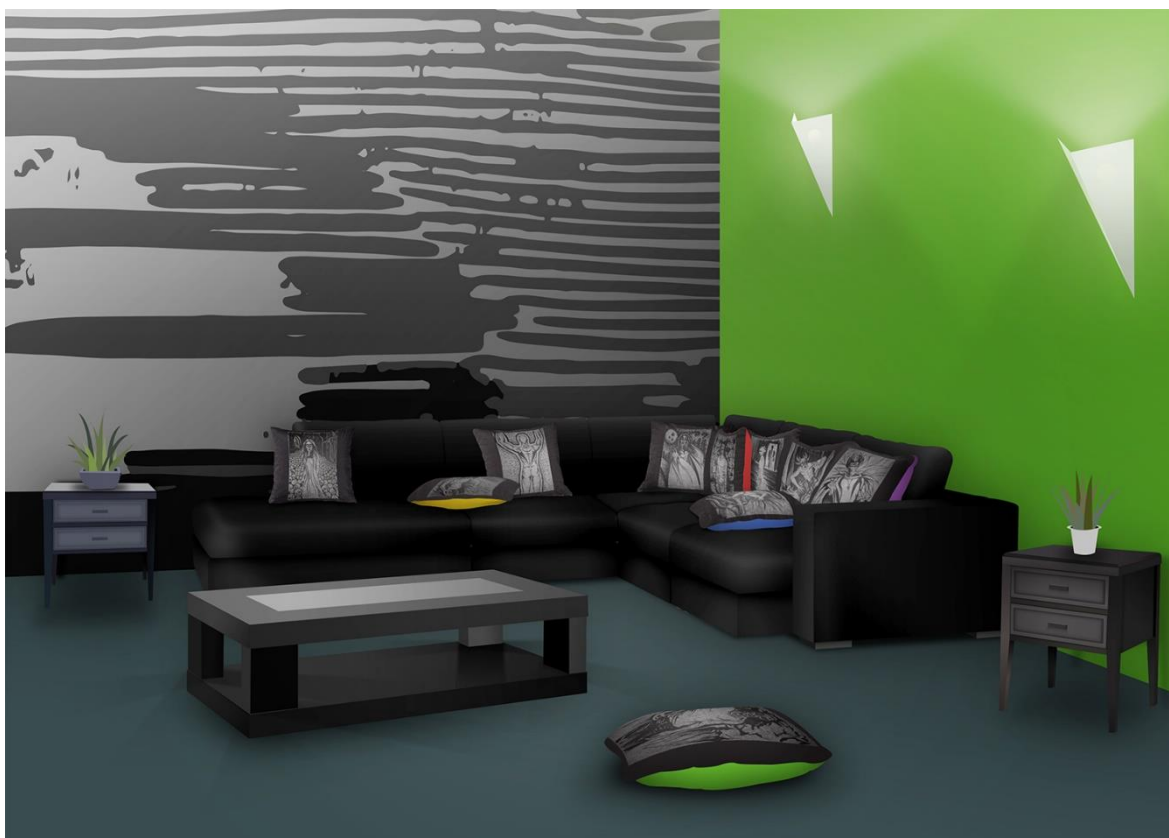
Součástí Bakalářské práce je CD nosič umístěný na vnitřní straně vazby této práce.

Obsahuje fotografie kolekce My Undead a 3D simulace interiéru pro kolekci My Undead.

A - Interiér pro My Undead



Hlavní návrh



První varianta



Druhá varianta



Třetí varianta

Obrázek 1. – 4. Počítačová simulace 3D interiéru pro My Undead (Tylšová, 2016) – vlastní archiv

B - Fotodokumentace autorské kolekce My Undead



Skupina polštářů My Undead



Skupina polštářů My Undead s ukázkou jejich zadní strany



Tištěná kompozice Přízrak – polštář zepředu



Přízrak – polštář z boku



Tištěná kompozice Banshee – polštář zepředu



Banshee – polštář z boku



Tištěná kompozice Bludička – polštář zepředu



Bludička – polštář z boku



Tištěná kompozice Vétala – polštář zepředu



Vétala – polštář z boku



Tištěná kompozice Smrtka – polštář zepředu



Smrtka – polštář z boku



Tištěná kompozice Zombie – polštář zepředu



Zombie – polštář z boku



Tištěná kompozice Fext – polštář zepředu



Fext – polštář z boku



Tištěná kompozice Upír – polštář zepředu



Upír – polštář z boku



Tištěná kompozice Ghúl – polštář zepředu



Ghúl – polštář z boku



Tištěná kompozice Lich – polštář zepředu



Lich – polštář z boku

Obrázek 5. – 26. Kolekce polštářů *My Undead*. (Špelda, 2016) zdroj – vlastní archiv

