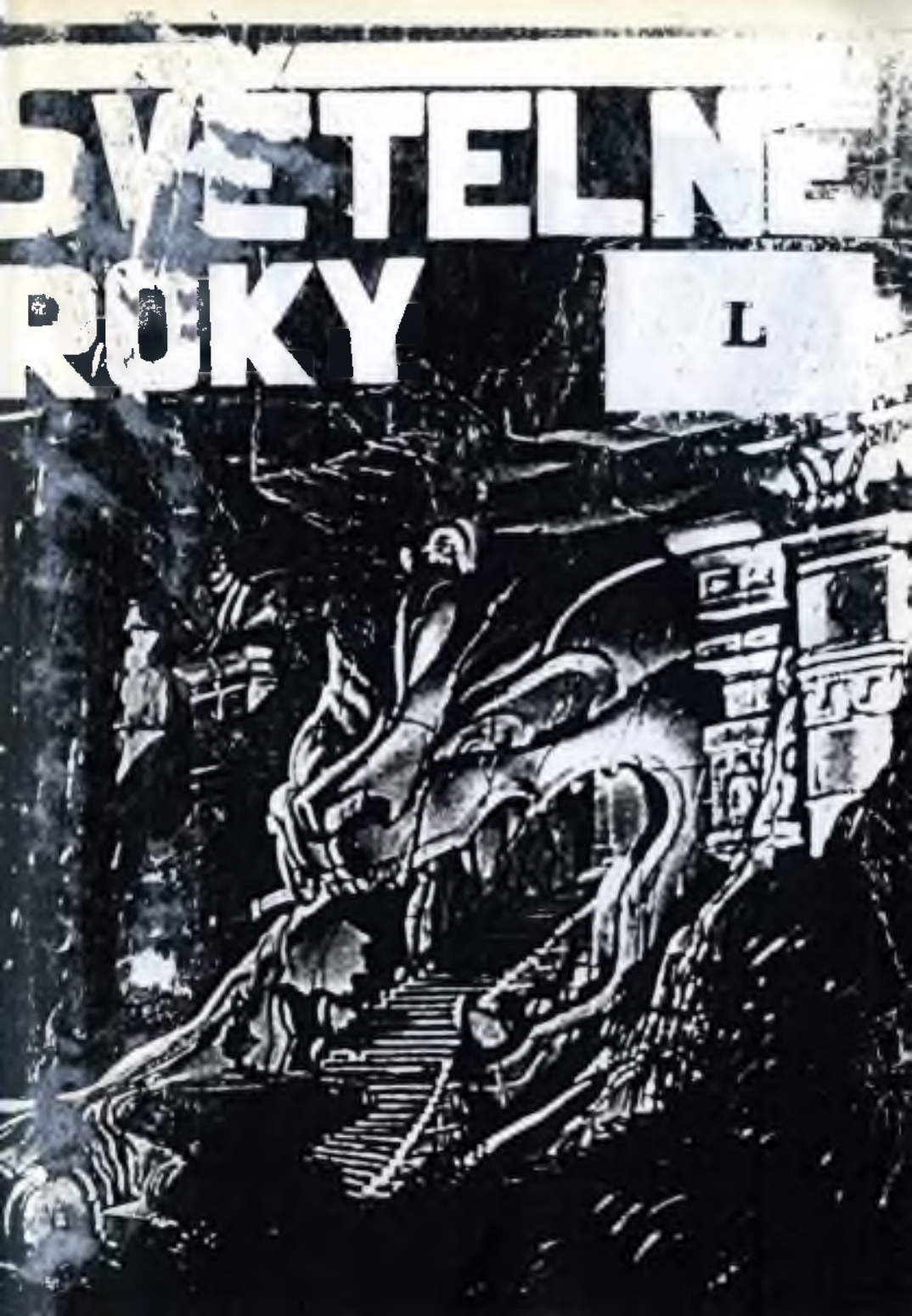
SVETELNÉ ROKY

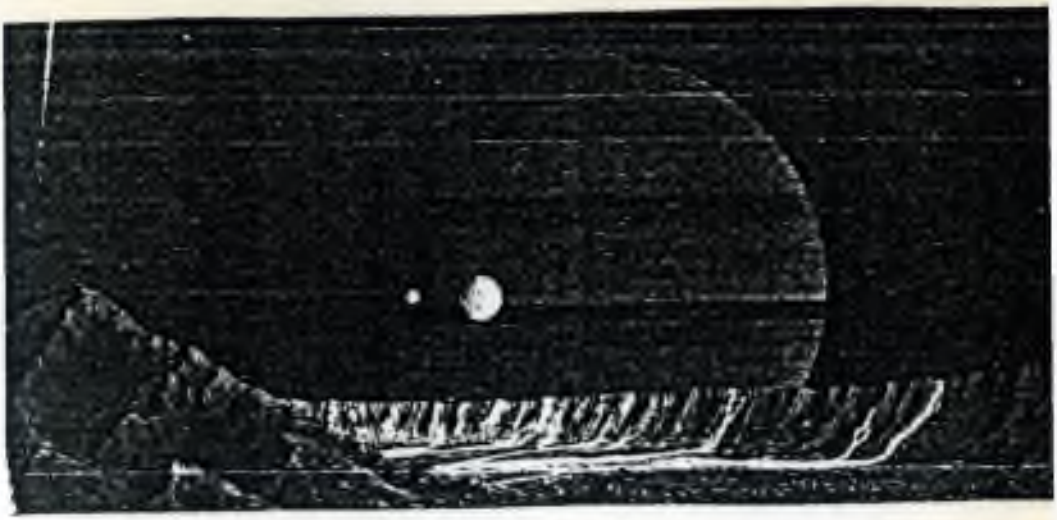
L







VEV



FANTASY 3.



Redakce čtenářům

Vážení čtenáři. Dostává se Vám do rukou konečně 3. speciál Fantasy. Jistě v době, kdy mnozí z Vás již ani nedoufali, že se dočkají konce Narůžovělého universa. Redakce se Vám za toto zpoždění upřímně omlouvá.

Co v dnešním speciálu naleznete?

Jak jsme již prozradili, bude to dokončení Narůžovělého universa, v době přípravy tohoto čísla ještě neviděný film Nekonečný příběh /podrobný článek o tomto filmu jako o viděném se připravuje/ a dále je tento speciál věnován výtvarnému umění.

Články jsou věnovány výtvarníkům,jejichž obrazy již mnozí z Vás znají především z pásem diapozitivů v Kulturním středisku Atlantis /C.A.P. & company KSPVTU/. Přečtete si tak o Borisovi Vallejovi, Timovi Whiteovi a Frankovi Frazetovi. V čísle jsou i reprodukce obrazů. Na prostřední dvoustraně dračí hnízdo od Tima White a dále dva obrazy Borise Valleja. /KS Atlantis obohatila své archivy o novou kolekci Vallejových reprodukcí, která bude v nejbližší době předvedena širší scifistické veřejnosti -pozn.red./

Přijměte prosíme ještě jednu omluvu za zpoždění a příjemné čtení.

RSR

OBSAH

Fantasy 3 - redakce čtenářům /RSR/ 1
Obsah 2
Boris Vallejo /Momčilo Rajin/ 3
Frank Frazeta /Momčilo Rajin/ 5
Tim White 8
Kouzlo stvoření /RSR/ 8
Není všechno SF ce se třpytí /Squirell/ 9
Nekonečný příběh /Cinema/ 10
Narůžovělé universum /H.Franke/ 11

