

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

**FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY**

**SÉRIE VELKOPLOŠNÝCH MALEB VYBRANÝCH
MYTOLOGICKÝCH LEGEND**

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Petra Lohrová

Výtvarná výchova a kultura se zaměřením na vzdělávání – KOMPLET

Vedoucí práce: Prof. akad. mal. Dalibor Smutný

Plzeň, 2024

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni dne

.....
vlastnoruční podpis

Ráda bych poděkovala panu prof. akad. mal. Daliborovi Smutnému za vstřícný přístup a veškerou zpětnou vazbu při práci. Dále bych chtěla poděkovat své rodině a těm nejbližším, kteří mě ve studiu podporovali.

OBSAH

ÚVOD	2
1 TEORETICKÁ ČÁST	3
1.1 NÍÐHÖGGR	3
1.1.1 Strom a devět světů.....	3
1.1.2 Zvířata žijící na stromě.....	5
1.1.3 Zdroje pro severskou mytologii.....	7
1.1.4 Ragnarök.....	8
1.1.5 Severská mytologie v populární kultuře	10
1.2 KELPIE.....	11
1.2.1 Keltská historie ve zkratce	13
1.2.2 Koně v keltské mytologii.....	15
1.2.3 Kelpie v populární kultuře	15
1.3 TYPHÔN	16
1.3.1 Příběh Tyfóna.....	17
1.3.2 Řecká mytologie v populární kultuře.....	19
1.4 VYBRANÍ UMĚLCI	19
1.4.1 Mårten Eskil Winge, 1825-1896	19
1.4.2 Herbert James Draper, 1863-1920	20
1.4.3 Jaroslav Panuška, 1872-1958.....	21
1.4.4 Jaroslav Róna, 1957	22
1.4.5 Annie Stegg Gerard, 1982.....	23
2 POPIS PRÁCE.....	25
2.1 FÁZE VYMÝŠLENÍ A NÁČRTŮ	25
2.2 MALBA NÍÐHÖGGRA	31
2.3 MALBA KELPIE	36
2.4 MALBA TYPHÔNA	42
2.5 DOPLŇKOVÉ ILUSTRACE	50
3 DIDAKTICKÁ ČÁST.....	52
3.1 VYUŽITÍ V PRAXI.....	52
3.2 VÝTVARNÝ ÚKOL.....	52
ZÁVĚR.....	I
RESUMÉ	II
RESUMÉ - ENGLISH	III
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A INTERNETOVÉ ZDROJE	IV
SEZNAM OBRÁZKŮ	VII

Úvod

Tato bakalářská práce je rozdělena na tři části. V první, teoretické části, se zaměřuji na vyprávění tří vybraných mytologických legend, které jsem vyobrazila v praktické části a jejich přesah do moderní kultury. Jako hlavní mytologie jsem se rozhodla pro severskou, skotskou a řeckou mytologii. Každou legendu jsem pečlivě vybírala dle těchto kritérií: a) legenda je méně známá v dané mytologii, b) legenda je vyobrazována jako zvíře či nějaké monstrum, c) samotný příběh legendy, který budu moci zobrazit pomocí svých dosavadních zkušeností s malbou. Jako poslední podkapitolu jsem sem zařadila pár vybraných umělců, kteří se na téma mytologické malby ve své práci soustředili.

Druhá část je zaměřena na popis práce – od prvotních nápadů po skici a samotný popis procesu malování každé legendy spolu s přiloženou fotodokumentací malby. Do této kapitoly jsem také zařadila podkapitolu s mými digitálními ilustracemi mytologických legend, na kterých jsem pracovala souběžně s třemi malbami, které tvoří praktickou část. Považuji za důležité zde zmínit mytologie či konkrétní legendy i z jiných kultur, proto jsem je zařadila do práce alespoň okrajově.

Poslední, didaktická část, je zaměřena na přesah tohoto tématu do výuky na školách a je zde zařazen i jeden výtvarný úkol.

Je nutné dodat malou poznámku k mému výběru literárních zdrojů. Většina z těchto zdrojů – ty, které obsahují odkaz na Apple Books, byly mnou na této platformě zakoupené ve formě e-knihy. A forma této e-knihy má často odlišný počet stran, než je uvedeno v obchodě před zakoupením. Jedná se o rozdíl 1-5 stran. Také je důležité doplnit, že se počet stran liší i při otočení obrazovky (tzn. jedná se o rozdíl v počtu stran, když je obrazovka otočena na šířku nebo na výšku). V mém případě byly strany určované dle otočení na šířku. Pro lepší orientaci jsem k těmto zdrojům připsala i kapitolu.

1 TEORETICKÁ ČÁST

Teoretická část bakalářské práce je zaměřena na vybrané mytologické legendy, popis samotné legendy a souvisejících témat. V každé kapitole nechybí ani zmínka o přesahu konkrétní mytologie do moderní doby. V poslední podkapitole jsem uvedla tři starší autory, kteří se soustředili ve své tvorbě na téma mytologie a pak dva současné autory.

1.1 NÍÐHÖGGR

„Níðhöggr“, nebo také „Nidhug“ či „Nidhogg“ je mytologický hadí drak z podsvětí, který je součástí severské mytologie.¹ Je popisován jako had požírající kořen Ygdrasillu (koncept stromu na kterém leží stvoření celého vesmíru), kde tento kořen zasahuje do jednoho z Devíti světů – Niflheimu, který je nejbližším domovským světem pro draka.²



Obrázek 1: Detail ilustrace stromu z islandského rukopisu, 17. st.

1.1.1 STROM A DEVĚT SVĚTŮ

Crossley-Holland (1996, s. 14), hovoří o tom, že Muspellheim (jeden z prvních světů) neměl své místo na třípatrové struktuře stromu a cituje zde Snorii Sturlesona: „První svět, který se zrodil, byl Muspell v jižní hemisféře... Ten, který svět stráží se jmenuje Surt; má ohnivý meč a na konci světa vymaže všechny bohy a spálí celý svět ohněm.“ (Autorský překlad).³ Pokud jde o strom Ygdrasill, jedná se o velice propracovaný koncept

¹ ANDERSON, Rasmus Bjørn. *Norse Mythology; Or. the Religion of Our Forefathers, Containing All the Myths of the Eddas, Systematized and Interpreted. with an Introduction, Vocab.* Vydavatel: Chicago, S.C. Griggs and company; London, Trübner & co. 1884. Převzato z Library of Congress. s. 455 [online; cit. 23-02-2024] Dostupné z: <https://www.loc.gov/item/40025667/>

² Tamtéž, [online; cit. 23-02-2024], s. 188

³ CROSSLEY-HOLLAND, Kevin. *The Penguin Book of Norse Myths: Gods of the Vikings.* Vydavatel: Penguin Books, Londýn, 1996. kapitola COSMOLOGY, s. 14. [online; cit. 21-03-2024]. ISBN-10

fungování celého vesmíru v pojetí Devíti světů. Slovo Ydgrasill je odvozeno od jména samotného velkého Odina. „Yggr“ – jedno z pojmenování Odina⁴ a „drasill“ – kůň či nosič.⁵ Jeho kořeny zasahují do všech devíti světů včetně pekla i nebe. Těmi světy jsou: Asgard, Vanaheim, Alfheim, Midgard, Svartalfheim, Jotunheim, Nidavellir, Niflheim a Hel.

V literaturách se vizuální koncept stromu Yggdrasillu a rozložení devíti světů často velice liší, protože ze staré severské literatury se nelze dočíst přesného popisu vizualizace tohoto vesmíru.⁶

Seveřané si vesmír a uspořádání světů na tomto stromovém konceptu představovali jako tři obří disky, s procházejícími třemi kořeny skrz každý disk, posazené jeden nad druhým ve sloupci, kde na nejvyšším disku ve středu ležel Asgard, země bohů. Na tomto patře leží také Valhalla, která si bere duše všech padlých bojovníků. Na disku leží i země Vanirů, Vanaheim a Alfheim, který je zemí elfů světla. Na prostředním disku leží svět Midgard, Nidavellir, země trpaslíků, Svartalfheim, který je zemí temných elfů a Jotunheim, země obrů. Midgard či Prostřední svět (volně přeloženo) je obklopený rozlehlým oceánem a celý ho svým tělem obkružuje Jörmungand, obrovský had zakousnutý do vlastního ocasu. A posledním, spodním diskem prochází poslední třetí kořen. Zde leží již zmíněný Niflheim. Je nejen světem temnoty a mlhy, ale i světem chladu a mrtvých. Hel je popisován jako základna Niflheimu, ale dala by se považovat

9780241982075. Dostupné z: <https://books.apple.com/us/book/norse-mythology-legends-epic-stories-quests-myths-more/id6445718086>

⁴ ANDERSON, Rasmus Bjørn. *Norse Mythology; Or. the Religion of Our Forefathers, Containing All the Myths of the Eddas, Systematized and Interpreted. with an Introduction, Vocab.* Vydavatel: Chicago, S.C. Griggs and company; London, Trübner & co. 1884. Převzato z Library of Congress. s. 206 [online; cit. 23-02-2024] Dostupné z: <https://www.loc.gov/item/40025667/>

⁵ Tamtéž, [online; cit. 23-02-2024], s. 461

⁶ *Kniha mytologie*. Přeložila: KELLNEROVÁ KALVACHOVÁ Lucie. Vydavatel: Universum, Praha, 2019. Str. 138. ISBN 978-80-7617-786-4.

*„The tree Ygdrasil
Bears a sorer burden
Than men imagine.
Above the stags bite it,
On its sides age rots it,
Nidhug gnaws below. (...)“*
(A. Bjørn, 1884, s. 190-191)

Další část této básně se konkrétně zmiňuje o několika dalších hadech, které spolu s Nidhoggem devastují kořeny stromu a přebývají s ním v Hvergelmeru. Ve zmíněném úryvku se ještě objevují velcí jeleni, kteří žijí na stromě a poskakují mezi větvemi v koruně stromu a živí se jeho poupaty.

Další zvířata, o kterých se tento úryvek nezmiňuje, ale mají na stromě svou roli, je například velký moudrý orel, žijící na samotném vrcholku koruny jasanu Ygdrasillu. Mezi jeho očima posedává malý jestřáb jménem Vedfolner. Na stromě také zaujímá místo veverka Ratatosk, která běhá po stromě nahoru k orlovi a dolů k Nidhoggovi. Tito dva si spolu neustále posílají skrze prostředníka, veverka, své bouřlivé a nenávistné vzkazy.⁹

Griggs and company; London, Trübner & co. 1884. Převzato z Library of Congress. s. 187 [online; cit. 23-02-2024] Dostupné z: <https://www.loc.gov/item/40025667/>

⁹ ANDERSON, Rasmus Bjørn. Norse Mythology; Or. the Religion of Our Forefathers, Containing All the Myths of the Eddas, Systematized and Interpreted. with an Introduction, Vocab. Vydavatel: Chicago, S.C. Griggs and company; London, Trübner & co. 1884. Převzato z Library of Congress. s. 190 [online; cit. 23-02-2024] Dostupné z: <https://www.loc.gov/item/40025667/>



Obrázek 3: Ilustrace stromu z islandského rukopisu, 17. st.

1.1.3 ZDROJE PRO SEVERSKOU MYTOLOGII

Hlavními zdroji pro severskou mytologii je poezie Elder Edda čili Starší Edda (v islandštině „*edda*“ znamená „*prababička*“, což může odkazovat na starodávnost původu mytologie). Poté byla sepsána próza, která nese název Younger Edda, tedy Mladší Edda¹⁰. Pojem „*edda*“ se nejvíce využíval v 17. století specificky pro soubory

¹⁰ ANDERSON, Rasmus Björn. *Norse Mythology; Or. the Religion of Our Forefathers, Containing All the Myths of the Eddas, Systematized and Interpreted. with an Introduction, Vocab.* Vydavatel: Chicago, S.C.

mytologických básní objevených Brynjolfem Sveinssonem, který také pojmenoval již zmíněnou Starší Eddu jako „*Sæmundarova Edda*“ (volně přeloženo).¹¹

1.1.3.1 Starší Edda a Mladší Edda

Starší Edda, je stvořena z desítek básní, která líčí životy a činy severského božstva. Obsahuje také sbírku básní o polobožích a mytologických hrdinech či hrdinkách dané doby.¹² Starší Edda začíná písní *Völuspá* (volně přeloženo jako Valiino proroctví; „*vala*“ je překládáno jako „*věštkyňe*“). Mohlo by se také jednat o jednu z nejstarších, či dokonce o tu zcela nejstarší poetickou památku Severu. Její obsah líčí samotnou *valu*, tedy *věštkyňi* či *prorokyni*, zpívající o zrození země, Ygdrasillu, stvoření bohů a lidí a o konci světa známým pod názvem *Ragnarök* nebo soumrak bohů. Následně bylo vše opět znovuzrozeno a byla nastolena vláda Baldura, který byl jedním ze synů Odina.¹³

Mladší Edda, próza, psaná Snorri Sturlesonem (1178–1241), naopak obsahuje pouze dvě části: *Gylfaginning* (volně přeloženo jako Klamání Gylfe) a *Bragaræður* (volně přeloženo jako Brageho vyprávění, boha poezie). Stručně řečeno, tato kniha je psaná jako krátký veršovaný souhrn severských božstev a líčení jejich příběhů.¹⁴

1.1.4 RAGNARÖK

Jakou roli tedy Nidhogg hraje v severské mytologii? Jeho role je důležitá hlavně na samotném konci Ragnaröku, viz níže.

Baldur, syn Odina a Friggy, míval děsivé noční můry o zmizení bohů, opuštění jejich země a následném světovém chaosu. Jeho matka se tedy zapřísáhla, že ochrání svého syna, a tak poslala pro všechny a všechno živé i neživé ve světě, aby chránilo Baldura. Až na jednu věc – jmelí. Frigga si byla jistá, že je zbytečné posílat pro tento keř, protože si myslela, že je moc malý a nedůležitý na to, aby někoho ohrozil.

