



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy

Bakalářská práce

Mýtická zvířata ve výtvarném umění.
Autorský ilustrovaný bestiář
Mythical creatures in art.
Author's illustrated bestiary

Vypracovala: Tereza Prošková
Vedoucí práce: Mgr. Zuzana Duchková, Ph.D.

České Budějovice 2021

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě – v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných Pedagogickou fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejich internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne

.....

Podpis studenta

Poděkování

Tímto bych ráda poděkovala vedoucí mé bakalářské práce Mgr. Zuzaně Duchkové, Ph.D., za laskavý přístup, podnětné rady a odborné vedení. Dále děkuji dalším členům katedry výtvarné výchovy, za cenné rady a vřelou podporu při vytváření praktické části této práce. Touto cestou chci také poděkovat mé rodině za podporu a trpělivost během celého studia.

Abstrakt

Předkládaná bakalářská práce je rozdělena na část teoretickou a praktickou. První část teoretické práce se zabývá konkrétními mýtickými zvířaty a popisuje jejich vzhled a vlastnosti. Součástí textu jsou též báje, v nichž se tyto tvorové objevili. Druhá část teoretické práce mapuje zobrazování bájných tvorů v průběhu historie a uvádí významné autory, kteří si mýtická zvířata zvolili za svůj častý námět. Třetí část teoretické práce popisuje vývoj literárních děl, v nichž se mýtičtí tvorové nacházeli. Praktická část se zaměřuje na výrobu autorského bestiáře. Obsahem je také skicový materiál k jednotlivým mýtickým bytostem.

Klíčová slova: Pegas, jednorožec, kentaur, satyr, Kerberos, bestiář, mýtické příběhy, mýtické zvíře v umění a literatuře

PROŠKOVÁ, Tereza. *Mýtická zvířata ve výtvarném umění. Autorský ilustrovaný bestiář*. České Budějovice, 2021. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Pedagogická fakulta. Katedra výtvarné výchovy. Vedoucí práce Mgr. Zuzana Duchková, Ph.D.

Abstract

This bachelor's thesis is divided into theoretical and practical part. The first part of my theoretical framework is concentrated on specific mythical animals and describes their visual aspects and characteristics. The myths with these animals are also mentioned in this section. The next part pursues the portrayal of the mythical creatures through the history where along with them are also mentioned authors who have been trying to put these creatures into their work. It is very interesting to see how each of them visualised these animals in their own way. The end of this theoretical section of the work is aimed at developing of the literature where are these mythical creatures mentioned or directly portrayed. A practical framework for this work concentrates on making the author's own bestiary where the sketch of each mythical character is also included.

Keywords: Pegasus, unicorn, centaur, satyr, Cerberus, bestiary, mythical stories, mythical creatures in art and literature

Obsah

Úvod.....	8
I. Teoretická část	10
1 Vybrané druhy mýtických zvířat	11
1.1 Mýtická zvířata vycházející z podoby koně	11
1.1.1 Pegas.....	12
1.1.2 Jednorožec.....	13
1.2 Mýtické bytosti s částečně lidskou podobou – pololidé.....	15
1.2.1 Kentauři.....	16
1.2.2 Satyrové.....	18
1.3 Mýtické zvíře s podobou psa – Kerberos.....	19
2 Zobrazování mýtických zvířat ve vybraných obdobích dějin umění... 22	
2.1 Zobrazování mýtických zvířat v antickém Řecku	23
2.1.1 Mýtická zvířata v antickém sochařství.....	25
2.2 Zobrazování mýtických zvířat v gotice	26
2.2.1 Tapisérie s motivem mýtických zvířat	29
2.2.2 Středověké bestiáře s náměty mýtických zvířat.....	31
2.3 Mýtická zvířata jako námět pro renesanční umělce.....	32
2.3.1 Mýtická zvířata v renesančním sochařství.....	33
2.3.2 Mýtická zvířata v renesančním malířství.....	34
2.3.3 Kunstkomory – kabinety kuriozit	37
2.4 Mýtická zvířata v době secese	38
2.4.1 Secesní umělci pracující s námětem mýtických zvířat	39
3 Mýtická zvířata ve světle literatury	43
II. Praktická část.....	46
4 Autorský bestiář	47
4.1 Skicový materiál	47
4.2 Postup práce – autorský bestiář.....	50
Závěr.....	52
Seznam použitých zdrojů.....	54
Seznam příloh	59
Přílohy	60
Obrazová příloha k teoretické části	60

Obrazová příloha k praktické části	76
Zdroje příloh.....	94

Úvod

Tématem bakalářské práce jsou mýtická zvířata ve výtvarném umění a realizace autorského bestiáře. Práce se zaměřuje na popis vybraných mýtických tvorů, na umělecká díla pracující s tímto námětem a na literaturu, v níž se takoví tvorové objevili.

První část bakalářské práce popisuje jednotlivá mýtická zvířata. Snaží se zmapovat první zmínku o nich, zajímá se o jejich fyzické a povahové vlastnosti a poukazuje na báje, v nichž se objevila. Pro tuto práci je zvoleno celkem pět mýtických zvířat: Pegas, jednorožec, kentauři, satyrové a Kerberos. Důvodem je spojitost mezi těmito bytostmi – všechny jsou suchozemskými zvířaty, savci a povětšinou vycházejí ze stejného tvora. Například Pegas a jednorožec pochází z koně, kentauři a satyrové spadají pod termín pololidé. Jediný Kerberos je uveden soliterně, jelikož je mu v antické historii a v mnoha uměleckých dílech věnováno nejvíce pozornosti.

Druhá část práce je poněkud obsáhlejší. Popisuje vývoj vzhledu mýtických zvířat napříč dějinami výtvarného umění. Výklad začíná v době antického Řecka, kde se námět mýtických zvířat objevil v užitém umění, architektuře i sochařství. Dalším obdobím je gotika, v níž se tento motiv stal součástí sochařských prvků, sklomalby či středověkých tapisérií. Následující podkapitola poukáže na renesanci, ve které tvořilo mnoho vynikajících umělců, a vznikala velkolepá díla. Poslední podkapitola je zaměřena na secesi, která poukazuje na proměnu výtvarného přístupu. V baroku či klasicismu umělci s náměty mýtických tvorů sice také pracovali, ale stále převládala inspirace antikou, proto není těmto slohům věnována pozornost. Z nepřeberného množství význačných tvůrců a jejich uměleckých děl jsou v této práci uvedeni nejzásadnější autoři a popisována nejvýznamnější umělecká díla s námětem vybraných mýtických tvorů.

Třetí část práce poukazuje na literaturu, v níž se mýtická zvířata vyskytla. Mapuje literární vývoj od první zmínky o těchto bytostech po současnost. Zároveň stručně shrnuje antické a středověké knihy i bestiáře a také popisuje současnou literaturu, která s tímto námětem pracuje.

Jak již bylo zmíněno, cílem praktické části je vytvoření autorského bestiáře. Nejprve si autorka práce připravila skicový materiál a navrhla podobu

jednotlivých tvorů. K inspiraci jí posloužila skutečná zvířata – koně, ptáci, psi či koza. Z těchto skic se poté vycházelo a vznikli jednotliví mýtičtí tvorové.

Zvířata vyobrazená ve středověkých bestiářích jsou často velice barevná a výrazná, mnohdy se objevuje až jakýsi kýč. Proto se zpracování tohoto autorského bestiáře pokusilo být umírněnější – mýtičtí tvorové jsou vytvořeni pomocí lavírované kresby, pouze černou tuší.

I. Teoretická část

1 Vybrané druhy mýtických zvířat

Kapitola je rozdělena do tří podkapitol zabývajících se koňmi, pololidmi a psem. V každé podkapitole se nachází mýtická zvířata, která jsou navzájem porovnávána. Největší prostor je věnován popisu konkrétního tvora a také bájím a pověstem, ve kterých se objevil. Zároveň se autorka snaží o dataci první zmínky o těchto zvířatech, která sahá až do antiky. Z té doby pochází báje o Pegasovi, satyrech, kentaurech a Kerberovi. Tehdy vznikl zároveň i první písemný záznam o jednorožci, nikoli však v podobě báje. Jakožto skutečně žijícího lichokopytníka ho zmínil historik Ktésias, jenž uvedl, že jednorožec obýval území Hindustánu.¹

V podkapitole Pes se objevuje pouze mýtický Kerberos, neboť v antické historii a mnoha uměleckých dílech je mu věnováno nejvíce pozornosti. V některých publikacích se čtenář setká i s Orthosem, dvouhlavým psem, bratrem Kerbera, o němž existuje málo záznamů a uměleckých zpracování. Do této podkapitoly nebyl zařazen ani vlkodlak. Jedním z důvodů je fakt, že nejde o typické mýtické zvíře, jelikož u něj dochází k proměně z člověka na vlka a naopak. Tudíž nemá stálou podobu jako jiní tvorové uvedení v této práci.

1.1 Mýtická zvířata vycházející z podoby koně

Kůň je od pradávna považován za věrného lidského služebníka. Je pravdou, že lidé jej nejprve lovili kvůli potravě, jak dokazují lovecké výjevy s námětem koní v pravěkých jeskyních. Postupem času, konkrétně kolem roku 4000 př. n. l., došlo k domestikaci koně, který se posléze stal člověku věrným pomocníkem, společníkem a zejména dopravním prostředkem.² Z tohoto důvodu autorka zastává názor, že v lidské mysli vznikli koně bájní. Lidé si nejspíš pohrávali s myšlenkou, že pokud by tento tvor mohl létat nebo měl čarovný roh, byl by člověku ještě užitečnější.

Následující podkapitola popisuje mýtické koně – Pegase a jednorožce. Pokusí se vylíčit jejich vzhled a vymezí období, ze kterého pocházejí. Její součástí jsou i mýtické příběhy o těchto tvorech.

¹ [Srov.] BORGES, Jorge Luis a Margarita GUERRERO. *Fantastická zoologie*. Praha: Odeon, 1988, s. 101.

² [Srov.] MAHLER, Zdeněk. *Člověk a kůň*. České Budějovice: Dona, 1995, s. 20.

1.1.1 Pegas

Pegas byl mýtický kůň, o kterém vypráví mnoho bájí. Bohužel v bestiářích se jeho popis téměř nevyskytuje, proto bylo obtížné nalézt jeho specifické vymezení. Lze se přiklonit k popisu ze *Slovníku antické kultury*, kde jej autor popsal takto: „Byl to krásný štíhlý oř a měl nádherná křídla, která ho nesla vzdušnými výšinami.“³ Díky četným uměleckým artefaktům se ví, že měl sněhobílou srst a působil nadmíru vznešeně a majestátně. Byl synem boha Poseidona a Medúsy. Po otci, jehož totemickým zvířetem byl kůň, zdědil tělo. Protože se však Poseidon s Medúsou spojil v podobě ptáka, byl Pegas stvořen jako okřídlený kůň.⁴

Nejstarší zmínka o Pegasovi se nachází v mýtickém příběhu o Perseovi. Perseus byl synem Danaé a Dia⁵. Když otec Danaé zjistil, že porodila syna, nesouhlasil s tím a v zápalu hněvu je oba posadil do truhlice a vhodil do moře. Pod ochranou Dia dopluli na ostrov Serifu, kde vládl král Polydektés, kterému se zalíbila Danaé, a začal o ni usilovat. Avšak v jeho úsilí mu bránil Perseus, proto se ho král rozhodl zbavit. Dal mu za úkol, aby přinesl hlavu hrůzostrašné Medúsy⁶. Pro člověka se jednalo o nesplnitelný úkol, jelikož měla čarovnou moc a při pohledu na ni každý zkameněl. Perseovi však pomohla bohyně Athéna, věnovala mu bronzový štít. Nymfy⁷ mu darovaly okřídlené sandály, pytel na hlavu Medúsy a přilbu, díky které byl neviditelný. Božský posel Hermés⁸ mu pak propůjčil speciální meč.⁹

Pomocí darů se mu podařilo Medúsu přemoci a setnul jí hlavu. Z její krve se zrodil obr Chryzáor a Pegas, potomek Poseidona¹⁰. Pegas po svém narození opustil Persea, vystoupal do nebes a stal se sluhou Dia. Měl za úkol přinášet

³ BAHNÍK, Václav. *Slovník antické kultury*. Praha: Svoboda, 1974, s. 457.

⁴ [Srov.] BAŽANT, Jan. *Perseus & Medusa: zobrazení mýtu od počátku do dneška*. Praha: Academia, 2017, s. 129.

⁵ Zeus byl nejvyšší z bohů řecké mytologie, především bůh světla, vládl také blesku a hromu.

⁶ Medúsa byla jediná smrtelná z trojice Gorgon. Gorgony byly dcery mořských božstev.

⁷ Nymfy – v řecké mytologii označení pro vodní, lesní a horské bohyně. Zosobňovaly životaschopnost a plodnost přírody.

⁸ Hermés byl na zemi bohem výmluvnosti, ochráncem pocestných, obchodníků, ale také zlodějů. Byl pověřen, aby doprovázel duše mrtvých do podsvětí.

⁹ [Srov.] HOUTZAGER, Guus. *Encyklopedie řecké mytologie*. Dobřeovice: Rebo Productions, 2003, s. 204–205.

¹⁰ Poseidon – bůh moře a vodního živlu.

Diovi hromy a blesky na Olymp. Pegas se také spřátelil s Múzami¹¹ a svým kopytem vytvořil pramen básnické inspirace Hippokréne.¹²

„Dle antického mýtu Pegas Persea po svém zrození opouští. V křesťanské Evropě, společně s Perseem osvobodil Andromedu. Okřídlený kůň se tak stal hlavním atributem hrdiny.“¹³

Z antiky neexistovaly žádné literární ani obrazové doklady o Perseovi na hřbetě Pegase. I v italské renesanci se umělci přikláněli k antickému mýtu a zobrazovali pouze Persea, jak létá pomocí okřídlené čapky a bot, nikoliv za pomoci Pegase. Později se v raně středověké Evropě přikláněli k variantě Pegase a Persea, jelikož okřídlený kůň byl chápán jako alegorie cesty k Bohu.¹⁴

Pegase později zkontroloval a osedlal Bellerofontés, hrdina, jenž měl usmrtnit Chiméru.¹⁵ Zabití nestvůry se mu podařilo až ze sedla Pegase. Na nejstarších uměleckých zobrazeních seděl Bellerofontés na hřbetě Pegase a útočil na netvora pod ním pomocí kopí. Existovaly i jiné verze, například ta, kdy se boj odehrával na zemi, okřídlený kůň útočil na Chiméru kopyty a Bellerofontés kopím.¹⁶ Bellerofontés učinil ještě několik hrdinských činů, a proto se domníval, že by měl patřit na Olymp, kam následně s Pegasem letěl. Dia tato drzost rozhořčila natolik, že na okřídlence poslal sršně, který jej bodnul. Pegas se vzepjal bolestí, Bellerofontés z něj spadl a zmrzačil se.¹⁷

1.1.2 Jednorozec

Jak už bylo napsáno výše, první písemná zmínka o jednorozci pochází z doby 400 let př. n. l. od řeckého historika Ktésiáse. Psal o tom, že v království na území Hindustánu žili divocí oslové bílé barvy, s purpurovou hlavou, modrýma očima a jedním rohem na čele. Ve středověkých bestiářích byl ovšem jednorozec popisován jako mimořádně chytrý tvor malého vzrůstu, často

¹¹ Múzy – devět sester-bohyní, jejichž zpěv obveseloval bohy. Vnukaly inspiraci básníkům a hudebníkům.

¹² [Srov.] LANNI, Dominique. *Bestiář: fantastický bestiář cestovatelů*. Praha: Argo, 2019, s. 243; [Srov.] HOUTZAGER, Guus. *Encyklopedie řecké mytologie*. Dobřešovice: Rebo Productions, 2003, s. 204–205.

¹³ BAŽANT, Jan. *Perseus & Medusa: zobrazení mýtu od počátku do dneška*. Praha: Academia, 2017. s. 248.

¹⁴ [Srov.] BAŽANT, Jan. *Perseus & Medusa: zobrazení mýtu od počátku do dneška*. Praha: Academia, 2017, s. 248–249.

¹⁵ Chiméra byla nestvůra, která vznikla spojením lva, kozy a hada.

¹⁶ [Srov.] BAŽANT, Jan. *Perseus & Medusa: zobrazení mýtu od počátku do dneška*. Praha: Academia, 2017, s. 136.

¹⁷ [Srov.] HOUTZAGER, Guus. *Encyklopedie řecké mytologie*. Dobřešovice: Rebo Productions, 2003, s. 71–72.

přirovnávaný k velikosti dítěte, s jedním rohem uprostřed hlavy a sněhobílou barvou srsti, nikoliv s purpurovou hlavou.¹⁸

Jednorožec patřil k nejznámějším bájným tvorům, mnoho lidí v historii polemizovalo o jeho existenci. Jeho roh byl v renesanci a baroku velice žádaný, věřilo se, že měl čarovnou moc a dokázal čistit vodu od jedů. Mnoho šlechticů toužilo po tom mít roh ve svých kabinetech kuriozit. To, co však ukazovali všem na odiv, nebyl roh jednorožce, nýbrž narvala, což byl – a dodnes je – mořský tvor podobný velrybě, jen s rohem na čele. Narvalové byli známí již od středověku a některé knihy je představovali pod názvem „mořští jednorožci“.¹⁹

Řada významných osobností uvedla ve svých zápiscích, že jednorožce spatřili, ale vždy šlo o jiné zvíře. Například Gaius Julius Caesar údajně zahlédl jednorožce podobného jelenu. S velkou pravděpodobností šlo o sobího samce, který se narodil pouze s jedním parohem. Řecký historik Plinius popisoval tvora s koňským tělem, sloníma nohama a kančím ocasem. S velkou pravděpodobností šlo o nosorožce.²⁰

Středověké bestiáře uváděly, jakým způsobem bylo možné jednorožce chytit. Nelze ho lapit násilím, dokázala ho přilákat jen panna. Jelikož byla čistá a nevinná, jednorožec jí poslušně ulehl do klína. Jen tehdy jej lovci mohli ukořistit.²¹

Častým motivem v gotických a románských chrámech a také na středověkých gobelínech byl jednorožec ležící na prsou Panny Marie nebo v jejím klíně, což symbolizovalo vtělení Krista. Další náměty poukazyvaly na jednorožce uzavřeného v ohradě a přivázaného řetězem ke granátovníku, to však opět odkazovalo na vtělení Krista v lůně Panny Marie. Oblíbeným výjevem se stal jednorožec, který nořil svůj čarovný roh do vody a čistil ji od jedů. Symbolizovalo to oplodnění a také mystické očištění Panny Marie.²²

¹⁸ [Srov.] BORGES, Jorge Luis a Margarita GUERRERO. *Fantastická zoologie*. Praha: Odeon, 1988, s. 101; [Srov.] J. CURLEY, Michael. *Physiologus*. Chicago: University of Chicago Press edition, 2009, s. 51.

¹⁹ [Srov.] ANTONÍN, Luboš. *Bestiář: bájná zvířata, živlové bytosti, monstra, obludy a nestvůry v knižní ilustraci konce středověké Evropy*. Praha: Půdorys, 2003, s. 139–152.

²⁰ [Srov.] Tamtéž, s. 140–141.

²¹ [Srov.] BORGES, Jorge Luis a Margarita GUERRERO. *Fantastická zoologie*. Praha: Odeon, 1988, s. 103.

²² [Srov.] HALL, James. *Slovník námětů a symbolů ve výtvarném umění*. 2. vyd. Litomyšl: Paseka, 2008, s. 328.

Mýtická zvířata vycházející z podoby koně mají mnoho společného, proto je lze porovnat. Kromě jejich původu existuje další spojitost – typická bílá barva srsti, která symbolizovala čistotu a nevinnost těchto zvířat. Každý měl svůj charakteristický znak, díky němuž se stal jedinečným.

U Pegase se jednalo o křídla umožňující pohyb po obloze, v případě jednorožce o čarovný roh. V pověstech a legendách oba představovali tvory dobra.

Rozdíl spočíval v tom, že Pegas byl chápán jako bájný tvor, který vycházel z antické mytologie – lidé si uvědomovali, že jde pouze o mýtus. Avšak u jednorožce věřili v jeho existenci a snažili se ji dokázat. Na důvěryhodnost jednorožce měly bezpochyby vliv důkazy jeho bytí, jako byl dlouhý roh, případně svědectví lidí, kteří tvora spatřili. Dnes je známo, že roh jednorožce patřil ve skutečnosti narvalovi a že si někteří cestovatelé mohli jednorožce snadno zaměnit s nosorožcem.²³

1.2 Mýtické bytosti s částečně lidskou podobou – pololidé

Pololidé, někdy také označováni anglickým slovem hybridi, byli stvořeními, která měla jednu část těla lidskou a druhou zvířecí. Dříve lidé odchytkou od obyčejnosti považovali za něco obludného. Když byl člověk výrazně větší než průměr, měl zuřivou povahu nebo pokud u něho došlo k fyzické deformaci, byl považován za zrůdu. Pololidé však byli označeni za jeden z nejhrůzostrašnějších druhů příšer. Došlo u nich ke smíchání lidské a zvířecí části, a vzniklo tak něco matoucího, nepochopitelného a děsivého.²⁴

Kvůli podobnostem v tělesných a povahových rysech byli pro tuto práci zvoleni kentauri a satyrové. Podkapitola se pokusí přiblížit jejich tělesné a povahové rysy. Poukáže na báje, jichž jsou součástí, a vybrané příběhy stručně popíše.

²³ [Srov.] ANTONÍN, Luboš. *Bestiář: bájná zvířata, živlové bytosti, monstra, obludy a nestvůry v knižní ilustraci konce středověké Evropy*. Praha: Půdorys, 2003, s. 140 – 141.

²⁴ [Srov.] SPYROS, Spyropoulos. *Bestiary of Monsters in Greek Mythology*. Oxford: Archaeopress, 2018, s. 60.

1.2.1 Kentauři

Kentauři se vyskytovali již v antických bájích, kde byli líčeni jako lidé v horní polovině těla a v dolní jako koně. Tvář měli zarostlou vousy a jejich obličejové rysy byly hrubé. Dle bájí byli potomky Ixióna²⁵, který se pokusil znásilnit Héru²⁶. Její manžel Zeus si chtěl vyprávění své ženy ověřit, a tak dal jednomu oblaku podobu Héry. Ixión mračno znásilnil a zrodil se první kentaur. Za svůj čin však neunikl spravedlnosti, za trest byl v podsvětí připoután ke kolu, na kterém se musí navěky otáčet.²⁷

V popisech kentaurů nechyběla slova jako nespoutanost a divokost. Tito tvorové byli považováni za démony hor a lesů, kteří žili v divoké přírodě. Uvádí se i to, že se živili syrovým masem a k lovu jim sloužili pouze větve a kameny.²⁸

Ve známost vešli díky báji hovořící o boji s kmenem Lapithů. Jejich král Peirithoos, syn Ixiónův, kentaury pozval na svatbu. Hostům bylo podáno víno, které ale kentauři neznali, opili se, pokusili se unést nevěstu a obtěžovali ženy svatebčanů. Z toho započal krutý boj, při němž zemřelo mnoho kentaurů, Lapithové zvítězili a zahnali kentaury zpět do hor.²⁹

Další pověst hovořila o jejich střetnutí s Héraklem³⁰, který během lovu navštívil kentaura Fola. Héraklés si stěžoval, že mu nebylo nabídnuto víno. Folos však namítl, že nápoj je určen všem kentaurům. I přesto Héraklés sud otevřel, což přilákalo ostatní kentaury, a vypukl boj, při kterém zahynul hostitel Folos. Otráveným šípem byl navíc zasažen i kentaur Cheirón proslulý svou moudrostí. Následně se přeživší kentaur Nessos rozhodl pomstít, pokusil se znásilnit Héraklovu manželku Déianeiru, což se mu nepodařilo, neboť ho smrtelně zasáhl šíp. Stačil však manželce pošeptat, že pokud o ni někdy Héraklés ztratí zájem, může jeho lásku navrátit tak, že mu potře oděv kentaurovou krví. Byla to však lež, které uvěřila. Jednoho dne Déianeira usoudila, že Héraklova láska oslabuje, tak mu oděv potřela krví. Otrávená krev mu způsobila tak ukrutné bolesti, že

²⁵ Ixión byl králem Lapithů, lidu žijícího v Thessalii.