SVĚTELNÉ ROKY - Filmově-literární revue pro problematiku SF. Vydává Scifia of C.A.P. & company KSPVTU v nakladatelství Bellatrix. Příspěvky posílejte na adresu redakce. Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Objednávky vyřizuje výhradně redakce. Veškerá autorské práva vyhrazena. Výhradně pro vnitřní potřebu. ZDARMA. Číslo bylo dáno do tisku 20.4.1987. Vyšlo v dubnu 1987.

Naklad 5 výtisků

© RSR 1987



Nekonečný příběh

Originální název : Die unendliche Geschichte
Země vzniku : NSR
Scénář : Wolfgang Petersen podle románu Michaela Endeho
Kamera : Jost Vacano
Speciální efekty : Brian Johnson
Režie : Wolfgang Petersen
Hrají : Noah Hathaway, Tami Stronach, Barrett Oliver, Tom Hill aj.

Film je jedním velkým dobdodružstvím; a dobrodružně začalo již od samého počátku i samotné natáčení. Dávno před prvními natáčecími pracemi se hovořilo o 60 milionech západoněmeckých marek, kterými Wolfgang Petersen překonal dosavadní rekord /mimochodem, držel ho také on/ nejdražšího filmu NSR všech dob.

Zatímco Petersen a Michaelem Endem psali scénář, museli se nejen vybrat tři dětští představitelé hlavních rolí ze stovek konkurzních zájemců - ale také započít trikové práce. Držitel Oskara, Rolf Zehetbauer, vyprojektoval svět fantazie, plný trpaslíků, draků, skřítků, pekelných psů a obrovských želv; bylo vybudováno sídlo dětské královny, sahající až do mraků. Pro speciální efekty se nejpovolanějším jevil dvojnásobný držitel Oskara /Hvězdné války II., Vetřelec/ Brian Johnson. Masky všech bytostí vytvořil zase jeho neméně známý kolega, Colin Arthur.

Vše začíná zcela reálně. Pouhou náhodou se dostane Bastian, chlapec věku školou povinného, do antikvariátu. Jedna z knih ho magicky přitahuje. Na obálce je zobrazen souboj bílého a černého hada. Jakoby něčím hnán, Bastian knihu uchopí a utíká pryč.

