

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

Filozofická fakulta

Ústav etnologie

Jana MORAVCOVÁ

VIRTUÁLNÍ SVĚTY -

- KONSTRUKCE MINULOSTI JAKO HRA

Amatérský historický šerm

Rigorózní práce

Vedoucí rigorózní práce: Doc. PhDr. Irena Štěpánová, CSc.

Praha 2007

Prohlašuji, že jsem předloženou rigorózní práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury.

V Praze dne 17. 5. 2007

Jana Muráková

Jsem tady, nevím na jak dlouho,
musím umřít, nevím kdy,
putuji a nevím kam –
při tom všem je mi docela dobře,
i když sám nevím proč.

- Anonym, 12. století -

Na tomto místě chci poděkovat vedoucí své rigorózní práce PhDr. Ireně Štěpánové, CSc. za mnoho cenných rad, poznámek i připomínek, stejně jako za ochotu, se kterou se mi věnovala. Děkuji také ing. Tomáši Lošonskému za technickou podporu a pomoc při zpracování fotografií a videonahrávek. Především ale děkuji všem šermířkám a šermířům, bez jejichž pochopení a trpělivé spolupráce by moje práce vůbec nevznikla.

OBSAH

ÚVOD.....	3
METODOLOGIE.....	5
VIRTUÁLNÍ SVĚTY	9
Fantasy literatura	10
Hry na hrdiny.....	14
Dřevárny.....	18
Další volnočasové aktivity s fantasy tematikou	24
HISTORICKÝ ŠERM.....	26
Co je historický šerm	26
Stručný nástin vývoje historického šermu v České republice	28
50. – 80. léta.....	28
90. léta a současnost.....	34
Další aktivity související s historickým šermem.....	44
Historický tanec	44
Historická hudba	47
Historická řemesla a living history	49
Aktéři amatérského historického šermu	53
Zrození šermíře	53
Život šermíře.....	63
Skupina historického šermu.....	68
SHŠ Glamhoth.....	73
SHŠ Praecedo Regis	77
SHŠ Camelot a SHŠ Biřici.....	80
SHŠ Caer Morhen.....	83
Ženy a šerm.....	86
ŠERMÍŘŮV ROK.....	89
Trénink	90
Vystoupení	97
Bitva.....	100

Bitva jako celodenní nebo celovíkendová akce pro šermíře	106
Bitva jako hromadné šermířské vystoupení	113
Doprovodný program	122
Historizující obecní slavnosti	126
Ples	128
Burza	131
ZÁVĚR	133
SLOVNÍČEK POJMŮ	138
SUMMARY	140
LITERATURA	141
PŘÍLOHA	150
TEXTOVÁ ČÁST	150
Seznam akcí, na nichž probíhal terénní výzkum	151
Dotazník	153
Bitevní desatero šermíře	155
Kodex České asociace šermířů	156
OBRAZOVÁ ČÁST	158
Plakáty, pozvánky, programy	159
Bitva	174
Tržiště, sortiment prodejních stánků a ukázky řemesel	188
Doprovodné aktivity	199
Ples	210
Kostýmy	216
Camrátko	231
VIDEONAHŘÁVKA	CD na vnitřní straně desek

ÚVOD

V současné době, kdy primární objekt studia kulturní antropologie, lokální preliterární společnosti, nenávratně mizí, se tato věda stále častěji obrací ke komplexním postindustriálním společnostem.

I já jsem si vybrala pro svou rigorózní práci téma z této oblasti, zaměřila jsem se na jeden ze způsobů trávení volného času v České republice v současnosti – amatérský historický šerm.