²⁶ Héra byla nejvyšší starověká řecká bohyně. Stala se patronkou manželství a zrození.

²⁷ [Srov.] ANTONÍN, Luboš. *Bestiář: bájná zvířata, živlové bytosti, monstra, obludy a nestvůry v knižní ilustraci konce středověké Evropy*. Praha: Půdorys, 2003, s. 132; [Srov.] LANNI, Dominique. *Bestiář: fantastický bestiář cestovatelů*. Praha: Argo, 2019, s. 142.

²⁸ [Srov.] RENÉ, Martin. *Slovník řecko-římské mytologie a kultury*. Praha: EWA, 1993, s. 143.

²⁹ [Srov.] BORGES, Jorge Luis a Margarita GUERRERO. *Fantastická zoologie*. Praha: Odeon, 1988, s. 110; [Srov.] ANTONÍN, Luboš. *Bestiář: bájná zvířata, živlové bytosti, monstra, obludy a nestvůry v knižní ilustraci konce středověké Evropy*. Praha: Půdorys, 2003, s. 132.

³⁰ Héraklés byl nejslavnějším hrdinou, symbolem síly a odvahy. Jako jediný dostal nesmrtelnost a stal se bohem.

přikázal vystavit hranici a zaživa se na ní nechal upálit. Z Diova příkazu byl však vyzdvihnut z ohně, pozvednut na Olymp a učiněn nesmrtelným.³¹

Existuje několik teorií, jak si lidé vytvořili kentaura. V jedné z nich se hovořilo o tom, že do říše Aztéků vpadli Španělé, kteří přijeli na svých koních. Aztékové neznali jízdu na koni, proto se jim zdálo, že člověk, který na koni sedí, je s ním srostlý. Tak v lidské mysli vznikl tvor, který má nohy koně a trup člověka.³² „Avšak Řekové na rozdíl od Indiánů koně znali. Dá se předpokládat, že kentaur vznikl spíše z rozumové představy, než ze zmatků nad nevidanou věcí.“³³

I mezi kentaury existovali jedinci, kteří vynikali nad ostatní. Třeba Cheirón, potomek Krona³⁴ a Filyry³⁵, nikoli tedy potomek Ixióna tak jako ostatní kentauři, proslul svou laskavostí, poctivostí a především moudrostí. Právě pro svou vzdělanost se stal vychovatelem mnoha významných osobností. Kupříkladu mu byl do výchovy svěřen syn boha Apollóna, Asklépios, budoucí bůh lékařství. Dalším učedníkem byl Achilleus, slavný hrdina trojských válek. Cheirón žil v poklidu se svou ženou v jeskyni na hoře Pélion. Avšak jednoho dne byl zasažen otráveným šípem. Vzhledem ke své nesmrtelnosti bez ustání prožíval bolestivá muka, což ho nakonec dovedlo k rozhodnutí, že se vzdá svého nekonečného života. Po jeho smrti ho Zeus umístil na oblohu jako souhvězdí Kentaura.³⁶

V páté knize spisu *De rerum natura*³⁷ byla popírána existence kentaura, poněvadž koně dospívají dříve než lidé. V dětství by mladý lidský trup měl již dospělé koňské tělo. Obě poloviny se liší i délkou života – kůň by zemřel přibližně o padesát let dříve než člověk.³⁸

³¹ [Srov.] HOUTZAGER, Guus. *Encyklopedie řecké mytologie*. Dobřejovice: Rebo Productions, 2003, s. 150; [Srov.] RENÉ, Martin. *Slovník řecko-římské mytologie a kultury*. Praha: EWA, 1993, s. 115.

³² [Srov.] BORGES, Jorge Luis a Margarita GUERRERO. *Fantastická zoologie*. Praha: Odeon, 1988, s. 109.

³³ BORGES, Jorge Luis a Margarita GUERRERO. *Fantastická zoologie*. Praha: Odeon, 1988, s. 110.

³⁴ Kronos byl řeckým bohem, který po jistý čas vládl nad světem, byl jedním z Titánů. Patřil ke generaci bohů, kteří předcházeli generaci bohů olympských.

³⁵ Dcera boha Ókeana. Bůh Kronos se s ní spojil v podobě koně, později se jí narodil kentaur Cheiron.

³⁶ [Srov.] NEŠKUDLA, Bořek. *Encyklopedie řeckých bohů a mýtů*. Praha: Libri, 2003, s. 116; [Srov.] HOUTZAGER, Guus. *Encyklopedie řecké mytologie*. Dobřejovice: Rebo Productions, 2003, s. 139.

³⁷ *De rerum natura* (O povaze věcí) je didaktická báseň z 1. století př. n. l. Napsal ji římský filosof a básník Lucretius. Tato báseň je rozdělena do šesti knih bez názvů. Lucretius v knihách píše například o povaze mysli a duše, vysvětluje vnímání a myšlení, popisuje vývoj světa a také objasňuje různé pozemské a nebeské jevy.

³⁸ [Srov.] BORGES, Jorge Luis a Margarita GUERRERO. *Fantastická zoologie*. Praha: Odeon, 1988, s. 111.

1.2.2 Satyrové

Satyrové byli polozvířecí démoni s kozlíma nohama, zarostlým lidským trupem a protáhlým ocasem. Na hlavě mezi špičatýma ušima jim vyrůstaly malé růžky, obličej zdobily vousy a kudrnaté vlasy. V pozdější době se vzhled satyrů v uměleckých dílech zjemňoval – začali vypadat jako půvabné bytosti. Bývali označováni jako tvorové, kteří měli rádi orgie, rozpustilost a holdovali alkoholu. Dokonce se uvádí, že někteří znásilňovali nymfy. Díky špatné pověsti je v renesanci umělci dávali jako protiklad k rozumu, stali se alegorií násilí a vášně.³⁹

Pojmenování satyr pochází od Řeků, Římané je označovali jako fauny, pany nebo silény. V některých pramenech se uvádí, že jakmile satyrové zestárli, byli břichatí a oškliví. Z toho důvodu se pak označovali siléni podle vychovatele boha Dionýsa. Termín faun také není úplně přesný, jelikož faunem byla nazývána drobná venkovská božstva, která ochraňovala stáda. V antickém výtvarném umění jsou často zpracováni podobně jako satyrové, ale mohou mít též lidskou podobu. Pan byl bohem pastýřů, představoval sílu a plodnost přírody, uctívali jej nejčastěji v Arkádii. I jeho tělo tvořil napůl člověk a napůl kozel. Vzhledem k vzájemné podobě býval občas považován za satyra.⁴⁰

Satyrové si libovali v tanci – mnozí byli dobrými muzikanty, často ovládali hru na flétnu. Vytvářeli družinu boha vína Dionýsa, což do jisté míry vysvětlovalo jejich zálibu v pití alkoholu. Zároveň se účastnili honů na divokou zvěř. Stejně tak je ale můžeme spatřit jako pastýře svých vlastních stád. Lidem povětšinou nedělali nic dobrého, se zálibou je občas strašili a plašili jejich stáda.⁴¹

Známa je báje o satyru Marsyovi, který našel flétnu, již odhodila bohyně Athéna. Hra na flétnu se mu velice zalíbila a po čase nabyl dojmu, že hraje lépe než bůh hudby Apollón. Marsyas vyzval boha k hudební soutěži, v níž se mu

³⁹ [Srov.] BORGES, Jorge Luis a Margarita GUERRERO. *Fantastická zoologie*. Praha: Odeon, 1988, s. 166; [Srov.] ANTONÍN, Luboš. *Bestiář: bájná zvířata, živlové bytosti, monstra, obludy a nestvůry v knižní ilustraci konce středověké Evropy*. Praha: Půdorys, 2003, s. 205; [Srov.] BAHNÍK, Václav. *Slovník antické kultury*. Praha: Svoboda, 1974, s. 549; [Srov.] LANNI, Dominique. *Bestiář: fantastický bestiář cestovatelů*. Praha: Argo, 2019, s. 266–267.

⁴⁰ [Srov.] BORGES, Jorge Luis a Margarita GUERRERO. *Fantastická zoologie*. Praha: Odeon, 1988, s. 166; [Srov.] RENÉ, Martin. *Slovník řecko-římské mytologie a kultury*. Praha: EWA, 1993, s. 93, 188, 223.

⁴¹ [Srov.] BORGES, Jorge Luis a Margarita GUERRERO. *Fantastická zoologie*. Praha: Odeon, 1988, s. 166; [Srov.] ANTONÍN, Luboš. *Bestiář: bájná zvířata, živlové bytosti, monstra, obludy a nestvůry v knižní ilustraci konce středověké Evropy*. Praha: Půdorys, 2003, s. 205; [Srov.] HOUTZAGER, Guus. *Encyklopedie řecké mytologie*. Dobruška: Rebo Productions, 2003, s. 227; [Srov.] BAHNÍK, Václav. *Slovník antické kultury*. Praha: Svoboda, 1974, s. 549.

nejprve dařilo, nicméně Apollón dovedl hrát na lyru i obráceně, což Marsyovi s flétnou nešlo. Nakonec tedy prohrál a za trest byl stažen z kůže. Ostatní satyrové a nymfy pak za něj prolévaly slzy, až z nich vytryskl pramen řeky Marsyá.⁴²

Stejně jako Pegas a jednorožec vycházeli ze stejného tvora, bylo tomu tak i u kentaurů a satyrů. Ti měli jednu část těla lidskou, proto je lze navzájem porovnat. Společným znakem pro kentaury a satyry byl fakt, že dolní část těla patřila zvířeti, horní naopak člověku. Je třeba zmínit, že kentauři mají dolní část z celého koňského trupu, tedy čtyři nohy a tělo, satyrové naproti tomu pouze dvě kozlí nohy. V obou případech šlo o druh mýtických bytostí, které bývají považovány za divoká stvoření s násilnou povahou. Mezi kentaury však najdeme i poctivé a moudré jedince, u nichž se mísí jejich živočišnost s lidskou stránkou – kulturou. Satyrům nejde upřít jejich hudební nadání.⁴³

1.3 Mýtické zvíře s podobou psa – Kerberos

Pes je od nepaměti spjat s člověkem, byl domestikován asi 10 000 let př. n. l. a je považován za první zdomácnělé zvíře. Stal se věrným přítelem a ochráncem lidského obydlí, které střežil před nezvanými hosty. Možná právě z toho důvodu si naši předci vymysleli ochránce pekelné brány v podobě psa. Vzhledem k tomu, že se jednalo o strážce podsvětí, bylo zapotřebí, aby měl strašlivý zjev. Nejspíše proto mu byla přiřknuta černá barva, která v křesťanské kultuře symbolizuje smutek, zánik a smrt. Děsivost umocňoval počet hlav.⁴⁴

Kerberos byl mýtický pes, který střežil peklo a od pradávna si ho lidé představovali jako strašlivou nestvůru. Někdy je uváděno, že měl padesát hlav, později, zejména v umění, byl počet snížen na tři. Psalo se o tom, že vydávaly tři různé způsoby štěkání. Již od starověku se snažili lidé vysvětlit existenci jeho tří hlav. Hérakleitos⁴⁵ se domníval, že šlo o obyčejného psa, kterého doprovázela

⁴² [Srov.] HOUTZAGER, Guus. *Encyklopedie řecké mytologie*. Dobruška: Rebo Productions, 2003, s. 161.

⁴³ [Srov.] RENÉ, Martin. *Slovník řecko-římské mytologie a kultury*. Praha: EWA, 1993, s. 143.

⁴⁴ [Srov.] MAHLER, Zdeněk. *Člověk a kůň*. České Budějovice: Dona, 1995, s. 19; [Srov.] BORGES, Jorge Luis a Margarita GUERRERO. *Fantastická zoologie*. Praha: Odeon, 1988, s. 112; [Srov.] FRANČE, Vojtěch. Symbolika barev v umění. *Grafologie a Psychologie* [online]. [cit. 2021-02-09]. Dostupné z: <http://ografologii.blogspot.com/2008/12/symbolika-barev-v-umeni.html>

⁴⁵ Hérakleitos byl řecký předsokratovský filosof.

dvě štěňata. Jiný filosof vysvětloval trojici hlav tak, že představovala dětství, dospělost a stáří.⁴⁶

Kerberos narostl do značné velikosti a síly. Na hrůznosti mu přidávala černá srst a ocas v podobě hada, kterým vítal příchozí hříšníky do podsvětí. Některé prameny uvádí, že kromě ocasu měl i hřívu z hadů a zuby jako zmije plné jedu a z očí mu jiskřily blesky. Avšak existuje i takový popis Kerbera, jenž ho vykresluje jako obyčejného psa. Povahou byl zuřivý, nemilosrdný, nelítostný a nepřemožitelný. Měl výborný sluch, slyšel dokonce nehlučné stíny mrtvých.⁴⁷

Vůči hříšníkům se choval nemilosrdně, když se někdo pokusil z pekla utéct, bez milosti ho zabil. Jedna z pověstí psala o tom, že svými zuby útočil i na příchozí do pekla. Proto si někteří lidé vkládali do rakve medový koláček, aby si ho udobřili.⁴⁸

Je nutné podotknout, že i Kerberos měl svého pána, kterému věrně sloužil. Byl jím bůh podsvětí Hádés. Střežení brány do podsvětí vyžadovalo zodpovědnost, proto Kerberos nikdy nespal. Aby neopustil své místo, byl připoutaný řetězy ovázanými okolo jednoho nebo všech tří krků.⁴⁹

Uvádí se, že byl potomkem obra Tyfóna a Echidny, která byla napůl had, napůl žena. Kerberos měl několik sourozenců – dvouhlavého psa Orthose, lernskou Hydru⁵⁰, nemejského lva⁵¹ a Chiméru.⁵²

Jen několika málo hrdinům se podařilo přemoci Kerbera. Jedním z nich byl Héraklés, který v záchvatu šílenství, jež na něj bylo sesláno, povraždil děti, které zplodil s Megarou, dcerou krále Kreonta. Za tento čin odešel odčinit svou vinu ke králi Tyrinthu Eurystheovi, který mu uložil trest v podobě dvanácti nesplnitelných úkolů. Poslední úlohou bylo přivést Kerbera do světa lidí. Aby byl úkol ještě složitější, nesměl se Héraklés postavit Kerberovi se zbraní v ruce. Héraklovi se podařilo dostat do podsvětí, kde spatřil Kerbera. Dokázal se ke

⁴⁶ [Srov.] BYSTRICKÝ, Peter. *Pes v mytologii, náboženstve a folklóre: staroveku a stredoveku*. Bratislava: VEDA, 2015, s. 32.

⁴⁷ [Srov.] NEŠKUDLA, Bořek. *Encyklopedie řeckých bohů a mýtů*. Praha: Libri, 2003, s. 132; [Srov.] BYSTRICKÝ, Peter. *Pes v mytologii, náboženstve a folklóre: staroveku a stredoveku*. Bratislava: VEDA, 2015, s. 33; [Srov.] SPYROS, Spyropoulos. *Bestiary of Monsters in Greek Mythology*. Oxford: Archaeopress, 2018. s. 85.

⁴⁸ [Srov.] BORGES, Jorge Luis a Margarita GUERRERO. *Fantastická zoologie*. Praha: Odeon, 1988, s. 112–113.

⁴⁹ [Srov.] BYSTRICKÝ, Peter. *Pes v mytologii, náboženstve a folklóre: staroveku a stredoveku*. Bratislava: VEDA, 2015, s. 33.

⁵⁰ Lernská hydra byla vodní had se psím tělem a devíti hadími hlavami, z nichž jedna byla nesmrtelná.

⁵¹ Nemejský lev byla nebezpečná a nezranitelná šelma. Zabít ho byl první z dvanácti úkolů Hérakla.

⁵² [Srov.] LANNI, Dominique. *Bestiář: fantastický bestiář cestovatelů*. Praha: Argo, 2019, s. 144.

psovi přiblížit, rychle jej uchopil za krk a držel ho tak pevně, že ho přidusil a odnesl na zem. Položil psa před krále, ten se však pekelného strážce tak zděsil, že nakázal ihned vrátit Kerbera zpět do podsvětí. Héraklés nebyl jediný, kdo ho přemohl. Psyché⁵³ Kerbera omámila pomocí koláčku, Orfeus⁵⁴ ho uspal hrou na lyru a zpěvem.⁵⁵

⁵³ Psyché byla bohyně, symbol údělu lidské duše rozpolcené mezi láskou pozemskou a božskou.

⁵⁴ Orfeus byl básník a hudebník, který okouzloval svým zpěvem každého, kdo se k němu přiblížil.

⁵⁵ [Srov.] LANNI, Dominique. *Bestiář: fantastický bestiář cestovatelů*. Praha: Argo, 2019, s. 146–147; [Srov.] RENÉ, Martin. *Slovník řecko-římské mytologie a kultury*. Praha: EWA, 1993, s. 115–114.

2 Zobrazování mýtických zvířat ve vybraných obdobích

dějin umění

Tato kapitola mapuje výskyt mýtických zvířat v konkrétních obdobích dějin umění. Poukazuje na významná díla a jejich autory. Byly zvoleny jen takové etapy, ve kterých mýtická zvířata zanechala významnou stopu. Každá podkapitola obsahuje stručný popis těchto období. Vznikl tak ucelený náhled na vývoj jednotlivých slohů. S námětem mýtických zvířat pracovalo nespočet umělců, v této práci však budou zmíněni jen ti nejvýznamnější.

První podkapitola se zaměřuje na antické Řecko, jelikož právě zde se objevily první báje popisující mýtická zvířata, jejich podobu, vlastnosti a činy. Mnoho tehdejších autorů se těmito příběhy inspirovalo a použilo je jako námět pro svá díla. Velká řada originálů z té doby se nedochovala, avšak díky římským kopiím je známé, jak tyto výtvořiny vypadaly. Podkapitola se pokouší podrobněji přiblížit jednotlivá umělecká díla, ať už jde o užité umění, architekturu či sochařství.

Dalším významným uměleckým proudem byla gotika. Začaly se vydávat středověké bestiáře, které byly zásadní, neboť popisovaly vzhled, povahu a původ mýtických zvířat. Tyto náměty se staly v gotice velmi oblíbenými a zasáhly do architektury, malířství a sloužily jako inspirační zdroj pro gotické tapisérie, které tato podkapitola také popisuje.

Další text pojednává o renesanci, v níž došlo k znovuzrození antiky. Renesance z ní vychází a inspiruje se i jejími náměty. A proto mnoho renesančních sochařů a malířů začalo s tématem mýtických zvířat pracovat. Vladaři a významní lidé si zakládali takzvané kabinetky kuriozit, na jejichž vznik a význam podkapitola také poukazuje.

Z renesance vede mnoholeté přemostění až do moderního slohu secese. Slohy jako baroko či klasicismus v této práci nejsou uvedeny. V těchto obdobích se sice mýtická zvířata objevovala, avšak opět převládala inspirace antikou a mnohá díla jsou těm antickým a renesančním podobná. V secesi došlo ke změně. U některých autorů byli mýtičtí tvorové zasazováni do každodennosti lidského života a secesní autoři často vkládali do svých děl skrytý význam, který odkazoval na jakousi smysluplnost. Půjde o poslední podkapitolu popisující vývoj mýtických zvířat ve výtvarném umění.

2.1 Zobrazování mýtických zvířat v antickém Řecku

Okolo roku 1250 př. n. l. přišli na Balkánský poloostrov Dórové, kteří zničili mykénskou kulturu a vpadli na Krétu, Peloponés a další ostrovy, odkud částečně vytlačili původní obyvatelstvo. Dórové s sebou přinesli znalost zpracování železa, díky čemuž vznikaly lepší a užitečnější nástroje a zbraně. Avšak v umění nastala určitá doba temna, která trvala několik století. Z této doby je známá keramika s geometrickými vzory.⁵⁶

V Athénách se kolem roku 1000 př. n. l. objevil tzv. protogeometrický styl, pro nějž byl typický přesný obrys, tvar nádob a pravidelné geometrické zdobení. Následoval geometrický styl obohacený o nové vzory, jako byly kosočtverce, meandry⁵⁷ a podobně.⁵⁸

Ke značným proměnám došlo v antické architektuře. V 6. století př. n. l. se chrámy stavěly ze dřeva a nepálených cihel, postupně se začal užívat kámen. Tento progresivní vývoj zapříčinil i vznik dvou základních slohů, dórského a iónského. Ve 4. století př. n. l. se k nim připojil ještě korintský. Vznikaly velkolepé stavby, ze kterých se může jmenovitě zdůraznit například Héřin chrám v Olympii, Apollonův chrám v Korintu a mnoho dalších. Důležité je zmínit obnovu athénské Akropole, posvátného území, které zničili Peršané. Tuto velkolepou přestavbu započal v letech 433–429 př. n. l. Periklés. Ústředním chrámem Akropole byl Parthenon, na jehož jižní straně se nacházela metopa s výjevem kentaura zápasícího s Lapithem. (viz Přílohy I., obr. 1) Kolem roku 460 př. n. l. vznikla výzdoba Diova chrámu v Olympii, kde se objevil výjev ztvárňující kentaura, který unášel manželku lapithského krále v den jejich svatby. (viz Přílohy I., obr. 2) U obou postav je výrazná mimika ve tváři, ženu zdobí cudný a zdrženlivý výraz, oproti ní kentaur má tvář poznačenou brutalitou.⁵⁹

V 8. století př. n. l. se začaly vyrábět drobné sošky lidí a zvířat. Lidská těla měla trojúhelný tvar, úzký pas, silné nohy a ploché obličej. Koně se modelovali s dlouhýma nohama a válcovitým tělem. Místo velkolepých soch se vytvářela spíše malá sousoší. Kolem roku 750 př. n. l. vzniklo dílo s mýtickým námětem –

⁵⁶ [Srov.] ČERNÁ, Marie. *Dějiny výtvarného umění*. 7. vyd. Praha: Idea servis, 2019, s. 31.

⁵⁷ V antice to byl geometrický ornament tvořený spirálou nebo zubovitě zalamovanou linkou.

⁵⁸ [Srov.] STRONG, Donald Emrys. *Antické umění*. Praha: Artia, 1970, s. 35, 36.

⁵⁹ [Srov.] BAUER, Alois. *Dějiny výtvarného umění*. Olomouc: Rubico, 1998, s. 37; [Srov.] BOARDMAN, John. *Řecké umění*. Praha: Odeon, 1975, s. 120; [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění / 2*. Praha: Odeon, 1982, s. 68; [Srov.] ČERNÁ, Marie. *Dějiny výtvarného umění*. 7. vyd. Praha: Idea servis, 2019, s. 33, 34.

bronzové sousoší *Muže a Kentaura*. (viz Přílohy I., obr. 3) Skulptura měla představovat Hérakla zabíjejícího kentaura Nessa. Kolem roku 600 př. n. l. se z Korintu vyvážela keramika, pro níž byla typická barevnost. Tím se odlišovala od prací pocházejících z Athén. Na keramice se také často objevovaly výjevy lvů, hadů, panterů i fantastických zvířat.⁶⁰

Výzdoba keramiky patřila k jedinému malířskému projevu, který se z antického Řecka dochoval. O dalších uměleckých dílech, jako jsou obrazy a malby, se zmiňovaly pouze písemné prameny a římské kopie.⁶¹

V této době se nejčastěji vytvářelo tzv. užité umění. Šlo o různé nádoby, ale také mince. Nádoby byly často zdobené opakujícím se příběhem o Kerberovi a Héraklovi, který byl uveden výše. Například na hydrii⁶² z Cerveteri, která pochází z konce 6. století př. n. l., výjev zobrazoval Hérakla, který mimo kyj svíral v ruce řetěz s Kerberem, a vedl ho před krále Eurysthea. (viz Přílohy I., obr. 4) Kerberos je vypořádán jako velký pes, tělo a jednu z hlav má černou, další je červená a třetí bílá. Všechny tři hlavy mají otevřené tlamy a cení zuby. Na další hydrii z konce 6. století př. n. l. je též zobrazen Héraklés s Kerberem. (viz Přílohy I., obr. 5) Psa tentokrát zdobí dlouhá hřiva, která evokuje spíše lva, a Hérakla doprovází bohyně moudrosti Athéna a božský posel Hermés.⁶³

Další nádobou byla amfora⁶⁴ pocházející také z 6. století př. n. l. (viz Přílohy I., obr. 6) Héraklés se zde sklání nad Kerbera, aby mu nasadil obojek a vyvedl ho z jeskyně. Kerberos měl pootevřenou tlamu, necenil zuby. Zajímavé je, že v tomto případě má jen dvě hlavy.⁶⁵

V antickém Řecku se také vyráběla platidla. Nejčastějším motivem výzdoby se stali bohové nebo jejich typické atributy, později se začaly vytvářet mince s portréty panovníků. Některé byly spojené se symbolem založení měst, případně motiv souvisel s předmětem, který se ve městě vyráběl.⁶⁶

⁶⁰ [Srov.] STRONG Donald. *Antické umění*. Praha: Artia, 1970, s. 36; [Srov.] ČERNÁ, Marie. *Dějiny výtvarného umění*. 7. vyd. Praha: Idea servis, 2019, s. 32.