Griggs and company; London, Trübner & co. 1884. Převzato z Library of Congress. s. 116 [online; cit. 23-02-2024] Dostupné z: <https://www.loc.gov/item/40025667/>

¹¹ Tamtéž, [online; cit. 23-02-2024], s. 443

¹² Tamtéž, [online; cit. 23-02-2024], s. 118

¹³ Tamtéž, [online; cit. 23-02-2024], s. 120

¹⁴ Tamtéž, [online; cit. 24-02-2024], s. 125-126

Odin se vydal za Hellou – která vládla podsvětí, v Zemi mrtvých. Dozvěděl se, že bude Baldur zrazen a zabit jeho vlastním a slepým dvojčetem Hodurem. A tak se také stalo. Loki, který se převlékl za starou dámu, se od Friggy dozvěděl, že jediné jmelí se nepřidalo k ochraně Baldura, a tak se Loki vydal na daleké místo, kde jmelí rostlo. Poté se vrátil zpět i s větvičkou jmelí, a rovnou za Baldurovým bratrem Hodurem, kterého přesvědčil, aby vystřelil šípem z jmelí po Baldurovi, protože ho nemohlo nic zranit. Ovšem Baldur, bůh radosti, krásy a světla, padl mrtev.¹⁵

Bohové se dozvěděli, že Baldurovu smrt naplánoval Loki, a tak ho zajali a spoutali na vysoké skále a nad jeho hlavu mu umístili jedovatého hada, kterému kapal ze zubů jed. Lokiho žena pod hadem držela mísu, kterou čas od času musela vylít a v těchto chvílích jed kapal na Lokiho tvář, který mu způsoboval takovou bolest, až se chvěla celá země, hory, sopky soptily a přesně takto bude spoután, dokud nenastane Ragnarök, který je soubojem bohů a monster z podsvětí.

Nastala dlouhá zima, která symbolizovala začátek Ragnaröku. Uběhly tři dlouhé zimy a Lokimu a Fenrirovi se podařilo osvobodit. Ragnarök nastal. Heimdall (strážce bohů) zatroubil na svůj roh a sezval všechny bohy této země, aby se připravili na nadcházející válku. Bohové a monstra spolu bojovali, dokud temnota z podsvětí nezahalila všech devět světů a oheň nevyšlehl z Utgardu do všech stran až do Asgardu a všechny světy byly takto zničeny.

Až po několika dlouhých tisících let se začal rodit nový svět. Jediný muž a jediná žena přežili tento soumrak bohů a byli posláni na tento nový svět začít nový život.¹⁶

Jiný zdroj uvádí, že ani strom a ani jeden svět v tomto vesmíru nikdy zcela nezanikl, ale stvoření známé jako norny – tři sudičky, udržovaly během strádání stromu všechny destruktivní síly v rovnováze. Některé zdroje také tvrdí, že jelikož nejsou známé zdroje,

¹⁵ FOSTER, H. Mary a CUMMINGS, H. Mabel. *Asgard stories: Tales from Norse mythology*. Vydavatel: Delhi Open Books, Delhi, 2023. Kapitola *BALDUR*, s. 36-38. [online; cit. 21-03-2024] Dostupné z: <https://books.apple.com/cz/book/asgard-stories-tales-from-norse-mythology/id6450036277?l=cs>

¹⁶ Tamtéž, kapitola *THE PUNISHMENT OF LOKI; THE TWILIGHT OF THE GODS*, s. 42-45. [online; cit. 21-03-2024]

které by hovořily o úplném konci tohoto konceptu vesmíru, je Yggdrasill považován za nesmrtelný a věčný.¹⁷

Co se týče tedy Nidhogga, ve *Völuspá* je zaznamenána i poslední předpověď prorokyně, která zní:

*"There comes the dark
Dragon Nidhug flying,
The shining serpent
From the Nida-mountains
In the deep.
Over the plain it flies;
Dead bodies Nidhug
Drags in his whizzing plumage,
Now must Nidhug sink."
(A. Bjørn, 1884, s. 431-432)*

Toto poslední proroctví vypráví o Nidhoggovi, jak letí přes prázdný svět z pohoří Nida do naprosté temnoty světa po Ragnaröku, ve svém opeřeném těle táhne mrtvolu obětí, než se ponoří do hluboké temnoty.¹⁸ Závěrečná část, která zní: „(...) *Now Nidhug must sink.*“, znamená, že se *Nidhogg musí nyní ponořit*, což je symbolem pro konečný soud, po kterém se drak už nikdy nesmí objevit.¹⁹

1.1.5 SEVERSKÁ MYTOLOGIE V POPULÁRNÍ KULTUŘE

Nejvíce přesahu severské mytologie v moderní době můžeme vidět nejčastěji ve filmech, knihách, komiksech či hrách. Ovšem zcela první inspiraci, co se týče

¹⁷ *Kniha mytologie*. Přeložila: KELLNEROVÁ KALVACHOVÁ Lucie. Vydavatel: Universum, Praha, 2019. Str. 138. ISBN 978-80-7617-786-4.

¹⁸ ANDERSON, Rasmus Bjørn. *Norse Mythology; Or. the Religion of Our Forefathers, Containing All the Myths of the Eddas, Systematized and Interpreted. with an Introduction, Vocab.* Vydavatel: Chicago, S.C. Griggs and company; London, Trübner & co. 1884. Převzato z Library of Congress. s. 431 [online; cit. 23-02-2024] Dostupné z: <https://www.loc.gov/item/40025667/>

¹⁹ Tamtéž, [online; cit. 23-02-2024], s. 435

literatury, byl *Beowulf* z 8. století, kdy se příběh podobá příběhu Ragnaröku či byly některé postavy v knize inspirovány postavami ze severské mytologie.²⁰

Například Marvel komiksy a filmové adaptace přejaly hrdiny ze severské mytologie do své tvorby, jako je třeba Loki či Thor. Není to ovšem jen Marvel Universe, ale existují i některé TV show či další filmy a seriály inspirované severskou mytologií.

V knižní podobě se o inspiraci v severské mytologii zasloužil pravděpodobně hlavně J. R. R. Tolkien ve svých sériích *Pán Prstenů* či *Hobit*, které jsou i zfilmované. Dokonce existují i mangy, které jsou inspirovány a nebo přímo vypráví děj Ragnaröku. Třeba právě velice známá manga a anime *Útok Titánů* čerpala náměty ze severské mytologie. U her jsou to například tituly *God of War*, *Assasin's Creed: Valhalla* či *Elder Scrolls 5: Skyrim*.

1.2 KELPIE

Kelpie je skotskou mytologickou legendou, pocházející z keltské doby. V některých zdrojích se liší popisem, jak vlastně kelpie vypadá, ale nejčastěji je popisována jako kůň, či spíše duch, který jímá nejčastěji podobu koně a hlídá skotská jezera a řeky. Jejich cílem je zlákat potulné osoby, aby si nasedly na jejich lesklý, půvabný hřbet. Vypráví se, že jejich srst je extrémně lepkavá a osoba, která na ducha nasedne, se už právě kvůli lepkavé srsti neodlepí a nesesedne z hřbetu. Kelpie poté se svou obětí odcválá do největší hlubiny řeky či jezera a zde osobu zabije.²¹ Pověsti o kelpie měly sloužit k tomu, aby se hlavně děti vyhýbaly neznámým vodám. Stejně pověsti se vyprávěly i v kontextu Lochnesské příšery.²²

²⁰ Odins' Glory. *How Norse Mythology Influenced Popular Culture*. [online; cit. 11-4-2024]. Dostupné z: <https://odins-glory.com/blogs/blog/how-norse-mythology-influenced-popular-culture>

²¹ VISCONTI, Sofia. *Celtic Mythology: Dive Into The Depths Of Ancient Celtic Folklore, The Myths, Legends & Tales of The Gods, Goddesses, Warriors, Monsters, Magic & More*. Vydavatel: Draft2Digital, LLC, 2020. Kapitola *KELPIES*, s. 71. [online; cit. 11-03-2024]. Dostupné z: <https://books.apple.com/us/book/celtic-mythology-dive-into-the-depths-of-ancient/id1545590108>

²² WILLIAMS, Gareth. *A Monstrous Commotion: The Mysteries of Loch Ness*. Vydavatel: Orion, UK, 2015. ISBN-13: 9781409158752. Kapitola *AWAY WITH FAIRIES*, s. 26. [online; cit. 11-03-2024]. Dostupné z: <https://books.apple.com/us/book/a-monstrous-commotion/id993720546>

Kelpie se dá řadit do rodu *selkie*, kterému se také přezdívá *lid tuleňů*, reprezentují spojení mezi světem lidí a zvířat. Jsou to měničiči těl, to znamená, že mohou na sebe přejímat jakoukoliv podobu. Jestliže ze sebe odstraní svou tulení kůži, mohou na sebe vzít i lidskou podobu a potulovat se bezstarostně po pevnině. Často hrají roli v příbězích o lásce a ztrátě jakožto bytosti s možností dvojí existence.²³

Název kelpie pochází z gaelštiny ze slova „*cailpeach*“, což je v překladu jalovice, ačkoliv kelpie mívají nejčastěji podobu koní, jak už bylo zmíněno. V příbězích také bývají označovány jako „*each-uisge*“.²⁴ „*Each-uisge*“ znamená doslova vodní kůň a ve zkratce se jedná o popis právě vodních duchů jako je kelpie.²⁵

Kelpie sice bývá nejčastěji zobrazována jako nádherný černý či bílý kůň s dlouhou mokrou hřívou, ale v některých spisech se o ní mluví jako o hybridovi člověka a koně. Koňské tělo s hlavou člověka. Kelpie prý není jen schopna člověka nalákat na svůj překrásný hřbet, ale má schopnost se na břehu i přetělit do člověka, který si ponechal koňská kopyta místo lidských chodidel. A právě díky těmto popisům bývaly kelpie poté spojovány s konceptem Satana.²⁶

²³ *Celtic Magic and Mythology Exploring the Enchanting World of the Celts*. Vydavatel: Oriental Publishing, 2024. ISBN 9798224262403. Kapitola *OTHERWORDLY ENTITIES*, s. 25. [online; cit. 11-03-2024]. Dostupné z: <https://books.apple.com/cz/book/celtic-magic-and-mythology-exploring-the-enchanting/id6478404116?l=cs>

²⁴ WILLIAMS, Gareth. *A Monstrous Commotion: The Mysteries of Loch Ness*. Vydavatel: Orion, UK, 2015. ISBN-13: 9781409158752. Kapitola *AWAY WITH FAIRIES*, s. 25. [online; cit. 11-03-2024]. Dostupné z: <https://books.apple.com/us/book/a-monstrous-commotion/id993720546>

²⁵ Encyclopedia Mythica. *each uisge*. Vytvořeno 31. 7. 1997. [online; cit. 5-4-2024]. Dostupné z: https://pantheon.org/articles/e/each_uisge.html

²⁶ *Ancient Myths. Exploring Celtic Mythology: Unravel the Rich Tapestry of Celtic Myths Discovering Deities, Legends, and the Otherworld*. Vydavatel: PublishDrive, 2023. Kapitola *CELTIC ANIMISM & MYTHOLOGY FOR NATURE AND CULTURE: SELKIES AND KELPIES*, s. 65. [online; cit. 5-4-2024]. Dostupné z: <https://books.apple.com/us/book/exploring-celtic-mythology/id6475034284>



Obrázek 4: Aberlemno II, piktský kámen, 9. st.

1.2.1 KELTSKÁ HISTORIE VE ZKRATCE

Keltská historie a vznik jejich kultury se datuje do doby 2000 let př.n.l. V té době se Keltové začali usazovat v místech, kde dnes leží Švýcarsko a Jihozápadní Německo. V těchto místech se údajně ještě dnes drží keltské názvy vesnic, míst či řek. Keltský národ se poté začal rozšiřovat do severní, západní i jižní Evropy. Setkali se ve střetu s Etruský a Římem, kdy později keltové zahájili útok na Římský národ a obsadili Řím. Římané poté museli zaplatit, aby své město osvobodili.

Rozpínání keltského národa, cca 1000 let př.n.l., začal utlumovat nárůst Římského impéria, rozšíření slovanských národů a Germáni utlačovali Kelty směrem na severozápad na území dnešní Velké Británie. Zde je jejich mytologie dnes nejvíce rozšířená.²⁷

Původní Keltové byli jedni z prvních národů, kteří téma smrti nepojali jako konec všeho, ale i jako velice složitou nauku o nesmrtelnosti a posmrtném životě. Jestliže něčí

²⁷ BERRESFORD ELLIS, Peter. *The Mammoth Book of Celtic Myths and Legends*. Vydavatel: Little, Brown Book Group, 2011. Kapitola *INTRODUCTION*, s. 7-9. [online; cit. 29-3-2024]. Dostupné z: <https://books.apple.com/gb/book/the-mammoth-book-of-celtic-myths-and-legends/id930481751>

duše zemře, zrodí se v jiném světě a naopak, jestliže duše zemře ve světě nazývaným „Otherworld“ (volně přeloženo jako doslova Jiný svět), zrodí se v tom našem. Keltská mytologie se od některých mytologií také liší tím, že Keltové si své božstvo utvářeli ze svých předchůdců spíše, než aby si ho vymýšleli. Ovšem v pozdějších dobách se v této mytologii utvořily koncepty božstev, které jsou spojeny s vílami, duchy, které měly zlou národu či patřily do již zmíněného Jiného světa. Později byla tato mytologie utlumována, když se Křesťanství začalo šířit po světě.²⁸

Pojem „Otherworld“ je v keltské mytologii vnímán jako neustále měnící se svět, který je paralelou tomu našemu. Bývá zobrazen jako koncept nebe, či něčeho až nepřirozeně krásného, čistého, ale zároveň je vizuálně propojený s tím naším, reálným světem. Je obývaný božstvem, nadpřirozenými bytostmi a jak již bylo řečeno, duše, která opustí svět keltský, putuje do paralelního světa Otherworld a naopak. A právě tyto charakteristické vlastnosti spojují Otherworld a keltský svět.²⁹

A nyní něco k samotným mytologickým příběhům, které mají původ v keltské době. Často tyto příběhy bývají dlouhé, a i odlišné od běžných příběhů či pohádek podobného typu. V těchto příbězích jedná o hrdinu či hrdinku, který se vydá na nebezpečný úkol, kde se na cestě utká s nebezpečím ve formě obrů, či jiných stvoření, které následně zahubí. Stejně jako v severské mytologii i v této hraje roli také symbolismus, a to konkrétně číslo tři. Když se hrdina vydal na cestu, setkal se rovnou se třemi stvořeními. Tento typ příběhů byl vyprávěn na území Severního Irsku. Naopak na území Skotska se v příbězích objevovala stvoření známá jako duchové, skřítkové či třeba čarodějnice a zaujímala postavení zla či neplechy.