Kniha chlapce přitahuje natolik, že místo do třídy běží na školní půdu, kde se vnoří do říše fantazie, do říše, ve které je Nic a Všechno, na jedné straně hrozí nekonečná prázdnota, na druhé čeká zhuštěné reálno.

Marně se pokoušejí obyvatelé této země proniknout ke své královně, které sídlí ve slonovinové věži, jejíž vrchol se ztrácí mezi oblaky. Na cestě k ní čekají mnohá protivenství a těžké překážky.

Více než šedesát bytostí, cizích stejně jako jejich bizarní svět, zoufale zjišťují, že od smrtelně nemocné královny nemohou očekávat žádnou pomoc, že jejich říše je odsouzena k zániku.

Až královnin mluvčí jim dá drobet naděje : mladý rytíř Bastianova věku, Atreyu /hraje ho 12-letý poloindián Noah Hathaway/, může neštěstí odvrátit.

Bastiana, pohrouženého do nekonečných dějin příběhu, najednou vyděsí táhlé zavytí nástupu bouře. Jeho výkřik se nese přes bažiny Zarmoucení, ve kterých se Atreyu beznadějně potápí. Hrozí mu zároveň nebezpečí vyceněných zubů pekelného psa Gmorka.

Nakonec Atreyu uchopí Síla z nebe a nese ho vzhůru. Bez zaváhání prochází Atreyu branou Zkoušek, v zrcadle pak hledí na své skutečné já - na Bastianův obličej.

Jako bleskem zasažený, odhodí vyděšený Bastian knihu daleko od sebe. Avšak zvědavost vítězí. Proto se brzy opět ponoří do knihy, která je tak zvláštní, ve které on sám hraje důležitou roli, která se pomocí kouzel klene přes propast času.

/ Z časopisu Cinema přeložil S.Čermák/

Narůžovělé universum

Dokončení

Ruku v ruce běžíme nekonečnými chodbami, vybíháme a sbíháme po strmých schodištích, plísní páchnoucími sklepeními a pochmurnými halami, jakýmsi sálem, na jehož zdech visí bezpočet starých obrazů, domem s insigniemi jakéhosi neznámého náboženství.

Konečně se dostáváme k jedné z těch obrovských bran vedoucích na vnější dvůr. Tam zůstáváme stát, Myrna čeká, vtisknuté do výklenku, zatímco já obezřetně pootevírám dveře, abych se přesvědčil, zda před nimi nestojí stráž. Tentokrát nemám štěstí : nedaleko na balustrádě dřepí dva z těch příšerných kolosů, dívají se naštěstí jiným směrem, vzhůru k jižní obloze, na níž táhne hejno obřích ptáků. Jak jsou věrní !

Když se obrátím k Myrně, abych ji informoval o situaci, cítím pod nohama jakési zvláštní chvění. Vidím, jak se dívka děsí - v obličeji má vepsaný strach.

"Tys to také cítila - co je to ?"

"Proroctví má tedy pravdu !"

Když se na Myrnu tázavě podívám, spěšně dodá šeptem : "Ten stařec mě u sebe nedržel z nějaké náklonnosti - naopak : nenávidí mě ! Je však stoupencem jakéhosi náboženství, spočívajícího ve víře v předem určený osud. Provázel ho sem jeden z kněží. To on mě našel a přivedl do hradu. Jsem z posádky jedné z těch kosmických lodí, které sem před jednou generací přiletěly ze Země. Všechny ostatní lidi usmrtil - mě ušetřila jen náhoda. Až dosud jsem si myslela, že kněz mi svým proroctvím chtěl zachránit život."

"Jakým proroctvím ?"

Myrnin hlas je ztěží slyšitelný, vidím, že má zase strach. "Tento hrad má stát tak dlouho, dokud zde budu já bydlet - zdravá a netknutá."

"A když ne ?"

"... pak z něho mají být rozvaliny !"

Nikdy bych tomu nevěřil, ale opět cítím pod nohama vibraci - tentokrát už silnější. A pak mi připadá, jako by se zem o několik centimetrů zvedla; a jako na potvrzení probíhá hradbami praskot, náhle se po nich rozbíhá větvoví prasklin - seshora padají kamínky ...

"Už nemáme čas ! Obávám se, že jsme ztraceni. Zbývá nám již jen několik málo minut ! To nestačí ani na to, abychom seběhli dolů !"

"To není třeba !" Opět jsem se opatrně posunul dopředu - teď byla cesta volná. Obři prchli. "Pojď !" Táhnu Myrnu s sebou ven do narůžovělého slunečního svitu. Z náprsní kapsy vytahuji kovovou destičku - magnetický zápisník. Zrcadlící se zadní stranu nastavuji slunci a pečlivěji ji směruji. Odražený paprsek není odtud vidět, ale ti, kteří ho mají vidět, ho okamžitě zpozorují. Hejno obřích ptáků prudce mění směr ... ani ne za deset vteřin krouží kolem nás a jedno ze zvířat dosedne opatrně vedle nás. Je to osedlaný pták. Vedu Myrnu k němu, zvedám ji na něj a vyšvihnu se za ní do sedla.