⁶¹ [Srov.] ČERNÁ, Marie. *Dějiny výtvarného umění*. 7. vyd. Praha: Idea servis, 2019, s. 33.

⁶² Hydrie byla starověká řecká nádoba či vědro na vodu.

⁶³ [Srov.] RENÉ, Martin. *Slovník řecko-římské mytologie a kultury*. Praha: EWA, 1993, s. 144; [Srov.] BYSTRICKÝ, Peter. *Pes v mytologii, náboženství a folklóru: starověku a středověku*. Bratislava: VEDA, 2015, s. 33, 34.

⁶⁴ Amfora je starověká nádoba s polodlouhým hrdlem užším, než je zbytek nádoby, a se dvěma úchyty.

⁶⁵ [Srov.] BYSTRICKÝ, Peter. *Pes v mytologii, náboženství a folklóru: starověku a středověku*.

Bratislava: VEDA, 2015, s. 34.

⁶⁶ [Srov.] Informace převzaté z instituce Mougins Museum of Classical Art [online]. [cit. 2021-02-01]. Dostupné z: <https://www.mouginsmusee.com/en/collections/greek-and-roman-coins>

Námět antického tvora se objevil na platidle ze 4. století př. n. l. Šlo o stříbrnou korintskou minci. (viz Přílohy I., obr. 7) Na lícové straně byl ztvárněn Pegas – symbol tohoto města. Měl velmi detailně zpracované svaly a realistická křídla. Výjev zachycuje zvíře v pohybu, je možné, že se chystá vzlétnout.⁶⁷

2.1.1 Mýtická zvířata v antickém sochařství

Pro antiku bylo velice časté zobrazení mýtických tvorů v podobě soch. Velmi významným sochařem byl Myron, který žil v první polovině 5. století př. n. l. U soch se snažil zachytit pohyb. Jeho prací je například sousoší *Athéna a Marsyas* zachycující okamžik, kdy Athéna zahazovala svoji píšťalu, jelikož se domnívala, že hraní ji hyzdilo tvář. (viz Přílohy I., obr. 8) V tu chvíli přiskočil satyr Marsyas a snažil se píšťalky zmocnit, avšak Athéna ho zarazila. Jako i další Myronovy sochy se ani tato nedochovala v originále a je známá pouze z římských kopií.⁶⁸

Další významný sochař, v jehož díle se nacházelo mýtické zvíře, se jmenoval Feidias. Narodil se roku 500 př. n. l. a pracoval v Athénách, kde se podílel na výzdobě Akropole. Vytvořil několik soch bohyně Athény, přičemž nejvýznamnější z nich se stala *Athéna Parthenos*, socha ze zlata a slonoviny měřící dvanáct metrů. Bohyně měla na hlavě přilbu, oblečení tvořily dlouhé šaty, v pravé ruce držela sochu Niké⁶⁹ a v levé štít. Důležité pro tuto práci jsou její sandály, jelikož na nich autor vytvořil výjev ze souboje Lapithů s kentaury. (viz Přílohy I., obr. 9) Socha se nedochovala v originále, je však známá z řady kopií.⁷⁰

Následující významný umělec byl Praxiteles, který žil v první polovině 4. století př. n. l. Tento sochař pracoval nejčastěji s mramorem. Jeho díla vycházela z Polykleitovy tvorby, avšak oproti němu Praxiteles dával postavám větší pružnost. Vytvořil významnou sochu pojmenovanou *Odpočívající satyr*. (viz Přílohy I., obr. 10) Ten je ztvárněn v podobě mladého muže, který nemá kozlí nohy, satyr je v něm poznatelný jen díky špičatým uším, které pro ně byly

⁶⁷ [Srov.] HOUTZAGER, Guus. *Encyklopedie řecké mytologie*. Dobřejovice: Rebo Productions, 2003, s. 72; [Srov.] Informace převzaté z instituce British museum [online]. [cit. 2021-03-31]. Dostupné z: https://www.britishmuseum.org/collection/object/C_1888-0618-3; [Srov.] NEŠKUDLA, Bořek. *Encyklopedie řeckých bohů a mýtů*. Praha: Libri, 2003. Mytologie, s. 178.

⁶⁸ [Srov.] BAUER, Alois. *Dějiny výtvarného umění*. Olomouc: Rubico, 1998, s. 39.

⁶⁹ Niké je v řecké mytologii bohyně vítězství.

⁷⁰ [Srov.] BAUER, Alois. *Dějiny výtvarného umění*. Olomouc: Rubico, 1998, s. 39.

typické. Mladík se opírá o strom a má uvolněný postoj. Tato socha má několik římských kopií.⁷¹

Další zajímavou sochařskou prací jsou dvě sochy kentaurů, přisuzované sochařům Aristeovi a Papiovi z Afrodisiady, kteří pravděpodobně působili ve 2. století př. n. l. První socha nesla název *Starý kentaur*. (viz Přílohy I., obr. 11) Jde o scénu, kde má kentaur svázané obě ruce za zády a nemůže se bránit mučení Eróta.⁷² Druhá byla pojmenována *Mladý kentaur*. (viz Přílohy I., obr. 12) Ten je zachycen v klusu s rukou nad hlavou a luskajícími prsty. Jeho rysy v obličeji i na těle připomínají spíše satyra než kentaura.⁷³

V 1. století př. n. l. umělci velmi rádi pracovali s námětem ženské krásy v kontrastu se zvířecostí netvorů. Z toho období pochází mramorové sousoší *Afrodity, Pana a Eróta* od neznámého autora. (viz Přílohy I., obr. 13) Afrodita v ruce svírala sandál, kterým odrážela Pana, nad ní poletoval Erós, který uchopil Pana za roh, aby jej odstrčil. Ač název napovídá, že jde o Pana, mohlo by jít též o kentaura, jelikož jsou vzhledově totožní, Pan je často řazen mezi kentaury nebo s nimi zaměňován.⁷⁴

2.2 Zobrazování mýtických zvířat v gotice

Ve středověku se s námětem mýtických zvířat můžeme v menší míře setkat v románském slohu. V něm společně s rostlinnými a geometrickými ornamenty zdobila mýtická zvířata patky sloupů, dřívky a hlavice. V daleko větší míře se však vyskytovala v gotickém umění, o kterém bude tato kapitola pojednávat.⁷⁵

Gotický sloh se rozvíjel od 12. do 15. století n. l., poté postupně přešel v renesanci. V této době stoupla životní úroveň, vzrostl význam měšťanů, došlo také k rozvrstvení společnosti. Hlavním objednavatelem umění byla stále církev, ale umělecká díla si začínala objednávat i šlechta, proto se začaly objevovat světské náměty jako rytířské turnaje, výjevy z lovů, hostin a bálů. Nadále však

⁷¹ [Srov.] BAUER, Alois. *Dějiny výtvarného umění*. Olomouc: Rubico, 1998, s. 42; [Srov.] KADĚŘÁVEK, Pavel. *Praxitelés. Antika* [online]. 2005 [cit. 2020-10-19]. Dostupné z: <http://antika.avonet.cz/>

⁷² Erós je bůh lásky. V římské mytologii pojmenován jako Amor.

⁷³ [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění / 2*. Praha: Odeon, 1982, s. 175, 176.

⁷⁴ [Srov.] STRONG Donald. *Antické umění*. Praha: Artia, 1970, s. 114; [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 2*. Praha: Odeon, 1982, s. 174.

⁷⁵ [Srov.] ČERNÁ, Marie. *Dějiny výtvarného umění*. 7. vyd. Praha: Idea servis, 2019, s. 53.

docházelo k zápasu mezi církví a světskou mocí a vyústilo to tzv. papežským schizmatem⁷⁶ v roce 1387.⁷⁷

Umělci v této době stále tvořili podle vzorníků a zpracovávali základní témata, ale pomalu se začal projevovat vlastní rukopis a styl umělce. Autoři zůstávali povětšinou anonymní, ale přeci jen se několik jmen a značek středověkých umělců dochovalo, také se na některých dílech objevilo pomocné jméno – Mistr.⁷⁸

Hlavní myšlenkou gotické architektury, která se zrodila v druhé polovině 12. století ve Francii, bylo vystavět takovou budovu, která bude z kamene a skla. Místo mohutných kamenných zdí se umístí velká okna a celou konstrukci udrží pohromadě pilíře nesoucí oblouky kleneb. Vznikly tak nové stavební prvky, jako byla křížová klenba a lomený oblouk. Kromě sakrálních staveb začaly vznikat stavby světské – měšťanské domy, radnice, paláce, mosty a podobně.⁷⁹

Sochařství se od dob románských zdokonalilo, sochy nebyly tak strnulé, oděv splýval s postavou a tělesná osa se tvořila do tvaru písmena S. K častým námětům patřil Kristus, madony, ale i motivy z evangelií. V gotice se sochařství propojilo s architekturou, jelikož sochy a sochařské prvky zdobily interiéry i exteriéry katedrál.⁸⁰

Jak již bylo zmíněno, sochařské práce se staly součástí interiérů a exteriérů gotických staveb. Jedním ze sochařských prvků, který zdobil vnějšek katedrál, byl gotický chrlič. Ten lze popsat dle Jana Baleky jako *„kovový, nebo kamenný žlab, či roura pro odtok vody, umístovaný na nárožích střech; přečnival vodorovně do prostoru a z výšky chrlil volným pádem střešní vodu. Účelový chrlič, který chránil zdivo před vlhkostí, plnil zároveň zdobnou a symbolickou funkci*

⁷⁶ Když v roce 1387 zemřel papež Řehoř XI., nastalo tzv. (velké) papežské schizma – dvojpapežství. Několik církevních hodnostářů prohlásilo v Římě papežem Urbana IV. Avšak další církevní hodnostáři podporovali Klementa VII. v Avignonu. Jeden papež tak sídlil v Římě, a druhý v Avignonu. Nastal veliký zmatek, nikdo nevěděl, jakého papeže podporovat. Toto velké schizma skončilo v roce 1417, když koncil v Římě zvolil Martina V. papežem. Tímto sporem však byla oslabena církevní autorita. [Srov.] FARNON, John. Dějiny lidstva: 2000 zajímavostí. Havlíčkův Brod: Fragment, 2001. s. 73.

⁷⁷ [Srov.] ČERNÁ, Marie. *Dějiny výtvarného umění*. 7. vyd. Praha: Idea servis, 2019, s. 57– 58, 73.

⁷⁸ [Srov.] GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. 2. vyd. Praha: Argo, 2001, s. 196; [Srov.] LE GOFF, Jacques, ed. *Středověký člověk a jeho svět*. 2. vyd. Praha: Vyšehrad, 2003, s. 184.

⁷⁹ [Srov.] GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. 2. vyd. Praha: Argo, 2001, s. 185, 208.

⁸⁰ [Srov.] BAUER, Alois. *Dějiny výtvarného umění*. Olomouc: Rubico, 1998, s. 75.

a měl různou lidskou či zvířecí podobu.⁸¹ Častým námětem se stala mýtická zvířata. Chrliče vypadaly velmi děsivě, aby zaháněly a odvracely temné síly.⁸²

Jedním z chrličů s mýtickým námětem je jednorožec na katedrále sv. Kříže a sv. Eulálie v Barceloně. (viz Přílohy I., obr. 14) Má protáhlý krk a štíhlé tělo, zajímavostí jsou jeho velké kly, které mu vyrůstají z úst, což u jednorožce není běžné.⁸³

V Paříži na gotické katedrále Notre-Dame chrliče představují významnou součást její vnější výzdoby. Kromě toho, že sloužily pro odtok vody a plnily zdobnou funkci, reprezentovaly také síly zla, jež jsou navždy vykázané mimo vnitřek církevní svatyně. Mezi nejrůznějšími stvůrami najdeme chrlič v podobě Kerbera, který zde zanechal mytologickou stopu. (viz Přílohy I., obr. 15) Jeho velmi štíhlé tělo umocňují žebra, jež mu vystupují na povrch. Tři krky má protáhlé, zakončené hlavami připomínajícími spíše tygry či pumy.⁸⁴

S gotickou architekturou je také úzce propojena sklomalba. „*Velké katedrály s redukcí zdí ve prospěch velkých oken neponechávaly dostatek plochy pro nástěnné malířství, vedoucím druhem malby se proto stala sklomalba.*“⁸⁵ I do tohoto druhu umění pronikl námět mýtických tvorů.

V katedrále Notre-Dame v Chartres ve Francii se nachází vitraj z roku 1217. (viz Přílohy I., obr. 16) Zachycuje kentaura oděného do červené kapuce a v rukou svírajícího luk a šípy. Kentaur nejspíš představoval střelce jakožto jedno ze znamení zvěrokruhu.⁸⁶

Pro Skotsko je velmi oblíbeným tvorem jednorožec, dokonce je považován za národní zvíře. Proto nechyběl ani ve vitrajové výzdobě katedrály St. Giles v Edinburghu. (viz Přílohy I., obr. 17) Jednorožec je vyobrazen ve vzepjetí na zadních nohách, okolo těla má ovitý zlatý řetěz. Jedna z teorií vysvětlovala tuto symboliku tak, že řetěz představoval sílu skotských králů, kteří měli

⁸¹ BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník: (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia, 1997, s. 138.

⁸² [Srov.] Tamtéž, s. 138.

⁸³ [Srov.] SMOLINSKE, Deborah. Unicorn Gargoyle. *Fine Art America* [online]. 2013 [cit. 2020-10-19]. Dostupné z: <https://fineartamerica.com/featured/unicorn-gargoyle-deborah-smolinske.html>

⁸⁴ [Srov.] WILD, Wolfgang. The gargoyles of Notre Dame, witnesses to so much. *Considerable* [online]. 2020 [cit. 2020-10-01]. Dostupné z: <https://www.considerable.com/entertainment/retronaut/the-gargoyles-of-notre-dame-witnesses-to-so-much/>

⁸⁵ ČERNÁ, Marie. *Dějiny výtvarného umění*. 7. vyd. Praha: Idea servis, 2019, s. 61.

⁸⁶ [Srov.] COHEN, Manuel. Zodiac and labours of the months stained glass window, Chartres cathedral, France. *Manuel Cohen* [online]. [cit. 2020-10-01]. Dostupné z: <http://manuelcohen.photoshelter.com/image/I0000B.CkVnJyQuc>

takovou moc, že dokázali zkrotit jednorožce, což nikdo jiný, kromě panny, nedokázal.⁸⁷

2.2.1 Tapisérie s motivem mýtických zvířat

Výzdobu kromě sklomalby tvořily i tkaniny, konkrétně tapisérie. Nešlo pouze o dekorace, měly též izolační funkci. Často se pro ně užívá i termín gobelíny, který je patrně převzatý z francouzštiny. Jejich oblíbeným námětem býval jednorožec zasazený do různých scén a kompozic.⁸⁸

Jednou z nejznámějších tapisérií je *Dáma a jednorožec*. (viz Přílohy I., obr. 18) Jde o sérii šesti kusů vytvořených ve Francii okolo roku 1500. Občas je toto dílo označované jako národní francouzský poklad. Pět gobelínů zobrazuje smysly: hmat, chuť, čich, zrak a sluch. Na každém se nachází dáma společně s jednorožcem a dalšími zvířaty. Vykonává nějakou činnost, která demonstruje jeden ze smyslů, například sluch – dáma hraje na varhany, zrak – drží zrcadlo odrážející jednorožce sedícího dámě na klíně. Šestá tapisérie je však jiná. Dáma na ni stojí před stanem, na kterém vidí nápis *Moje jediná touha*. Zobrazený šestý smysl si lze vyložit jako rozum nebo vnitřní smysl, někdy je také vykládán jako srdce.⁸⁹

Na všech šesti dílech je ztvárněn jednorožec. Oproti dámě není vysoký, lze ho velikostí přirovnat spíše ke kozlu než ke koni. Na první pohled zaujme velice dlouhý roh a srst na bradě připomínající vous. Kromě něj a dámy se na každém vytvoření nachází i lev sedící, nebo stojící vždy naproti jednorožci.

Další významná série tapisérií nese název *Unicorn Tapestries*. Uvádí se, že byla vytvořena někdy v letech 1495–1505. (viz Přílohy I., obr. 19) Jednalo se o sedm velkolepých gobelínů zobrazujících šlechtice se skupinou lovců, kteří jednorožce pronásledovali po rozkvetlém lese. Utkané byly z vlny a hedvábných nití. Tapisérie opřádají mnohá tajemství, například doposud není známo, kdo a kde je vytvořil, pro koho byly určeny, ani v jakém pořadí se měly zavěsit. Další záhadu představuje monogram AE, který se zde opakovaně objevil. Vědci se

⁸⁷ [Srov.] Why is the unicorn scotland's national animal? *VisitScotland* [online]. 2020 [cit. 2020-10-01]. Dostupné z: <https://www.visitscotland.com/about/uniquely-scottish/national-animal-unicorn/>

⁸⁸ [Srov.] Informace převzaté z *Asociace starožitníků*, z. s. [online]. [cit. 2020-10-19]. Dostupné z: <https://www.asociace.com/poradna/?id=5>

⁸⁹ [Srov.] DE VITIS, Mark. Explainer: the symbolism of The Lady and the Unicorn tapestry cycle. *The Conversation* [online]. 2018 [cit. 2020-10-01]. Dostupné z: <https://theconversation.com/explainer-the-symbolism-of-the-lady-and-the-unicorn-tapestry-cycle-91325>

neustále přou o to, či by mohl být, nebo na co odkazuje. Někteří tvrdí, že to znamená Adam a Eva, jiní se domnívají, že jde o identifikaci Anny z Bretaně⁹⁰, hlavní patronky umění. K této teorii se přiklonil i James J. Rorimer⁹¹, který ve své práci z roku 1942 uvedl, že gobelíny zadala Anna z Bretaně na počest sňatku s francouzským králem Ludvíkem XII.⁹² Jedná se však o jeho pouhou domněnku, která nebyla potvrzena.⁹³

Jednotlivé tapisérie vypráví příběh o lovu jednorožce. Zřejmě první v pořadí nese název *The Hunters Enter the Woods* a zobrazuje příchod lovců do lesa. Další gobelín, *The Unicorn Surrenders to a Maiden*, byl poničen, takže se z něj dochovaly jen dvě neúplné části. Tento výjev zobrazuje jednorožce a pannu, která si jej podmanila, zatímco on se na ni upřeně dívá. Nedaleko stojí lovec, který troubením svolává ostatní. Na tapisérii s názvem *The Unicorn Purifies Water* jednorožec poklekl před fontánu, ponořil svůj roh do vody a čistil ji od jedu. Díl pojmenovaný *The Unicorn Crosses a Stream* zobrazuje divokou scénu, kde lovci mířili na jednorožce, který se snažil zachránit skokem přes potok. Gobelín označovaný *The Unicorn Defends Himself* zachycuje jednorožce při pokusu vyprostit se ze zajetí a zaútočit svým rohem na psa. Na další části, *The Hunters Return to the Castle*, je tvor s jedním rohem odnášen do hradu. Představovanou skupinu tapisérií patrně uzavírá *The Unicorn in Captivity*, na níž lovci neusilují o jednorožce. Její zvláštnost tkví v tom, že by se mohlo jednat o samostatné dílo, nikoli součást série. Na rozdíl od ostatních je na ní jednorožec připoutaný řetězem ke stromu a uzavřený v kruhové ohradě. Řetěz však není uchycen pevně a plot je nízký, aby mohl jednorožec případně uniknout. Patrně je zde držen dobrovolně. Soudit tak lze podle granátových jablek, které rostou okolo. Ve středověku symbolizovala manželství a plodnost. Také skvrny na jednorožcově těle nemusí představovat krev, jelikož nemá viditelné rány jako na

⁹⁰ Anna z Bretaně žila v letech 1477–1514. Byla bretaňskou vévodkyní a dvakrát se stala královnou Francie. Uzavřela celkem tři manželství – s císařem Maxmilianem I., poté s francouzským králem Karlem VIII., a po jeho smrti s francouzským králem Ludvíkem XII. Tímto sňatkem se Anně podařilo připojit ke Francii území Bretaně.

⁹¹ James J. Rorimer žil v letech 1905–1966. Byl kurátorem a ředitelem Metropolitního muzea umění v New Yorku. Jako kurátor pro muzeum získal tapisérie Unicorn Tapestries.

⁹² Ludvík XII. Žil v letech 1462–1515. Stal se francouzským králem a za jeho vlády napadla Francie Itálie, avšak později byla francouzská vojska z tohoto území vytlačena. Ve své době byl mezi lidmi oblíbený, někdy byl označován jako otec lidu. Měl tři manželky, jednou z nich byla Anna Bretaňská.

⁹³ [Srov.] TIFFANY, Jow. Why the Mystery of the Met's Unicorn Tapestries Remains Unsolved. *Artsy* [online]. 2017 [cit. 2020-10-01]. Dostupné z: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-mystery-mets-unicorn-tapestries-remains-unsolved>; [Srov.] RORIMER, James J. *The Unicorn tapestries were made for Anne of Brittany*. [online]. The metropolitan museum of art bulletin Summer 1942, s. 7–8 [cit. 2020-11-26]

předchozích tapisériích, ale mohlo by se jednat o šťávu vytékající z granátových jablek.⁹⁴

2.2.2 Středověké bestiáře s náměty mýtických zvířat

Na románskou tradici navazovala knižní malba světských nebo náboženských textů, tzv. iluminace. Obrazově se zvýrazňovaly důležité pasáže, používaly se barvy jako stříbrná a zlatá. Do knižní malby lze zařadit i ilustrované středověké bestiáře, které v této době byly velmi žádané.⁹⁵

Tehdejší bestiáře by se v dnešní době mohly považovat za encyklopedie. Tyto knihy často kombinovaly popisy skutečných a bájných zvířat a používaly se jako alegorie křesťanské morálky. V bestiářích se opětovně objevil jednorozec ztvárněný při lovecké scéně, kdy ulehl do klína mladé panny, a následně ho lovci dopadli. Tento příběh se hojně vyskytoval – jednalo se o alegorii na Kristovu smrt – tak jako Krista ukřižovali, jednorozce chytili a usmrtili.⁹⁶

Mezi lety 1250–1260 vznikl v Anglii tzv. *Northumberlandský bestiář*. Název nese podle svého majitele – vévody z Northumberlandu. Je v něm popsáno sto dvanáct bájných i skutečných bytostí. Bestiáře povětšinou otevírá příběh o stvoření světa, zatímco tento začíná dvoustranou, kde Adam pojmenovává jednotlivá zvířata. Objevil se zde i jednorozec. (viz Přílohy I., obr. 20) Neměl však klasickou podobu bílého koně, spíše připomíná psa, i jeho roh je výrazně velký a podobá se šavli. Jednorozec je na ilustraci loven a umírá v klíně mladé panny.⁹⁷

Kolem roku 1200 se ve Spojeném království objevil tzv. *Aberdeenský bestiář*. Kniha obsahuje příběhy a popisy zvířat, je bohatě zdobena a odborníci ji označili za jeden z nejlepších příkladů středověkého iluminovaného rukopisu. Zajímavé je, že tento spis nebyl nikdy dokončen. Na jeho okrajích se dochovaly drobné poznámky autorů. Historici se v současnosti domnívají, že kniha byla vytvořena pro široké publikum. Z tohoto důvodu se Aberdeenská univerzita, jež

⁹⁴ [Srov.] Informace převzaté z instituce The Metropolitan Museum of Art [online]. [cit. 2020-11-26]. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection>

⁹⁵ [Srov.] BAUER, Alois. *Dějiny výtvarného umění*. Olomouc: Rubico, 1998, s. 77; [Srov.] BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník: (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia, 1997, s. 142.