Tento fenomén stál vždy spíše stranou zájmu jak kulturní antropologie (respektive etnologie), tak vědních oborů, které se volnočasovým aktivitám nejvíce věnují - sociologie a psychologie. Důvod je zřejmě ten, že se v širším měřítku objevil v České republice relativně nedávno a z hlediska celkového počtu svých aktérů je spíše okrajovou nežli celospolečenskou záležitostí. Nedostatek základních informací o historickém šermu je důvodem toho, že má práce bude primárně popisná, pokusím se zmapovat vývoj historického šermu u nás a představit hlavní náplň činnosti současných amatérských historických šermířů, částečně i jejich postoje a motivace.

Mým dalším cílem bude zasadit historický šerm do širšího okruhu volnočasových aktivit se společnými jmenovateli, kterými jsou z jedné strany zejména hry na hrdiny, hry na hrdiny naživo - tzv. dřevárny a volnočasové aktivity s „fantasy“ tematikou obecně, z druhé strany pak jiné formy zobrazování minulosti, hlavně historická hudba, historický tanec a „living history“. Jelikož důležitý aspekt amatérského historického šermu – představení divadelního charakteru, je volnočasovou aktivitou nejen pro samotné aktéry, ale také pro jejich diváky, budu se věnovat i této oblasti.

Široké pojetí své práce považuji za klíčové, jelikož propojení historického šermu s dalšími volnočasovými aktivitami, a to jak v personální, tak významové rovině, je podstatným aspektem tohoto fenoménu.

Trpělivého čtenáře prosím, aby měl po celou dobu na paměti následující definici hry: „Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.“¹ Domnívám se, že mu pomůže objasnit některé aspekty zkoumaných skutečností, které by jinak zůstaly v textu nepovšimnuty.

¹ Huizinga, Johan: Homo ludens. Dauphin, Praha, 2000, s. 24-25

METODOLOGIE

Své studium historického šermu bych nejdříve pro lepší orientaci rozdělila na tři části:

- 1) **Přípravná fáze** (leden – červen 2002): seznámení s informačními zdroji, s prostředím a s prvními informátory.
- 2) **Intenzivní výzkum** (červenec 2002 – prosinec 2003): hlavní období intenzivního sběru dat – zúčastněná pozorování, rozhovory, dotazníky a fotodokumentace. Výsledkem tohoto výzkumu byla má diplomová práce, obhájená v lednu 2004.
- 3) **Navazující výzkum** (leden 2004 - srpen 2006): období udržování kontaktu s prostředím a informátory, zaměřené zejména na dokumentaci vývoje v této oblasti, ověřování platnosti a pravdivosti dříve získaných informací v delším časovém horizontu.

Ve všech třech fázích jsem používala v zásadě dvě základní metody, i když v každé z fází v jiném poměru, a to analýzu dostupných textů souvisejících s historickým šermem a terénní výzkum.

Analýza textů: čerpala jsem zejména z časopisů *Šermířské listy* a *Herold – šermířské listy*, vycházela jsem také z prezentace jednotlivých skupin historického šermu na internetu a z diskusí na hlavních českých internetových stránkách věnovaných historickému šermu www.scherm.cz a www.ceskyserm.cz. Pro studium bitev jako hromadných šermířských vystoupení jsem použila také videozáznamy a digitální záznamy několika představení.

Šermířské listy (a to všechny tři generace: liberecká a brněnská redakce a *Herold – Šermířské listy*) jsou pro studium historického šermu v České republice nejpodstatnější. Nepočítáme-li dnes poměrně rozsáhlé informace na internetových stránkách, které ovšem sahají většinou jen několik let nazpět a jsou poměrně jednostranné, jiné informační zdroje

kromě kusých zpráv v tisku a kronik, které si některé skupiny vedou, neexistují nebo nejsou dostupné.

Z *Šermířských listů* je možno čerpat zejména konkrétní údaje o skupinách historického šermu, jejich vzniku a aktivitách a údaje o dění ve studované oblasti (pozvánky na jednotlivé akce, články o bitvách, soutěžích, plesech a pod.). Důležité je to, že tento časopis alespoň částečně odráží i problémy, se kterými se historický šerm v tom kterém období potýkal, formou otevřených dopisů se v něm řeší některé osobní spory, v úvahách představují přispěvatelé názory na různá témata z této oblasti. Jak forma, tak obsah časopisu naznačuje vývoj, kterým historický šerm za 16 let existence *Šermířských listů* prošel.