Když země zavibruje potřetí, pták se vrhne do hlubin. Pak ale roztáhne perutě ... mocně s nimi mávne - ve vteřině letíme v deseti-dvacetimetrové výšce a stále výš, až jsme v čele hejna.

Kolem pás hor, stěny bočně ozářeny, narůžověle se lesknou ... pod námi divočina omleté horniny, vulkanických formací a naplaveného písku. Uprostřed pevnost, tak tmavá, jako by na ní slunce nedosáhlo.

ACTION STOP/RUN
PEAK
GO

Hledíme na ni už naposled. Neboť za několik vteřin jakoby se kopec nadmul, stavba se krátce zachvěje - jakoby se měnila v difúzní hmotu, pak se z hlubin vydere ohnivý paprsek - jakási fontána, stoupající vysoko do nebes a strhávající a rozprašující všechno, co jí stojí v cestě. Krátce na to se na onom místě rozkládá černý kulovitý mrak a s lenivým vlněním a vřením stoupá pomalu do výšky.

Roj ptáků však detonaci dávno unikl. Rychleji a rychleji letí nad krajem, nad horami a dolinami do života plného dobrodružství a štěstí. Zapomenuty jsou hrůzy věznění, temné dny bezmoci, zmatku. I když se snažím vzpomenout si, přicházejí mi na mysl pouze schémata, neskutečná scenérie noční můry : těsná místnost, pracoviště, obrazovka, elektrody na lebce a na zápěstích, programované halucinace. Sled signálů, impulsy, rozkazy, vehrávané přímo do mozku ... a stále to tupé zoufalství, ten potlačený strach ...

Je to pryč ! To všechno je daleko - žiji v jiném světě. Nikdo a nic už mě nemůže vyhnat z mého narůžovělého universa.

jnh-83

Das rosarote Universum

H.W. Franke, Paradies 3000, Suhrkamp Verlag, Frankfurt a/M 1980

BORIS VALLEJO

(Když se fatamorgána stane skutečností)

Jako objev ohně a kola pokládáme za klíčový moment v rozvoji lidské civilizace, tak o vynálezu knihtisku můžeme tvrdit, že je nejvýznamnější v kulturním vývoji naší společnosti. Zatímco psané slovo a písemnictví doslovně závisí na tisku a bez něho by to bylo nadále privilegium velmi malého počtu lidí, jiná situace je s vizuálním uměním. Teprve velmi zdokonalené procesy tisku umožnily skutečnost, že díla vysoké kvality jsou předkládána jako dostupná širokému okruhu lidí. Právě tento proces umožnil rozdělení, které se v našem století stalo zřejmým - rozdělení na "velké a komerční umění" (hovoříme o výtvarném umění, přesněji o malířství). Rozdíl je v tom, že "Velké umění" se prezentuje v galeriích, v muzeích, zatímco "umění komerční" na obálkách knih, časopisů, na plakátech.

Ale jak to říká Boris Vallejo, jeden ze současných nejpopulárnějších ilustrátorů fantastiky, ten, kterému jsou věnovány tyto řádky :

"Myslím, že je často nemožné vést jasnou linii mezi velkým a komerčním uměním. Určitě je dnes mnoho ilustrátorů dobrých, kolikrát i velkých umělců. Jedním z hlavních rozdílů, aspoň jak já to vidím, je ten, že komerční umělec prodá svůj obraz ještě před zhotovením, umělec velký až po jeho dokončení. Rovněž existuje i rozdíl ve smyslu; velké umění dělá samo pro sebe, komerční pak k propagaci něčeho - knihy, filmu, určitého nápoje apod."

Tímto se cíle jednoho i druhého umění podstatně liší. Velké umění nechme stranou , protože rozhovor o něm by nám zabral příliš mnoho prostoru a času, zatímco u komerčních věcí je záležitost mnohem jednodušší.

Práce komerčního umělce musí mít nějaký náboj - v koloritu, výběru scény, kompozici. Prací v tomto směru je dnes již skutečně dost a dost a pokud chtějí být úspěšné, musí přinutit lidské oko, aby se při pohledu na kresbu zastavilo a spočinulo na ní se zalíbením.

Když bychom se zeptali, co dělá nějaké kreslíře velkými a zvláštními, odpověď musíme hledat ve výjimečné znalosti malířského řemesla a techniky, kompozice, anatomie, také v materiálu, se kterým autor pracuje. Dobře známé a srozumitelné báje, mytologie, fantastická literatura vůbec, pomohou ilustrátorovi, aby se zvedl z hladiny průměrnosti. Malování obrazů z fantastiky je jedna z největších provokací, se kterou se umělec může potkat. Ve velkém množství příběhů neexistují živé modely osobností a monster, jejich kořeny jsou ve fantastičnu. Malíř nemá fotografie, které by mohly sloužit jako podklad pro malování exotického rostlinstva, krajiny, nálady a atmosféry, která je obklopuje; to všechno musí autor vidět v sobě, neboť uvedené je materiál vize, snů a mýtů. Problém je ovšem v tom, jak tento imaginární svět přenést do reality tak, aby mu všichni rozuměli - k tomu je třeba nejen zručnost, ale i tvůrčí talent.