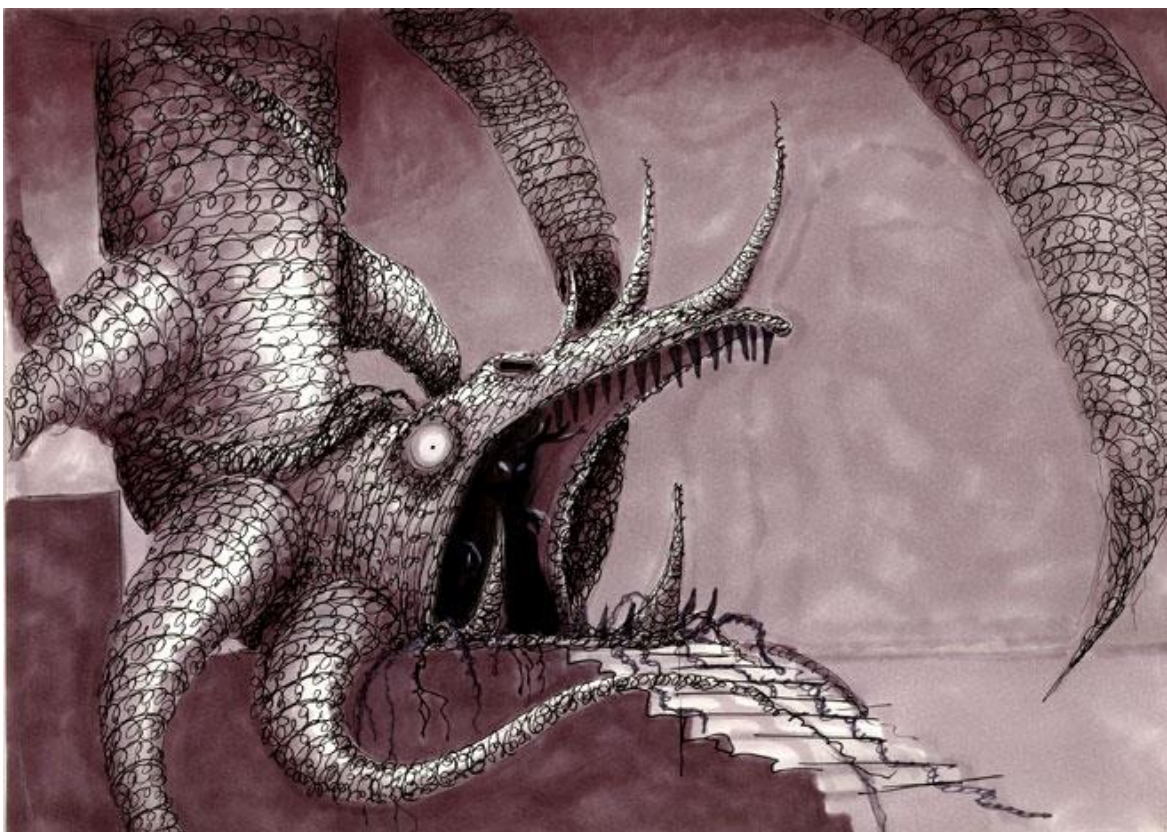
C - Další ukázky tvorby Tima Burtona



Obrázek 27. Tim Burton - návrh na nesmrtelného stříhorukého Edwarda a herecké zpodobnění v podání Johnnyho Deppa, (Delgado, 2016) *Eduardo manostijeras: el inicio de un Binomio creativo*. [online]. 2016. [cit. 2016-07-11]. Dostupný z: <http://www.moonmagazine.info/eduardo-manostijeras-el-inicio-de-un-binomio-creativo/>.



Obrázek 28. Tim Burton - Mrtvá nevěsta, (Sheehan, 2012) *50 Greatest Tim Burton Characters*. [online]. 2012. [cit. 2016-24-11]. Dostupný z: <http://www.gamesradar.com/50-greatest-tim-burton-characters/>.