⁹⁶ [Srov.] PEREZ, Christal. The Little-Known Tale of the Medieval Unicorn. *The Getty Iris* [online]. 2018 [cit. 2020-10-06]. Dostupné z: <https://blogs.getty.edu/iris/the-little-known-tale-of-the-medieval-unicorn/>; [Srov.] Northumberland Bestiary. *Just collecting* [online]. 2015 [cit. 2020-10-12]. Dostupné z: <https://www.justcollecting.com/books/northumberland-bestiary>

⁹⁷ [Srov.] Northumberland Bestiary. *Just collecting* [online]. 2015 [cit. 2020-10-12]. Dostupné z: <https://www.justcollecting.com/books/northumberland-bestiary>

bestiář vlastní, rozhodla zveřejnit dokument na internetu, aby opět mohl plnit svůj původní účel – sloužit ke studiu široké veřejnosti.⁹⁸

V bestiáři se objevuje tvor, jenž nese název Monoceros, překládaný jako jednorohý. Latina tímto slovem označuje souhvězdí Jednorožce. Z toho lze usuzovat, že se v knize píše též o tvoru podobném jednorožci, avšak jeho popis tomu neodpovídá. Kniha líčí tvora jako monstrum se strašlivým řevem, koňským tělem, sloníma nohama a ocasem podobným jelenímu. Uprostřed čela mu vyrůstá dlouhý a ostrý roh. Také se v knize uvádí, že žádný Monoceros se nedostal do područí člověka. V poznámkách Aberdeenské univerzity se píše o tom, že toto stvoření bylo odvozeno od nosorožce indického.⁹⁹

Kniha obsahuje i část věnovanou satyroví. (viz Přílohy I., obr. 21) Od antických předchůdců se lišil tím, že byl celý porostlý chlupy, neměl kozlí, ale lidské nohy, ocas dlouhý a chlupatý, nikoliv kozlí, spíše vlčí nebo psí. Jeho podoba by mohla připomínat pro českou kulturu typického čerta.¹⁰⁰

2.3 Mýtická zvířata jako námět pro renesanční umělce

Mezi 14. a 16. stoletím došlo v Evropě k obratu středověkého myšlení. K této přeměně vedlo nové myšlenkové hnutí a intenzivní literární, kulturní, vědecká a umělecká činnost, jež nacházela značnou inspiraci v antice. Vznikl nový umělecký sloh, renesance, jehož název je překladem italského slova *rinascita*, znovuzrození.¹⁰¹

Vzdělanci projevíli náklonost k antické literatuře. Současně se probudil zájem o sochařské a architektonické památky antiky. Umělci obdivovali tehdejší mistry, kteří dokázali vytvořit dynamičtější a živější sochy, než znali z období gotiky, a snažili se jim přiblížit. Z antiky do renesance přešla myšlenka o zachování jakési harmonie, tzv. *kalokagathia* – harmonie duše a těla. Renesance se snažila realisticky zachytit viděnou skutečnost. Umělci se opírali o vědecké poznatky z anatomie lidského těla, které se stalo předmětem

⁹⁸ [Srov.] Images shine light on ancient Aberdeen Bestiary. *BBC News* [online]. 2016 [cit. 2020-10-19]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/uk-scotland-north-east-orkney-shetland-37848382>

⁹⁹ [Srov.] Informace převzaté z instituce University of Aberdeen [online]. [cit. 2020-10-19]. Dostupné z: <https://www.abdn.ac.uk/bestiary/ms24/f15r>

¹⁰⁰ [Srov.] Tamtéž.

¹⁰¹ [Srov.] MAGRELLI, Shaaron, Angela SANNA a Francesca TADDEI. *Renaissance: Renesans = Renesance = Reneszánsz*. Praha: Slovart, 2009. *Obrazová encyklopedie umění*, s. 5.

zkoumání. Důležitý byl také racionalismus, podle něhož by svět měl být srozumitelný a pochopitelný. Náboženství ale stále zůstávalo velmi důležité.¹⁰²

V renesanci se výrazně projevil vliv humanismu. Pozornost se zaměřila na člověka. V malířství se více rozvinul portrét. Tvůrci se soustředili převážně na obličej zobrazovaného a detaily zachycovali přesně a zřetelně. Podobizny byly nejprve malovány z profilu, později se začal prosazovat tzv. tříčtvrteční pohled, díky němuž malíř lépe vystihl charakter portrétovaného.¹⁰³

V 15. století byla nejvlivnějším duchovním a kulturním centrem Florencie. Došlo tu k velkému rozvoji renesančního umění, neboť zde působilo mnoho významných umělců, podporovatelů umění a mecenášů. Poté se renesance z Itálie rozšířila do Francie a do zbytku Evropy.¹⁰⁴

2.3.1 Mýtická zvířata v renesančním sochařství

V renesančním sochařství došlo k rozkvětu uměleckých aktů a portrétů člověka. Začala se znovu uplatňovat mytologická témata. Někteří autoři ve svých dílech využili mýtické tvory, občas i ve spojitosti s bájí, ve které konkrétní stvoření vystupovalo.¹⁰⁵

Na přelomu 15. a 16. století tvořil italský sochař Francesco da Sangallo.¹⁰⁶ Jeho tvorba se vyznačovala propracovanými drobnými detaily. V podobném duchu byla vytvořena socha *Ležící Pan*, která je často přisuzována Sangallovi. (viz Přílohy I., obr. 22) Pan dříme na kamenném stole, rukou si podpírá zakloněnou hlavu, u kozlích nohou mu leží hrozny vinné révy. Socha je vytesána z jednoho kusu mramoru. Dříve sloužila jako kašna, proto u Panovy pravé paže leží pytel, jehož ústí fungovalo jako chrlič vody.¹⁰⁷

¹⁰² [Srov.] KRAUSSE, Anna-Carola. *Dějiny malířství: od renesance po současnost*. 2. vyd. Praha: Sloart, 2008, s. 8–9; [Srov.] MAGRELLI, Shaaron, Angela SANNA a Francesca TADDEI. *Renaissance: Renesans = Renaissance = Reneszánsz*. Praha: Sloart, 2009. *Obrazová encyklopedie umění*, s. 5.

¹⁰³ [Srov.] KRAUSSE, Anna-Carola. *Dějiny malířství: od renesance po současnost*. 2. vyd. Praha: Sloart, 2008, s. 11.

¹⁰⁴ [Srov.] Tamtéž, s. 9; [Srov.] MAGRELLI, Shaaron, Angela SANNA a Francesca TADDEI. *Renaissance: Renesans = Renaissance = Reneszánsz*. Praha: Sloart, 2009. *Obrazová encyklopedie umění*, s. 69.

¹⁰⁵ [Srov.] Characteristic of Italian Renaissance sculpture. *Hi So You Are* [online]. [cit. 2020-10-20]. Dostupné z: <https://www.hisour.com/>

¹⁰⁶ Francesco da Sangallo se narodil v roce 1494 ve Florencii, kde i roku 1576 zemřel. Byl členem slavné florentské rodiny renesančních architektů – Sangallo. O jeho uměleckém vzdělání není nic známo. Jeho další díla: reliéf Francesco del Fede, Virgin and Child with St. Anne.

¹⁰⁷ [Srov.] TIKKAKEN, Amy, ed. Sangallo family. *Britannica* [online]. 2020 [cit. 2020-10-19]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/art/Renaissance-art>; [Srov.] Informace převzaté z instituce Saint Louis Art Museum [online]. [cit. 2020-10-17]. Dostupné z: <https://www.slam.org/collection/objects/36954/>

Dalším umělcem působícím v době mezi renesancí a barokem, v tzv. manýrismu, byl vlámský sochař Giambologna.¹⁰⁸ Jeho sochařské práce jsou nápadité, elegantní a obvykle mají zaoblený tvar. Častým námětem jeho tvorby byly mytologické postavy a zvířata.¹⁰⁹

Pro bakalářskou práci je významná Giambolognova socha *Hérakla a kentaura Nessa*. (viz Přílohy I., obr. 23) Sochu dokončil v roce 1599, vytvořil ji z jednoho kusu mramoru. Jsou zde dobře viditelné anatomické proporce těla, Héraklés má po těle napjatou kůži, kentaur vystouplé žíly na napnutých nohách, které jsou připraveny k boji. Héraklés svírá kentaura nohama a přidržuje si její paži, druhá ruka je napřažena a chystá se kentaura udeřit tupým nástrojem. Nessos se snaží z Héraklova sevření vyprostit, jeho hlava a tělo jsou až v nepřirozeném záklonu.¹¹⁰

2.3.2 Mýtická zvířata v renesančním malířství

V období renesance tvořilo mnoho významných malířů, kteří zpracovávali nejrůznější náměty. V jejich tvorbě se začala objevovat perspektiva, studium přírody a anatomie člověka. Znovu se objevilo téma mýtických zvířat, kterému se několik umělců věnovalo. V této podkapitole budou uvedeni jen tři významní malíři pracující s tímto námětem. Mezi ně patřil italský malíř a rytec Andrea Mantegna.¹¹¹ Svou kariéru započal v dílně italského malíře Squarcioneho, díky němuž rozvíjel zájem o klasickou antiku.¹¹²

¹⁰⁸ Giambologna se narodil v roce 1529 a zemřel roku 1608 ve Florencii. Studoval v Římě a poté při návratu domů ho do svých služeb povolal toskánský velkovévoda Francesco Medici, u jehož dvora zůstal do konce života. Giambologna nacházel inspiraci v tvorbě Michelangela a Celliniho, v návaznosti na ně začal ve své tvorbě využívat zásadní prvek – figuru serpentinatou. Šlo o spirálovitý pohyb postav rozvíjený od zdola nahoru. Jeho nejvýznamnější díla jsou: Únos Sabine, Jezdecký pomník Ferdinanda I.

¹⁰⁹ [Srov.] TOMAN, Rolf, ed. *Umění italské renesance: architektura, sochařství, malířství, kresba*. 2. vyd. Praha: Slovart, 2000, s. 236, 237; [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění / 6*. Praha: Odeon, 1982, s. 69.

¹¹⁰ [Srov.] Giambologna ~ Hercules and the Centaur Nessus, 1599 | Loggia dei Lanzi, Florence. *Tutt'Art* [online]. 2015 [cit. 2020-10-17]. Dostupné

z: <https://www.tuttartpitturasculturapoesiamusica.com/2015/09/Giambologna-Sculpture.html>

¹¹¹ Andrea Mantegna se narodil roku 1431 a zemřel v roce 1506 v Mantově. Jako jeden z prvních vytvářel volné grafické listy. Považuje se za průkopníka mědirytců. Jeho lidské postavy jsou anatomicky správné a velmi expresivní. V roce 1488 ho povolal papež Inocenc VIII. do Říma, aby vytvořil freskovou malbu kaple Belvedere. Tyto fresky byly však v pozdějších letech zničeny. Významné obrazy: Mrtvý Kristus, Křest Krista, Smrt Panny Marie.

¹¹² [Srov.] KRAUSSE, Anna-Carola. *Dějiny malířství: od renesance po současnost*. 2. vyd. Praha: Slovart, 2008, s. 9; [Srov.] MAGRELLI, Shaaron, Angela SANNA a Francesca TADDEI. *Renaissance: Renesans = Renaissance = Reneszansz*. Praha: Slovart, 2009. *Obrazová encyklopedie umění*, s. 177; [Srov.] BAUER, Alois. *Dějiny výtvarného umění*. Olomouc: Rubico, 1998, s. 95; [Srov.] KRÉN, Emil a Daniel MARX. Mantegna Andrea Parnassus. *Web gallery of art* [online]. 1996 [cit. 2020-10-17]. Dostupné z: https://www.wga.hu/html_m/m/mantegna/09/7parnas.html

Na konci 15. století vytvořil obraz *Parnassus*. (viz Přílohy I., obr. 24) Jde o mytologický výjev, v němž je zobrazen i Pegas. V zadním plánu stojí pohoří Parnas, na němž setrvává milenecký pár – Mars a Venuše. Ve středu obrazu pod nimi tančí Múzy. Traduje se, že jejich píseň způsobila sopečné erupce, které zastavil pouze Pegas svým dupnutím. Proto i zde je zachycen tak, že je připraven zakročít. Mantegna jej vyobrazil netradičním způsobem. Není čistě bílý, nýbrž jeho srst je světle šedivá, grošovaná a nezvykle dlouhá. Samotnou hřivu má spirálovitě zatočenou.¹¹³

Alessandro Botticelli žil v letech 1445–1510.¹¹⁴ Zajímal se o antiku, a proto namaloval mnoho obrazů s mytologickými náměty. Postavy vytvářel pružnou linkou velmi dynamicky. Častým námětem jeho tvorby se staly tančící postavy zasazené do rozkvetlé krajiny, pod koruny stromů či před vodní hladinu.¹¹⁵

Jeho obraz *Pallas a kentaur* zobrazuje kentaura s dlouhými vlasy a vousy, jeho lidská část těla není pokryta srstí, má u sebe luk a šípy a vedle něj stojí Pallas Athéna. (viz Přílohy I., obr. 25) Bohyně je oděna do šatů zdobených znakem rodiny Medici¹¹⁶, pro něž byl obraz vytvořen. V jedné ruce držela halapartnu¹¹⁷, která je velmi propracovaná, druhou rukou svírá vlasy kentaura. Kentaur byl nejspíš zajat, když se chystal vystřelit z luku.¹¹⁸

Jako posledního vybraného malíře nelze opomenout Tiziana Vecellia, jehož obraz Apollon a Marsyas se nachází v českých sbírkách. Tiziano Vecellio tvořil na přelomu 15. a 16. století.¹¹⁹ Dokázal propojit dokonalou kresbu

¹¹³ [Srov.] KRÉN, Emil a Daniel MARX. Mantegna Andrea Parnassus. *Web gallery of art* [online]. 1996 [cit. 2020-10-17]. Dostupné z: https://www.wga.hu/html_m/m/mantegna/09/7parnas.html

¹¹⁴ Alessandro Botticelli byl Italský renesanční malíř. Několik let pracoval v malířské dílně Filippa Lippiho, v roce 1470 si založil svoji vlastní dílnu. Jeho hlavními mecenáši byla rodina Medici. Mezi jeho neznámější díla patří *La Primavera*, *Zrození Venuše* a *Klanění Tří králů*.

¹¹⁵ [Srov.] ČERNÁ, Marie. *Dějiny výtvarného umění*. 7. vyd. Praha: Idea servis, 2019, s. 80; [Srov.] JOHNSON, Paul. *Dějiny renesance*. Brno: Barrister & Principal, 2004, s. 107; [Srov.] KRÉN, Emil a Daniel MARX. Botticelli Sandro, Biography. *Web gallery of art* [online]. 1996 [cit. 2020-10-17]. Dostupné z: https://www.wga.hu/html_m/m/mantegna/09/7parnas.html

¹¹⁶ Medici – Italský šlechtický rod, který se stal jedním z nejbohatších a nejmocnějších ve Florencii.

¹¹⁷ Halapartna je dřevcová zbraň, vynalezena ve středověku pro boj s jezdeckem.

¹¹⁸ [Srov.] Informace převzaté z Joy of museums virtual tours [online]. [cit. 2020-10-17]. Dostupné z: <https://joyofmuseums.com/museums/europe/italy-museums/florence-museums/uffizi-gallery/pallas-and-the-centaur-by-sandro-botticelli/>

¹¹⁹ Tiziano Vecellio byl benátský pozdně renesanční malíř. Bývá považován za nejlepšího umělce Benátek a také za nejlepšího umělce všech dob, pracoval pro šlechtice po celé Evropě. Dodnes se traduje historka o tom, že sám Karel V. mu podal spadlý štětec. Stal se dvorním malířem Benátské republiky. Jeho nejznámější díly jsou: *Venuše Urbinská*, *Danaé* a *Pieta*.

s benátskou barevností, později měl v některých obrazech natolik uvolněný rukopis, že se přiblížil dynamice barokní malby.¹²⁰

Námětem jednoho z Tizianových nejvýznamnějších děl, *Apollón a Marsyas*, je závěr hudebního souboje boha Apollóna a kentaura Marsyase. (viz Přílohy I., obr. 26) Marsyas prohraje a za trest je stažen z kůže. Obraz zachycuje okamžik, kdy je Marsyas přivázán ke stromu za nohy hlavou dolů a Apollon jej stahuje z kůže. Symbolika obrazu není do dnešní doby zcela jasná. Scéna má zvláštní atmosféru, umocněnou zlatohnědými a zlatavými tóny.¹²¹

Tizian na obraze ztvárnil celkem sedm postav, avšak u všech není jednoznačná jejich identita. Známá je totožnost zamýšleného starce stojícího uprostřed vpravo – krále Midase. Podle mnoha teorií jde o samotného Tiziana, který přemýšlí o smyslu utrpení. Za Midasem stojí satyr svírající v rukou vědro s vodou. Před ním malý psík olizuje stékající krev vsakující se do země. Marsyas měl ve výrazu smrtelný strach a jakousi nechápavost. Některé z výkladů obrazu uvádějí, že Apollon byl zobrazen dokonce dvakrát. Jednou jako bůh trestající Marsyase a stahující jej z kůže. Podruhé jako bůh, který hudbou oslavuje své vítězství.¹²²

Paralelně s mýtem o Marsyovi existuje podobný příběh o hudebním souboji Apollona s Panem. V něm se jako nekompromisní soudce objevil Midas, který byl však za svůj chybný verdikt potrestán oslíma ušima. V pozdějších textech se tyto dva hudební zápasy proluly.¹²³

Dlouho nebylo potvrzeno Tiziánovo autorství, až při restaurování v šedesátých letech 20. století se objevila Tiziánova signatura. Dle odborníků jde o nejčinnější obraz na území České republiky. Je umístěn v kroměřížské obrazárně jako její nejvýznamnější dílo. Sem se dostal společně s dalšími

¹²⁰ [Srov.] BAUER, Alois. *Dějiny výtvarného umění*. Olomouc: Rubico, 1998, s. 99; [Srov.] ČERNÁ, Marie. *Dějiny výtvarného umění*. 7. vyd. Praha: Idea servis, 2019, s. 87.

¹²¹ [Srov.] KONEČNÝ, Lubomír. Vecellio, Tiziano zv. Tizian. *Muzeum umění Olomouc* [online]. 2016 [cit. 2020-10-17]. Dostupné z: <https://www.muo.cz/sbirky/obrazy--44/tizian-vecellio-zv-tizian--236/>

¹²² [Srov.] KENNEDY, Ian G. *Tizian: kolem r. 1490–1576*. Praha: Slovart, 2008, s. 92; [Srov.] VOLF, Petr. Tizian na cestě. *Reflex*. Praha, 2004, č. 45, s. 73; [Srov.] DANIEL, Ladislav, Milan TOGNER a Obrazárna. *Kroměřížská obrazárna katalog sbírky obrazů Arcibiskupského zámku v Kroměříži*. Olomouc: Arcibiskupský zámek a zahrady, 1998, s. 415.

¹²³ [Srov.] DANIEL, Ladislav, Milan TOGNER a Obrazárna. *Kroměřížská obrazárna katalog sbírky obrazů Arcibiskupského zámku v Kroměříži*. Olomouc: Arcibiskupský zámek a zahrady, 1998, s. 411.

hodnotnými malbami v roce 1673. Zakoupil je vášnivý sběratel umění, biskup Karel z Lichtenštejna-Kastelkornu.¹²⁴

2.3.3 Kunstkomory – kabinety kuriozit

K období renesance neodlučitelně patří kabinety kuriozit, tzv. kunstkomory, které měl na svém dvoře ne jeden panovník. Kabinety kuriozit vznikly v Evropě v polovině 16. století a lze je považovat za předchůdce muzeí. Šlo o sbírky vzácných uměleckých děl, přírodnin a kuriózních i exotických předmětů. Nejdříve byly určeny pouze pro vybraný okruh lidí, který je mohl navštívit. Avšak později se otevřely i pro širší publikum. V 18. století došlo ve společnosti ke změnám, vzrostla úroveň vzdělání a lidé nabyli více znalostí o světě. Z tohoto důvodu se většina kabinetů uzavřela a předměty v nich uložené se rozmístily do různých muzeí. Dodnes jsou u lidí oblíbené. Některé Wunderkammer se dochovaly do současnosti, a dokonce se tomuto tématu věnují někteří umělci moderní doby.¹²⁵

Jeden z nejznámějších kabinetů kuriozit byl na Pražském hradě a patřil císaři, králi a mecenáši umění Rudolfovi II. Do kabinetu uložil nespočet minerálů, uměleckých děl, exotických zvířat a mnoho dalšího. Rudolf II. si nechával přivážet exempláře exotických zvířat, pokud se však žádné nenalezly, nechal je namalovat. Proto jeho sbírky obsahovaly například obrazy jednorožců a draků. Zaměstnával slavné malíře a sochaře, jimž zakázky zadával.¹²⁶

V kabinetu se také nacházel artefakt, který považoval za velice vzácný – roh narvala. V té době převládala domněnka, že se jedná o roh jednorožce. Dokonce nebyl vystavován jako jiné předměty, ale uchovával se v pokladnicích na různých místech.¹²⁷

¹²⁴ [Srov.] VOLF, Petr. Tizian na cestě. *Reflex*. Praha, 2004, č. 45, s. 72, 73.

¹²⁵ [Srov.] Kunst- und Wunderkammern. *Kunstammer Georg Laue* [online]. 2014 [cit. 2020-10-12]. Dostupné z: <https://www.kunstammer.com/index.php/impressum>; [Srov.] Informace převzaté z instituce The Museum of Modern Art [online]. 2008 [cit. 2020-10-12]. Dostupné z: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/272>

¹²⁶ [Srov.] BRENNINKMEYER, Damian. Rudolf II's 'Wunderkammer' and fascination with the exotic. *Dorotheum Art blog* [online]. 2017 [cit. 2020-10-12]. Dostupné z: <https://blog.dorotheum.com/en/rudolf-ii-wunderkammer/>; [Srov.] FRIEHS, Julia Teresa. The Kunst- und Wunderkammer of Emperor Rudolf II. *The World of the Habsburgs* [online]. 2020 [cit. 2020-10-12]. Dostupné z: <https://www.habsburger.net/en/chapter/horn-unicorn-and-holy-grail-habsburg-treasure>

¹²⁷ [Srov.] FRIEHS, Julia Teresa. The horn of a unicorn and the Holy Grail: the Habsburg treasure. *The World of the Habsburgs* [online]. 2020 [cit. 2020-10-12]. Dostupné z: <https://www.habsburger.net/en/chapter/horn-unicorn-and-holy-grail-habsburg-treasure>

V roce 1648 dobyla Prahu švédská vojska a většinu předmětů odvezla jako svou válečnou kořist, a tak ve vídeňských sbírkách zůstala jen malá část těchto věcí. Dnes jsou předměty z kunstkomy Rudolfa II. uloženy v galeriích a muzeích po celém světě.¹²⁸

2.4 Mýtická zvířata v době secese

Na konci 19. století došlo k nespokojenosti umělců s cíli a metodami v umění, které měla v oblibě společnost. Jednalo se převážně o architekturu, která vycházela vstříc veřejnosti a neobsahovala žádné propracované umělecké prvky, ale pouze napodobeniny. Kritizována byla především průmyslová revoluce, jelikož došlo k úpadku řemeslných dovedností u lidí. Umělci zatoužili po jiném umění, a tak vznikl nový umělecký sloh – secese. Šlo o poslední směr dějin umění, který zasáhl do všech odvětví kultury. Nejvýrazněji však ovlivnil architekturu, dekorativní umění a interiérový design. Toto období netrvalo dlouho, nejvýznamnější byl rok 1900, kdy se konala světová výstava v Paříži. Secese se snažila zalíbit, být nezvyklá a neokoukaná, ale také všudypřítomná. Usilovala o to, aby se projevila v běžných věcech.¹²⁹

Secese měla různé názvy, například *Jugendstil* (v Německu) – odvozený od časopisu *Jugend*, *Art Nouveau* (ve Francii) – pojmenován podle výstavní síně, *Lo stile Liberty* (v Itálii) – odkazující na secesní obchodní dům Liberty stojící v Londýně. Avšak ve všech zemích je zdůrazňováno, že jde o umění nové, mladé, moderní a dosud nebývalé.¹³⁰

Základním prvkem secese je vlnitá křivka, kterou je možné nalézt v každém díle tohoto stylu. Ten odmítal rovné a uspořádané linie, do popředí stavěl přirozený pohyb. Dále byl kladen důraz na dekorativnost vzoru, ornamentálnost a symboličnost. Inspiraci nacházeli umělci v přírodě, konkrétně v rostlinách, pokroucených stoncích, listech a květech. Podněty hledali

¹²⁸ [Srov.] FRIEHS, Julia Teresa. The horn of a unicorn and the Holy Grail: the Habsburg treasure. The World of the Habsburgs [online]. 2020 [cit. 2020-10-12]. Dostupné z: <https://www.habsburger.net/en/chapter/horn-unicorn-and-holy-grail-habsburg-treasure>

¹²⁹ [Srov.] GOMBRICH, E. H. Příběh umění. 2. vyd. Praha: Argo, 2001, s. 535, 536; [Srov.] SANNA, Angela. *Art nouveau: Secesja = Secese = Szecesszió*. Praha: Slovart, 2009, s. 5; [Srov.] ČERNÁ, Marie. *Dějiny výtvarného umění*. 7. vyd. Praha: Idea servis, 2019, s. 141; [Srov.] BLÜMLOVÁ, Dagmar a Zuzana GILAROVÁ. *Čas secese: kapitoly z kulturních dějin přelomu 19. a 20. století*. České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Filozofická fakulta, Historický ústav ve spolupráci s NTP Pelhřimov, 2007, s. 5.