Další zajímavé příběhy, kterých se v takových literaturách můžeme dočíst, jsou záhadná podvodní území, která obývaly stvoření, které bychom dnes mohli znát pod názvem mořské panny. Ale jsou zde popisovány jinak, než jsou známé v moderní

²⁸ BERRESFORD ELLIS, Peter. *The Mammoth Book of Celtic Myths and Legends*. Vydavatel: Little, Brown Book Group, 2011. Kapitola *INTRODUCTION*, s. 19-21. [online; cit. 4-4-2024]. Dostupné z: <https://books.apple.com/gb/book/the-mammoth-book-of-celtic-myths-and-legends/id930481751>

²⁹ Ancient Myths. *Exploring Celtic Mythology: Unravel the Rich Tapestry of Celtic Myths Discovering Deities, Legends, and the Otherworld*. Vydavatel: PublishDrive, 2023. Kapitola *THE OTHERWORD IN CELTIC MYTHOLOGY*, s. 14. [online; cit. 5-4-2024]. Dostupné z: <https://books.apple.com/us/book/exploring-celtic-mythology/id6475034284>

kultuře. Jednalo se o lidi, kteří vyčnívali nadpřirozenou krásou, ale mohou se převtělit (jsou tedy známí jako měničů těl) do podmořských tvorů, nejčastěji do tuleňů. Zde by se dalo hovořit o již zmíněných selkie.³⁰

1.2.2 KONĚ V KELTSKÉ MYTOLOGII

Keltská mytologie je bohatá na téma koní, od koňských duchů jako je třeba právě kelpie až po bohy spojené s koňmi. Nicméně, v keltské historii existuje bohyně plodnosti a koní jménem Epona. Bývá zobrazována jako nádherná žena, sedící na koni, což vyjadřuje určitou nadvládu nad říší zvířat, kterou ochraňuje. Další opěvovanou bohyní, která je spojena s koňmi je Rhiannon. Jedná se o bohyni měsíce, která je i symbolem krásy, moudrosti a elegance. Bývá vyobrazována jako bílá klisna a stejně tak jako u Epony to značí její ochránářskou roli nad zvířecím světem. Je také ale někým, kdo zaslíbené dobrodružné duše vede cestou, která se táhne mezi naším světem a tím paralelním.

Koně jako takoví, byli od keltských dobách hojně využívány v každodenním životě pro každodenní práce, nejen jako způsob dopravy.³¹

1.2.3 KELPIE V POPULÁRNÍ KULTUŘE

Skotský sochař, Andy Scott je autorem známé a monumentální sochy s názvem *The Kelpies*. Stojí ve skotském Falkirku od roku 2013 a každá hlava měří 30 metrů. Tyto dvě ocelové hlavy koní jsou největšími koňskými sochami na světě, které jsou inspirované

³⁰ GRIERSON, Elizabeth Wilson. *The Scottish Fairy Book*. Vydavatel: Cheapest Books, 2018. Kapitola PREFACE, s. 5-6. [online; cit. 5-4-2024]. Dostupné z: <https://books.apple.com/cz/book/the-scottish-fairy-book/id1348664743?l=cs>

³¹ Ancient Myths. *Exploring Celtic Mythology: Unravel the Rich Tapestry of Celtic Myths Discovering Deities, Legends, and the Otherworld*. Vydavatel: PublishDrive, 2023. Kapitola CERNUNNOS AND EPONA, s. 11-12. [online; cit. 5-4-2024]. Dostupné z: <https://books.apple.com/us/book/exploring-celtic-mythology/id6475034284>

kulturním dědictvím clydesdalských tažných koní, plemeno staré přes 200 let, které bylo vyšlechtěné, aby pomáhalo lidem při těžbě uhlí.³²



Obrázek 5: The Kelpies, Andy Scott, 2013

Toto dílo bylo vytvořeno na základě zakázky zadanou Scottovi od Scottish Canals, společností starající se o vodní cesty zavedené ve Skotsku a socha trvala postavit přes 10 let. Sochy jsou sestavené až z 30 tisíců kusů oceli s nerezovým opláštěním.³³

Stejně jako u severské mytologie můžeme najít i inspiraci v keltské mytologii ve filmech, hrách i literatuře. Můžeme najít známky inspirace v keltské či irské mytologii např. v knižní a později i ve filmové sérii *Hellboy* nebo *Game of Thrones*. V herní podobě je to pak např. *Hellblade: Senua's Sacrifice* či *Zaklánač*.

1.3 TYPHÔN

Jedná se o obří stvůru z řecké mytologie, která je potomkem Gaii (Gaia) a Tartara, která je zároveň považována i za boha. Od hlavy až k patě, kterou ale nedisponoval, byl stvořený z různých částí zvířat a nadpřirozených bytostí. Jeho hlava měla tvar draka,

³² Andy Scott Sculptures. *The Kelpies*. [online; cit. 5-4-2024]. Dostupné z: <https://www.andyscottsculptor.com/sculptures/the-kelpies>

³³ Art UK, *Andy Scott's 'The Kelpies'*, Vytvořeno 14.4. 2021, Autor: Anthony McIntosh [online; cit. 5-4-2024]. Dostupné z: <https://artuk.org/discover/stories/andy-scotts-the-kelpies>

kteřá dokázala chrlit plameny ohně. Tyfónovy oči byly svítivé a krvavě rudé, které značily hrozbu, teror a zlost. Z jeho krku vyrůstaly stovky hadích těl, kdy každá jednotlivá hlava daného hada měla vydávat jiný zvuk zvířete. Stejně jako mu z krku vyrůstaly stovky hadích těl, po těle mu rostly stovky různých křídel. A navíc jeho nohy jsou popisovány, jako dva plazící se hadi a Tyfón tedy nechodil, ale plazil se pomocí nich po zemi.

Tyfón byl provdaný za Echidnu. Ta byla dalším monstrózním stvořením. Byla hybridem člověka a hada. A právě tato dvě monstra byla díky zplozením několika známých monster v řecké mytologii považována za otce a matku všech stvůr. Chiméra, Hydra, Kerberos či třeba Nemejský lev byly dětmi tohoto páru.³⁴



Obrázek 6: Tyfón, černo figurový styl, nádoba, 550 l. př.n.l.

1.3.1 PŘÍBĚH TYFÓNA

Jak víme, Tyfón se narodil Gaie, personifikaci Země. Gaia byla zrozena na začátku, kdy se začal rodit den a noc. Ale byla osamělá, a tak si stvořila Urana, jako personifikaci

³⁴ History Brought Alive. *Greek Mythology: Explore The Timeless Tales Of Ancient Greece, The Myths, History & Legends of The Gods, Goddesses, Titans, Heroes, Monsters & More*. Vydavatel: Draft2Digital, LLC, 2022. Kapitola *TYPHON*, s. 59 [online; cit. 06-04-2024]. Dostupné z: <https://books.apple.com/ca/book/greek-mythology-explore-the-timeless-tales-of/id1618489067>

nebe. Později se z nich stal pár a narodilo se jim 12 Titánů. Gaia ale chtěla více dětí, a tak se jim narodilo dalších 6, jenomže tři z nich měli sto rukou a až padesát hlav a tři měli běžné tělo člověka, ale pouze jedno velké oko uprostřed obličeje. Nazvali je Kyklopy. Uranos ale těchto posledních 6 dětí nechtěl, a tak je zahnal hluboko do Tartaru – podsvětí. Gaia, protože Uranos nechtěl její děti propustit z podsvětí, se obrátila za Titány. Chtěla, aby vyšli proti svému otci a osvobodili své sourozence z podsvětí. Jediný Kronos se svého otce nebál a Gaia mu dala srp, kterým vážně zranil Urana natolik, že se poté Uranos ze Země vzdálil a už se nevrátil.

Kronos, aniž by osvobodil své sourozence z podsvětí, začal vládnout na Zemi jako nesilnější stvoření na světě a tato moc mu stoupala do hlavy. Za manželku si vzal svou sestru, Rheu, která mu poté porodila první dítě. Kronos se ale obával, že by ho dítě, až vyroste mohlo přemoci a převzít jeho vládu. A tak toto dítě, a i každé další, které Rhea porodila, Kronos spolkl. Kromě šestého dítěte. Rhea s pomocí od Gaii schovala toto dítě, pojmenované Zeus, na ostrov známý jako Kréta, kde ho nechaly vychovávat pomocí nymf.

Když Zeus, jako mladý bůh vyrostl, věděl o tom, co jeho otec provedl, a tak osvobodil posledních 6 dětí Gaii a Urana z podsvětí, aby mu pomohli v boji proti Kronovi. Ostatní Titáni, Kronovi a Rheini sourozenci, se také nakonec přidali. Metis, nymfa a manželka Dia, dala Kronovi magickou bylinu, která ho měla posílit. Jenže bylina zapříčinila, že Kronos všechny své děti vyvrhl ven – Háda, Poseidona, Héru, Demeter a Hestiu. Ty se spolčily s Diem a Uranos už věděl, že nemá šanci, a tak uprchl ze Země.

Jenže Rhea a ostatní Titáni nechtěli žít pod vládou Dia a ostatních bohů, a tak jim vyhlásili válku. Kyklopy vytvořili pro bohy speciální zbraně a pro Dia blesky. A pomocí těchto zbraní Bohové vyhráli nad Titány, které Zeus poslal do Tartaru. Gaia se na Dia zlobila, že její děti (Titány) zavřel do podsvětí, a tak na něj vyslala Tyfóna a Echidnu. Tyfón byl takovým netvorem, že všichni bohové i Titáni, kromě Dia raději uprchli pryč. Tyfón, jakožto monstrum dosahující výšky až k nebesům, nadzvedl nad svou hlavu celou horu – Etnu. Jenže Zeus této chvíle využil a po Tyfónovi vystřelil stovku blesků, která monstrum položila na zem a hora Etna ho zavalila. Tyfón byl tak přemožen a Echidna, vyděšená Tyfónovou smrtí, vzala několik svých dětí a schovala

je do daleké jeskyně. Zeus zamýšlel jejich potenciální využití jednoho dne, a tak je i Echidnu nechal naživu.³⁵

1.3.2 ŘECKÁ MYTOLOGIE V POPULÁRNÍ KULTUŘE

Jako první nás asi napadnou díla jako je třeba film *Souboj Titánů*, Disneyho film *Herkules* či knižní série *Percy Jackson a Bohové Olympu*. Řeckou mytologií se inspirovala už historická díla, jako např. *Illiad* a *Odyssea*. Z her má inspiraci v řecké mytologii např. *Hades* či *Assassin's Creed: Odyssey*. V manze či anime je řeckou mytologií inspirován třeba titul *Sailor Moon*.

1.4 VYBRANÍ UMĚLCI

1.4.1 MÁRTEN ESKIL WINGE, 1825-1896

Švédský umělec, který se ve své době specializoval na mytologické výjevy. Jako student a později i jako profesor navštěvoval školu ve Švédsku Academy of Arts. Od mala byl fascinován severskou mytologií a toto téma začal studovat a kreslil různé mytologické výjevy. Během svých studií na akademii dostal ocenění a stipendium na cestu z Düsseldorfu do Paříže. Když se jako mladý začal zajímat o severské mýty, měl možnost ilustrovat knihu o norských bozích Adama Oehlenschlägera.

Tehdejší švédský král, Karel XV. si u Wingeho na zakázku nechal namalovat obraz *Thorův boj s Obry*, který byl namalován v roce 1872. Obraz je momentálně umístěn v Nationalmuseum ve Švédsku.