Obrázek 29. Tim Burton – Jeden z mnoha náčrtků pro Disney, (Zjawinski, 2009) *Arts: Explore Origins of Tim Burton's Goofy Gothic*. [online]. 2009. [cit. 2016-07-11]. Dostupný z: http://www.wired.com/2009/11/pl_arts_burton/.

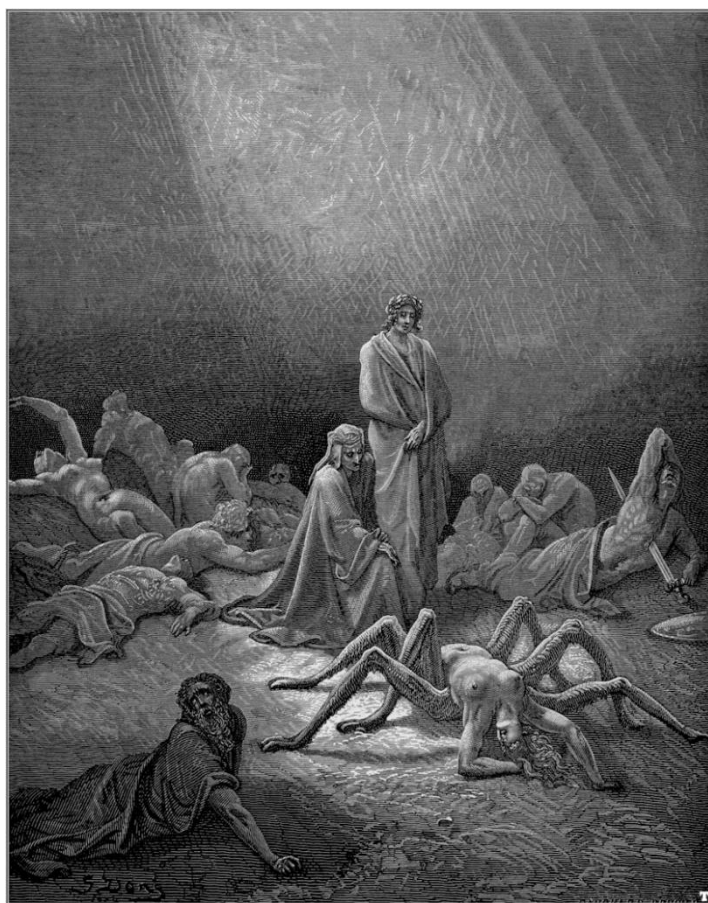


Obrázek 30. Tim Burton – Upír z filmu *Temné stíny*, herec Johnny Depp, (Bartík. 2012) *Nad říší divů se snáší Temné stíny a Johnny Depp je upír*. [online]. 2012. [cit. 2016-07-11]. Dostupný z: <http://www.abicko.cz/clanek/precti-si-zabava/12242/nad-risi-divu-se-snasi-temne-stiny-a-johnny-depp-je-upir.html>.

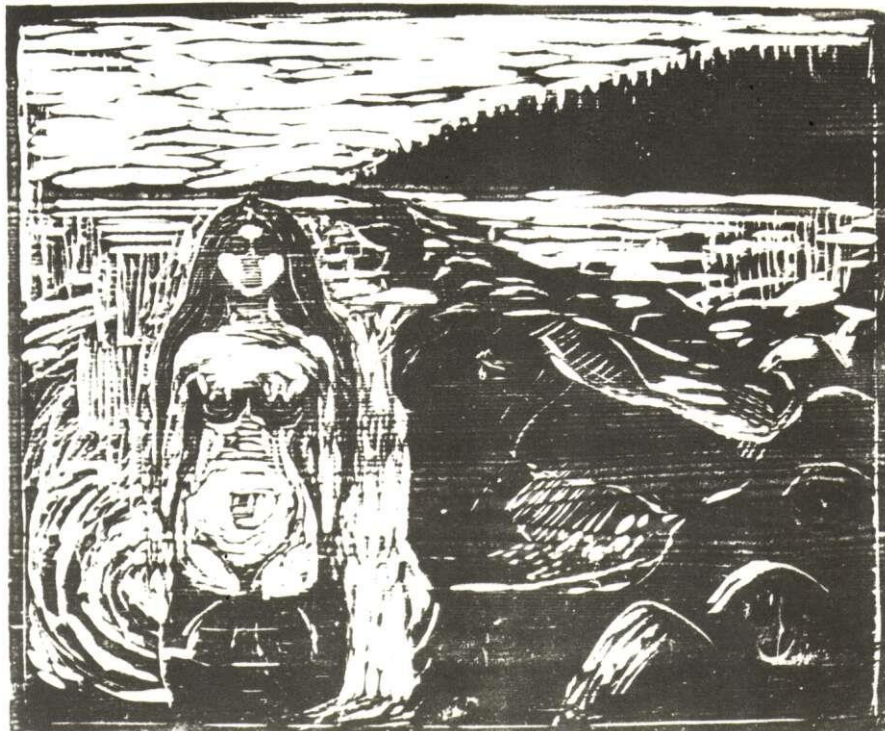
D - Příklad dalších grafických děl zobrazujících nemrtvé