Okrajově se historickému šermu věnuje také internetový, historicky zaměřený časopis *Feudum.cz* a časopis *Pevnost* (s podtitulem „měsíčník o fantasy, mystice a historii“), ten se však orientuje hlavně na RPG a dřevárny, sběratelské karetní a počítačové hry s fantasy a historickou tematikou a na filmy a literaturu z této oblasti.

Z analýzy textů jsem vycházela zejména při studiu historie této oblasti a oblastí souvisejících, ale používala jsem je i pro základní orientaci v současné situaci.

Terénní výzkum: Cílem terénního výzkumu bylo ověřit některé aktuální informace získané analýzou textů, ale zejména získat informace z oblastí, které nebyly jiným způsobem dostupné.

Používala jsme kvalitativní výzkumné metody, které jsou pro etnologii typické. Klíčovým bylo zúčastněné pozorování a polořízený rozhovor, okrajově jsem využila také dotazníkovou metodu.

Za celou dobu svého studia v letech 2002 – 2006 jsem navštívila nejméně čtyřicet akcí a aktivit spojených s historickým šermem: hlavně bitvy, obecní slavnosti, šermířské plesy, vystoupení a tréninky;² a dále řadu

² Viz. Příloha, Textová část – Seznam navštívených akcí

neformálních setkání. Pro srovnání a lepší orientaci v problematice jsem také navštívila jednu dřevěnou bitvu.

Hovořila jsem s přibližně čtyřiceti informátory z řad historických šermířů i mimo ně (16 hlavních informátorů + 30 těch, kteří poskytli dílčí informace). V širokém spektru českého historického šermu jsem se zaměřila na pět pražských amatérských skupin, z jejichž okruhu pocházeli mí hlavní informátoři. Byly to (řazeno abecedně): *SHŠ Caer Morhen*, *SHŠ Camelot*, *SHŠ Glamhoth*, *SHŠ Praecedo Regis* a volné sdružení osob kolem Tomáše „Palcátníka“ Pitína (dříve člen *SHŠ Glamhoth*)³. Tyto skupiny prošly v průběhu mého studia intenzivním vývojem, rozpadaly se, zanikaly a vznikaly skupiny „dceřiné“, které byly (podle možností) také objektem mého výzkumu: *SHŠ Biřici*, *Společenství Molechet*, *Armitores*. Ostatní informátoři z řad historických šermířů pocházeli z již zmíněných a dalších skupin.

Jelikož se již na začátku studia v terénu ukázala metoda řízeného rozhovoru spíše nevyhovující a velkým problémem bylo okamžité zaznamenávání informací, prováděla jsem polořizené rozhovory se záznamem informací v časovém odstupu a jako pomůcku pro sběr některých konkrétních údajů jsem sestavila krátký dotazník,⁴ který jsem předkládala jednotlivcům, jejichž kostýmy jsem fotografovala. Tento dotazník sloužící k bližší charakterizaci nositele kostýmu a určení stupně rozšíření volnočasových aktivit s fantasy tematikou mezi šermíři vyplnilo 32 respondentů.

Podstatnou částí mé práce v terénu bylo zajištění fotodokumentace, pracovala jsem s digitálním fotoaparátem Canon IXUS V², který byl vhodný zejména svými malými rozměry. K pořizování videonahrávek jsem používala videokameru Sony DCR-HC18E.

³ Bližší charakteristiku těchto skupin uvádím v kapitole Skupina.

⁴ Viz. Příloha, Textová část – Dotazník.