¹³⁰ [Srov.] FAHR-BECKER, Gabriele. *Secese*. 2. vyd. Praha: Slovart, 2007, s. 22.

v křivkách ženských těl a dlouhých rozpuštěných vlasech. Další nápady čerpali i z mytologie, a to jak pro sochařství, architekturu, tak i malířství.¹³¹

Secese objevovala tvůrčí náměty také v umění cizích zemí a kultur. Umělce fascinovalo japonské umění, které na secesi výrazně zapůsobilo. Inspirace tímto uměním se projevila jak v kompoziční asymetričnosti, tak i v přírodních a figurálních námětech a také v dynamičnosti a volném toku linií. Pozornost upírali též na keltské umění, především šperky a starobylé knihy. Jejich zdobení obsahovalo spirály a zvlněné ozdoby připomínající přírodniny. Významné tvůrčí impulsy poskytovala i mínojská kultura.¹³²

2.4.1 Secesní umělci pracující s námětem mýtických zvířat

S námětem satyrů, faunů, kentaurů, ale i s nymfami se nejčastěji pracovalo v secesním malířství. Příčinu lze vidět v tom, že díky těmto nadpřirozeným bytostem se mohli umělci necenzurovaně pouštět do smyslných témat. Například satyr, jenž byl napůl mužem a napůl kozlem, symbolizoval nespoutané veselí. Naopak Pan představoval obnovu, mužnost, ale také erotičnost. Tyto výjevy mohly divákovi připomínat nějaký idealistický mytologický děj, avšak mnohdy šlo o jakousi paralelu na lidský život a jeho chtíč.¹³³

Slavný anglický kreslíř, grafik a ilustrátor Aubrey Beardsley žil v letech 1872–1898.¹³⁴ Využíval černobílých kontrastů propojených s kreslířským obrysovým způsobem. V jeho tvorbě nechybí ani zpracování mýtických tvorů, nejčastěji faunů (satyrů).¹³⁵

Beardsley vytvořil několik návrhů titulních stran knih, kde se objevily náměty mýtických zvířat. Jedním z nich byl přebal ke knize *The Dancing faun*,

¹³¹ [Srov.] HARDY, William. *Secese: art nouveau*. Praha: Svojtka a Vašut, 1997, s. 8; [Srov.] ČERNÁ, Marie. *Dějiny výtvarného umění*. 7. vyd. Praha: Idea servis, 2019, s. 141.

¹³² [Srov.] FAHR-BECKER, Gabriele. *Secese*. 2. vyd. Praha: Slovart, 2007, s. 9; [Srov.] HARDY, William. *Secese: art nouveau*. Praha: Svojtka a Vašut, 1997, s. 22.

¹³³ [Srov.] Franz von Stuck, German, *An der Quelle (Lauschende Nymphe)*. *Sotheby's* [online]. 2020 [cit. 2020-10-15]. Dostupné z: <https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2016/european-art-n09566/lot.48.html>

¹³⁴ Aubrey Beardsley krátce navštěvoval večerní kurzy na Westminster Art School. Poté pracoval jako ilustrátor pro časopis *The Yellow Book* a později založil konkurenční časopis *The Savoy*. Tvořil knižní ilustrace, ornamentálně zdobil okraje stránek, vytvářel návrhy pozvánek, karikatury a mnoho dalšího. V jeho tvorbě je viditelný vliv japonských dřevorezů, řecké malby na vázy a francouzského rokoka. Zemřel v pouhých 26 letech na tuberkulózu. K jeho hlavním dílům patří ilustrace *Salome*, *Volpone* aneb *Lišák a Uloupená kadeř*.

¹³⁵ [Srov.] FAHR-BECKER, Gabriele. *Secese*. 2. vyd. Praha: Slovart, 2007, s. 391.

kteřou napsal Florenc Farr. (viz Přílohy I., obr. 27) Aubrey Beardsley navrhl sedícího fauna. Jeho tělo je vyobrazeno obrysovým způsobem, jen vlasy má celé černé. Sedí v uvolněné poloze, jednu nohu má pokrčenou, druhá je natažená. Pohled diváka ulpí na jeho kopytě, které je ozdobené mašlí.¹³⁶

Dalším Beardsleyho ilustrátorským počinem byl návrh obálky *Žluté knihy*, uměleckého a literárního časopisu devadesátých let. (viz Přílohy I., obr. 28) Koncept se měl objevit na obálce pátého čísla, avšak kvůli jeho vyhození z redakce k tomu nedošlo. Kresba zachycovala dívku, která sedí u kolenou klečícího satyry. Ten jí předčítá z knihy a ona mu horlivě naslouchá. Je zde využit kontrast černé a bílé barvy, dívka i satyr jsou vytvořeni jemnou linkou, zatímco pozadí je černé.¹³⁷

Jeho další dílo nese název *Design for the Frontispiece to John Davidson's Plays*. (viz Přílohy., obr. 29) Na této práci jsou vyobrazeny karikatury známých lidí, například Beardsleyho sestry, herečky Henry Harland nebo dramatika a básníka Oscara Wilda jakožto korpulentního Baccha¹³⁸ a dalších. Za zmínku ovšem stojí satyr, který má představovat Henryho Harlanda, redaktora již zmíněné *Žluté knihy*. Satyr je oproti ostatním postavám malého vzrůstu, hlavu mu zdobí bujně a vlnitě tmavé vlasy, z pod nichž vystupují velmi špičaté uši.¹³⁹

Franz von Stuck¹⁴⁰ byl německý malíř a sochař. Do povědomí veřejnosti se dostal díky svým karikaturám. Později se v jeho tvorbě objevily mytologické náměty, s velkým zájmem maloval bájně tvory, především satyry a kentaury.¹⁴¹

Jeden z jeho obrazů, olej na plátně, nese název *Neckerei* (Škádlení). (viz Přílohy I., obr. 30) Scéna zachycuje hru na schovávanou. Celému obrazu vévodí mohutný strom, za nímž se schovává ženská postava, které je zpoza stromu vidět pouze hlava, mohlo by se jednat o nymfu. Z druhé strany stojí satyr, jenž je

¹³⁶ [Srov.] Informace převzaté z *Victoria and Albert Museum* [online]. [cit. 2020-10-13]. Dostupné z: <https://collections.vam.ac.uk/item/O696322/the-dancing-faun-print-beardsley-aubrey-vincent/>

¹³⁷ [Srov.] LAZOU, Alexia. Aubrey Beardsley: 'He's not the Master of Line, he's a very naughty boy'. *Brighton Museums* [online]. 2015 [cit. 2021-01-29]. Dostupné z: <https://brightonmuseums.org.uk/discover/2015/03/13/aubrey-beardsley-hes-not-the-master-of-line-hes-a-very-naughty-boy/>

¹³⁸ Bacchus/Dionýsos je synem nejvyššího boha Dia. Je bohem vína a veselí.

¹³⁹ [Srov.] Design for the Frontispiece to John Davidson's Plays. *Tate* [online]. 2004 [cit. 2021-01-29]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/beardsley-design-for-the-frontispiece-to-john-davidsons-plays-n04172>

¹⁴⁰ Franz von Stuck se narodil v roce 1863 a zemřel roku 1928. Tento umělec je někdy označován za secesního rebela. Pracoval na přelomu 19. a 20. století. Je jedním ze zakladatelů mnichovské secese. Tvořil již od útlého mládí a projevoval velký talent. Pro jeho dílo jsou typické dřevěné pozlacené rámy, jež sám vyráběl. Stal se pedagogem na mnichovské akademii. K jeho nejznámějším dílům patří Hřích, Dvanáct měsíců, Sfinx a Válka.

¹⁴¹ [Srov.] FAHR-BECKER, Gabriele. *Secese*. 2. vyd. Praha: Slovart, 2007, s. 221.

k divákovi otočen zády. Nejspíš se snaží ženu chytit. Divák spatří pouze satyrový kozlí nohy a lidská záda. Scéna se odehrává ve stínu koruny stromu, tudíž je celý výjev v tlumených barevných tónech.¹⁴²

Na obrazu *Lauschende Nymphe* (Poslouchající nymfa) sedí satyr nebo Pan, opět otočený k divákovi zády a hrající na syrinx¹⁴³. (viz Přílohy I., obr. 31) Avšak zde jsou už patrné satyrové mohutné rohy a jeho dlouhý ocas. Pod ním stojí veliký kámen, před nímž vyvěrá lesní studánka. Vedle ní se usadila žena, pravděpodobně nymfa, která se zaujetím naslouchá jeho hudbě. Je oděna do světle růžových šatů, hlavu jí zdobí věneček z perel. Krajinu malíř ladil do tmavých tónů, čímž je v kontrastu s jasnou oblohou.¹⁴⁴

Další obraz se nazývá *Phantastischer Jagd* (Fantastický lov). (viz Přílohy I., obr. 32) Jde o lovecký výjev, kde se lovcem stal kentaur, a svým šípem zasáhl bytost, která kentaura připomíná. Její tělo však není koňské, nýbrž jelení, a na její hlavě se tyčí majestátné paroží. Tato bytost je zasažena šípem, vyvrácena v bolestném záklonu a rukou se dotýká místa zásahu. Celá scéna je zahalena do temných a pochmurných barev.¹⁴⁵

Mezi secesní malíře lze zařadit i Arnolda Böcklina¹⁴⁶, který žil v letech 1827–1901. Zprvu maloval především krajiny, ty později nahradily výjevy z bájí. V jeho obrazech je patrné napětí a dramatická, až zasněná kompozice.

Kampf der Kentauren (Boj kentaurů) je jedním z Böcklinových děl. (viz Přílohy I., obr. 33) Na obraze dochází ke střetu kentaurů, kteří mezi sebou zápasí. Souboj je nemilosrdný, kromě rukou a nohou používají místo zbraní kameny. Scéna vypadá, jako by se odehrávala na nebi nebo na vysoké hoře,

¹⁴² [Srov.] HOAKLEY. Franz von Stuck's Thoroughly Modern Histories: 1 1887–1891. *The Eclectic Light Company* [online]. 2017 [cit. 2020-10-15]. Dostupné z: <https://eclecticlight.co/2017/03/23/franz-von-stucks-thoroughly-modern-histories-1-1887-1891/>

¹⁴³ Syrinx je dechový hudební nástroj, také označovaný jako Panova flétna.

¹⁴⁴ [Srov.] Franz von Stuck, German, An der Quelle (Lauschende Nymphe). *Sotheby's* [online]. c2020 [cit. 2020-10-15]. Dostupné z: <https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2016/european-art-n09566/lot.48.html>

¹⁴⁵ [Srov.] HOAKLEY. Franz von Stuck's Thoroughly Modern Histories: 1 1887–1891. *The Eclectic Light Company* [online]. 2017 [cit. 2020-10-15]. Dostupné z: <https://eclecticlight.co/2017/03/23/franz-von-stucks-thoroughly-modern-histories-1-1887-1891/>

¹⁴⁶ Arnold Böcklin byl švýcarský malíř, kreslíř, grafik a sochař. Od roku 1860 vyučoval na výmarské umělecké akademii. Je jedním z představitelů německého symbolismu. Mezi jeho nejvýznamnější díla patří: Autoportrét se smrtí hrající na housle a Ostrov mrtvých.

neboť celé pozadí tvoří mohutná oblaka. V ústředním motivu převládají temné barvy kontrastující se světlým pozadím.¹⁴⁷

Další obraz nese název *Deianeira und Nessus*. (viz Přílohy I., obr. 34) Obraz má představovat scénu, kdy se kentaur Nessos snaží znásilnit Déianeiru, manželku Hérakla. Ten však svou ženu zachrání a kentaura zabije. Na tomto obraze je Héraklés schován v keři, odkud tasí svou zbraň a trefuje se do Nessa, zatímco Déianeira se snaží vyprostit z nepřítelova sevření. Zajímavé je ztvárnění kentaura, Böcklin zde využil pro koňskou část tělo chladnokrevného koně¹⁴⁸, tvor tak působí velice statně a majestátně.¹⁴⁹

¹⁴⁷ [Srov.] HOAKLEY. The Story in Paintings: Böcklin's classics and symbols. *The Eclectic Light Company* [online]. 2016 [cit. 2020-10-17]. Dostupné z: <https://eclecticlight.co/2016/03/21/the-story-in-paintings-bocklins-classics-and-symbols/>

¹⁴⁸ Chladnokrevníci jsou velkým a silným plemenem koní. Jejich tělesná stavba je robustní a povaha klidná. Byli vyšlechtěni pro práci v zemědělství a pro tahání těžkých nákladů.

¹⁴⁹ [Srov.] HOAKLEY. The Story in Paintings: Böcklin's classics and symbols. *The Eclectic Light Company* [online]. 2016 [cit. 2020-10-17]. Dostupné z: <https://eclecticlight.co/2016/03/21/the-story-in-paintings-bocklins-classics-and-symbols/>

3 Mýtická zvířata ve světle literatury

Následující kapitola se věnuje mýtickým zvířatům v literatuře v průběhu historie. První zmínky sahají do antiky, posléze do středověku, kdy je tento námět velmi oblíbený, závěrem je uvedeno období 19. století, v němž se objevili noví bájní tvorové.

První písemná zmínka o mýtických zvířatech pochází z antiky. Nejstarším dílem s touto tematikou byl spis *Naturalis historia*¹⁵⁰ od Plinia staršího. Jakožto diplomat měl možnost navštívit řadu zemí (například Hispanii, Galii, Británii a jiné), během svých cest si navíc všiml neznámých věcí kolem sebe. Ty si poté detailně zapisoval do deníků. Ve svých knihách zmínil několik dosud nevídaných tvorů, například Pegase nebo Gryfa, u nichž však poukázal na jejich neexistenci. Jelikož řecká filozofie považovala moře za zdroj plodivé síly přírody, informace o mořských obludách vnímal jako důvěryhodné.¹⁵¹

Ve 2.–3. století n. l. se objevilo řecky sepsané anonymní dílo *Physiologus*, obsahující vyprávění o zvířatech, rostlinách a drahých kamenech. Později byly příběhy v knize upravovány tak, aby odrážely křesťanskou morálku, často se zde objevovaly statě z Bible, za nimiž následovalo morální poučení. „*Physiologus přírodniny a živočichy nejprve popisuje, a poté vysvětluje, jak a proč se ke každému z nich pojí konkrétní etické a teologické naučení. Například lev, který podle legendy ve snaze uniknout lovcům zahazuje vlastní stopy ocasem, se stává symbolem Krista odpouštějícího lidem hříchy.*“¹⁵² Od 12. století se součástí knihy staly kapitoly pojednávající o dracích, baziliškovi¹⁵³ a kentaurech.¹⁵⁴

V knize *Dějiny ošklivosti* od italského filosofa Umberta Eca¹⁵⁵ se píše o Listu kněze Jana. Jednalo se o podvodný text pocházející z 12. století. Spis vyprávěl o kuriózním království rozkládajícím se v Asii, kde žily bohaté národy oplývající zlatem a drahokamy. Království vzbuzovalo velký zájem cestovatelů, nejen kvůli bohatství, ale také zde měly žít podivuhodné bytosti – poddaní kněze

¹⁵⁰ *Naturalis historia* je jednou z prvních všeobecných encyklopedií starověku. Obsahuje popisy rostlin, živočichů, minerálů, geologických pochodů a podobně.

¹⁵¹ [Srov.] ANTONÍN, Luboš. *Bestiář: bájná zvířata, živlové bytosti, monstra, obludy a nestvůry v knižní ilustraci konce středověké Evropy*. Praha: Půdorys, 2003, s. 8.

¹⁵² ECO, Umberto, ed. *Dějiny ošklivosti*. Praha: Argo, 2007, s. 114.

¹⁵³ Had, který na své hlavě nosí bílou korunku, neplazí se, ale postupuje vpřed vztyčen v půli těla.

¹⁵⁴ [Srov.] ANTONÍN, Luboš. *Bestiář: bájná zvířata, živlové bytosti, monstra, obludy a nestvůry v knižní ilustraci konce středověké Evropy*. Praha: Půdorys, 2003, s. 9; [Srov.] ECO, Umberto, ed. *Dějiny ošklivosti*. Praha: Argo, 2007, s. 114.

¹⁵⁵ Umberto Eco byl estetik, filosof, spisovatel. Představitel postmoderny a avantgardy, žil v letech 1932–2016.

Jana. Tuto zem měl obývat bájný bazilišek, chiméra, mantichora¹⁵⁶ a mnoho dalších. Ve spisu je také uváděn jednorožec jako krásný bílý hřebec s jedním rohem uprostřed čela.¹⁵⁷

Nadále vznikala další díla věnující se zvířatům a přírodě. Kniha *Hortus sanitatis*¹⁵⁸ vyšla roku 1485 v mnoha výtiscích a stala se velmi významnou pro přírodovědce, kteří z ní čerpali. Nizozemský umělec Erhard Reuwich¹⁵⁹ vytvořil pro tuto knihu doprovodné dřevorezy.¹⁶⁰

Tento druh knih měl své místo až do vzniku klasifikačního systému¹⁶¹ švédského přírodovědce a lékaře Carla Linného a do zveřejnění prací britského přírodovědce Charlese Darwina na přelomu 18. a 19. století. Poté nastoupila systematická zoologie a mýtická zvířata se stala námětem fantastické literatury. Objevila se nová monstra, jako byl Yetti, lochneská nestvůra, upíři, vlkodlaci a mnoho dalších.¹⁶²

V historické literatuře se mýtická zvířata vyskytovala často, ať už šlo o jejich popisy, či mýtické příběhy. Avšak v dnešní době je poměrně složité se dostat k těmto dobovým zdrojům. Autorce této práce se podařilo získat novodobější vydání výše zmíněné knihy *Physiologus*, které přeložil do angličtiny Michael J. Curley. Publikace popisuje několik exotických zvířat, jako je pelikán, antilopa, opice, nebo mýtických, jako byl například Fénix, Siréna a jednorožec. Další mýtická zvířata, o kterých tato bakalářská práce pojednává, se v díle *Physiologus* nenacházejí.

Pomocí byly autorce proto převážně zdroje novodobé jako kniha *Fantastická zoologie* od spisovatele Jorge Luise Borgese, která popisuje vznik daného tvora, jeho vzhledové a povahové rysy a literaturu, v níž se objevil. Další používanou knihu napsal Luboš Antonín, její název zní *Bestiář: bájná zvířata, živlové bytosti, monstra, obludy a nestvůry*. Na prvních stranách této publikace bylo uvedeno shrnutí literatury zabývající se mýtickými tvory, což významně

¹⁵⁶ Bazilišek byl nestvůrou s třemi řadami zubů, lvím tělem, štířím ocasem a rudě zbarvenou kůží.

¹⁵⁷ [Srov.] ECO, Umberto, ed. *Dějiny ošklivosti*. Praha: Argo, 2007, s. 116, 120.

¹⁵⁸ Hortus sanitatis – encyklopedie o přírodě, byla publikována Jacobem Meydenbachem.

¹⁵⁹ Erhard Reuwich byl nizozemský umělec a rytec, který tvořil v 15. století.

¹⁶⁰ [Srov.] ANTONÍN, Luboš. *Bestiář: bájná zvířata, živlové bytosti, monstra, obludy a nestvůry v knižní ilustraci konce středověké Evropy*. Praha: Půdorys, 2003, s. 10.

¹⁶¹ Klasifikační systém pojmenovává organismy, živočišné a rostlinné druhy.

¹⁶² [Srov.] ANTONÍN, Luboš. *Bestiář: bájná zvířata, živlové bytosti, monstra, obludy a nestvůry v knižní ilustraci konce středověké Evropy*. Praha: Půdorys, 2003, s. 10.

usnadnilo autorce uspořádat výše zmíněnou kapitolu Mýtická zvířata ve světle literatury.

Mýtické příběhy umožnily lépe objasnit a rozklíčovat různé encyklopedie, nejvýrazněji *Encyklopedie řecké mytologie* od Gusse Houtzagera. Ta poskytuje čtenáři přehledný náhled do řecké mytologie, snaží se přiblížit jednotlivé tvory a poukázat na příběhy, jichž jsou součástí. Dalším titulem, který výrazně pomohl při tvorbě této práce, byl *Slovník řecko-římské mytologie a kultury* od Reného Martina. Podává přehledné a ucelené informace o mýtických tvorech, popisuje a osvětluje příběhy, v nichž se vyskytují. Díky této knize čtenář pochopí vzájemnou propojenost vztahů jednotlivých mytologických postav a tvorů.

II. Praktická část

4 Autorský bestiář

Teoretická část práce pojednávala o šesti vybraných mýtických zvířatech, proto i praktická část na ni tematicky navázala. Mýtičtí tvorové byli zpracováni v přípravném skicovém materiálu, který vyústil v autorský bestiář. Text praktické části se nejprve zaměřil na popis průběhu tvorby, tedy na náčrty jednotlivých částí těl těchto tvorů, a poté na lavírované návrhy. Pro výsledné realizace byla jako inspirační zdroj využita umělecká díla od známých autorů, která byla představena v předchozí teoretické části.

4.1 Skicový materiál

Následující podkapitola popisuje jednotlivé skici a vývoj jejich vzniku s ohledem na inspirační zdroje. Z těchto náčrtů byl vytvořen skicář jako doplněk autorského bestiáře. Skládá se z kreseb tužkou, ale také z lavírovaných návrhů mýtických tvorů. (viz Přílohy II., obr. 56)

U studií mýtických koní jsem vytvořila kontrast mezi Pegasem a jednorožcem. Pegase jsem zpracovala jako statné a mohutné zvíře, oproti tomu jednorožce jako drobného tvora.

Jako vzor pro Pegase jsem zvolila fríského koně. Toto staré plemeno je velice ušlechtilé a elegantní, vyniká svou přátelskou a mírnou povahou. Tělo fríského koně je sice statné, ale není oblé jako u jiných chladnokrevníků. Jeho poznávacím znamením je dlouhá vlnitá hříva, rousy na nohou a sytě černá barva srsti. Já se však inspirovala pouze v tělesné stavbě a povaze, nikoliv v barevnosti.¹⁶³

Také jsem pracovala s představou, že by se k Pegasovi hodil vyklenutý profil hlavy, tzv. klabonos. Předlohou dokonalé Pegasovy hlavy se stal původem slovinský lipicán a český starokladrubský kůň.¹⁶⁴

Důležitým prvkem, který dělá z Pegase mýtické zvíře, jsou jeho křídla. Dlouho jsem hledala inspiraci v ptačí říši a nejvíce se mi zalíbila křídla labutě a orla mořského. Labutí křídla mají krásný lomený tvar a strukturu. Orel mořský je naším největším dravcem a jeho křídla dosahují obrovských rozměrů, při letu

¹⁶³ [Srov.] RANSFORD, Sandy a Bob LANGRISH. Kůň a pony. Praha: Svojtka & Co, s. 37.