Obrázek 31. Maurice Sand – Les Lupins, dřevoryt, (Garland, 2015) *The black dog of Peterloo*. [online]. 2015. [cit. 2016-11-10]. Dostupný z: <http://www.invisibleworks.co.uk/the-black-dog-of-peterloo/>.



Obrázek 32. Paul Gustave Doré – The Inferno, dřevoryt, (Roth, 2013) *Paul Gustave Doré Christian Imagery*. [online]. 2013. [cit. 2016-11-10]. Dostupný z: <http://doorofperception.com/2013/12/paul-gustave-dore-christian-imagery/>.



Obrázek 33. Edvard Munch – Rusalka, dřevoryt, (Odaha, 2015) *Koupající se dívka (Rusalka)*. [online]. 2015. [cit. 2016-11-10]. Dostupný z: <https://www.odaha.com/edvardmunch/drevoryt/koupajici-se-divka-rusalka>.



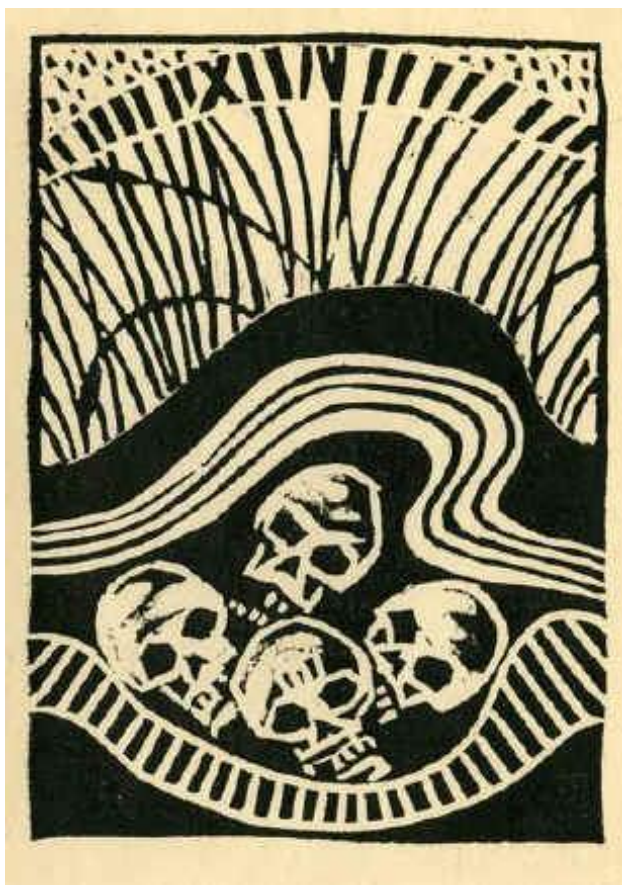
Obrázek 34. Václav Hollar, Procesí tance smrti, lept (Jelínkovi, 2015) *Václav Hollar – Tanec smrti*. [online]. 2015. [cit. 2016-12-10]. Dostupný z: http://www.galerie.chrudim.cz/hollar_grafika_05.htm.



Obrázek 35. Václav Hollar – Stařena, lept, (Jelínkovi, 2015) *Václav Hollar – Tanec smrti*. [online]. 2015. [cit. 2016-12-10]. Dostupný z: http://www.galerie.chrudim.cz/hollar_grafika_05.htm.



Obrázek 36. Francisco Goya - No te escaparás (Neutečeš), akvatinta, (Odaha, 2008) *Rozmary*. [online]. 2008. [cit. 2016-12-10]. Dostupný z: <https://www.odaha.com/francisco-goya/rozmary>.