Na některých šermířských akcích je nutností nebo alespoň předpokladem účasti historický kostým, proto byla součástí přípravy na terénní výzkum kromě studia literatury a navázání aktivní spolupráce s historickými šermíři také výroba dvou gotizujících kostýmů, které jsem používala na plesích a některých bitvách.



VIRTUÁLNÍ SVĚTY

Jak jsem naznačila v úvodu, amatérská forma historického šermu úzce souvisí s některými dalšími volnočasovými aktivitami. Jsou to jevy v našem kulturním prostředí relativně nové, jelikož se objevují až po roce 1989 a v masovém měřítku se rozvíjejí až ve druhé polovině 90. let. Jedná se především o četbu fantasy literatury, hraní „her na hrdiny“ a „dřeváren“, hraní strategických, deskových, karetých a počítačových her s fantasy (a podobnou) tematikou, které spojuje především vytváření a/nebo sdílení imaginárních, virtuálních světů.

To, že protagonisty těchto aktivit jsou hlavně děti a mládež, výrazně přispívá k tomu, že mnohé z nich ještě nevešly do povědomí širší veřejnosti a ani humanitní vědy jim dosud nevěnovaly přílišnou pozornost. Z tohoto důvodu svou práci začínám jejich charakteristikou. Následující obsáhlejší úvod umožní čtenáři udělat si komplexnější představu o této problematice a mě usnadní používání vysvětlovaných pojmů v dalším textu.

Přestože jsou všechny zmíněné aktivity doménou dětí a mládeže, nejsou nijak věkově omezeny a v posledních letech lze pozorovat pozvolný nárůst jejich oblíbenosti i ve vyšších věkových skupinách, což odráží nejen stárnutí populace, která byla původně jejich hlavním nositelem, ale i otevřenější přístup společnosti obecně. Výjimkou byla od začátku četba fantasy literatury, která se velmi rychle rozšířila i mezi starší populaci, zejména proto, že na rozdíl od hraní her na hrdiny, dřeváren, počítačových her atd. nevyžaduje sdružování jedinců do skupin ani osvojování si nových znalostí a dovedností.

Na závěr tohoto obecného úvodu ještě musím zdůraznit, že popisované aktivity jsou převážně mužskou záležitostí a že hranice mezi pohlavími jsou v tomto ohledu daleko méně propustné než hranice věkové.

Nyní se budu postupně věnovat jednotlivým aktivitám a to v pořadí, které je pro pochopení jejich podstaty nejvýhodnější. Toto pořadí – fantasy

literatura, hry na hrdiny, dřevárny - přibližně odpovídá pořadí jejich vzniku a příchodu do České Republiky (Československa) i jejich rozšíření v populaci (od nejčastějších po méně časté). Mimo tuto posloupnost uvádím ještě další aktivity s fantasy tematikou, které zmiňuji hlavně jako nedílnou součást této oblasti.

Fantasy literatura⁵

Současná fantasy literatura vychází z tzv. weird fiction 20. a 30. let 20. století v USA. Byla to v podstatě braková literatura podobná klasickým jednoduchým dobrodružným detektivkám a příběhům z divokého západu vycházejícím v levném sešitovém vydání i u nás. Příběhy weird fiction se však odehrávaly v blíže neurčené dávné minulosti země, kdy fungovala magie a žily nejrůznější příšery (draci, obři, skřeti) a lidská monstra (zlí čarodějové, krutí panovníci), která ohrožovala svět. Hlavní postavou byl odvážný a silný dobrý hrdina, který putoval neobvyklými kraji, bojoval s nebezpečnými protivníky, zachraňoval bezbranné a získával bájně poklady. Děj byl napínavý, vrcholil soubojem hlavního hrdiny s hlavním zloduchem a obvykle končil happyendem. Motivy a syžety byly velmi stereotypní, stejně tak postavy bez psychologie - silní a odvážní muži, krásné a svůdné ženy, zlí a oškliví nepřátelé.