V pozdějším věku dostával zakázky od různých kostelů, které chtěly od Wingeho vyrobit několik oltářních obrazů anebo se věnoval dekorativní malbě pro palác

³⁵ TRACOSAS, L. J. (2023). *Ultimate Greek Mythology: Adventurous Stories, Fun Facts, Amazing History, and Beyond!*. Vydavatel: Zeitgeist. Kapitola *THE CREATION OF EVERYTHING* a *THE BATTLE: THE TITANS VS. THE OLYMPIANS*, s. 41-49 [online; cit. 10-4-2024]. Dostupné z: <https://books.apple.com/us/book/ultimate-greek-mythology/id6463769676>

Bolinderska ve Stockholmu. Před jeho smrtí se stále věnoval malbě obrazů, tentokrát šlo ale jen o mořská pobřeží či rozvlněné mořské krajiny.³⁶



Obrázek 7: Thorův boj s obry, Mårten Eskil Winge, 1872



Obrázek 8: Loki a Sigyn, Mårten Eskil Winge, 1863

1.4.2 HERBERT JAMES DRAPER, 1863-1920

Herbert James Draper, narozen v Londýně, kde vystudoval jednu ze škol Royal Academy, byl ve viktoriánské době proslaveným malířem mytologických námětů. A nejen mytologii, ale často se věnoval i portrétní malbě či studijní kresbě významných vysoko posazených osob ze své doby. Během svého života se úspěšně vracel k akademii, kterou vystudoval. Asi jeho nejslavnějším dílem je *Nářek pro Ikara* (1898), které bylo koupeno jedním ze členů zmíněné akademie a v roce 1900 bylo vystavováno v Paříži, kde za toto dílo dostal i cenu.³⁷

³⁶ Mythologica, *The Nordic Art of Mårten Eskil Winge*, Vytvořeno 27. 10. 2018, Autor: Thiago Marques. Aktualizováno: 8. 10. 2023 [online; cit. 12-4-2024]. Dostupné z: <https://mythologica.com.br/en/art/marten-eskil-winge/>

³⁷ Art Renewal Centre. *Herbert James Draper*. [online; cit. 11-4-2024]. Dostupné z: <https://www.artrenewal.org/artists/herbert-james-draper/98>

Draperovým dalším slavným dílem je *Kelpie* (1913), který čerpal námět právě z legendy o keltské kelpie, kde ji zde zobrazil jako nádhernou svůdnou ženu, i přestože příběhy hovoří o kelpie měnící se spíše do podoby muže.³⁸



Obrázek 9: Kelpie, Herbert James Draper, 1913



Obrázek 10: Nářek pro Ikara, Herbert James Draper, 1898

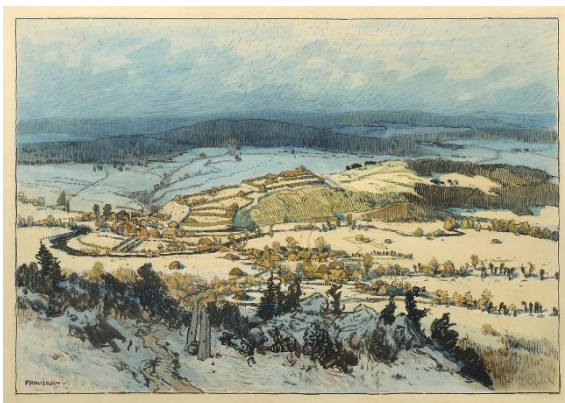
1.4.3 JAROSLAV PANUŠKA, 1872-1958

Jakožto vystudovaný umělec Mařákovy krajinářské školy, velice ceněného centra díky Juliu Mařákovi, byl jedním z 50 absolventů vyučeným umělcem z krajinářského ateliéru.

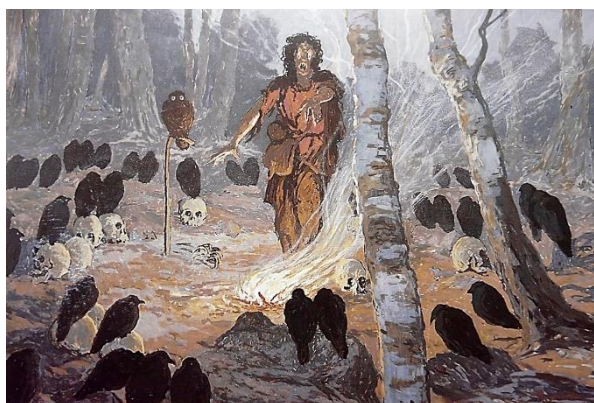
Jeho díla, která tvořil ve svém volném čase, zobrazovala často krajinu či se zajímal o témata folklóru, výjevů z české historie (spíše krajin, zřícenin a hradů) a dokonce i maloval náměty z pravěku. Nebyl jen krajinářským malířem, ale zanechal za sebou i několik grafických litografií, knižních ilustrací, plakátů či leptů a kreseb. Převalná většina jeho děl se nachází v soukromých sbírkách a nebyla spatřena veřejností. Počet maleb a kreseb, které za svůj život vytvořil se odhaduje až na několik tisíc.

³⁸ Art UK, *Andy Scott's, The Kelpies*, Vytvořeno 14.4. 2021, Autor: Anthony McIntosh [online; cit. 5-4-2024]. Dostupné z: <https://artuk.org/discover/stories/andy-scotts-the-kelpies>

Za svůj život se mu podařilo pořádat pouze jednu vlastní výstavu, ale některá jeho díla se vystavovala na několika menších výstavách v Praze. Panuška svá díla raději vystavoval v menších městech či vesnicích.³⁹



Obrázek 11: Předvěká Plzeň, Jaroslav Panuška, 1915-1916



Obrázek 12: Čarodějnice, Jaroslav Panuška, 1898-1900

1.4.4 JAROSLAV RÓNA, 1957

Během studia na vysoké škole uměleckoprůmyslové v ateliéru Stanislava Libenského se účastnil několika známých výstav, kde se začal setkávat s různými osobnostmi tehdejšího českého umění. Následně v roce 1987 založil skupinu jménem Tvrdohlaví, která jako nová generace prosazovala svobodomyslnost v kontextu aktuální politické situace.

Ve své tvorbě je známý jako malíř, sochař a někdy také vytváří i public art. V dílech se soustředí na témata mytologie, prehistorie a někdy i fantazie. Výtvoři jsou charakteristické jistou deformovaností a abstrahováním a v době, kdy se Róna inspiroval kubismem, byla díla hranatě a jinak geometricky tvarovaná. Jeho díla jsou odrazem jeho vnitřního vnímání a představ, které mívají ponurou atmosféru a některá mají až bizarní vzhled. V dílech ukrývá tajuplný a absurdní význam a symbolismus. Některá díla jsou inspirovaná světem Franze Kafky s existenciálním podtextem.⁴⁰

³⁹ Jaroslavpanuska.cz, *Malíř Jaroslav Panuška*, [online; cit. 6-4-2024]. Dostupné z: <https://www.jaroslavpanuska.cz/malir-jaroslav-panuska/>

⁴⁰ Artlist. *Jaroslav Róna*. [online; cit. 15-4-2024]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/jaroslav-rona-883/>



Obrázek 13: Exodus, Jaroslav Róna, 2005



Obrázek 14: Rytíř s drakem, Jaroslav Róna, 1995

1.4.5 ANNIE STEGG GERARD, 1982

Annie Stegg Gerard patří spolu se svým manželem mezi poměrně známé umělce žijící v Americe. V roce 2013 spolu založili umělecké studio Gallery Gerard, které je nejen místem pro vystavování jejich děl, ale je i přístupné veřejnosti, která má zájem se učit od těchto umělců. Oba autoři se specializují na témata mytologie, fantazie a přírody. Annie se ve své tvorbě nejčastěji inspiroje rokokovými umělci z 18. století. Na jejích dílech je toto nejvíce znát v oblasti vybrané snové palety barev, úhlednosti a inspiraci v představivosti rokokových umělců.⁴¹

⁴¹ Gallery Gerard, *About a Portfolio/Annie*, [online; cit. 6-4-2024]. Dostupné z: <https://www.gallerygerard.com/about>



Obrázek 15: Hades and Persephone, Annie Stegg Gerard, 2022



Obrázek 16: The Serpent, Annie Stegg Gerard, 2018

2 POPIS PRÁCE

V této kapitole se věnuji popisu práce každého díla. Od prvotních nápadů načrtnutých propiskou, po finální velkoplošné dílo. Jako inspirace mi posloužila má autorská kniha ze střední umělecké školy, která byla jednou ze semestrálních prací. Kniha je složena z mých akvarelových ilustrací a krátkých popisů o dané ilustrované legendě. Určena byla pro dětské publikum. Dovolila jsem si sem vložit jednu fotografii z obsahu této knihy pouze pro orientaci.



Obrázek 17

U každé z hlavních tří legend jsem se inspirovala jedním či více zobrazeními z dob, kdy se mytologické výjevy vyobrazovaly. Tyto inspirace jsou přiložené v teoretické části, ale v této kapitole je popisují více v kontextu s mým vyobrazením legend.

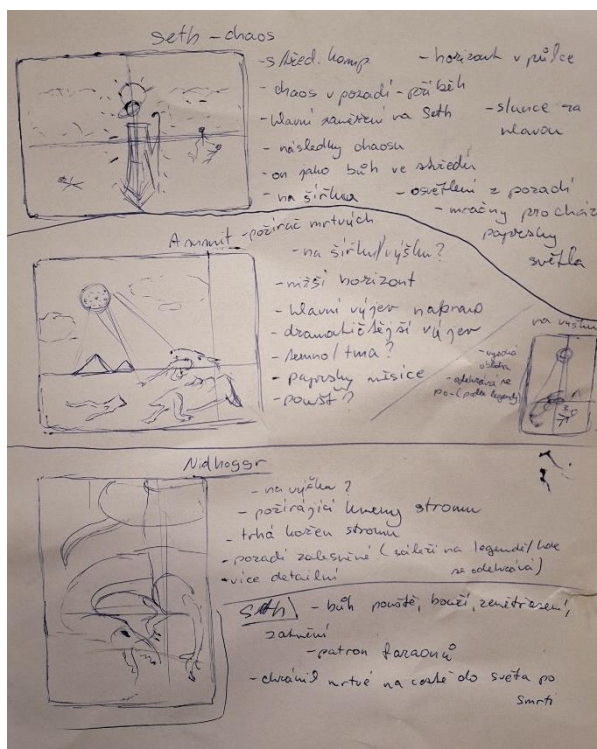
Ke své praktické části jsem využila i knihu *Naučte se kreslit fantastická stvoření a bestie* (2018) od autora Kevin Walker.

2.1 FÁZE VYMÝŠLENÍ A NÁČRTŮ

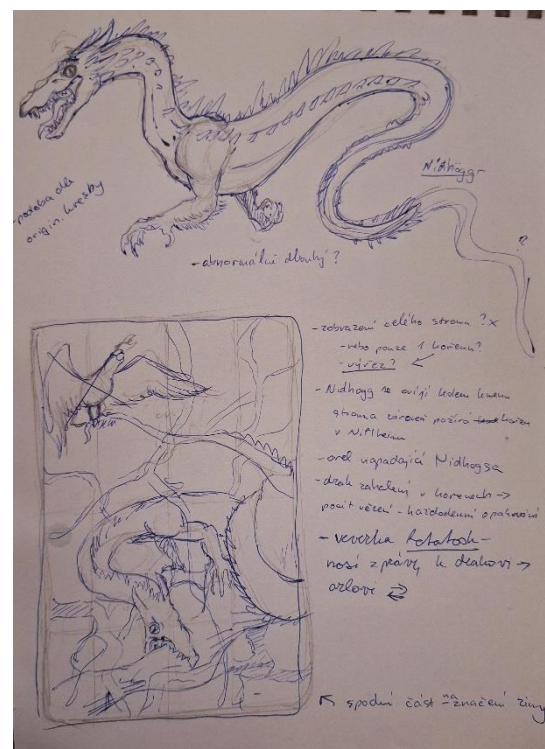
Po schválení témat jsem začala přemýšlet o tom, jaké konkrétní legendy chci zobrazit jako ty hlavní. U první legendy jsem měla jasno – Nidhogg. Vzhledem k tomu, že jsem v průběhu práce velmi zvažovala, jakou legendu na druhém a třetím místě vlastně chci zobrazit, na základě toho jsem udělala nějaké digitální ilustrace. Nakonec jsem k nim

přidala i digitální ilustrace tří hlavních legend. Jsou přiložené v kapitole 2.5 Doplňkové ilustrace. V praktické části jsou vytištěné ve formátu plakátu A1.

Zcela prvním nápadem byl egyptský bůh chaosu Seth. Do skicáku jsem si propiskou načrtla nápad na obraz a k tomu jsem přidala pár informací o této legendě pro kontext. A takto jsem pokračovala i s dalšími nápady, kterými byla Ammit (požíračka mrtvých z Egypta) a Nidhogg. Ostatní skici pro hlavní legendy jsem dělala jinou formou, kterou později popisuji.



Obrázek 8



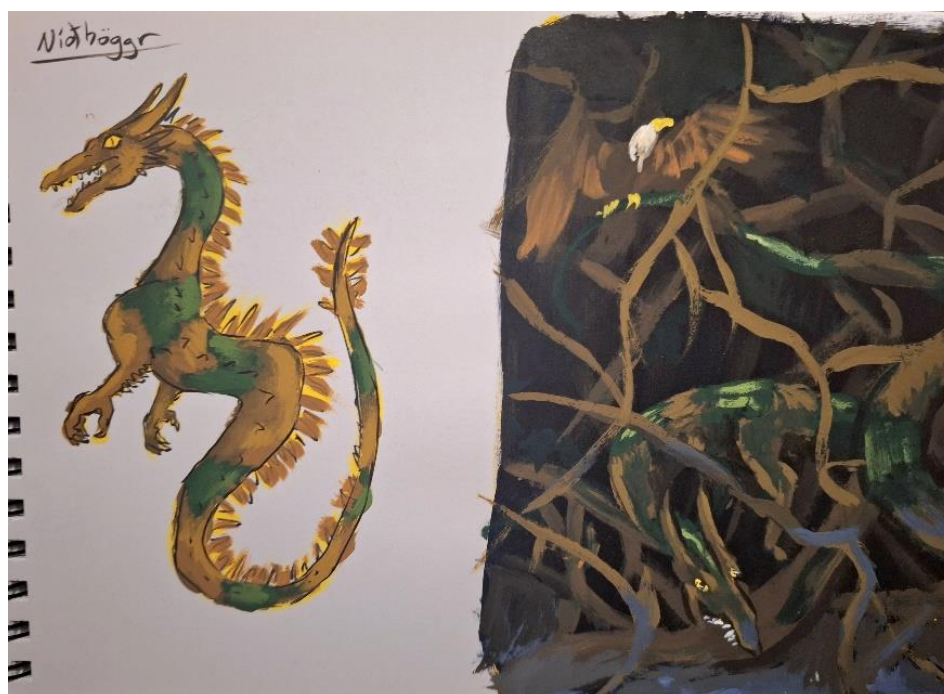
Obrázek 7

Nápad pro obraz s Nidhoggem jsem si na papír načrtla poté akrylem. Původně jsem chtěla do obrazu zahrnout jak orla, tak i veverka Ratatosk, ale orel by na tomto místě nedávala smysl a veverka mi v obrazu zkrátka neseděla. U této legendy jsem se v malbě inspirovala právě ilustrací ze 17. století. Drak má zde hnědo - zelené tělo, dvě přední nohy a dva větší rohy na hlavě. Ty tedy v tomto zobrazení směřují dopředu, já jsem se ale v této části inspirovala knihou „Naučte se kreslit fantastická stvoření a bestie“, kapitola *Lesní tvorové: Lesní drak*, str. 124, kde jsou krásně vysvětleny vizuální

i charakterové vlastnosti lesních draků, kterým je Nidhogg velice blízko. Taktéž jsem se zde inspirovala pro strukturu jeho hlavy, což je vidět poté v procesu finální malby.