¹⁶⁴ Klabonos. *Leporelo.info* [online]. [cit. 2021-03-22]. Dostupné z: <https://leporelo.info/klabonos>

je dokáže roztáhnout do úplné roviny, a plachtí tak vzduchem. K Pegasovi by se hodily oba dva typy křídel, orlí pro svoji velikost a styl letu a labutí pro jejich vzhled.¹⁶⁵ (viz Přílohy II., obr. 35)

Pro jednorožce jsem volila méně robustní plemeno než pro Pegase. O jeho podobě jsem měla jasnou představu hned od počátku, věděla jsem, že ideálním koňským vzorem je arabský plnokrevník. (viz Přílohy II., obr. 40)

Toto plemeno je jedním z nejušlechtilejších koní, který svým vzhledem připomíná bájněho koně. Je malého vzrůstu, tělo má štíhlé a stojí na tenkých nohách. Jeho poznávacím atributem je krátká hlava se značně zúženým a prohnutým nosem – tzv. štičí hlava. Arabský plnokrevník má nejčastěji bílou barvu, ale objevují se i různé barevné varianty. Vyniká velmi temperamentním a odvážným charakterem, ale přesto dokáže být velice mírný a něžný. Povaha by jednorožci odpovídala. I on byl mírumilovný a jemný, ale dokázal ukázat svůj temperament, když se ho pokusil někdo násilím chytit.¹⁶⁶

Přímou inspirací pro roh jednorožce se stal roh narvala, který byl v minulosti často s jednorožcem zaměňován. Narvalí roh má rovnou strukturu, já zvolila šroubovitý tvar, který se od zdola nahoru zužuje. (viz Přílohy II., obr. 39)

Jak již bylo zmíněno, kentaur má jednu část těla lidskou a druhou zvířecí – konkrétně koňskou. Snažila jsem se vytvořit srovnání dvou odlišných koňských těl a zhotovila dva návrhy kentaurů. Jedna skica vycházela z anglického plnokrevníka a druhá z irského coba. Plemeno anglického plnokrevníka je štíhlé a šlachovité na vysokých nohách. Oproti němu irský cob patří mezi chladnokrevníky a vyznačuje se majestátným tělem, hustou hřívou, ocasem a dlouhými rousy na nohou¹⁶⁷.

Vznikli dva odlišní tvorové. Myslím, že pro podobu kentaura se více hodí tělo irského coba. Zaujalo mne zpracování kentaurů od secesního malíře Arnolda Böcklina. Měli svalnaté lidské tělo a koňská část se podobala těluchladnokrevného koně. Kentaur tak působil statně a neohroženě. Tato

¹⁶⁵ [Srov.] Informace převzaté z instituce ZOO Chleby, o. p. s. [online]. [cit. 2021-03-22]. Dostupné z: <http://www.zoochleby.cz/orel-morsky-6074/Srov.>

¹⁶⁶ [Srov.] RANSFORD, Sandy a Bob LANGRISH. *Kůň a pony*. Praha: Svojtka & Co, s. 24; [Srov.] HARTLEY EDWARDS, Elwyn. *Velká kniha o koních*. Bratislava: Gemini, 1992, s. 28.

¹⁶⁷ [Srov.] HARTLEY EDWARDS, Elwyn. *Velká kniha o koních*. Bratislava: Gemini, 1992, s. 34–35; [Srov.] Informace převzaté z instituce Irish cob the czech republic, z. s. [online]. [cit. 2021-03-22]. Dostupné z: <https://www.irishcob.cz/inpage/standard/>

podoba se mi zalíbila, proto i můj kentaur vypadá obdobně. (viz Přílohy II., obr. 44)

Pro vzhled zvířecí části satyrova těla jsem našla inspiraci v těle kozy bezoárové. Využila jsem tvaru jejích zadních nohou. Se satyrem by též korespondovala její šedohnědá barva srsti. Při skicování jsem se více zaměřila na pojetí lidské části satyra.

Mé návrhy by odpovídaly satyrům pozdější doby, kdy se jejich vzhled zjemnil a stali se z nich mladí muži. Z této teze jsem vycházela a stvořila mladé mužské tváře, doplněné o vousy, vlnité vlasy a majestátné rohy. U satyrova těla jsem se rozhodla pro určitou nadsázku. Tito tvorové rádi holdovali alkoholu. Z toho usuzuji, že by jejich těla nebyla natolik svalnatá a sportovního typu jako u kentaurů. Proto jsem satyra vykreslila s mírně vystouplým břichem. (viz Přílohy II., obr. 54)

Jako inspirace pro rohy satyra mi posloužily rohy muflona, které mají zatočený tvar. V mém zpracování jsou jen mírně zakroucené. Další vzor jsem našla u kozy domácí, která může mít rohy rovné, nebo mírně vytočené směrem ven. (viz Přílohy II., obr. 45)

Při tvorbě mýtického Kerbera jsem vycházela z podoby třech psích plemen. Mé pojetí na první pohled připomíná německou dogu. Tento pes však odpovídá Kerberovi pouze svým vzhledem, nikoliv povahou. Německá doga je přátelská a mírumilovná.¹⁶⁸

Proto jsem studovala psí plemena dále a pro Kerbera se nejlépe hodil charakter a vzhled dobrmana. Ten má ovšem lehčí tělesnou stavbu, proto jsem tělo ponechala v podobě německé dogy a využila pouze dobrmanových dlouhých, kupírovaných¹⁶⁹ špičatých uší, které jsou nakreslené v nadnesené verzi. Dobrman je ideálním vzorem pro pekelného strážce. Toto plemeno je odvážné, sebevědomé a neohrožené.¹⁷⁰

Brala jsem v potaz i to, že Kerberos má hlavy tři, proto je možné jej považovat za „siamské trojče“. Jde-li o lidská siamská dvojčata, je známé, že ač

¹⁶⁸ [Srov.] HAAS, S. William. *Německá doga*. Praha: Fortuna Libri, 2007, s. 31.

¹⁶⁹ Kupírování je chirurgický zásah, při kterém je psovi zkrácen ušní boltec. V České republice je kupírování zakázáno a považuje se za týrání zvířat. I přesto se u nás psi s kupírovanými ušima vyskytují, jde však o importované jedince ze zahraničí, kde je tento zákrok ještě povolený.

¹⁷⁰ [Srov.] Informace převzaté z instituce Českomoravská kynologická unie [online]. [cit. 2021-03-22]. Dostupné z: <https://www.cmku.cz/cz/seznam-plemen-159/160>

jsou k sobě srostlí, mají odlišnou povahu. Tímto způsobem jsem nahlížela i na Kerbera. Využila jsem spojení tří psích plemen. Německou dogu pro její tělesnou konstituci a mírumilovnou povahu, dobrmana pro ostražitost a vzhled a Velkého švýcarského salašnického psa pro exteriér, bystrost a rozvážnost. Vznikl povahově téměř dokonalý pekelný strážce. Jedna hlava zastává hlídací funkci, další je bystrá a rozvážná a třetí lehce naivní, ale velmi mírumilovná. (viz Přílohy II., obr. 50)

Ve výše zmíněné kapitole o Kerberovi se nachází více popisů jeho vzhledu. Já jsem si vybrala ten, který připomíná obyčejného psa, a jehož hadí oči odkazují na jeho matku Echidnu, známou jako napůl ženu a napůl hada. S tímto námětem jsem dále pracovala a vyzkoušela několik psích očí. Nejvíce výstižné byly oči anglického bulteriéra. Jsou šikmé a mají ostré linie, díky nimž Kerberos vypadá hrůzostrašněji. Do nich jsem zakomponovala oční zornice hada. Tak vzniklo děsivé oko pekelného hlídače. (viz Přílohy II., obr. 49)

4.2 Postup práce – autorský bestiář

Předlohou k vytvoření jednotlivých ilustrací pro autorský bestiář mi posloužila výše uvedená umělecká díla, která jsem překreslovala pomocí pauzovacího papíru. Díky lavírování černou tuší jsem postupně uvolňovala svůj rukopis. Ve výsledku vznikly rozvolněné lavírované kresby, které už jen zdaleka připomínají výchozí umělecká díla.

Pro ztvárnění Pegase jsem využila výřez z obrazu *Parnassus* od italského malíře Andrea Mantegny. Zaměřila jsem se především na mýtického koně, nikoliv na další postavy v obraze. (viz Přílohy II., obr. 57) Poslední dílo ze série středověkých gobelínů *Unicorn Tapestries* mi pomohlo k návrhu jednorožce, kterého jsem však vytvořila bez kruhové ohrady, v níž je zavřený. (viz Přílohy II., obr. 58) Pro kentaura jsem zvolila dílo od Alessandra Botticelliho s názvem *Pallas a kentaur*. I v tomto případě jsem se orientovala jen na mýtického tvora, nikoliv na postavu Pallas stojící vedle. (viz Přílohy II., obr. 59) Secesní autor Aubrey Beardsley vytvořil několik děl s námětem satyrů, z nichž jsem použila ilustraci *Design for the Frontispiece to John Davidson's Plays*. Jsou na ní karikatury známých lidí, já se však věnovala satyrovi, který je oproti ostatním postavám malého vzrůstu a má vlnité vlasy, z pod nichž vystupují špičaté uši. (viz Přílohy II., obr. 60) Antický výjev na hydrii z Cerveteri mi byl inspirací pro

návrh Kerbera. Tento výjev je oproti jiným výše zmíněným plošnější, proto i ztvárnění Kerbera se od ostatních liší. (viz Přílohy II., obr. 61)

Autorský bestiář není svázan, listy jsou samostatně vloženy do pouzdra, což působí vzdušně. Díky volným listům vzniká ucelený náhled na jednotlivé ilustrace a je také demonstrován výtvarný postup při vytváření bestiáře. (viz Přílohy II., obr. 62)

Závěr

Tématem této bakalářské práce byla mýtická zvířata ve výtvarném umění a realizace autorského bestiáře.

První část teoretické práce shrnula popis vybraných mýtických tvorů, zmapovala nejznámější báje, v nichž se objevili, a také se pokusila jednotlivé tvory konfrontovat a najít mezi nimi spojitost. Pegase a jednorožce bylo možné porovnat vzhledem k tomu, že vycházeli z podoby koně a oba představovali tvory dobra. Každý však měl svůj charakteristický znak, díky němuž se stal jedinečným. Pegasovi umožňovala křídla pohyb po obloze, zatímco jednorožec dokázal skrze čarovný roh očistit vodu od jedů. Kentauři a satyrové měli jednu část těla lidskou a druhou zvířecí, šlo o tzv. pololidi. Dolní část u kentaurů tvořil celý koňský trup, tedy čtyři nohy a tělo, u satyrů se vyskytovaly pouze dvě kozlí nohy. Tato stvoření byla považována za násilná a divoká. Přesto se mezi nimi nacházeli i poctiví jedinci, u satyrů navíc převládalo hudební nadání. Kerberovi se práce věnovala solitérně, neboť je nejznámějším mýtickým tvorem vycházejícím ze psa.

Druhá část se zaměřila na vybraná období, v nichž se mýtická zvířata hojně objevovala. Vantice tvořily tyto bytosti častý námět užitého umění a sochařských děl. Mýtický Pegas se dokonce objevil na antickém platidle, korintské minci, Kerberos se stal častým motivem hydrií a amfor. V gotice se toto téma projevovalo například na architektonických prvcích, jako byly chrlič či sklomalba, nebo při vzniku gobelínů, jak dokládají dvě významné série – *Dáma a jednorožec* a *Unicorn Tapestries*. Vynechány nebyly ani středověké bestiáře. Oddíl pojednávající o renesanci poukázal nejen na významné umělce a jejich díla, ale též na vznik tzv. kabinetů kuriozit a kunstkomoru Rudolfa II. na Pražském hradě. Práce se nevěnovala baroku či klasicismu, poněvadž v těchto obdobích se sice mýtičtí tvorové vyskytovali, avšak nadále převládala inspirace antikou. Proto výklad navázal až secesí, jejíž autoři mohli skrze nadpřirozené bytosti necenzurovaně vytvářet smyslné náměty.

Třetí část práce stručně nastínila literaturu reflektující mýtické tvory. Jedním z nejznámějších děl, které se bájnými bytostmi zabývalo, byla kniha *Physiologus*. Ta společně s další literaturou posloužila jako jeden z literárních zdrojů předkládané práce. Autorka také poukázala na podvodný text z 12. století – *List kněze Jana* – a stručně nastínila jeho obsah.

Praktická část si kladla za cíl vytvořit autorský bestiář. Díky četnému skicovému materiálu vznikla ucelená kolekce. Skicář jednotlivé tvory detailně rozpracoval, autorský bestiář celý cyklus tvorby uzavřel.

Seznam použitých zdrojů

Tištěné zdroje

1. ANTONÍN, Luboš. *Bestiář: bájná zvířata, živlové bytosti, monstra, obludy a nestvůry v knižní ilustraci konce středověké Evropy*. Praha: Půdorys, 2003. ISBN 80-86018-17-2.
2. BAHNÍK, Václav. *Slovník antické kultury*. Praha: Svoboda, 1974. ISBN 25-119-74.
3. BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník: (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia, 1997, s. 138. ISBN 978-80-200-1909-7.
4. BAUER, Alois. *Dějiny výtvarného umění*. Olomouc: Rubico, 1998. ISBN 80-85839-25-3.
5. BAŽANT, Jan. *Perseus & Medusa: zobrazení mýtu od počátku do dneška*. Praha: Academia, 2017. ISBN 978-80-200-2658-3.
6. BLÜMLOVÁ, Dagmar a Zuzana GILAROVÁ. *Čas secese: kapitoly z kulturních dějin přelomu 19. a 20. století*. České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Filozofická fakulta, Historický ústav ve spolupráci s NTP Pelhřimov, 2007. ISBN 978-80-86559-86-5.
7. BOARDMAN, John. *Řecké umění*. Praha: Odeon, 1975.
8. BORGES, Jorge Luis a Margarita GUERRERO. *Fantastická zoologie*. Praha: Odeon, 1988. ISBN 80-86202-61-5.
9. BYSTRICKÝ, Peter. *Pes v mytologii, náboženství a folklóru: starověku a středověku*. Bratislava: VEDA, 2015. ISBN 978-80-224-1477-7.
10. ČERNÁ, Marie. *Dějiny výtvarného umění*. 7. vyd. Praha: Idea servis, 2019. ISBN 978-80-85970-93-7.
11. DANIEL, Ladislav, Milan TOGNER a Obrazárna. *Kroměřížská obrazárna katalog sbírky obrazů Arcibiskupského zámku v Kroměříži*. Olomouc: Arcibiskupský zámek a zahrady, 1998. ISBN 80-238-2362-0.
12. ECO, Umberto, ed. *Dějiny ošklivosti*. Praha: Argo, 2007. ISBN 978-80-7203-893-0.
13. FAHR-BECKER, Gabriele. *Secese*. 2. vyd. Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-896-5.
14. FARNDON, John. *Dějiny lidstva: 2000 zajímavostí*. Havlíčkův Brod: Fragment, 2001. ISBN 80-7200-594-4.
15. GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. 2. vyd. Praha: Argo, 2001. ISBN 80-7203-143-0.
16. HAAS, S. William. *Německá dogma*. Praha: Fortuna Libri, 2007. ISBN 978-80-7321-330-5.
17. HALL, James. *Slovník námětů a symbolů ve výtvarném umění*. 2. vyd. Litomyšl: Paseka, 2008. ISBN 978-80-7185-902-4.
18. HARDY, William. *Secese: art nouveau*. Praha: Svojtka a Vašut, 1997. ISBN 80-7180-247-6.

19. HARTLEY EDWARDS, Elwyn. *Velká kniha o koních*. Bratislava: Gemini, 1992. ISBN 80-85265-36-2.
20. HOUTZAGER, Guus. *Encyklopedie řecké mytologie*. Dobřejovice: Rebo Productions, 2003. ISBN 80-7234-287-8.
21. J. CURLEY, Michael. *Physiologus*. Chicago: University of Chicago Press edition, 2009. ISBN 13: 978-0-226-12870-2.
22. JOHNSON, Paul. *Dějiny renesance*. Brno: Barrister & Principal, 2004. ISBN 80-86598-68-3.
23. KENNEDY, Ian G. *Tizian: kolem r. 1490-1576*. Praha: Slovart, 2008. ISBN 978-80-7391-047-1.
24. KRAUSSE, Anna-Carola. *Dějiny malířství: od renesance po současnost*. 2.vyd. Praha: Slovart, 2008. ISBN 978-80-7391-056-3.
25. LANNI, Dominique. *Bestiář: fantastický bestiář cestovatelů*. Praha: Argo, 2019. ISBN 978-80-257-2835-2.
26. LE GOFF, Jacques, ed. *Středověký člověk a jeho svět*. 2. vyd. Praha: Vyšehrad, 2003. ISBN 80-7021-682-4.
27. MAGRELLI, Shaaron, Angela SANNA a Francesca TADDEI. *Renaissance: Renesans = Renaissance = Reneszánsz*. Praha: Slovart, c 2009. Obrazová encyklopedie umění, ISBN 978-963-9731-47-9.
28. MAHLER, Zdeněk. *Člověk a kůň*. České Budějovice: Dona, 1995. ISBN 80-85463-52-0.
29. NEŠKUDLA, Bořek. *Encyklopedie řeckých bohů a mýtů*. Praha: Libri, 2003. ISBN 80-7277-125-6.
30. PIJOAN, José. *Dějiny umění / 2*. Praha: Odeon, 1982. ISBN 09/0301-512-82.
31. PIJOAN, José. *Dějiny umění / 6*. Praha: Odeon, 1982.
32. RANSFORD, Sandy a Bob LANGRISH. *Kůň a pony*. Praha: Svojtka & Co, s. ISBN 80-7237-986-0.
33. RENÉ, Martin. *Slovník řecko-římské mytologie a kultury*. Praha: EWA, 1993. ISBN 80-85764-02-4.
34. SANNA, Angela. *Art nouveau: Secesja = Secese = Szecesszió*. Praha: Slovart, 2009. ISBN 978-963-9731-46-2.
35. SPYROS, Spyropoulos. *Bestiary of Monsters in Greek Mythology*. Oxford: Archaeopress, 2018. ISBN 978-1-78491-950-4.
36. STRONG, Donald Emrys. *Antické umění*. Praha: Artia, 1970. ISBN 37-022-70.
37. TOMAN, Rolf, ed. *Umění italské renesance: architektura, sochařství, malířství, kresba*. 2. vyd. Praha: Slovart, 2000. ISBN 80-7209-252-9.
38. VOLF, Petr. *Tizian na cestě. Reflex*. Praha, 2004, č. 45, s. 73. ISSN 0862-6634.

Elektronické zdroje

1. Asociace starožitníků, z. s. [online]. [cit. 2020-10-19]. Dostupné z: <https://www.asociace.com/poradna/?id=5>
2. BRENNINKMEYER, Damian. Rudolf II's 'Wunderkammer' and fascination with the exotic. *Dorotheum Art blog* [online]. 2017 [cit. 2020-10-12]. Dostupné z: <https://blog.dorotheum.com/en/rudolf-ii-wunderkammer/>
3. British museum [online]. [cit. 2021-03-31]. Dostupné z: https://www.britishmuseum.org/collection/object/C_1888-0618-3 ;
4. COHEN, Manuel. Zodiac and labours of the months stained glass window, Chartres cathedral, France. *Manuel Cohen* [online]. [cit. 2020-10-01]. Dostupné z: <http://manuelcohen.photoshelter.com/image/I0000B.CkVnJyQuc>
5. Českomoravská kynologická unie [online]. 2021 [cit. 2021-03-22]. Dostupné z: <https://www.cmku.cz/cz/seznam-plemen-159/160>
6. DE VITIS, Mark. Explainer: the symbolism of The Lady and the Unicorn tapestry cycle. *The Conversation* [online]. 2018 [cit. 2020-10-01]. Dostupné z: <https://theconversation.com/explainer-the-symbolism-of-the-lady-and-the-unicorn-tapestry-cycle-91325>
7. Design for the Frontispiece to John Davidson's Plays. *Tate* [online]. 2004 [cit. 2021-01-29]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/beardsley-design-for-the-frontispiece-to-john-davidsons-plays-n04172>
8. FRANČE, Vojtěch. Symbolika barev v umění. *Grafologie a Psychologie* [online]. [cit. 2021-02-09]. Dostupné z: <http://ografologii.blogspot.com/2008/12/symbolika-barev-v-umeni.html>
9. Franz von Stuck, German, An der Quelle (Lauschende Nymphe). *Sotheby's* [online]. 2020 [cit. 2020-10-15]. Dostupné z: <https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2016/european-art-n09566/lot.48.html>
10. FRIEHS, Julia Teresa. The horn of a unicorn and the Holy Grail: the Habsburg treasure. *The World of the Habsburgs* [online]. 2020 [cit. 2020-10-12]. Dostupné z: <https://www.habsburger.net/en/chapter/horn-unicorn-and-holy-grail-habsburg-treasure>
11. FRIEHS, Julia Teresa. The Kunst- und Wunderkammer of Emperor Rudolf II. *The World of the Habsburgs* [online]. 2020 [cit. 2020-10-12]. Dostupné z: <https://www.habsburger.net/en/chapter/horn-unicorn-and-holy-grail-habsburg-treasure>
12. Giambologna ~ Hercules and the Centaur Nessus, 1599 | Loggia dei Lanzi, Florence. *Tutt'Art* [online]. 2015 [cit. 2020-10-17]. Dostupné z: <https://www.tuttartpitturasculturapoesiamusica.com/2015/09/Giambologna-Sculpture.html>

13. HOAKLEY. Franz von Stuck's Thoroughly Modern Histories: 1 1887–1891. *The Eclectic Light Company* [online]. 2017 [cit. 2020-10-15]. Dostupné z: <https://eclecticlight.co/2017/03/23/franz-von-stucks-thoroughly-modern-histories-1-1887-1891/>
14. HOAKLEY. The Story in Paintings: Böcklin's classics and symbols. *The Eclectic Light Company* [online]. 2016 [cit. 2020-10-17]. Dostupné z: <https://eclecticlight.co/2016/03/21/the-story-in-paintings-boecklins-classics-and-symbols/>
15. Characteristic of Italian Renaissance sculpture. *Hi So You Are* [online]. [cit. 2020-10-20]. Dostupné z: <https://www.hisour.com/>
16. Images shine light on ancient Aberdeen Bestiary. *BBC News* [online]. 2016 [cit. 2020-10-19]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/uk-scotland-north-east-orkney-shetland-37848382>
17. Irish cob the czech republic, z. s. [online]. 2021 [cit. 2021-03-22]. Dostupné z: <https://www.irishcob.cz/inpage/standard/>
18. Joy of museums virtual tours [online]. 2020 [cit. 2020-10-17]. Dostupné z: <https://joyofmuseums.com/museums/europe/italy-museums/florence-museums/uffizi-gallery/pallas-and-the-centaur-by-sandro-botticelli/>
19. KADEŘÁVEK, Pavel. Práxitelés. *Antika* [online]. 2005 [cit. 2020-10-19]. Dostupné z: <http://antika.avonet.cz/>
20. Klabonos. Leporelo.info [online]. [cit. 2021-03-22]. Dostupné z: <https://leporelo.info/klabonos>
21. KONEČNÝ, Lubomír. Vecellio, Tiziano zv. Tizian. *Muzeum umění Olomouc* [online]. 2016 [cit. 2020-10-17]. Dostupné z: <https://www.muo.cz/sbirky/obrazy--44/tizian-vecellio-zv-tizian--236/>
22. KRÉN, Emil a Daniel MARX. Botticelli Sandro, Biography. *Web gallery of art* [online]. 1996 [cit. 2020-10-17]. Dostupné z: https://www.wga.hu/html_m/m/mantegna/09/7parnas.html
23. KRÉN, Emil a Daniel MARX. Mantegna Andrea Parnassus. *Web gallery of art* [online]. 1996 [cit. 2020-10-17]. Dostupné z: https://www.wga.hu/html_m/m/mantegna/09/7parnas.html
24. Kunst- und Wunderkammern. *Kunstammer Georg Laue* [online]. 2014 [cit. 2020-10-12]. Dostupné z: <https://www.kunstammer.com/index.php/impressum>
25. LAZOU, Alexia. Aubrey Beardsley: 'He's not the Master of Line, he's a very naughty boy'. *Brighton Museums* [online]. 2015 [cit. 2021-01-29]. Dostupné z: <https://brightonmuseums.org.uk/discover/2015/03/13/aubrey-beardsley-hes-not-the-master-of-line-hes-a-very-naughty-boy/>
26. Mougins Museum of Classical Art [online]. [cit. 2021-02-01]. Dostupné z: <https://www.mouginsmusee.com/en/collections/greek-and-roman-coins>