Dnes je nejznámějším autorem weird fiction Robert Erwin Howard se sérií knih o barbaru Conanovi. Filmové verze těchto příběhů, *Barbar Conan* a *Conan ničitel* s Arnoldem Schwarzenegrem jsou stále oblíbené.

Skutečným zrodem nového literárního žánru fantasy bylo ale až paperbackové vydání knihy J.R.R. Tolkiena⁶ *Pán prstenů* v roce 1965,

⁵ Převzato z: Janeček, Petr: Paralelní světy. Bakalářská práce, FHS UK, 2002, 123 s.; částečně přepracováno a doplněno.

⁶ **J.R.R Tolkien** - oxfordský profesor lingvistiky se specializací na staroangličtinu, saské a staroseverské jazyky. Mezi jeho další beletristická díla patří *Hobit*, *Simarillion*, *Ztracené příběhy* (všechny se odehrávají ve světě Středozemě) a pohádky. Lze v nich

kteřou následovala další díla. V této práci bohužel chybí prostor pro jejich podrobný rozbor, ani pro rozbor jejich vlivu na pozdější fantasy a další s tím spojené aktivity, je však třeba říci následující. Tolkienův Pán prstenů představuje monumentální dílo, které si kvalitou jazyka, složitostí děje a propracovaností postav v ničem nezadá s romány světových klasiků. To, že se jeho děj na rozdíl od weird fiction neodehrává ve skutečné minulosti, ale ve fiktivním, ovšem velmi pečlivě propracovaném světě s vlastní historií, bylo klíčovou skutečností i pro jeho následovníky. Umožnilo to odpoutat se od omezených možností naší planety a plně rozvinout autorovu fantazii. Přesto se Tolkienův svět Středozeemě stal takovou inspirací a zároveň autoritou pro další spisovatele, že například jím vytvořené „rasy“, tedy elfové, hobiti a skřeti, jsou dnes klasickými a prakticky stereotypizovanými prvky mnoha „nových“ fantasy světů.

Popularita Tolkienových příběhů podnítila další autory v „psaní na podobné téma“. Jejich čtenáři vycházeli z okruhu hráčů strategických figurkových her⁷ a čtenářů science fiction, které se fantasy vytvářením nových světů s neobvyklými fyzikálními zákony, živočichy a inteligentními bytostmi výrazně blížila. Splynutí těchto dvou žánrů dodnes brání prakticky jen požadavek fantasy světů na nízkou technologickou úroveň, fungování magie (i když to nebývá podmínkou) a odlišnost nejběžnějších motivů a syžetů - podstatou děje současné fantasy literatury bývá opět jako v příbězích weird fiction boj s různými nestvůrami, osobní souboje, války, únosy, hledání ztracených osob, pokladů atd. Důležitý je dějový spád a poutavý příběh plný dobrodružství, v nichž jde často nejen o život, ale i o

vysledovat inspiraci folklórem a starými evropskými hrdinskými eposy (hlavně finskou Kalevalou a severskou Eddou), které byly jeho koníčkem. Zvláště zajímavé je osobité pojetí stvoření světa a rozsáhlá mytologie, rozvedená v *Simarillionu*.

⁷ Strategické figurkové hry mají na západě dlouhou tradici, je možno je považovat za předchůdce her na hrdiny, alespoň v tom ohledu, že z okruhu jejich hráčů hráči her na hrdiny původně pocházeli. U nás se figurkové hry dosud příliš nerozšířily, i když např. ve hře *Warhammer a Mage Knight* se pořádají i tzv. turnaje.

záchranu světa. Postavy neoplývají složitou psychologií, hlavními protagonisty jsou muži, často silní a neohrožení válečníci, moudří a mocní kouzelníci nebo chudí chlupci, kteří „ke štěstí přišli“. Etické prostředí bývá černobílé – dobří bojují proti zlým a obvykle vítězí⁸, zlo však mívá navrch v jednom poddruhu tohoto žánru, zvaném *dark fantasy*. Jak již bylo řečeno, děje fantasy příběhů se odehrávají obvykle v exotických, smyšlených světech, takže důležitou částí textů jsou popisy reálií těchto imaginárních zemí.