Tento druh talentu mají Frank Frazetta, Barry Windsor Smith, Jefrey Jones - a také i Boris Vallejo, který se za několik let práce vyšvihl do výšin, které patří jen mistrům současné fantastické ilustrace.



Vallejo se narodil v Limě (Peru), v rodině velmi úspěšného právníka. Plánem Borise bylo stát se violoncelistou, této hře se věnoval sedm let. Později se jeho zájem přesunul na medicínu, dokončil dokonce dva ročníky příslušného studia. Mezitím se neustále vyvíjel a rozvíjel jeho umělecký talent. Začal studovat na grafické škole, získal několik cen a v šestnácti letech získal stipendium pro studium umění ve Firenzii, což je sen všech studentů umění. Ale nerozhodl se pro cestu do Itálie - odjel do USA. Stalo se tak v roce 1964. Neuměl anglicky, neměl žádné známosti ani žádné spojení, neměl také žádné přátele, kteří by mu pomohli.

V Americe se poznal s jedním Peruáncem, který ho zasvětil do práce reklamního oddělení. Po šesti měsících se odstěhoval do New Yorku, kde poznal svou budoucí ženu, Doris Maierovou. Brzy se stal umělcem na volné noze. Nejvíce pracuje v módní reklamě a zabývá se kreslením novoročních blahopřání. Tato práce je vedena pod tlakem času, neboť nepřetržitě existovaly lhůty, které se musely plnit. Vallejo tvrdí, že se mu lépe tvoří, že se mu lépe dělá v časové tísni - v každém případě mu tento úsek života posloužil jako výtečný trénink pro povolání komerčního umělce, který kromě kvality kresby musí mít i rychlost, znát a ovládat různé styly. Když po určitém čase dostal pozvání do Marvelu, bylo již téměř jasné, že se stane velkým umělcem.

Před několika měsíci se objevila druhá kniha Vallejových děl pod názvem Mirage (Fatamorgána). Obsahuje třicet nových ilustrací a dvacet kreseb.

V této, jakož i předchozí knize The Fantastic Art Of Boris Vallejo, z důvodu otištění velkého množství ilustrací vyvstávají všechny klady i nedostatky umělce. To, co ho odlišuje od většiny jeho kolegů, je osobitost techniky. Zatímco většina současných ilustrátorů používá akrylových barev, Boris je "staromódní" a pracuje s olejovými. Olejová technika je komplikovaná, potřebuje více času a trpělivosti. Narozdíl od akrylu, který velmi brzy schne a tím umožňuje rychlost malby, proces sušení oleje je zdlouhavý. Na zhotovení ilustrace je potřeba i několik dní, ale častěji se hovoří o týdnech. Tento čas se trochu "zkrátí", když se pracuje na více ilustracích najednou. Aby bylo jasno - Boris ve svých pracích kombinuje obě techniky. Akryl používá na první vrstvu obrazu pro stíny a pozadí, všechno ostatní dělá olejem.

Rozdíl mezi ním a Frazettou (Borisovy schopnosti jsou statické a tím ztrácí) vyplývá i ze stylu práce. Vallejo co největší množství svých malířských děl staví na klasickém malířském základu - komponuje je ve studiu, fotograficky posuzuje jednotlivé detaily. Tato metoda ho přibližuje realistickému postupu, který je v rozporu s fantastikou. U Valleja nenajdeme jako u Frazetty tolik potřebné přehánění pohybu, gest i proporcí, protože právě takové zveličování, jakkoliv to vypadá protichůdně, zajišťuje tomuto druhu ilustrací nezbytnou přesvědčivost. Pokud jste milovníci hudby stylu heavy metal a dostane se vám do rukou jedno ze tří prvních elpíček, jejichž obaly kreslil Frazetta,(jde o skupinu Molly Hatchet), a jejich čtvrté album Take No Prisoners, které udělal Vallejo, budou vám všechny rozdíly jasné.

Jak můžeme vidět, k úspěchu na poli ilustrátorském kromě všech potřebných kvalit je nutno mít i jeden iracionální element - štěstí.

Momčilo Rajin

YU strip č.48/1982

FRANK FRAZETTA

Myslím, že populární kultura (pop kultura) může za základní kámen své existence považovat den, kdy se na stránkách denního tisku objevil strip. Po poněkud pochybné cestě za získáním prestiže v novinách se strip brzy ukázal výjimečně jednoduchým a vděčným za využívání. Ačkoliv již existuje okolo sta let, obsahuje všechny žánry a rozdělení, má masu specializovaných revuí - komerční strip je nepřehledná směsice všech druhů denního tisku i nedělního vydání (v celém rozpětí od politických až do vyloženě zábavných novin).