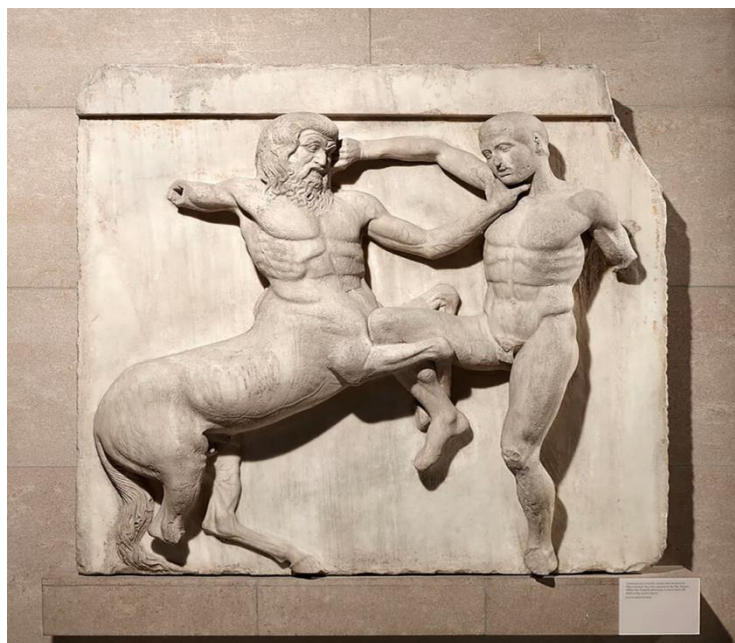
27. Northumberland Bestiary. *Just collecting* [online]. 2015 [cit. 2020-10-12].
Dostupné z: <https://www.justcollecting.com/books/northumberland-bestuary>
28. PEREZ, Christal. The Little-Known Tale of the Medieval Unicorn. *The Getty Iris* [online]. 2018 [cit. 2020-10-06]. Dostupné z: <https://blogs.getty.edu/iris/the-little-known-tale-of-the-medieval-unicorn/>
29. RORIMER, James J. The Unicorn tapestries were made for Anne of Brittany. [online]. *The metropolitan museum of art bulletin Summer 1942*, s. 7– 8 [cit. 2020-11-26]
30. Saint Louis Art Museum [online]. [cit. 2020-10-17]. Dostupné z: <https://www.slam.org/collection/objects/36954/>
31. SMOLINSKE, Deborah. Unicorn Gargoyle. *Fine Art America* [online]. 2013 [cit. 2020-10-19]. Dostupné z: <https://fineartamerica.com/featured/unicorn-gargoyle-deborah-smolinske.html>
32. The Metropolitan Museum of Art [online]. 2020 [cit. 2020-11-26]. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/46765>
33. The Museum of Modern Art [online]. 2008 [cit. 2020-10-12]. Dostupné z: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/272>
34. TIFFANY, Jow. Why the Mystery of the Met's Unicorn Tapestries Remains Unsolved. *Artsy* [online]. 2017 [cit. 2020-10-01]. Dostupné z: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-mystery-mets-unicorn-tapestries-remains-unsolved>
35. TIKKAKEN, Amy, ed. Sangallo family. *Britannica* [online]. 2020 [cit. 2020-10-19].
Dostupné z: <https://www.britannica.com/art/Renaissance-art>
36. University of Aberdeen [online]. [cit. 2020-10-19]. Dostupné z: <https://www.abdn.ac.uk/bestiary/ms24/f15r>
37. Victoria and Albert museum. [online]. 2017 [cit. 2020-10-13]. Dostupné z: <https://collections.vam.ac.uk/item/O696322/the-dancing-faun-print-beardsley-aubrey-vincent/>
38. Why is the unicorn scotland's national animal? *Visit Scotland* [online]. 2020 [cit. 2020-10-01]. Dostupné z: <https://www.visitscotland.com/about/uniquely-scottish/national-animal-unicorn/>
39. WILD, Wolfgang. The gargoyles of Notre Dame, witnesses to so much. *Considerable* [online]. 2020 [cit. 2020-10-01]. Dostupné z: <https://www.considerable.com/entertainment/retronaut/the-gargoyles-of-notre-dame-witnesses-to-so-much/>
40. Wunderkammer: A Century of Curiosities. *MoMA* [online]. 2008 [cit. 2020-10-12].
Dostupné z: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/272>
41. ZOO Chleby, o. p. s. [online]. 2013 [cit. 2021-03-22]. Dostupné z: <http://www.zoochleby.cz/orel-morsky-6074/>

Seznam příloh

Příloha I. Obrazová příloha k teoretické části.....	60
Příloha II. Obrazová příloha k praktické části.....	76

Přílohy

Obrazová příloha k teoretické části



Obr. 1: Kentaur zápasící s Lapithem



Obr. 2: Výzdoba Diova chrámu v Olympii



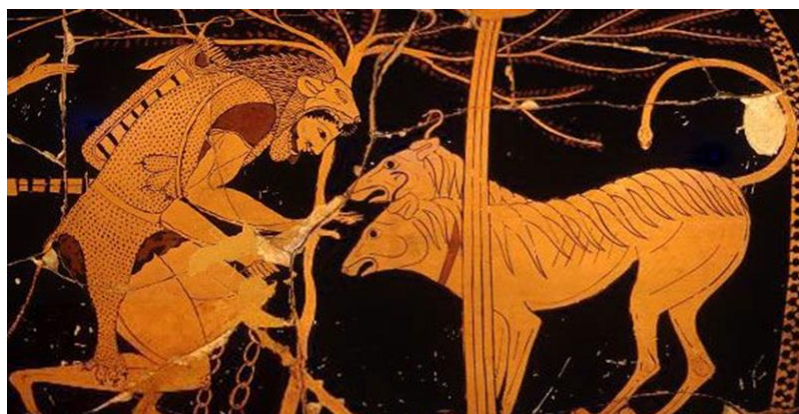
Obr. 3: Muž a Kentaur



Obr. 4: Hydrie z Cerveteri



Obr. 5: Héraklés, Kerberos, Athéna a Hermés



Obr. 6: Amfora - Héraklés a Kerberos



Obr. 7: Korinská mince



Obr. 8: Myron - Athéna a Marsyas



Obr. 9: Feidias - Athéna Parthenos (souboj Lapithů s kentaury)



Obr. 10: Praxiteles - Odpočívající satyr



Obr. 11: Papias a Aristeia z Afrodisiady - Starý kentaurov



Obr. 12: Papias a Aristeia z Afrodisiady - Mladý kentaurov



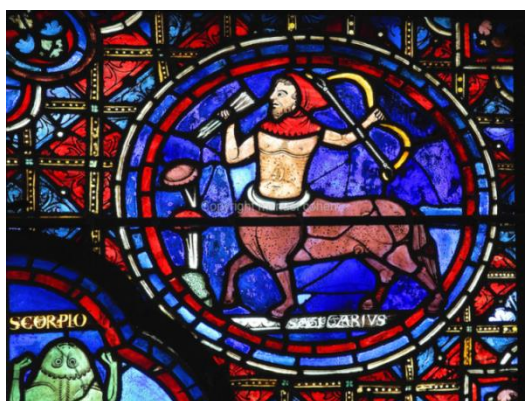
Obr. 13: Sousoší Afrodity, Pana a Eróta



Obr. 14: Chrlič na katedrále sv. Kříže a sv. Eulálie v Barceloně



Obr. 15: Chrlič na katedrále Notre-Dame v Paříži



Obr. 16: Vitraj v katedrále Notre- Dame v Chartres



Obr. 17: Vitraj v katedrále St. Giles v Edinburghu



Obr. 18: Tapisérie Dáma a jednorožec



Obr. 19: Unicorn Tapestries



Obr. 20: Northumberlandský bestiář – jednorožec



Obr. 21: Aberdeenský bestiář – satyr



Obr. 22: Francesco da Sangallo - Ležící Pan



Obr. 23: Giambologna - Héraklés a Nessos



Obr. 24: Andrea Mantegna - Parnassus



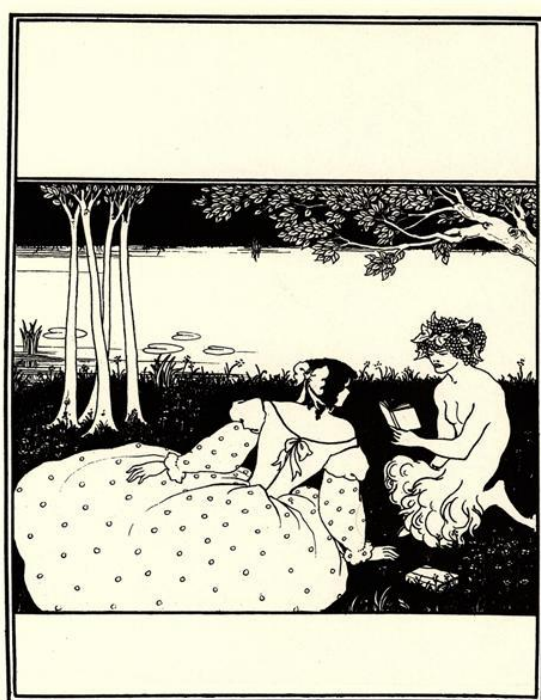
Obr. 25: Alessandro Botticelli - Pallas a kentaur



Obr. 26: Tiziano Vecellio - Apollon a Marsyas



Obr. 27: Aubrey Beardsley - přebal knihy The Dancing faun



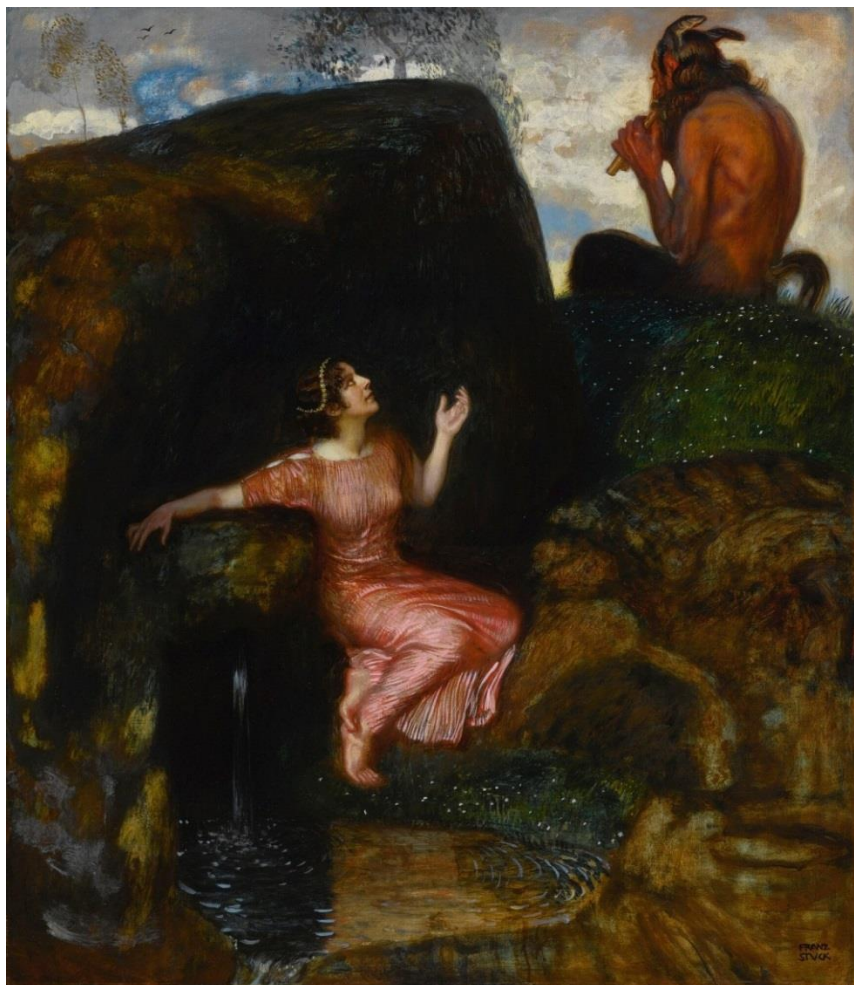
Obr. 28: Aubrey Beardsley - návrh obálky Žluté knihy



Obr. 29: Aubrey Beardsley - Design for the Frontispiece to John Davidson's Plays



Obr. 30: Franz von Stuck - Neckerei (Škádlení)



Obr. 31: Franz von Stuck - Lauschende Nympe (Poslouchající nymfa)



Obr. 32: Franz von Stuck - Phantastischer Jagd (Fantastický lov)



Obr. 33: Arnold Böcklin - Kampf der Kentauren (Boj kentaurů)