Obrázek 20: Detail ilustrace stromu z islandského rukopisu, 17. st.



Obrázek 9

Skicu pro kelpie jsem si udělala už v digitální podobě. Kelpie jsem zde chtěla zachytit, jak vylézá z hlubiny řeky či jezera na břeh po tom, co zabila svou poslední oběť a vyhledává další. Mouchy zde byly jen detail, který měl značit, že se jedná o jakýsi „pach smrti“, ale v legendě se o něčem takovém nepíše, byl to jen můj dodatek, který jsem ve finální verzi vypustila. U tohoto obrazu jsem se inspirovala více literárním popisem legendy než vizuálním zobrazením, protože kelpie je zde na piktském kameni (originální fotku, viz. obrázek 4, jsem zde ořízla na detail) zobrazena jako napůl kůň a napůl ryba, ale podle popisů měla spíše podobu koně než zobrazeného hybridu.



Obrázek 22



Obrázek 23: Aberlemno II, piktský kámen, 9. st.

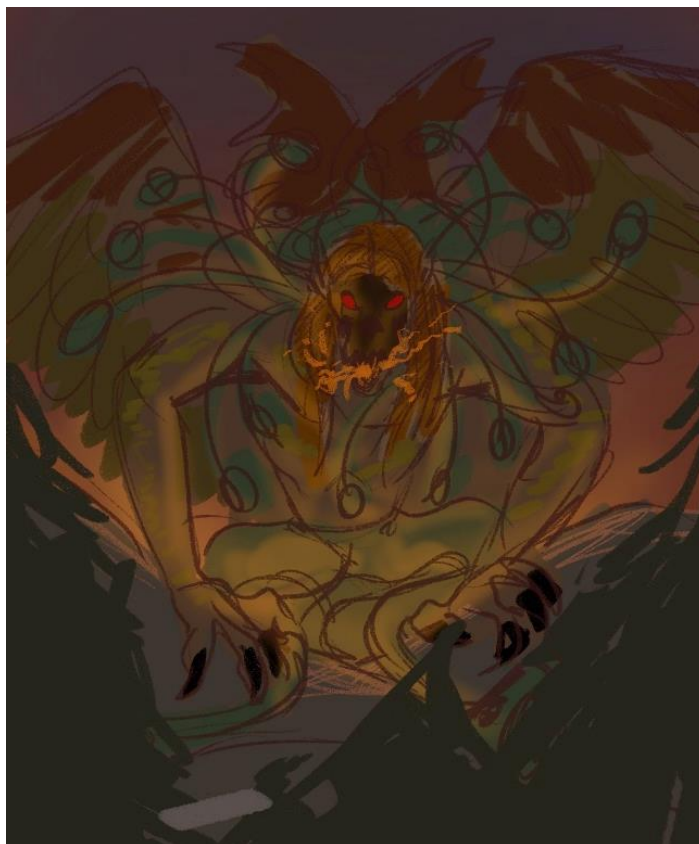
U zobrazení Tyfóna jsem se inspirovala vyobrazením na nádobě z 550 lety př.n.l., kde je zobrazen s dlouhými vlasy, velkými ptačími křídly, tělem svalnatého muže a s hady místo nohou. A právě tyto charakteristické rysy jsem zachovala v mém autorském vyobrazení. K tomu jsem hleděla i na popisy z literárních zdrojů.



Obrázek 10: Tyfón, černo figurový styl, nádoba, 550 l. př.n.l.

Skicu pro Tyfóna jsem si taktéž udělala v digitální formě a více skicovitě než malebně, protože jsem si nebyla ještě zcela jistá touto kompozicí. Nicméně skica zachycuje

Tyfóna, který se tyčí vysoko nad horami, kde mezi těmito horami zapálil svým plamenem malou vesnici.

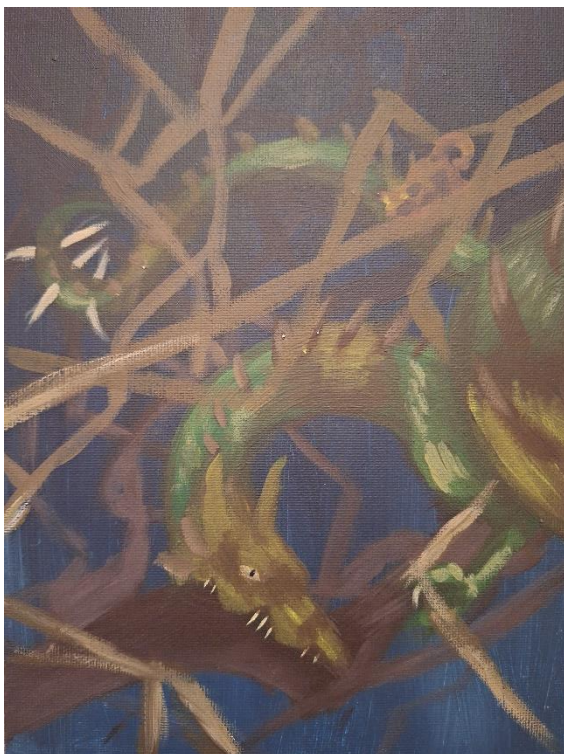


Obrázek 25

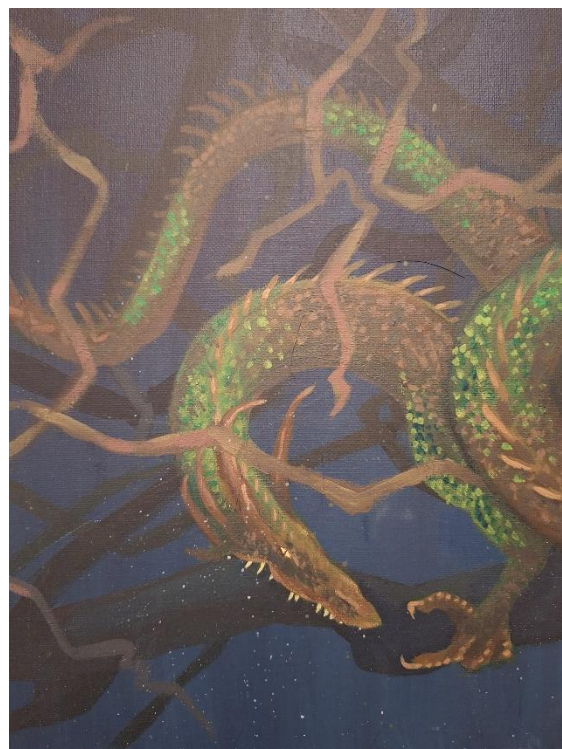
V další fázi jsem udělala pro každou legendu dva návrhy již na plátna. První byl na menším plátně 24 cm x 18 cm a druhý návrh byl na větším plátně 30 cm x 24 cm. Tyto skici také sloužily k tomu, abych se i trochu rozmalovala. Poté popisuji a přikládám zdokumentovaný postup výsledné malby na plátna o velikosti 120 cm x 90 cm.

Většina fotografií při popisu práce byla upravována ve dvou či třech programech na mobilu: zabudovaný editor fotografie, Adobe Lightroom a Polish – Foto Editor Pro.

2.2 MALBA NÍÐHÖGGRA



Obrázek 26



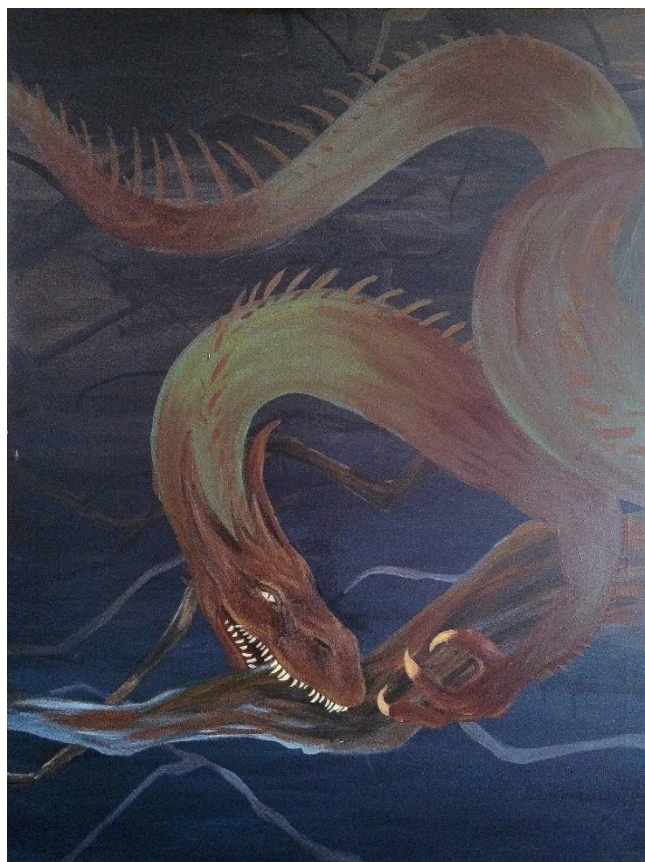
Obrázek 27

U Nidhogga jsem se od první skici udržela stejné kompozice a víceméně i stejné barevnosti.

Poté jsem se přesunula k velkému plátnu. Plátno jsem si podmalovala tmavě modrou, někde s odstínem do hnědé či světlejší modré, protože jsem spodní část obrazu věnovala světu Niflheimu (světu chladu a temnoty), kterému je dle legendy drak nejbližší. Dále jsem pokračovala s náčrtem větví pomocí různých odstínů hnědé a modré barvy. Pokračovala jsem světle zeleným náčrtem obrysu draka.



Obrázek 11



Obrázek 12

Tvar jeho těla jsem poté postupně upřesňovala, dodala jsem mu barevné tělo, ostny po páteři a na předloktí a začala zpřesňovat hlavu a obličej.

V následující fázi jsem pro strukturu hlavy a vlastně i pro levou ruku inspirovala již zmíněnou knihou a tyto části dostaly díky struktuře stromové kůry ten správný nádech. Teď mi zbývalo jen utlumit jasnost zubů, doladit pravou ruku v zastínění, vystínovat ostny na ocasu v pozadí a předělat ostny na těle na pravé části obrazu, aby seděly perspektivně – měly by být nahnuté podle kůže.



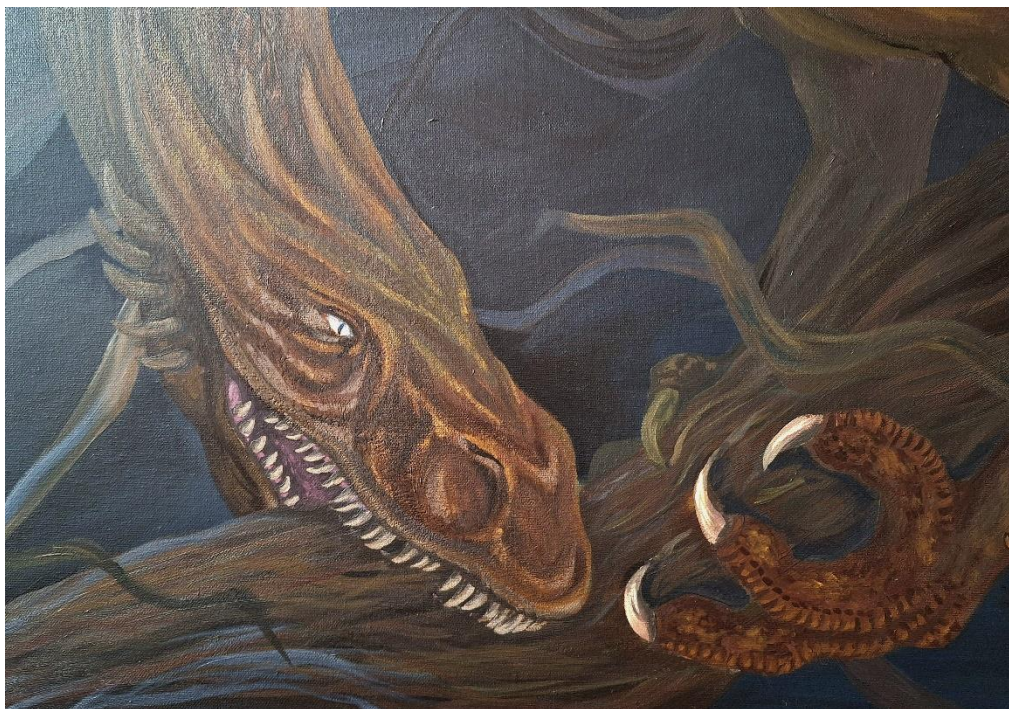
Obrázek 30

V této fázi je malba první legendy – Nidhogga dokončena.