A když je řeč o novinách - zde vládnou neuvěřitelně přísné tiskařské požadavky.

Strip kreslíři nejsou ve výhodném postavení - od nich se nejčastěji požaduje splnění frekvence jednoho proužku pro denní a jedné stránky pro nedělní list. Kromě splnění této základní podmínky se ještě od autorů stripů očekává bohatá fantazie a pokud to je možné, i vyhýbání se známým postupům a klišé.

Strip je je médium, jehož hranice jsou dost často omezovány ale i dostatečně definovány. V rámci těchto hranic se od tvůrců očekává rovněž určitá intenzita humoru - rozčilujícího i překvapujícího, ale tak, aby se sledovala základní linie vyprávění. Umělec v takovéto expresi musí manipulovat s perspektivou a v pokusech, aby zůstal sám sebou, stále přehání. Od největších tvůrců na kterémkoliv jiném poli, tak i na tomto se očekává originalita. V těchto drsných podmínkách je ovšem několik způsobů, aby se spokojil s těmito kritérii. A proto když se díváme na díla umělců - od Raymonda a Fostera po Druilleita a Crumba, abychom jmenovali aspoň některé, kteří se v pravý čas nebo ještě dnes drželi bokem od "hlavního proudu" strip autorů, můžeme o nich bezpečně tvrdit, že to jsou mistři nabití talentem od hlavy až k patě.

Jedním z nich je i Frank Frazetta.

V jeho biografii se píše, že kreslení ho chytlo již v dětství a postupně si ho zcela získalo. Ve třech letech už své práce prodával členům rodiny, bezprostředně potom se stali jeho klienty mnozí sousedé z brooklynské čtvrti, kde se narodil. Když mu bylo osm let, mnohým již bylo jasné, že se v dítěti nalézá neuvěřitelný talent. Učitelé základní školy, kam nastoupil, přesvědčili jeho rodiče, aby chlapce zapsali na brooklynskou Akademii umění, jejíž vrata byla otevřena pro všechny mezi osmi a osmaosmdesáti lety.

Na Akademii se Frank dostal do pravých rukou - dalších osm let vývoje sledoval sledoval klasicky orientovaný umělec Michael Falanga, který Franka naučil nezbytným technickým a řemeslným znalostem, mj. i jak má zobrazovat skutečnost, nespoutávaje přitom chvějící se dynamiku. Ta se brzy stala Frazettovým ochranným znakem.

Když bylo Frankovi 16 let, milovaný a vážený Falanga umírá a Frazetta je nucen zařídit se pro život. Tento okamžik se označuje za vstup do světa populárního umění. Jako asistent Johna Guinteho pracuje Frazetta na sérii kreseb a ilustrací pro různé strip magazíny. V tomto čase realizuje i svůj první strip, který nosí v hlavě již od dětství. Byl to "Sněžný člověk" (Snowman) v Tally revue. Dle

mého úsudku můžeme tento okamžik brát jako počátek rozvoje Frazettovy výjimečné kariéry, ve které zkusil všechny žánry - western, humoristický a dobrodružný strip, příběhy, spjaté s magií a horrorem, pohybující se často na hranici mezi historií a fantastikou.

Touto dobou počínaje neexistovala známější světová strip revue, která by neuveřejnila některou z jeho prací. Někdy kolem roku 1950 pracoval Frazetta současně pro tři magazíny.

V této době se objevuje jeho druhý strip "Thunda", pro který udělal pouze první sešit, rozpracoval obraz a později sérii přepustil svým následovníkům. Tento úsek jeho tvorby je právem charakterizován velkým počtem ilustrací pro titulní strany mnoha specializovaných strip revue. Podle reakce čtenářů bylo očividné, že série o vesmírném hrdinovi Bucku Rogersovi u nich vzbudila největší ohlas. Nový závazek váže Frazettu na práci pro tzv. novinový strip a následujících devět let strávil kreslením dnes již klasického amerického stripu "Malý Abner". Mezitím spolupracuje s "velkou trojkou" - Harveyem Kurtzmanem, Williem Elderem a Jackem Davisem - na stripu "Malá Annie Fannie" pro známý "mužský" časopis Playboy, kde kreslí výhradně ženské tváře. V polovině šedesátých let se jeho ilustrace pro titulní strany knih a časopisů stávají tak hledanými, že se této činnosti začíná věnovat výhradně.

Z této periody jeho malířské pouti se stala nejznámější a nejvýznamnější série kreseb pro titulní strany knih o Tarzanovi fenomenálního E. R. Burroughse. Frazetta byl první, kdo se mohl srovnat a samozřejmě i postavit bok po boku s dřívějším tvůrcem Tarzanova vizuálního vzhledu, s výjimečným J.Allenem St.Johnem.