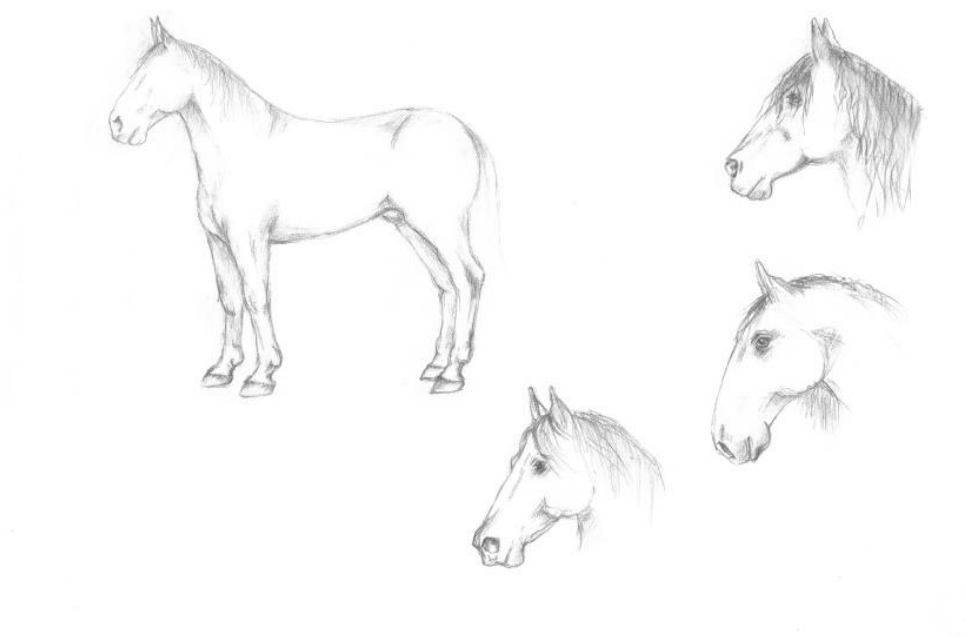


Obr. 34: Arnold Böcklin - Deianeira und Nessus

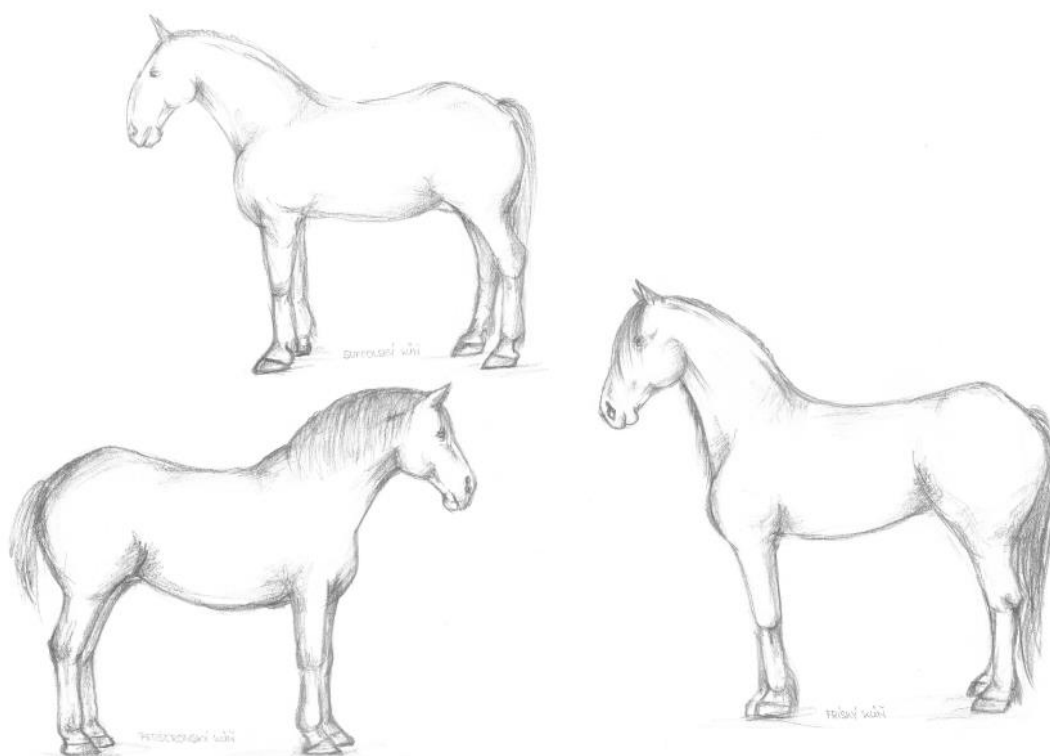
Obrazová příloha k praktické části



Obr. 35: Návrhy křídel Pegase



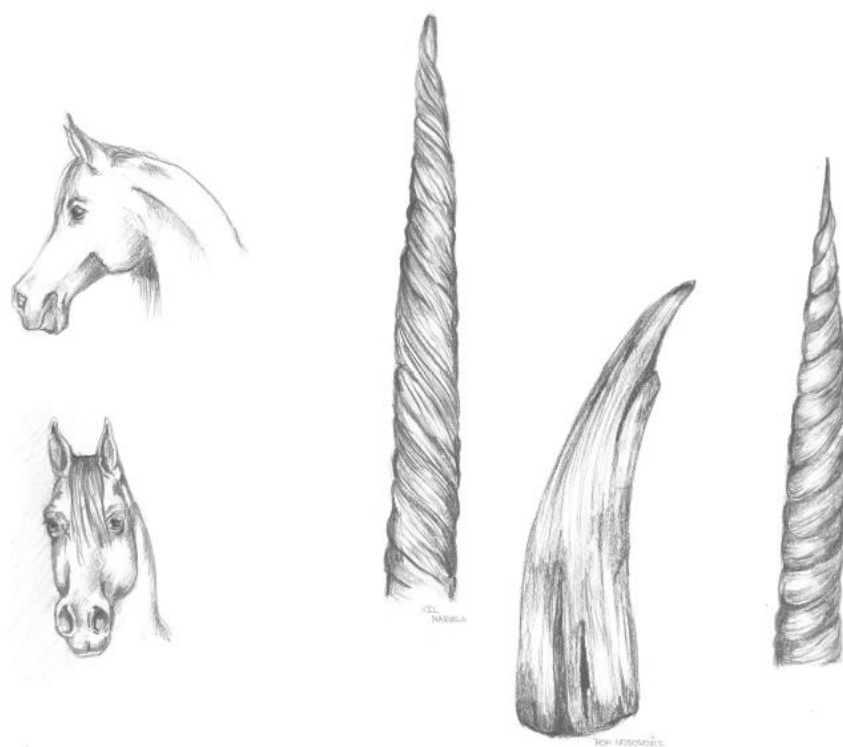
Obr. 36: Studie koňské hlavy



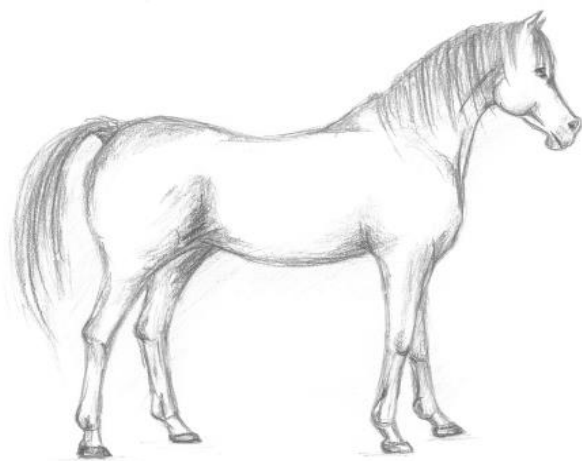
Obr. 37: Studie koňských těl



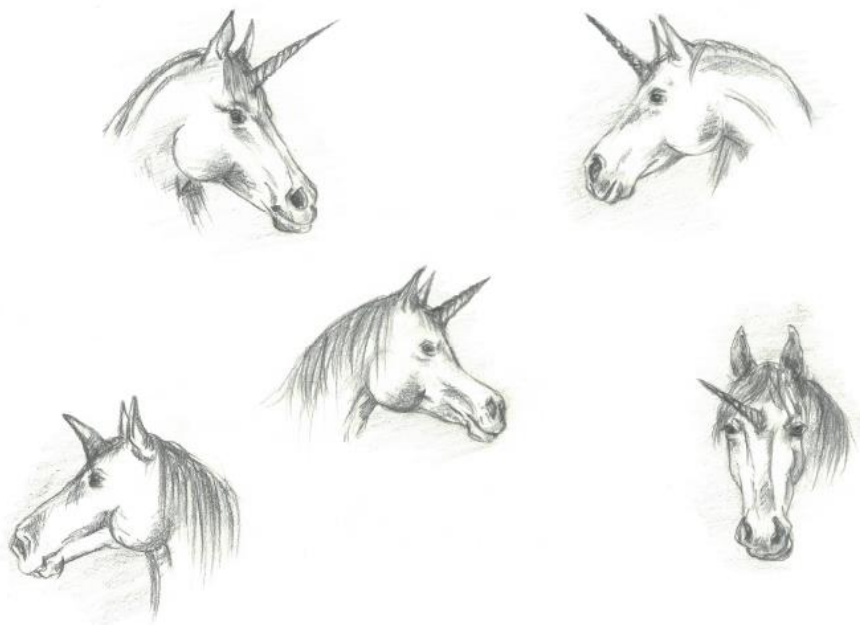
Obr. 38: Detailní skica křídla



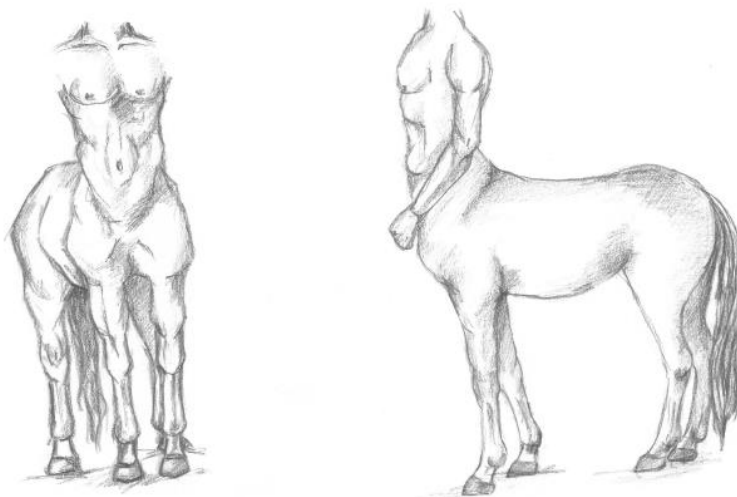
Obr. 39: Návrh rohu jednorožce



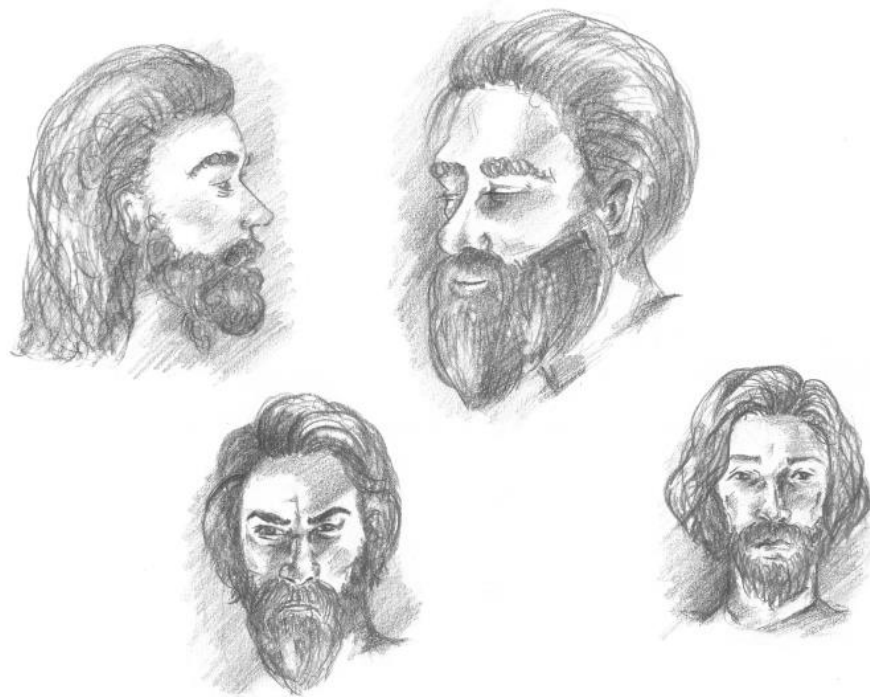
Obr. 40: Skica těla jednorožce



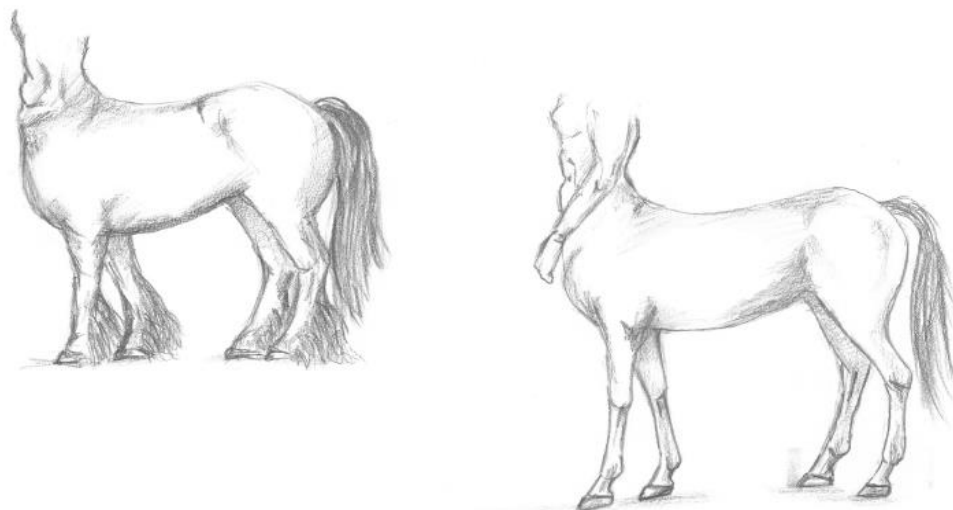
Obr. 41: Návrhy hlavy jednorožce



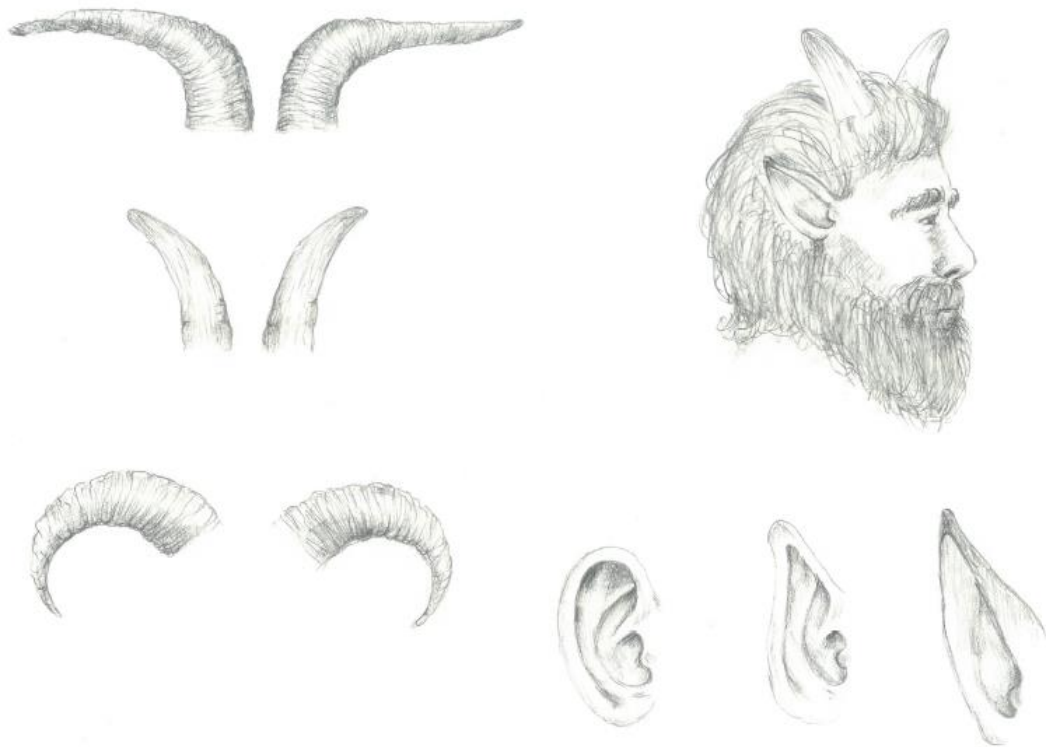
Obr. 42: Tělo kentaura



Obr. 43: Návrhy kentaurova obličej



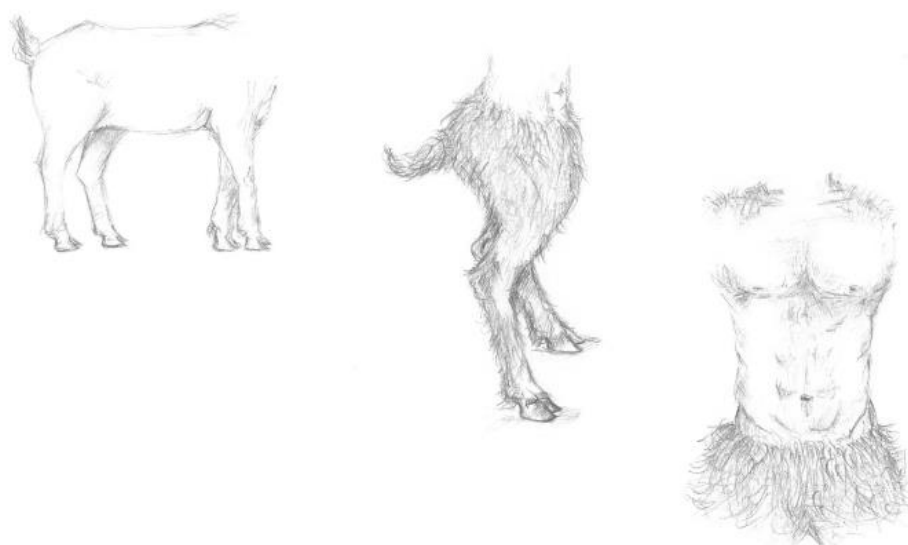
Obr. 44: Studie kentauřího tĚla



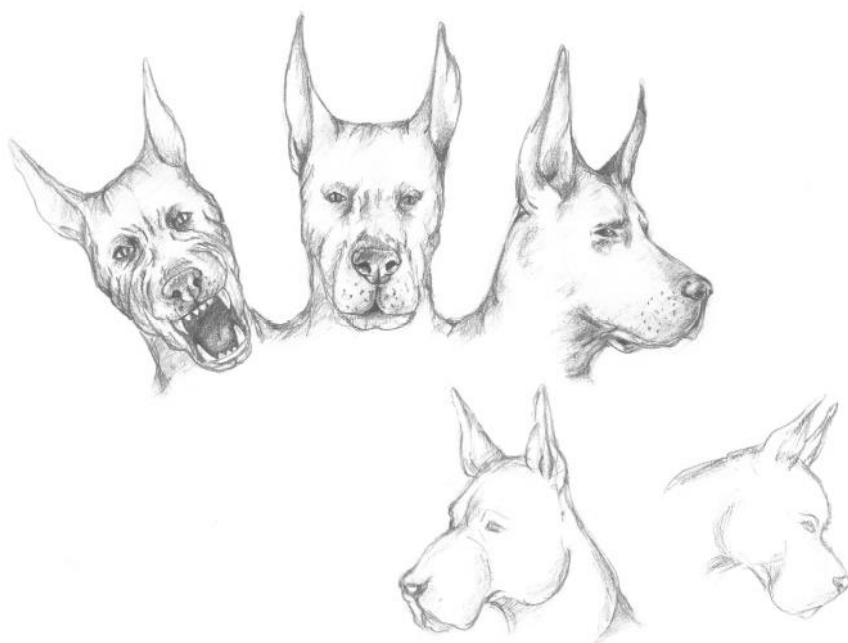
Obr. 45: Návrhy satyrových rohů a uší



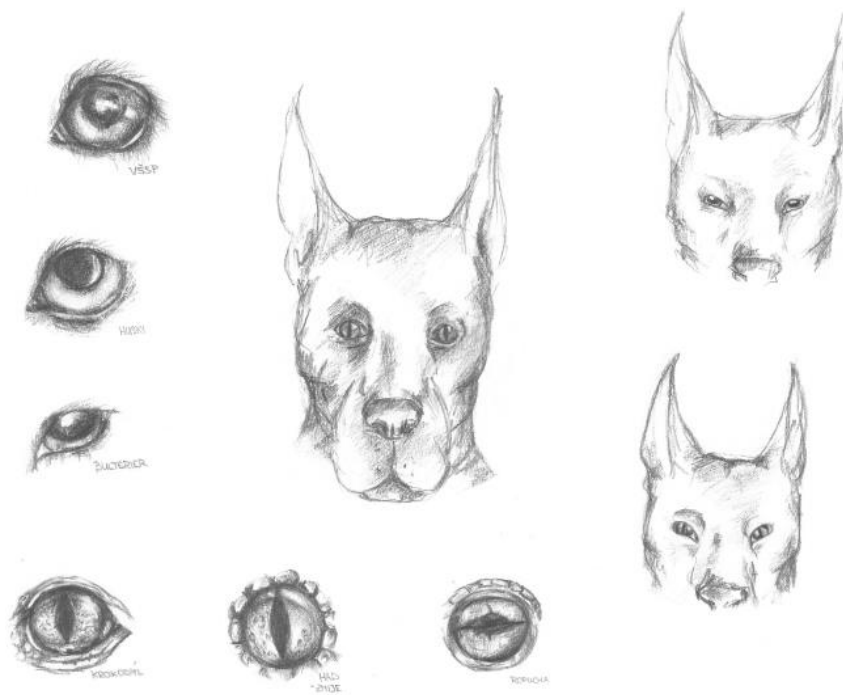
Obr. 46: Studie satyroví tváře



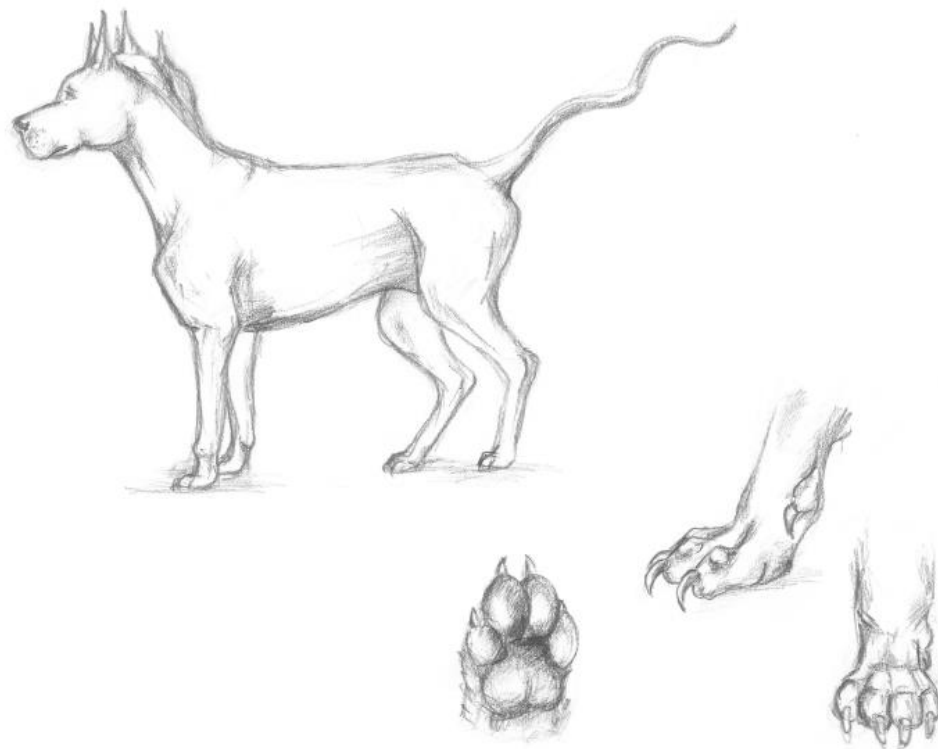
Obr. 47: Satyrové tělo



Obr. 48: Trojhlavý Kerberos



Obr. 49: Studie očí Kerbera



Obr. 50: Stavba těla



Obr. 51: Lavírovaný návrh Pegase



Obr. 52: Lavírovaný návrh jednorožce



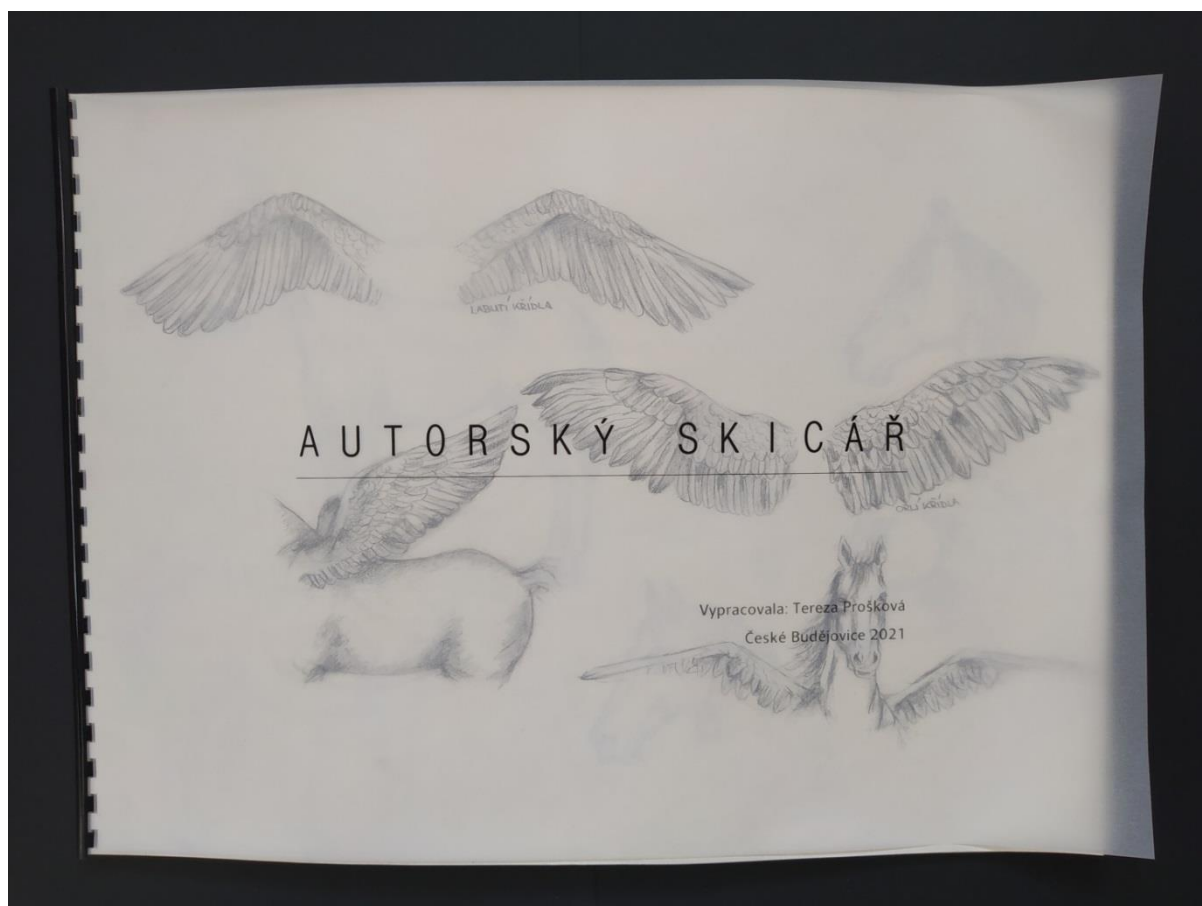
Obr. 53: Lavírovaný návrh kentaura



Obr. 54: Lavírovaný návrh satyra



Obr. 55: Lavírovaný návrh Kerbera



Obr. 56: Finální verze autorského skicáře



Obr. 57: Finální realizace - Pegas



Obr. 58: Finální realizace - jednorožec



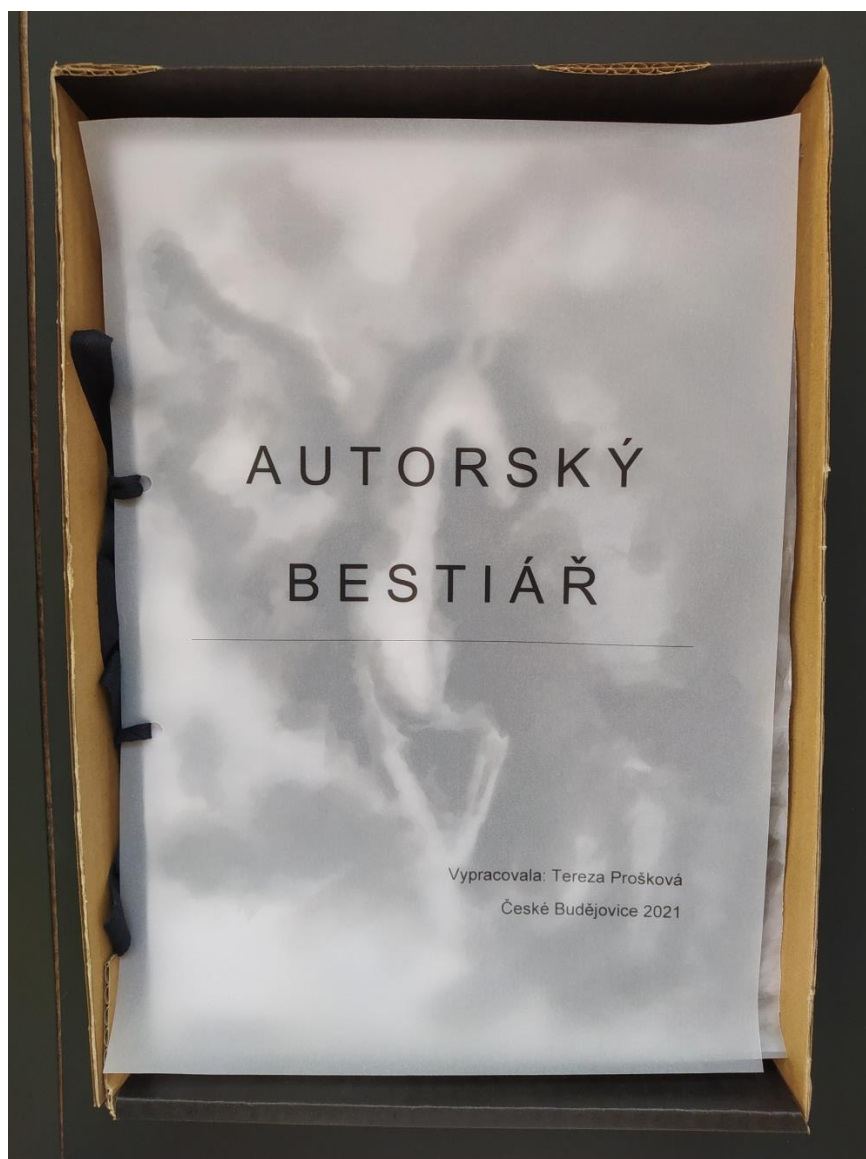
Obr. 59: Finální realizace – kentaur



Obr. 60: Finální realizace - satyr



Obr. 61: Finální realizace - Kerberos



Obr. 62: Finální verze autorského bestiáře

Zdroje příloh

- Obr. 1: <https://fisunguner.com/defining-beauty/>
- Obr. 2: PIJOAN, José. Dějiny umění / 2. Praha: Odeon, 1982. ISBN 09/0301-512-82 s. 69
- Obr. 3: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/249228>
- Obr. 4: <https://www.photo.rmn.fr/archive/93-006097-01-2C6NU0HP7C6I.html>
- Obr. 5: <https://www.theoi.com/Ther/KuonKerberos.html>
- Obr. 6:
<https://www.theoi.com/Gallery/M12.2.html><https://cz.pinterest.com/pin/119415827602861212/>
- Obr. 7: https://www.icollector.com/Greek-coins-Corinthia-Corinth-Stater_i8604264
- Obr. 8: <http://vygosh.cz/um-recko.html>
- Obr. 9: http://www.goddess-athena.org/Museum/Temples/Nashville2/IMG_0034.html
- Obr. 10: <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage?lng=cs>
- Obr. 11: <https://www.marcmaison.com/zoom/cup>
- Obr. 12: <https://graytravelblog.wordpress.com/2014/08/27/malmaison/>
- Obr. 13:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:NAMA_Aphrodite_Pan_%26_Eros.jpg
- Obr. 14: <https://fineartamerica.com/featured/unicorn-gargoyle-deborah-smolinske.html>
- Obr. 15: <https://www.considerable.com/entertainment/retronaut/the-gargoyles-of-notre-dame-witnesses-to-so-much/>
- Obr. 16: <http://manuelcohen.photoshelter.com/image/I0000B.CkVnJyQuc7>
- Obr. 17: <https://www.flickr.com/photos/monceau/4917522822/>
- Obr. 18: <https://www.musee-moyenage.fr/en/collection/the-lady-and-the-unicorn.html>
- Obr. 19: <https://www.metmuseum.org/search-results#!/search?q=Unicorn%20tapestries>
- Obr. 20: <https://brewminate.com/the-little-known-tale-of-the-medieval-unicorn/>
- Obr. 21: <https://www.abdn.ac.uk/bestiary/ms24/f13r>
- Obr. 22: <https://www.slam.org/collection/objects/36954/>

- Obr. 23:
<https://www.tuttartpitturasculturapoesiamusica.com/2015/09/Giambologna-Sculpture.html>
- Obr. 24:
[https://en.wikipedia.org/wiki/Parnassus_\(Mantegna\)#/media/File:La_Parnasse,_by_Andrea_Mantegna,_from_C2RMF_retouched.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Parnassus_(Mantegna)#/media/File:La_Parnasse,_by_Andrea_Mantegna,_from_C2RMF_retouched.jpg)
- Obr. 25: <https://joyofmuseums.com/museums/europe/italy-museums/florence-museums/uffizi-gallery/pallas-and-the-centaur-by-sandro-botticelli/>
- Obr. 26: KENNEDY, Ian G. Tizian: kolem r. 1490-1576. Praha: Slovart, 2008. ISBN 978-80-7391-047-1 s. 89.
- Obr. 27: <https://cz.pinterest.com/pin/538813542902943476/>
- Obr. 28: <https://www.wikiart.org/en/aubrey-beardsley/front-cover-for-the-yellow-book-vol-v>
- Obr. 29: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/beardsley-design-for-the-frontispiece-to-john-davidsons-plays-n04172>
- Obr. 30: <https://www.kettererkunst.com/catalog.php?a=427&vk=1>
- Obr. 31: <https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2016/european-art-n09566/lot.48.html>
- Obr. 32:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Phantastische_jagd_Franz_von_Stuck.jpg
- Obr. 33: <https://www.myartprints.cz/a/boecklin-arnold/kampfderkentauren.html>
- Obr. 34: <https://eclecticlight.co/2016/03/21/the-story-in-paintings-boecklins-classics-and-symbols/>