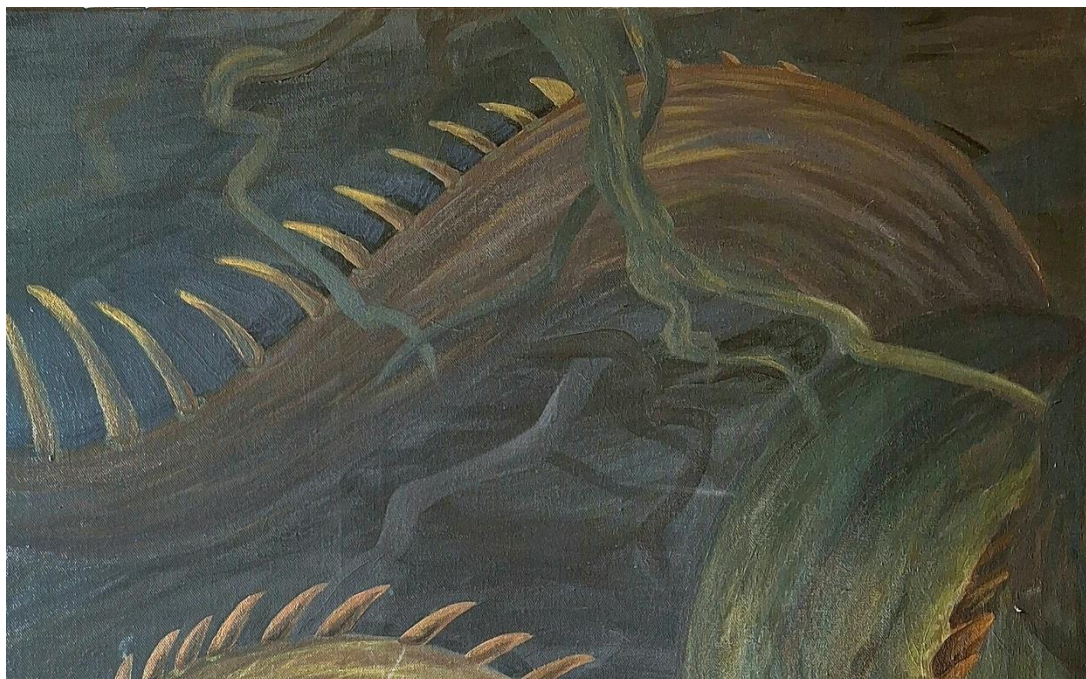


Obrázek 31

Ostny jsem perspektivně stočila ke směru kořenu, který tělo objímá, vystínovala ostny a ocas v pozadí, vystínovala jsem i zuby a dodělala několik detailů. Nakonec jsem do popředí dodala několik větví, aby prostředí působilo zarostle. Zde jsou přiloženy dva detaily obrazu.

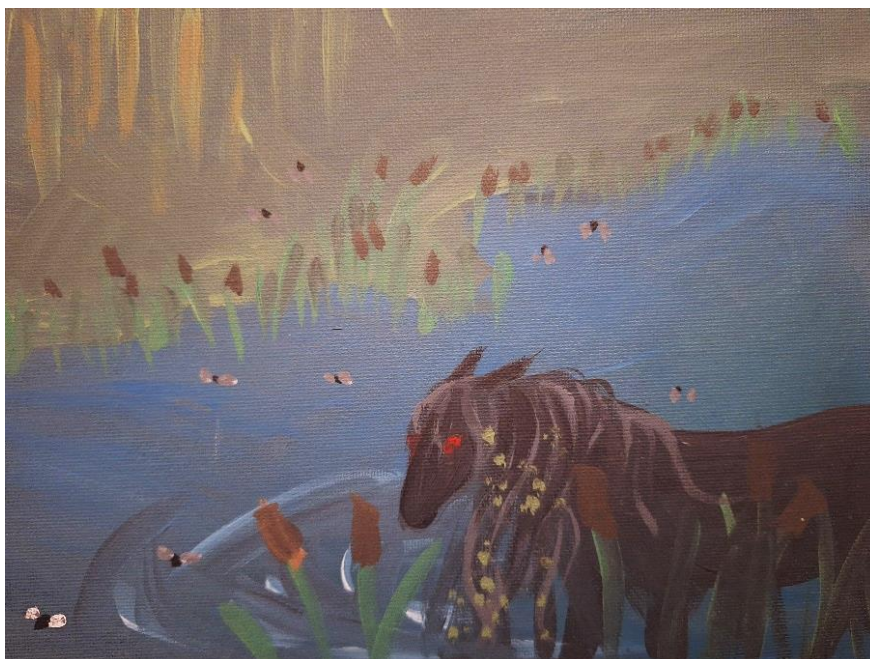


Obrázek 32



Obrázek 33

2.3 MALBA KELPIE



Obrázek 34



Obrázek 35

U kelpie jsem v těchto akrylových skicách některé věci pozměnila. Kelpie jsem zvětšila a posadila do rohu plátna, aby obraz získal moment, kdy kelpie vylézá na břeh s vyhlídkou nové oběti.

Vrhla jsem se tedy na finální malbu. Plátno jsem si podmalovala odstíny tmavě modré, zelené a hnědé. Poté jsem začala s obrysem samotného koně v pravém dolním rohu plátna a nějakým lehkým naznačením rákosu v popředí.



Obrázek 36

Poté jsem se přesunula k zlepšování těla koně, přidala hřívu, naznačila si světlo na hlavě koně a načrtla pozadí, které mělo být blízkým břehem řeky či jezera na druhé straně.



Obrázek 37



Obrázek 38

Hotový obraz měl původně vypadat podobně jako ten na obrázku 36. V průběhu práce na tomto velkém plátně jsem ale trochu změnila kompozici a zvětšila samotnou kelpie a celá perspektiva se mi pak vymkla z ruky. Nicméně jsem si s tím poradila a vyfotila si dosavadní malbu (obrázek 36), kterou jsem si převedla do digitálního kreslicího programu na tabletu (Procreate) a pomocí něho jsem si pozadí znovu celé předělala do smysluplnější perspektivy. Udělala jsem zalesněný břeh více v dáli a přidala noční oblohu.



Obrázek 39

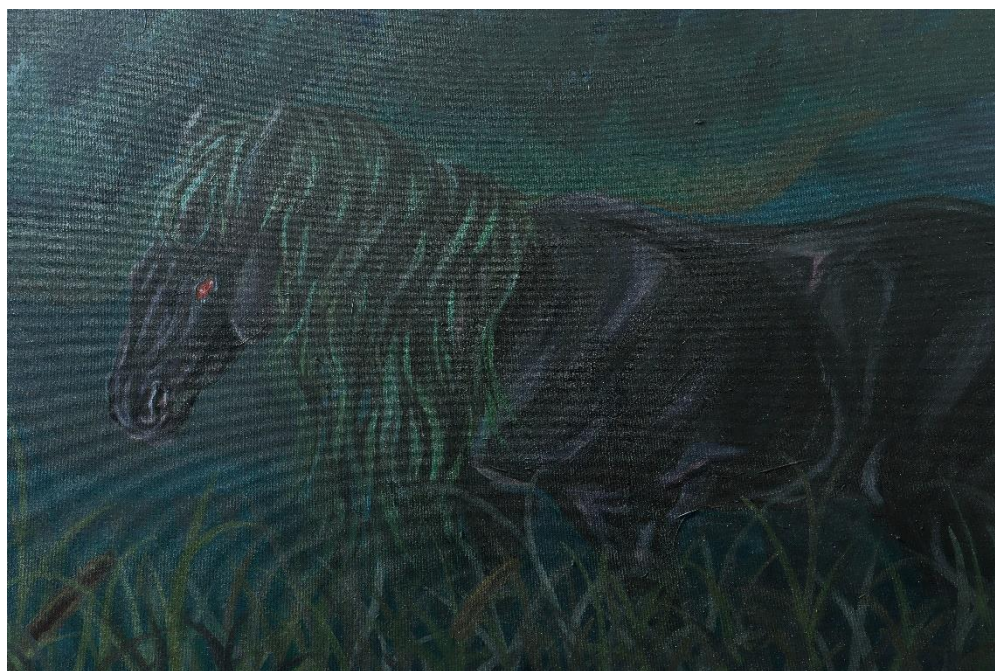


Obrázek 40

Celé pozadí jsem tedy předělala, přidala jsem zalesněný břeh, proudící řeku, noční oblohu a měsíc. Obraz tak dostal novou a lepší atmosféru. Poté jsem ještě lehce vylepšila světlo a stíny na hlavě koně a obraz byl následně hotový. Následně jsou zde přiloženy detaily obrazu.

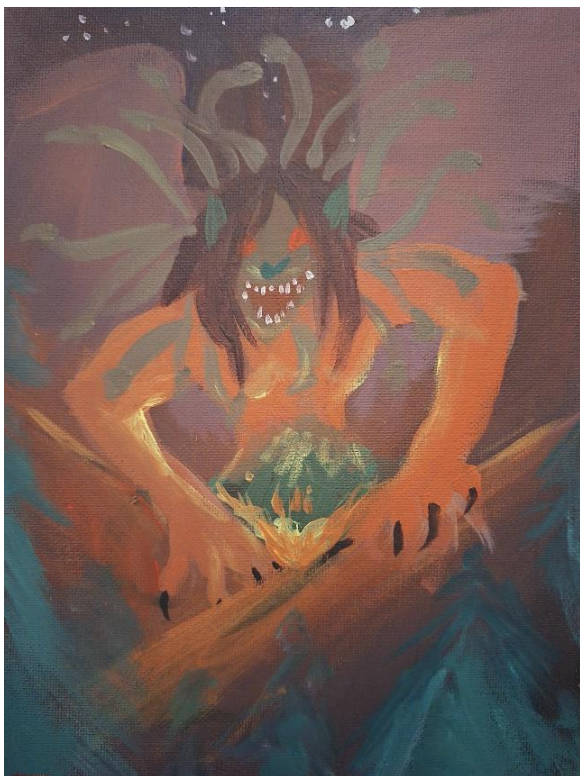


Obrázek 13

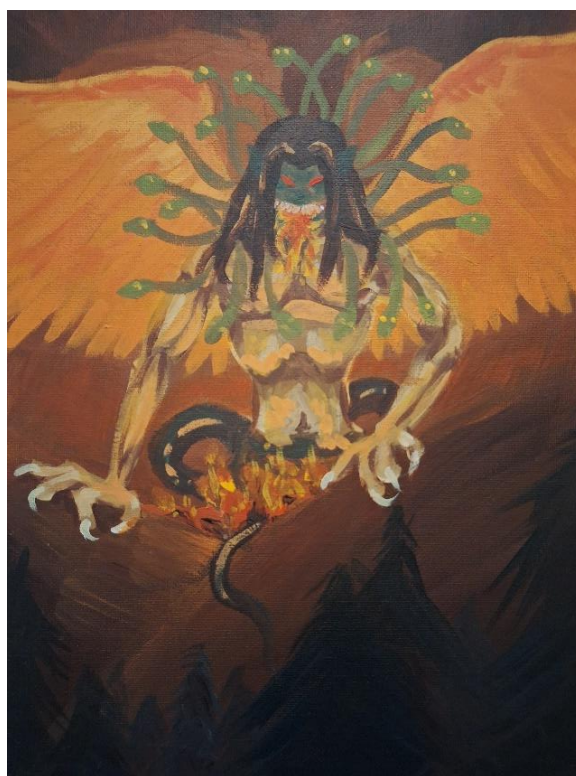


Obrázek 42

2.4 MALBA TYPHÔNA



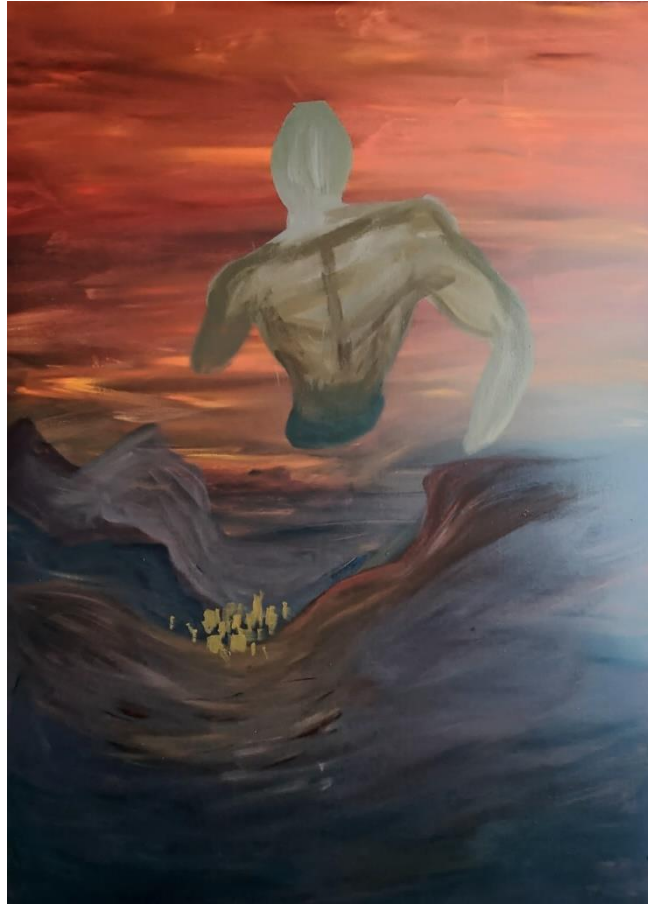
Obrázek 43



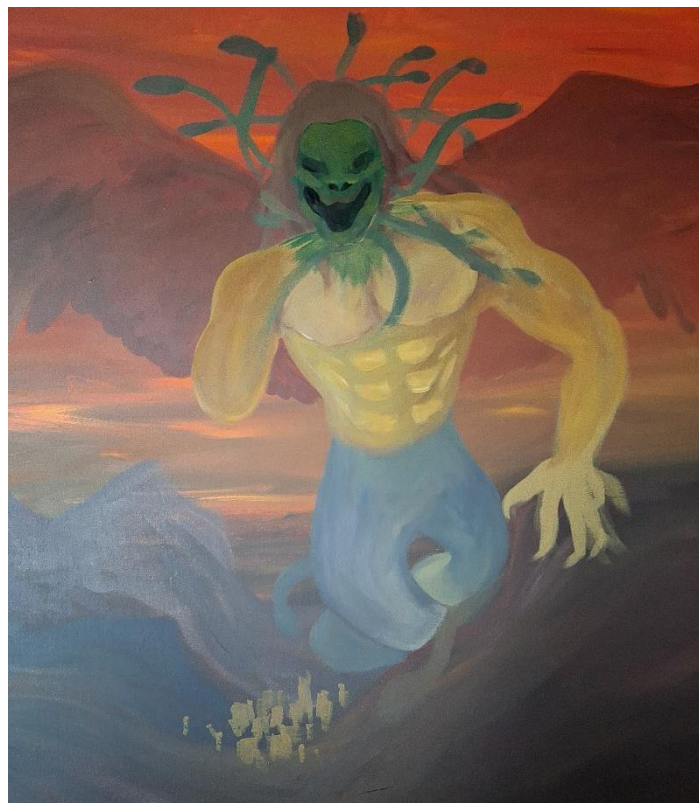
Obrázek 44

V těchto malých skicách jsem nedokázala moc dobře vyjádřit popisovanou velikost Tyfóna – spíše jsem se soustředila na to, abych zde zachytila jeho samotnou vizuální stránku, protože byl z mých tří vybraných legend tou nejsložitější.