Od té doby se Frazettovy práce často objevují na obálkách a deskách knih a předpokládá se, že nezanedbatelné množství lidí, kteří tyto knihy kupují, činí tak převážně z důvodů kvalitních ilustrací.Frazettovy práce jsou vidět v mnoha domovech - a pak se lidé přece jen více vracejí k obsahu knihy samotné.

Frank Frazetta je příkladem umělce, který vyvíjel a formoval svůj styl v mnohaleté práci v sešitových stripech. Hlavními znaky jeho děl a hrdinů jsou : výjimečná síla, divoká a zároveň fascinující energie, okouzlující moc a neuvěřitelná vůle přežít - a to je právě to, co ho činí jedinečným. Frazetta je fascinován pohybem; najdeme jen málo ilustrací, na nichž jsou aktéři děje v klidu. V hledání pohybu se snaží své silné a svalnaté hrdiny pravidelně zachytit v nejnapínavějším okamžiku, v nejexpresivnějším momentu.

Ačkoliv je zainteresován na hrdinovi, který je ústředním motivem kresby, Frazetta nikdy nezapomíná na porstředí, v němž se akce odvíjí : materiál kamene, brnění, vzhled mincí, zbraně, struktura kostí, peří atd. - tyto jsou taktéž vždy velice pečlivě prokresleny a zobrazeny.

Ve svých dílech pracuje Frazetta neustále se dvěma základními tématy, které můžeme snadno identifikovat při prvním setkání s jeho pracemi. Jako první a nejzávažnější je život a ihned za ním jako stín, jeho stálý průvodce - smrt.

Frazettovy postavy jsou si plně vědomy ceny života a kvůli tomu divoce a neohroženě bojují za jeho záchranu. Nebojácní hrdinové na způsob Howardova Conana nepřemýšlí ani na okamžik, když se mají dát do boje proti mnohonásobně silnějšímu nepříteli nebo obrovské rozlícené nestvůře, pokud na tom závisí život jeho nebo blízkých .

Aby se ještě více doplnilo a přiblížilo vše, co je již řečeno o Frazettových poznávacích znacích, musí se zdůraznit, že své živoucí subjekty vždy kreslí ještě většími, silnějšími a zlostnějšími, ještě více hrdinnými a živými, ještě chladnějšími ... řečeno dvěma slovy - vždy ještě ... Nejlepší vysvětlení pro toto ustavičné přehánění dává sám Frazetta :

"Vidím své věci takové, jaké jsou, ale raději je maluji podle výrazu, který mi zůstal zaznamenán v mysli, než podle toho, jak přirozeně existují. Například, jakmile skutečně začnete zkoumat svůj strach, pochopíte, jak je vlastně předimenzovaný. Naše mysl tvoří neustále obrazy, které jsou přehnané v porovnání se skutečností. A já se ve svých pracech snažím o zachycení těchto vlastností".

Io Frazettových obrázcích a proporcích žen by se mohly napsat eseje. Jeho příslušnice něžného pohlaví vedle mnoha společných vlastností, které mají s mužskými protějšky (statečnost, připravenost k akci v každém okamžiku, obětavost a sebeobětování), jsou vždy drobnější (převážně tmavovlásky), silnějších proporcí a rozkošnického výrazu. S rozdílem od typického vzhledu žen, který se hlavně prezentuje v současném stripu díky typu Vargase, Frazettovy krasavice jsou na první pohled identifikovatelné - i když se nacházejí na hřbetě koní, na ramenou nějakého lidského obra, když se střetávají s obrovským monstrem, vydávají příkazy příšerám temných hlubin nebo pozorují nějakou fantastickou bytost z jiného světa. Ony jsou současně čarodějkami, ženami i dívkami, jsou nepředvídatelně smyslné, čarovné a plné života - historie umění od dob Rubense nepoznala takový význam ženy.

Jak Frazetta sám říká :

"Žena může být senzuelní i erotická ve svých typicky vlastních pohybech, ale já se snažím o vystihnutí toho charakteristického pohybu nebo pózy, kdy žena nejvíce zdůrazňuje svou přitažlivost."

Vzpomeňme ještě i to, že Frazetta, stejně jako všichni velcí umělci, nemá svého následovníka - má však vliv na mnohé mladé ilustrátory. Od Frazetty se přímo učil (dokonce ho napodoboval) dnes rovněž velmi známý ilustrátor Boris Vallejo. V porovnání s Frazettovými obrazy, které jsou plné nevázané a živé akce, Vallejovy vypadají příliš strnule a staticky. Slabosti a vady v charkteristice vynahrazuje Vallejo pečlivým zpracováním pozadí a materiálu. A přece v přímém srovnání Vallejo nemůže konkurovat Frazettově virtuozitě.