Obrázek 37. Josef Čapek - De profundis miserere, linoryt, (Jelínkovi, 2004) *Josef Čapek*. [online]. 2004. [cit. 2016-21-04]. Dostupný z: http://www.galerieart.cz/capek_vystava_1922_1926.htm.

Obrázek 38. Kreg Yingst – Dance of Death, linoryt, (Murray, 2013) *The Creepy woodcuts of Kreg Yingst*. [online]. 2013. [cit. 2016-21-04]. Dostupný z: <http://popcurious.com/woodcuts>.



Obrázek 39. Artemio Rodriguez – War is Money, linoryt, (Mair, 2012) *Artemio Rodriguez Prints Are Medieval In Style And Satirical In Content*. [online]. 2012. [cit. 2016-21-04]. Dostupný z: <http://www.mutantspace.com/artemio-rodriguez-prints-medieval-style/>.



Obrázek 40. David Cajthaml – Krajina s rukou, linoryt, (Cajthaml 2010) *Zimní linoryty*. [online]. 2010. [cit. 2016-26-02]. Dostupný z: <http://www.david-cajthaml.com/cz/zimni-linoryty---prodej>.



Obrázek 41. David Cajthaml – Lebka, linoryt, (Cajthaml, 2010) *Linoryty 2009 – 2010*. [online]. 2010. [cit. 2016-26-02]. Dostupný z: <http://www.david-cajthaml.com/cz/linoryty-2009---10>.

E - Foto ke kapitole nemrtví jako moderní zábava



Obrázek 42. Styl Gothic, (Cici, 2013) *What to Look for When Buying Gothic Style Dresses?*

[online]. 2013. [cit. 2016-27-11]. Dostupný z:

<http://devilinspiredgothicclothing.blogspot.cz/2013/03/what-to-look-for-when-buying-gothic.html>.

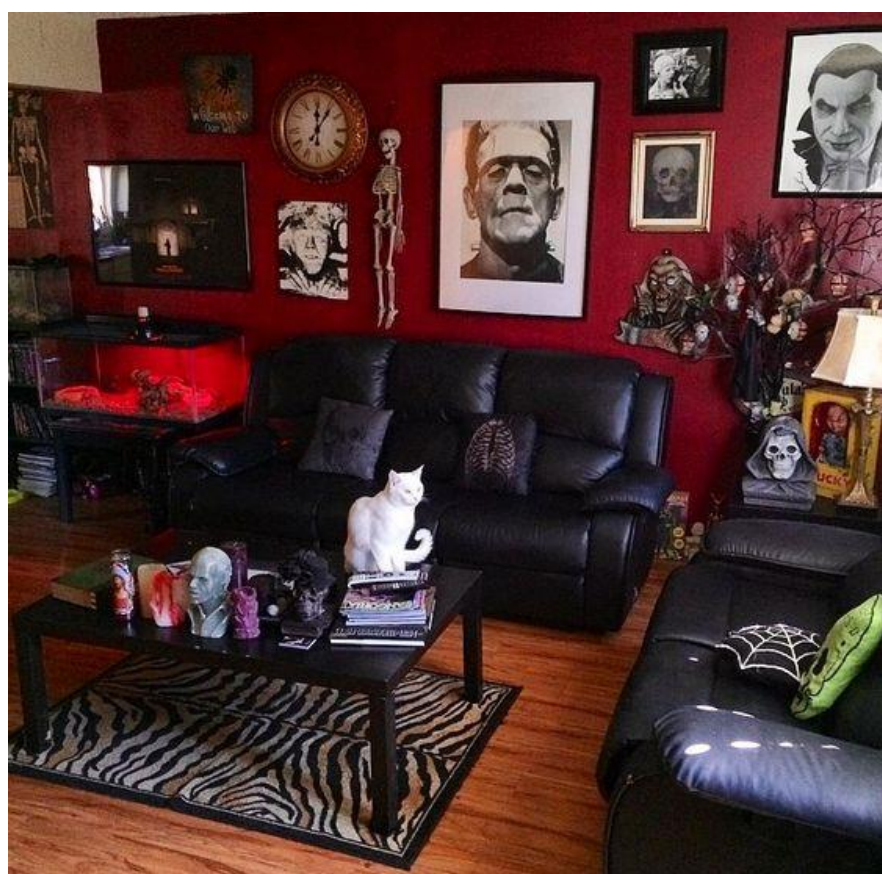
Obrázek 43. Cosplayerka, (Plunkett, 2015) *BlizzCon Had Some Truly Excellent Cosplay.* [online].