Jako podmalbu jsem zvolila oranžovo – hnědou barvu. Horní polovina je laděná do oranžové až červené, protože jsem chtěla dodat obrazu lehce apokalyptickou atmosféru. Ve spodní polovině obrazu jsem si načrtla obrys kopců a hor a místa, kde se Tyfón bude tyčit.



Obrázek 45



Obrázek 46

Pro další posun jsem si potřebovala předkreslit pár věcí, jako pravou ruku, obličej, křídla v pozadí, hořící vesničku, osvětlení a stromy v popředí, a tak jsem opět využila fotografie a digitálního programu Procreate. Vycházela jsem přesně z obrázku 41 pro tuto digitální úpravu.



Obrázek 47



Obrázek 48

V této fázi jsem tedy měla načrt pro tělo a svaly, hlavu, křídla, nohy i vesničku. Poté jsem se přesunula k samotnému stínování svalů, zpřesňování tvaru obličeje a vlasů.



Obrázek 49

Taktěž jsem trochu barevně vylepšila pozadí.



Obrázek 50

V tomto bodě jsem vyrýsovala obličejové rysy, tlamu a zuby. Dále jsem dokončila stínování těla a hadích nohou a přidala do pozadí další tři páry křídel. Hlavní, oranžová křídla jsem začala stínovat a naznačila si hady vyrůstající z krku. Taktéž jsem dokončila detail hořící vesničky. Tyfónovi jsem do oblasti krku naznačila žluto-oranžovou barvou moment, kdy plamen v jeho těle zažehává a prosvíta mu skrz kůži.

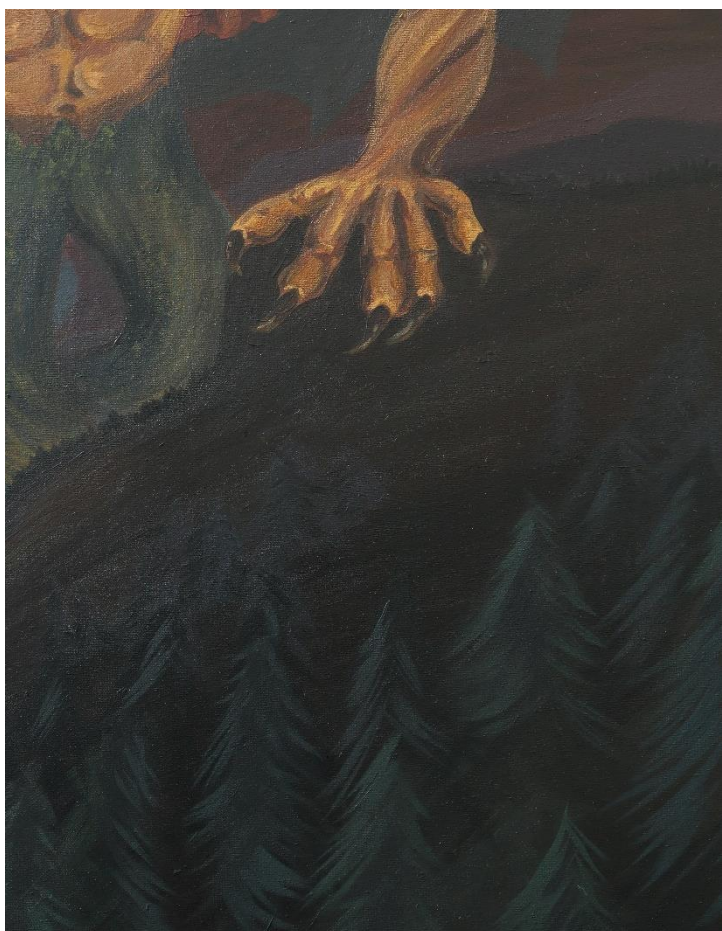


Obrázek 51

Zde je hotová malba Tyfóna, který devastuje zemi. Celé Tyfónovo tělo je dokončeno, včetně jeho několika párů křídel v pozadí a lehkých odlesků ohně na jeho šupinatých nohách. Nakonec jsem do popředí umístila jehličnatý les. Opět příkládám detaily malby.



Obrázek 52



Obrázek 53

2.5 DOPLŇKOVÉ ILUSTRACE

Jak jsem psala výše v kapitole 2.1, chtěla jsem do této bakalářské práce zahrnout i své menší digitální ilustrace. Zde přikládám nejprve tři hlavní legendy samostatně.



Obrázek 54: Autorská digitální ilustrace Nidhogga



Obrázek 55: Autorská digitální ilustrace Kelpie



Obrázek 56: Autorská digitální ilustrace Tyfóna

Plakát tedy obsahuje první dvě ilustrace, které jsou dvěma hlavními legendami – Kelpie a Nidhogg. Pod Kelpie je Bazilišek z řecké mytologie, vedle něj je Quetzalcóatl z aztécké mytologie a vedle něho je Kirin z japonské mytologie. Na dalším řádku je Bulgae (Ohnivý pes) z korejské mytologie, Shadhavar z arabské mytologie a Jörmungand ze severské mytologie. A na posledním řádku je Bakeneko z japonské mytologie a má třetí hlavní legenda Tyfón. Všechny tyto ilustrace byly jednotlivě zpracovány mnou v programu Procreate a pomocí programu VistaCreate jsem vytvořila tento plakát.



Obrázek 57: Plakát

3 DIDAKTICKÁ ČÁST

V didaktické části popisuji, jak bych využila mytologii a malbu ve výuce na školách či na volnočasových výtvarných aktivitách.

3.1 VYUŽITÍ V PRAXI

Nejprve bych začala naší českou či slovanskou mytologií a zmínila legendy, jakou může být např. vodník, čert, baba jaga atd., abych dětem přiblížila, jak takové legendy mohou vznikat, jak se v průběhu let změnily a jak se dochovaly do dnešní doby. Nesměla bych opomenout ani zmínku o tom, jak jsou mytologické příběhy či postavy z nich vnímány a přejímány v populární kultuře – podobně jako jsem psala v teoretické části v poslední podkapitole u každé legendy. Některé z těchto legendárních postav můžeme vídat i při státních svátcích, jako je třeba právě Mikuláš, čert a anděl či přejatý americký svátek Halloweenu.

Dalším důležitým bodem by bylo dětem mytologickou malbu přiblížit pomocí rozebírání vybraných děl z historické mytologické malby. Například bych chtěla rozebrat téma proč vlastně umělci malovali mytologické výjevy a jaký to mělo přínos v malbě. Mytologickými legendami se dá podpořit i fantazie u dětí, dá se jimi i inspirovat.

Jednou z aktivit, kterou bych ráda podnikla při výuce, by byla návštěva výstavy, která by nesla téma mytologie, či fantazie anebo by výstava obsahovala díla od autorů, kteří se zabývali/zabývají tématem mytologie. Další variantou by bylo navštívit či uspořádat přednášku o tomto tématu, pokud by se jednalo o starší děti (cca 15+).

3.2 VÝTVARNÝ ÚKOL

Námět	Moderní Bohové
Cílová skupina	13+
Časová dotace	5x 45 min

Pomůcky	Libovolné – tužky, pastelky, vodovky či akvarel, tempery, nůžky, lepidlo, barevné papíry, ...
Učivo	Získání či ověření si informací ohledně české či zahraniční kultury v oblasti mytologie, vlastní průzkum za cílem získání inspirace, hodnocení sám sebe ve vztahu k druhým osobám, subjektivní vyjádření
Formulace zadání výtvarného úkolu	<p>„Podívejme se na některé božstvo z dávných let naší země. Co třeba bohové Řecka, Egypta nebo Severu, znáte nějaké? Zeus, Poseidon, Anubis, Seth, Odin či Thor, tahle jména nám přece něco říkají. Nebojte se prodiskutovat toto téma mezi svými kamarády.</p> <p>Zamyslete se nebo si na svém zařízení vyhledejte mytologické bohy z různých zemí světa. Následně si můžete zaznamenat, kteří bohové vás zaujali. Zapišete si jméno boha/bohyně, symbol, kterým se vyznačoval (pokud existuje) a čeho je daný bůh bohem – čemu vládne. Příklad: Poseidon – symbol trojzubce – bůh moře.</p> <p>A nyní se posuneme do naší moderní doby. Co kdybychom měli takové božstvo vymýšlet dnes? Mohl by někdo uctívat třeba boha mobilních telefonů, zvaného „Aifonus“ se symbolem nakousnutého jablka? Nebo jak by vypadala bohyně pohádkových bytostí, která by mohla vytvořit nové další bytosti? Nebo třeba bůh, který se stará o všechny naše zesnulé mazlíčky ve svém ráji? Všechny vaše nápady si nezapomeňte zapisovat.</p> <p>Stejně jako se v dřívějších dobách vyobrazovali podobizny bohů na pergameny, do kamenů či do knih, my si je také vyobrazíme. Je zcela na vás, jakou technikou chcete svého boha zobrazit. Je také na vás, jestli chcete boha zobrazit samostatně nebo jestli budete pracovat ve dvojicích či trojicích a své bohy vyobrazíte spolu při nějaké situaci. Své výtvary ještě nikomu neukazujte.</p> <p>Až budeme hotovi s našimi bohy na papíře, utvoříme jim osobnost. Na stejný či jiný papír si napíšeme, jaká by byla jejich osobnost – zda jsou hodní, zlí, chamtiví, milující, leniví atd.</p> <p>A jako poslední aktivitu, naše bohy skutečně zrealizujeme pomocí krátké scénky. Připravte si volný prostor pro tyto scénky. Každý se pokusí svého boha představit a být na pár vteřin či minut tím bohem. Jestliže někdo pracoval ve skupinách, scénku utvořte ideálně spolu (ale není to nutností).</p>

	<p>Až když všichni zahrají svou scénku, své výtvary dáme všechny k sobě a až v tuto chvíli zjistíme, jak bohové našich kolegů vypadají. Následně budeme všichni ve skupině diskutovat, jak jim seděla zahraná scénka spolu s bohem na papíře, kterého ve scénce ztvárnili a kdo s jakým bohem nejvíce souzní a proč. „</p>
Cíle dle RVP a jejich konkretizace	<p>VV-9-1-02 - užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie</p> <p>VV-9-1-06 - interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků</p> <p>VV-9-1-08 - ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření (RVP, ZV, 2017)</p>
Kritéria hodnocení	Zapojení se do všech aktivit, závěrečná diskuze.
Transfer – přesahy výtvarného úkolu	<p>Úkol propojuje oblast výtvarného umění a hereckého umění. Zaměřuje se na jak českou kulturu, tak i zahraniční v oblasti mytologie a folklóru. Pro studenty může být úkol přínosem do budoucí tvorby a zároveň je učí poznávat, že výtvarná výchova je nejen o papíře a tužce.</p> <p>Kompetence sociální a personální – žák zvládá pracovat ve skupině, respektuje názory druhých</p> <p>Kompetence pracovní – plní zadání, zvládne správně používat dostupné materiály a pomůcky, rozvíjí své myšlení</p> <p>Kompetence komunikativní – žák naslouchá druhým, rozumí požadavkům a přemýšlí o nich, reaguje názorem</p> <p>Kompetence k učení – dokáže posoudit vlastní výkon, vyhledává užitečné informace pro vlastní rozvoj, samostatně experimentuje</p>

ZÁVĚR

Ve své bakalářské práci jsem teoretickou část věnovala popisům jednotlivých legend, které jsem doplnila o přesah této mytologie do moderní doby, kde jsem se držela přesahu pouze v oblasti umění. Vybrané literární zdroje a jejich studium mi pomohly lépe porozumět daným mytologiím lépe.

Mým záměrem bylo vyobrazit legendy tak, jak je vnímám na základě přečtené literatury a dochovaných vyobrazení. Každý obraz nese potmělou atmosféru z důvodu, že mými volbami byly právě tyto tři legendy, jejichž příběh hovoří o zkáze, smrti či chaosu. V mých představách jsou tyto legendy zahalené v temnotě, ze které jejich příběhy vzešly a jsou předurčené svým temným osudům.

Temná atmosféra v případě Nidhogga vyjadřuje temnotu vyzařující z podsvětí a pekla, která je neustále trvajícím. Temnota je také vyznačena pomocí neurčitého pozadí, které je složenou pouze z kořenů a menších kořínků stromu, které draka po celou dobu jeho života zahalují.

Ponuré a noční prostředí v obraze s Kelpie značí temnotu za smyslem, pro který kelpie byla stvořena – zlákaním zvědavých obětí a zabíjení. Půlnoční čas, temný les, neprůsvitná voda, černý kůň s krvavě rudými očima vyzařuje určité nebezpečí a záhadu v tomto obraze.

Tyfónův obraz je paradoxně nejsvětější i přestože se příběhově jedná o ten nejvíce temný a stvůra je tou nejvíce destruktivní silou ze všech tří legend. V jeho případě jde o atmosféru podobnou apokalypse s obřím monstrem ve středě obrazu, které se chystá zničit celý svět, nad kterým se jeho obří křídla rozpínají.

Médium akrylu na plátně jsem zvolila z důvodu takového, že tato technika je mi blízká a chtěla jsem mít jistotu, že budu schopna pomocí tohoto média splnit náplň práce. Jako výzvu jsem přijala a splnila práci vytvořenou na velkoplošných plátnech. Blízkým je mi i médium digitální kresby, jak je v práci řečeno i ukázáno, ovšem při technice akrylové malby mě každý postup malby nutí o mém dalším kroku lépe přemýšlet. Digitální kresba taktéž nesplňuje můj pocit hmatového naplnění, nemá fyzickou strukturu.