V několika posledních letech dvě rockové skupiny - Nazareth a Molly Hatchet - použily na obaly svých gramofonových desek Frazettovy ilustrace. Na svých vystoupeních "heavy metalová" skupina Molly Hatchet používá na pozadí jednu jeho zvětšenou kresbu. Toto Frazettovi přineslo popularitu i v jiném médiu a před jiným publikem. Milionový náklad desek kromě toho, že přiblížil jeho umění stejnému (ne-li většímu) počtu lidí, bezprostředním způsobem upevnil spojení mezi rockovou hudbou a fantastikou. Pro populární kulturu a pravé umělce neexistují hranice.

Na konec jedno doporučení - jak se vám dostane do rukou nějaký strip nebo Frazettova ilustrace, prohlédněte si kresbu velmi dobře a pozorně; jsem přesvědčen, že budete nadšení.

Momčilo Rajin

YU strip Godišnjak, 1981

TIM WHITE

Tim White se narodil v roce 1952 v anglickém Kentu.

V roce 1968 začal studovat na Medway College of Art vizuální grafiku. O době studií White říká :

"Pro svoje klienty nejsem prodavač komercionalizace. Atmosféra, která panuje na škole, mi dovolila vytvořit si vlastní styl."

Již v době studií začal Tim White spolupracovat s časopisy, zabývajícími se žánrem science fiction. V roce 1972 studia dokončil a přes dva roky pracoval jako ilustrátor ve Studiu grafiky.

V roce 1974 publikoval první obraz ke Clarkově knize "The Other Side Of The Sky", vydanou vydavatelstvím Cargi Books. Od té doby namaloval přes 100 obrazů, maluje též obaly na desky, plakáty a ilustrace do časopisů.

Kouzlo stvoření

Pro ty čtenáře, kterým se film Excalibur líbil a měli by chuť si po vzoru Merlina také trochu zakouzlit, uvádíme plné a přesné znění kouzla stvoření:

A N A A L N A T H R A C H U T H
V A S B E T H U S D O N C H I E L L
D I E N V E

Pozn.red. V redakci nevyzkoušeno.

RSR

Není všechno SF, co se třpytí...

(Squirell)

Při pročítání seznamu SF filmů ve Světelných rocích jsem narazil také na Excalibur - a v debatě s redakcí jsem byl nucen obšírně vysvětlovat, proč zrovna tento film za SF nepovažuji. Zda se mi to podařilo nebo ne, nevím; v každém případě jsem byl požádán, abych "zaujal stanovisko" písemnou formou, což tímto činím.

Excalibur bezpochyby v sobě má několik prvků a scén, které bychom mohli považovat,když už ne otevřeně za SF,tak za fantasy - a díky tomu přeneseně za SF. Ponechme zatím stranou skutečnost, že u nás se mnohdy bezmyšlenkově směšují SF a fantasy a podívejme se na dotyčné scény z jiného úhlu pohledu.

Pro člověka, který není seznámen s vývojem literatury, jsou opravdu některé scény nejčistší fantasy. Jenomže takový divák si neuvědomuje, že prvky draků, kouzelníků apod., kterými fantasy operuje, nepocházejí z ní samotné, ale z jiných, historicky mnohem starších žánrů - z pohádky, legendy a mýtu. Fantasy tyto prvky pouze přejala, doplnila některými motivy ze SF a skloubila v nový svébytný prvek.

Excalibur je však velmi věrné zpracování literární předlohy Artušova smrt /Mallory/ o cca 600 stránkách, která byla zhutněna autorem filmového scénáře na skutečně nejpodstatnější a nejzajímavější dějovou linii - příběh o životním osudu krále Artuše, kouzelníka Merlina, o hledání Svatého Grálu. Film přejal prvky mýtu v jejich původní podobě - drak zde např. nevystupuje fyzicky /to by byla pohádka/, ale jako personifikace sil zla a magie, s nimiž si není radno zahrávat /srovnejte ostatně The Force z Hvězdných válek/ !

V diskuzi mi bylo namítnuto, že divák může jako SF chápat právě tyto prvky : třeba že dračí dech, po němž lze přejet moře, bylo silové pole - tedy SF motiv. Jenomže dračí dech byl jen a pouze dračí dech, a k tomu, abychom jej mohli brát za silové pole, bychom museli mít alespoň někde náznak jeho generátoru - to by pak byl opravdu prvek SF.

Mýtus /legenda/ a fantasy mají ledacos společného, zároveň se však od sebe liší tím, co má jen a jen každý z nich. Je to jako Venův diagram dvou částečně se prolínajících kružnic : společná je pohádková fantazie, specifický je u fantasy vliv SF a u mýtu kořeny v realitě.

Tím chci říci, že film, který je co do žánru mýtem, byť zaktualizovaným a tedy pro dnešního diváka atraktivním, mýtem zůstává. A skutečnost, že si prvky z mýtu jako takového vypůjčil další, mladší žánr /fantasy/, není důvodem, aby byl Excalibur řazen do nové škatulky vlastně jen ve snaze dát všemu, co se nám líbí, punc SF či příbuznosti s ní, abychom dokázali, jací jsme to vlastně pašáci.