2015. [cit. 2016-27-11]. Dostupný z: <http://cosplay.kotaku.com/blizzcon-had-some-truly-excellent-cosplay-1741547463>.

F - Foto ke kapitole příklad fantasy interiéru



Obrázek 44. Design obývacího pokoje, (Mannis, 2016) *Goth decor idea*. [online]. 2016. [cit. 2016-28-11]. Dostupný z: <https://cz.pinterest.com/pin/575546027363323386/>.



Obrázek 45. Fantasy interiér, (Lozier, 2016) *Skulls, Frankenstein, Dracula, home decor*. [online]. 2016. [cit. 2016-28-11]. Dostupný z: <https://cz.pinterest.com/pin/513128951277556716/>.



Obrázek 46. Design obývacího pokoje, (Daniels, 2015) *18 Cool Gothic Living Room Designs*. [online]. 2015. [cit. 2016-28-11]. Dostupný z: <https://cz.pinterest.com/pin/416723771750118714/>.

G - Doporučení na filmové a literární zdroje o Nemrtvých

V této kapitole uvádím vlastní doporučení na knihy, které mi nejvíce utkvěly v paměti a které mi přišly nejzajímavější. Pro každého je však zajímavého něco jiného. Proto knihy týkající se nemrtvých, které zde více nerozepisuji, uvádím do související literatury v předešlých zdrojích. Dále zde uvádím některé filmové zdroje, kde se tyto bytosti objevují. Existuje jich nespočet a já sama jsem jich viděla spousty. Například skvělým filmem je *Osvícení* natočené Stanleyem Kubrickem, dále *Ti druzí* od režiséra Alejandra Amenábara, *Poltergeist* od Tobeho Hoopera nebo film *Upír Nosferatu* od Friedricha Wilhelma Murnaua či *Ve stínu Upíra* od E. Eliase Merhige. A takových filmů bych mohla uvést ještě mnoho. Každý z nás však určitě zná nějaké další. Nemá tedy smysl je zde heslovitě vyjmenovávat. Uvádím tedy pouze filmové zdroje, které mi pomohly při tvorbě této práce. Vzhledem k tomu, že jsem se snažila čerpat co nejvíce z vědeckých informací, jsou v těchto zdrojích uvedeny hlavně dokumenty.

Literární zdroje

Těm, které zajímá problematika paranormálních jevů, bych velice doporučila knihu *Přízraky a zjevení* od spisovatelky Aniely Jaffé, která se ve své knize snaží o psychologický výklad paranormálních jevů. Pokouší se vysvětlit cestu, která vede k podstatě okultních jevů. Základem a inspirací jejích výkladů je jungovská psychologie nevědomí, která klade důraz na smysl těchto fenoménů. Ve své práci autorka zpracovala 1200 dopisů od lidí, kteří měli zkušenost s paranormálními jevy. V knize se řeší i fenomény jasnovidectví, předtuch a snů.

Marko Pogačnik zase napsal velice zajímavou knihu s názvem *Elementární bytosti*. Tento sochař a umělec se pomocí koncepčního umění, performancí, land art a dalších uměleckých praktik snažil odkrýt nové pohledy na svět okolo nás. Zkoumáním přírody a jejích elementů se dostal až ke krajinné léčbě a stal se tak léčitelem přírody. Vyhledává různá silová místa a jemnohmotná záření vycházející ze země za pomoci kyvadel, virgulií atd. Když je někde energetický tok narušen, léčí jej Pogačnik různými praktikami, které vytvořil. Podle něj jsou například skřítkové, různé vodní žinky a bludičky inteligencí přírody a ovlivňují tak její chod. O těchto přírodních tvorech se tedy dozvíme více informací ve výše zmíněné knize.