Celý proces maleb byl pro mě motivující a utvrdil mě v tom, že se tomuto tématu chci věnovat i v budoucnu a využít ho ve výuce.

RESUMÉ

Tato práce obsahuje část teoretickou, praktickou a didaktickou. Teoretická část prozkoumává severskou, keltskou a řeckou mytologii v souvislosti vždy s danou vybranou legendou, s přesahem do moderní kultury a závěrem jsem uvedla 5 autorů, kteří jsou známí pro tvorbu o tématu mytologie.

Praktická část obsahuje vše od prvních nápadů pro malby po skici a následnou fotodokumentaci výsledných prací, které jsou celkem 3. Dodatečně tato část obsahuje i mé doplňkové digitální ilustrace legend, kdy k výsledné práci je přiložen i plakát obsahující všechny tyto ilustrace.

Didaktická část je složena z popisu, jak bych téma mytologie a malby využila ve výuce a jak bych ho zprostředkovala studentům a poté je zde zahrnuta jedna výtvarná aktivita, která podpoří znalosti, kreativitu i aktivitu studentů.

RESUMÉ - ENGLISH

This thesis contains a theoretical, practical and didactic part. The theoretical part explores Norse, Celtic and Greek mythology in connection with a given selected legend, with an overlap into modern culture, and in the conclusion I have introduced 5 authors who are known for their work on the topic of mythology.

The practical part contains everything from the first ideas for paintings to sketches and subsequent photo documentation of the resulting works, which are 3 in total. Additionally, this part also contains my additional digital illustrations of the legends, where a poster containing all these illustrations is attached to the final work.

The didactic part consists of a description of how I would use the topic of mythology and painting in teaching and how I would convey it to students, and then an art activity is included here, which will support students' knowledge, creativity and activity.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A INTERNETOVÉ ZDROJE

Ancient Myths. *Exploring Celtic Mythology: Unravel the Rich Tapestry of Celtic Myths Discovering Deities, Legends, and the Otherworld* [online]. Vydavatel: PublishDrive, 2023. Dostupné z: <https://books.apple.com/us/book/exploring-celtic-mythology/id6475034284>

ANDERSON, Rasmus Bjørn. *Norse Mythology; Or the Religion of Our Forefathers, Containing All the Myths of the Eddas, Systematized and Interpreted. with an Introduction, Vocab* [online]. Vydavatel: Chicago, S.C. Griggs and company; London, Trübner & co. 1884. Převzato z Library of Congress. Dostupné z: <https://www.loc.gov/item/40025667/>

Andy Scott Sculptures. *The Kelpies*. [online; cit. 5-4-2024]. Dostupné z: <https://www.andyscottsculptor.com/sculptures/the-kelpies>

Artlist. *Jaroslav Róna*. [online; cit. 15-4-2024]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/jaroslav-rona-883/>

Art Renewal Centre. *Herbert James Draper*. [online; cit. 11-4-2024]. Dostupné z: <https://www.artrenewal.org/artists/herbert-james-draper/98>

Art UK, *Andy Scott's, The Kelpies'*, Vytvořeno 14.4. 2021, Autor: Anthony McIntosh [online; cit. 5-4-2024]. Dostupné z: <https://artuk.org/discover/stories/andy-scotts-the-kelpies>

BERRESFORD ELLIS, Peter. *The Mammoth Book of Celtic Myths and Legends* [online]. Vydavatel: Little, Brown Book Group, 2011. Dostupné z: <https://books.apple.com/gb/book/the-mammoth-book-of-celtic-myths-and-legends/id930481751>

Celtic Magic and Mythology Exploring the Enchanting World of the Celts [online]. Vydavatel: Oriental Publishing, 2024. ISBN 9798224262403. Dostupné z: <https://books.apple.com/cz/book/celtic-magic-and-mythology-exploring-the-enchanting/id6478404116?l=cs>

CROSSLEY-HOLLAND, Kevin. *The Penguin Book of Norse Myths: Gods of the Vikings* [online]. Vydavatel: Penguin Books, Londýn, 1996. ISBN-10 9780241982075. Dostupné z: <https://books.apple.com/us/book/norse-mythology-legends-epic-stories-quests-myths-more/id6445718086>

Encyclopedia Mythica. *each uisge*. Vytvořeno 31. 7. 1997. [online; cit. 5-4-2024]. Dostupné z: https://pantheon.org/articles/e/each_uisge.html

FOSTER, H. Mary a CUMMINGS, H. Mabel. *Asgard stories: Tales from Norse mythology* [online]. Vydavatel: Delhi Open Books, Delhi, 2023. Dostupné

z: <https://books.apple.com/cz/book/asgard-stories-tales-from-norse-mythology/id6450036277?l=cs>

Gallery Gerard, *About a Portfolio/Annie*, [online; cit. 6-4-2024]. Dostupné z: <https://www.gallerygerard.com/about>

GRIERSON, Elizabeth Wilson. *The Scottish Fairy Book* [online]. Vydavatel: Cheapest Books, 2018. Dostupné z: <https://books.apple.com/cz/book/the-scottish-fairy-book/id1348664743?l=cs>

History Brought Alive. *Greek Mythology: Explore The Timeless Tales Of Ancient Greece, The Myths, History & Legends of The Gods, Goddesses, Titans, Heroes, Monsters & More* [online]. Vydavatel: Draft2Digital, LLC, 2022. Dostupné z: <https://books.apple.com/ca/book/greek-mythology-explore-the-timeless-tales-of/id1618489067>

Jaroslavpanuska.cz, *Malíř Jaroslav Panuška*, [online; cit. 6-4-2024]. Dostupné z: <https://www.jaroslavpanuska.cz/malir-jaroslav-panuska/>

Kniha mytologie. Přeložila: KELLNEROVÁ KALVACHOVÁ Lucie. Vydavatel: Universum, Praha, 2019. ISBN 978-80-7617-786-4.

MARTIN, G. Liam. *Norse Tales: The Norse Myths Retold* [online]. Vydavatel: Draft2Digital, LLC 2023. Dostupné z: <https://books.apple.com/us/book/norse-tales-the-norse-myths-retold/id6446899460>

Mythologica, *The Nordic Art of Mårten Eskil Winge*, Vytvořeno 27. 10. 2018, Autor: Thiago Marques. Aktualizováno: 8. 10. 2023 [online; cit. 12-4-2024]. Dostupné z: <https://mythologica.com.br/en/art/marten-eskil-winge/>

Odins' Glory. *How Norse Mythology Influenced Popular Culture*. [online; cit. 11-4-2024]. Dostupné z: <https://odins-glory.com/blogs/blog/how-norse-mythology-influenced-popular-culture>

TEMBOURET, Kévin. (2019). *Greek Mythology – the Greek Gods and Their Attributes* [online]. Vydavatel: Draft2Digital, LLC. Dostupné z: <https://books.apple.com/ca/book/greek-mythology-the-greek-gods-and-their-attributes/id1477548065>

TRACOSAS, L. J. (2023). *Ultimate Greek Mythology: Adventurous Stories, Fun Facts, Amazing History, and Beyond!* [online]. Vydavatel: Zeitgeist. Dostupné z: <https://books.apple.com/us/book/ultimate-greek-mythology/id6463769676>

VISCONTI, Sofia. *Celtic Mythology: Dive Into The Depths Of Ancient Celtic Folklore, The Myths, Legends & Tales of The Gods, Goddesses, Warriors, Monsters, Magic & More* [online]. Vydavatel: Draft2Digital, LLC, 2020. Dostupné

z: <https://books.apple.com/us/book/celtic-mythology-dive-into-the-depths-of-ancient/id1545590108>

WALKER, Kevin. *Naučte se kreslit fantastická stvoření a bestie*. Přeložila: NĚMEČKOVÁ Pavla. Vydavatel: Zoner Press, Brno, 2018. ISBN 978-80-7413-384-8.

WILLIAMS, Gareth. *A Monstrous Commotion: The Mysteries of Loch Ness* [online]. Vydavatel: Orion, UK, 2015. ISBN-13 9781409158752. Dostupné z: <https://books.apple.com/us/book/a-monstrous-commotion/id993720546>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr.1: wikipedia.org, Yggdrasil. *Detail Ilustrace stromu z islandského rukopisu*, 17. st. [online; cit. 22-3-2024]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/N%C3%AD%C3%B0h%C3%B6ggr>

Obr. 2: CROSSLEY-HOLLAND, Kevin. *The Penguin Book of Norse Myths: Gods of the Vikings. Ilustrace stromu Yggdrasil*, 1996. [online; cit. 21-3-2024]. Dostupné z: <https://www.germanicmythology.com/works/Cosmography.html>

Obr. 3: wikipedia.org, Yggdrasil. *Ilustrace stromu z islandského rukopisu*, 17. st. [online; cit. 22-3-2024]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Yggdrasil>

Obr. 4: wikipedia.org, Aberlemno Sculptured Stones, *Aberlemno II, piktský kámen*, 9. st. [online; cit. 5-4-2024]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Aberlemno_Sculptured_Stones

Obr. 5: wikipedia.org, Andy Scott (sculptor), *The Kelpies*, 2013 [online; cit. 5-4-2024]. Dostupné z: [https://en.m.wikipedia.org/wiki/Andy_Scott_\(sculptor\)](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Andy_Scott_(sculptor))

Obr. 6: wikipedia.org, Týfón, *Tyfón, černo figurový styl, nádoba*, 550 př.n.l., [online; cit. 6-4-2024]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/T%C3%BDf%C3%B3n>

Obr. 7: Mårten Eskil Winge, *Thorův boj s obry*, 1872 [online; cit. 12-4-2024]. Dostupné z: <https://mythologica.com.br/en/art/marten-eskil-winge/>

Obr. 8: Mårten Eskil Winge, *Loki a Sigyn*, 1863 [online; cit. 12-4-2024]. Dostupné z: <https://mythologica.com.br/en/art/marten-eskil-winge/>

Obr. 9: Herbert James Draper, *The Kelpie*, 1913 [online; cit. 11-4-2024]. Dostupné z: <https://www.artrenewal.org/artworks/herbert-james-draper/the-kelpie/42870>

Obr. 10: Herbert James Draper, *The Lament for Icarus*, 1898 [online; cit. 11-4-2024]. Dostupné z: <https://www.artrenewal.org/artworks/herbert-james-draper/the-lament-for-icarus/14829>

Obr. 11: Jaroslav Panuška, *Předvěká Plzeň, 1915-1916* [online; cit. 6-4-2024]. Dostupné z: <https://www.jaroslavpanuska.cz/malir-jaroslav-panuska/>

Obr. 12: Jaroslav Panuška, *Čarodějnice, 1898-1900* [online; cit. 6-4-2024]. Dostupné z: <https://www.jaroslavpanuska.cz/malir-jaroslav-panuska/>

Obr. 13: Jaroslav Róna, *Exodus, 2005* [online; cit. 15-4-2024]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/dila/exodus-5594/>

Obr. 14: Jaroslav Róna, *Rytíř s drakem, 1995* [online; cit. 15-4-2024]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/dila/rytir-s-drakem-5603/>

Obr. 15: Annie Stegg Gerard, *The Serpent, 2018* [online; cit. 6-4-2024]. Dostupné z: <https://www.gallerygerard.com/the-art-of-annie-stegg>

Obr. 16: Annie Stegg Gerard, *Hades and Persephone, 2022* [online; cit. 6-4-2024]. Dostupné z: <https://www.gallerygerard.com/the-art-of-annie-stegg>

Obr. 17: Vlastní foto, autorská kniha

Obr. 18: Vlastní foto, první skici

Obr. 19: Vlastní foto

Obr. 20: wikipedia.org, Yggdrasil. *Detail Ilustrace stromu z islandského rukopisu*, 17. st. [online; cit. 22-3-2024]. Dostupné z:

<https://en.wikipedia.org/wiki/N%C3%AD%C3%B0h%C3%B6ggr>

Obr. 21: Vlastní foto

Obr. 22: Vlastní foto

Obr. 23: wikipedia.org, Aberlemno Sculptured Stones, *Aberlemno II, piktský kámen*, 9. st. [online; cit. 5-4-2024]. Dostupné z:

https://en.wikipedia.org/wiki/Aberlemno_Sculptured_Stones

Obr. 24: wikipedia.org, Týfón, *Tyfón, černo figurový styl, nádoba*, 550 př.n.l., [online; cit. 6-4-2024]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/T%C3%BDf%C3%B3n>

Obr. 25: Vlastní foto

Obr. 26: Vlastní foto

Obr. 27: Vlastní foto

Obr. 28: Vlastní foto

Obr. 29: Vlastní foto

Obr. 30: Vlastní foto

Obr. 31: Vlastní foto, hotová malba Nidhogga

Obr. 32: Vlastní foto

Obr. 33: Vlastní foto

Obr. 34: Vlastní foto

Obr. 35: Vlastní foto

Obr. 36: Vlastní foto

Obr. 37: Vlastní foto

Obr. 38: Vlastní foto

Obr. 39: Vlastní foto

Obr. 40: Vlastní foto, hotová malba Kelpie

Obr. 41: Vlastní foto

Obr. 42: Vlastní foto

Obr. 43: Vlastní foto

Obr. 44: Vlastní foto

Obr. 45: Vlastní foto

Obr. 46: Vlastní foto

Obr. 47: Vlastní foto

Obr. 48: Vlastní foto

Obr. 49: Vlastní foto

Obr. 50: Vlastní foto

Obr. 51: Vlastní foto, hotová malba Tyfóna

Obr. 52: Vlastní foto

Obr. 53: Vlastní foto

Obr. 54: Vlastní foto, autorská digitální ilustrace Nidhogga

Obr. 55: Vlastní foto, autorská digitální ilustrace Kelpie

Obr. 56: Vlastní foto, autorská digitální ilustrace Tyfóna

Obr. 57: Vlastní foto, plakát