Fantasy literatura je literaturou spotřební, zábavnou, na její uměleckou kvalitu většinou nejsou kladeny velké požadavky. Čtenář vyhledává spíše napínavý a výpravný děj, chce se účastnit velkých soubojů dobra se zlem a zažívat fantastická dobrodružství v magických pohádkových světech. Názvy děl jsou obvykle krátké a stereotypní, tematicky laděné, např. *Diamantový trůn*, *Prokletí Amberu*, *Meč osudu*, *Čaroděj Zeměmoří*, *Mág*. Výtvarné zpracování obálek a ilustrací v textu (ty nejsou časté) je opět stereotypní, nepříliš kvalitní, maximálně realistické, výrazně barevné a kýčovitě: svalnatí muži se zbraněmi, vousatí mágové s kouzelnými holemi, panovníci na trůnech, polonahé ženy v nadných tvarů, draci a další nestvůry⁹.

Co se fantasy literatury a České republiky týče, v současné době zde existuje nepřehledné množství titulů zahraničních i domácích autorů. Z těch starších jsou populární Tolkienův *Hobit* a *Pán prstenů*, kterého v posledních letech dostalo do širšího povědomí filmové zpracování režiséra Petera Jacksona, i příběhy barbara Conana, jak z pera R.E. Howarda, tak jeho následovníků. Z těch novějších pak například R.E. Feist

⁸ Z folklórního hlediska by bylo velmi zajímavé srovnání některých fantasy příběhů a kouzelných pohádek, zejména s ohledem na používané motivy. Za pozornost stojí také archetypální pojetí některých postav.

⁹ Uvedená charakteristika je výčtem těch nejčastěji se vyskytujících prvků fantasy literatury a samozřejmě neplatí pro všechna díla tohoto žánru.

a jeho *Trhlinová válka*, Robert Holdstock a Ted Williams. Z autorů bývalého východního bloku musím zmínit Andreje Sapkowského s jeho povídkami a ságou o zaklánači Geraltovi, už jen proto, že z reálií jeho světa čerpá množství dřeváren. Oblibu si udržují také dobrodružství ze *Zeměplochy* Terryho Pratcheta, vymykající se z ostatní produkce svým komicko-satirickým zpracováním fantasy motivů. Z našich autorů jmenuji alespoň Vilmu Kadlečkovou, Jiřího Kulhánka a Miroslava Žambocha.

Hry na hrdiny

Hry na hrdiny nebo také RPG (Role Playing Games – tj. hry na hraní rolí) je skupina společenských her, jejichž podstatou je existence a akce virtuálních postav ve virtuálních světech. Hrají se v menších skupinách, jejich aktéři se dělí na dvě části – obvykle větší počet hráčů (nejlépe 4 – 5) a jednoho rozhodčího hry - vypravěče (který bývá zároveň tvůrcem virtuálního světa).

Hráči představují svobodně zvolené postavy - „hrdiny“, s více či méně prokresleným vzhledem, vlastnostmi, dovednostmi a osobní historií. Tyto postavy se prostřednictvím slovní interakce hráčů pohybují ve virtuálním světě – hráč pouze popisuje (případně mimikou, gesty nebo modulací hlasu dokresluje), co jeho hrdina říká nebo dělá. Pro hru jsou podstatné základní vlastnosti postavy (síla, odolnost, inteligence, apod.), které určují její šance uspět v konkrétních situacích, do kterých se ve virtuálním světě může dostat (boj, rozluštění hádanky, atd.). Rozpětí základních vlastností určité postavy jsou dána její „rasou“ (člověk, elf, trpaslík, atd.) a „povoláním“ (válečník, kouzelník, zloděj, apod.),¹⁰ konkrétní hodnoty jsou určeny hodem kostkou. Postavy jednotlivých hráčů dohromady tvoří „družinu“ a ve virtuálním světě se většinou pohybují společně.