Knih, kde se objevuje démon Vétala, je velice málo. Ale vůbec tou nejstarší je kniha *Démonovy povídky*. Je to staré sanskrtské dílo, které bylo vydáno v mnoha verzích. Tou nejznámější a nejdokonalejší je zřejmě verze od Somadévy, který byl dvorským básníkem žijícím v 11. století n. l. Kniha je vlastně soubor indického pohádkového vyprávění, jež je rozděleno do pětadvaceti povídek. Povídky jsou propojeny rámcovým dějem, kde vystupuje král vázaný slibem k mnichovi, kterému má přinést nedalekou mrtvolu oběsence, aby následně mohl mnich provést složité kouzlo. Když mrtvola začne na krále mluvit, rázem je mu jasné, že je posedlý vétalou. I tak ale odhodlaně vezme mrtvolu a nese ji mnichovi. Při cestě mu démon vždy poví nějakou povídku, po jejímž vyslechnutí musí král pronést správný rozsudek. Povídky jsou velice poučné a vétala je velmi chytrý. Král nakonec vždy odpoví správně, avšak nezbedný tvor mu zas a znovu uniká zpátky na strom. Vladař se pro ni stále vrací a démon ho neustále zkouší. Nakonec však král dojde kýžené odměny. Vétala v něm spatří moudrou a pevnou osobnost, a tak mu prozradí, co chce mnich opravdu udělat. Zamýšlí totiž vladaře použít jako svou obětinu pro vykonání temného magického rituálu. Vétala mu však poradí, co má dělat, aby přežil. Král ho poslechne, vlastnoručně setne mnichovi hlavu a zachrání si tak život. I my však dojdeme své odměny, protože máme možnost přečíst si pětadvacet velice zajímavých, chytře napsaných a důvtipných povídek, ze kterých vyplývá, že vétala vlastně vůbec nemusí být zlá. Spíše se jen ráda baví a zkouší, co se v člověku opravdu nachází. Pokud s ní jednáme s respektem, ostatně jako bychom to měli dělat se všemi bytostmi, dokáže nás i řádně odměnit.

Americký psycholog a psychiatr Raymond Moody, narozený roku 1944, se zabýval lidmi, kteří zažili klinickou smrt. Celkem studoval 150 lidí a jejich zážitky. Zjistil, že zkušenosti jsou velice podobné u většiny lidí. Tyto poznatky pak shrnul do knihy s názvem *Život po životě*. Na toto téma byl následně natočen i dokument. Dr. Moody napsal s Paulem Perrym i knihu *Život před životem* (věnující se problematice tzv. regresní terapie) a na základě jeho poznatků vznikla i kniha J. L. Whittona a J. Fishera *Život mezi životy* (zabývající se existencí a projevy duše mezi dvěma vtěleními). Tyto knihy zde uvádím proto, že jsou velice zajímavé a souvisejí s mojí kapitolou o smrti. Informace z nich jsem však nakonec nepoužila.

V knize *Labyrintem tajemna* od Martina Stejskala a Alberta Marenčina, najdeme informace o mnoha magických místech na území Česka a Slovenska. Je to kniha určená pro lidi, kteří chtějí procestovat naší republiku a zároveň je zajímaví tajemná místa

a nadpřirozené bytosti. Je zde uvedeno mnoho měst, u kterých je vždy napsáno, kde a jaké se zde vyskytují bytosti či zvláštní úkazy. Dozvíme se tedy mnoho o nadpřirozenu i o historii naší země a okolí. Tato kniha se později rozšířila a vylepšila v knihu s názvem *Labyrintem míst klatých*.

V kapitole o upírech jsem psala o případech osob, jež byly považovány za upíry. Takových příběhu, týkajících se vampyrismu, existují tisíce a možná ještě víc. Pokud se chcete dozvědět další informace, chcete znát další jména a další případy vampyrismu, doporučila bych knihu *Vampyrismus v kulturních dějinách Evropy* od spisovatele Giuseppa Maiella, dále knihu *Upíři* od Dr. Boba Currana, poté knihu *Knih nosferatu – Vampýrská bible* od Petra Štěpána a v neposlední řadě knihu *Přízraky a strašidla středověku* od spisovatele Clouda Lecouteuxe, kde najdeme mimo vampyristyckých příběhů i vyprávění o mnoha dalších bytostech a setkáních s nimi. Hlavně je zde dobře popsána historie nemrtvých. Pokud vás však zajímá přímo případ hraběnky Báthoryové, nalezneme ho více popsány v knize Vladimíra Lišky *Upíři a vlkodlaci v Českých zemích* nebo v knize týkající se jen tohoto tématu také od Vladimíra Lišky s názvem *Tajemství Čachtické bestie*. Ostatně koho zajímá svět záhad a nadpřirozena, měl by se na tohoto autora zaměřit. Je v této problematice totiž velice plodný. Jeho díla jsou napsána vědecky, přesto jsou však snadno srozumitelná, nadmíru čtivá a velice zábavná. Čtenář ani nezaznamená, že se vlastně něco učí. Kvalitní informace o upírech a jejich vývoji nalezneme také v knize od manželů Bandiniových – *Knih upírů*, kde je dobře popsána modernizace tématu nemrtvých a způsob, jakým dnes ovlivňují kulturu.

Mnoho informací, které mi pomohly napsat tuto práci, se nachází také v knize *Revenanti* od Jeana, C. Schmitta, kde je podrobně popsána historie těchto bytostí, náhled církve na tuto problematiku ale také kapitolu zabývající se přímo zobrazováním nemrtvých. Další velice užitečná a pozoruhodná kniha napsána Vladimírem Vondráčkem a Vladimírem Holubem s názvem *Fantastické a magické z hlediska psychiatrie* nám předkládá různé možnosti reálné existence nemrtvých bytostí. Prof. MUDr. Vladimír Vondráček patří mezi nejslavnější české psychiatry 20. století a na tyto bytosti tedy nahlíží pohledem vědce. Podává velice zajímavé informace o duši, psychice a mysli člověka.

Tato doporučení na literaturu bych uzavřela knihou *Lexikon magie a esoteriky* od Benedikta Štirského, kde jsou ve zkratce vysvětleny různé důležité pojmy vztahující se k nemrtvým a dalším hermetickým vědám. Tato kniha tedy rychle a srozumitelně odpoví na požadované dotazy.

Filmové zdroje

S přízraky se setkáme v TV pořadu *Po stopách duchů*, jehož aktéři navštěvují různá místa a snaží se zde spojit s těmito bytostmi. Většinou se jim to podaří a díly tohoto pořadu jsou velice napínavé a často také děsivé. Podobný je i TV seriál *Svědci paranormálních jevů*, ve kterém se objevují opravdové příběhy podle skutečnosti. Lidé vyprávějí o svých zkušenostech a zážitcích s paranormálními jevy. S tímto vyprávěním se prolíná hraný příběh, ve kterém účinkují herci, kteří zpodobňují jednotlivé vyprávějíci při kontaktu s nadpřirozenou bytostí. Velice zajímavý je také pořad s názvem *Brána smrti*, ve kterém se dozvíme spoustu informací o smrti, o duši a v díle *Duchové přicházejí*, přímo o přízracích. Rovněž pořad *Věřte nevěřte* se věnuje paranormálním jevům. Divákovi je předloženo několik příběhů, z nichž některé jsou podle pravdy a jiné jsou smyšlené.

V dokumentárním seriálu *Dobyvatelé ztracené pravdy* skupina vyšetřovatelů, v čele s Joshem Gatesem, pátrá po reálné existenci neznámých tvorů. Nejdříve vyslyší svědky, kteří tvora viděli, poté prověřují dostupné důkazy nebo historii daného místa. Nakonec se vydávají do terénu a pátrají po tajemném tvorovi. V jednom díle hledají například legendární Banshee, o které vám předloží mnoho informací. O této bytosti se dále mluví i v dokumentu *Kněžna Libuše* od Constantina Wernera.

Cenný zdroj informací o smrti a různé pohledy na ni nalezneme v pořadu ČT 1 *Brána smrti*. Co má taková smrt v popisu práce a jaká je její osobnost, se dozvíme ve filmu *Seznamte se Joe Black* od Martina Bresta. Smrťáka zde ztvárňuje herec Brad Pitt. V tomto filmu je smrt pojata jako celkem sympatická, inteligentní a nevinná bytost, jejíž příchod nemůžeme ovlivnit, avšak celkově vůbec nepůsobí děsivě. Otázkou, co se děje po smrti, se zabývá pozoruhodný dokument *Život po životě*, kde promlouvají přímo lidé, jež prožili klinickou smrt.

Kvalitní informace o Zombie jsem načerpala v dokumentárním cyklu *Opravdový horror* s Jeremym Turnerem v díle o Zombie, kde Jeremy cestoval po Haiti a mluvil s tamními lidmi o zombifikaci. Informace o vládních zombie se zase rozebíraly v TV pořadu *Odhalení: Konspirační spisy*, kde mluvili i vojáci, kteří si procesem „zombifikace“ prošli nebo lidé, kteří u tohoto procesu byli a viděli jeho sílu na vlastní oči. Dokumentární cyklus *Opravdový horror* má také díl věnovaný upírům, kterým se dále věnuje i dokumentární cyklus *Démoni hrůzy* a dokument *Kněžna upír* (upíří princezna).