Rozhodčí hry - vypravěč (nazývaný Pán jeskyně, PJ, Dungeon Master, atd.), si nejprve (předem) vytvoří fiktivní svět a připraví si osu děje, který budou postavy hráčů prožívat. Při samotné hře pak popisuje vzhled a povahu fiktivního světa (někdy s pomocí map, nákrešů a obrázků) a hraje všechny bytosti (cizí postavy), které hrdinové v tomto světě potkávají. Kromě toho je také nestranným soudcem v případech sporných situací, do kterých se postavy dostanou. Výsledek interakcí postav a virtuálního světa,

¹⁰ Jelikož jsou pro mou práci důležité hlavně fantasy hry na hrdiny, zmíněné příklady ras a povolání i základy herního systému pocházejí z nich. Konkrétní systémy a reálie her na hrdiny s jinou tematikou se mohou výrazně lišit (sci-fi *MechWarrior*, hororová *Call of Cthulhu*).

v nichž hraje roli náhoda (například to, jestli hrdina nestvůru zasáhne, a pokud ano, jak velké bude její zranění, jestli se mu podaří vyrazit dveře, jestli přežije pád z velké výšky, atd.), je určen hodem kostkou.

Konkrétní podoba příběhu postav se vytváří až v průběhu hry. Přestože jak hráči (kteří předem neznají ani základní kostru děje), tak rozhodčí hry mají ve svém jednání velkou volnost, řídí se většinou určitými pravidly – rozhodčí má snahu udržovat postavy v připravené ose příběhu, hráči se zase snaží pohybovat se se svými postavami ve fiktivním světě společně ve družině a nejednat proti logice a kontinuitě děje. Jednotlivé fiktivní světy i příběhy mohou být inspirovány fantasy literaturou.

Jedna herní partie trvá obvykle několik málo hodin, ale nemusí obsahovat, a obvykle také neobsahuje, celý příběh (zvaný „dobrodružství“), který s novou herní partií plynule pokračuje dál. Ani po ukončení určitého příběhu však hra nekončí – stejné postavy hráčů mohou prožívat v daném virtuálním světě další a další příběhy, a na základě získaných zkušeností se vyvíjejí a zdokonalují, zlepšují se jejich vlastnosti a dovednosti. Tato dlouhodobá imaginární existence určité postavy (v reálném čase třeba i několik let) umocňuje hráčovo ztotožnění se s ní.

Celkově lze říci, že vcitování se do postav (získávání „náhradní identity“) a intenzivní emoce spojené s prožíváním imaginárních dobrodružných příběhů jsou podstatou her na hrdiny a vedle zábavy a relaxace pravděpodobně hlavním důvodem jejich obliby. Navíc hraní postavy (role) může poskytovat únik před sociálním tlakem, zvyšovat pocit kontroly a vnímané osobní zdatnosti (self-efficacy), rozvíjet sociální dovednosti a také hráče vzdělávat.¹¹

¹¹ HUGHES, John. Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order. Paper presented in Anthropology IV Honours 1988, Medical Anthropology Seminar, Dr. Margo Lyon, Dept. of Prehistory & Anthropology, Australian National University. Online: http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html

První RPG hra *Dungeons & Dragons* (D&D) vznikla na počátku 70. let v USA. Byla sice jednoduchá, ale natolik inspirativní, že ovlivnila prakticky každou pozdější hru na hrdiny. Je také nejznámější a nejrozšířenější hrou (včetně rozšířené a přepracované verze *Advanced Dungeons & Dragons*) tohoto druhu na světě a všechny fantasy hry na hrdiny jsou jí ve větší či menší míře inspirované. Umožnila hráčům vtělit se do rolí hrdinů z fantasy literatury – válečníka, kouzelníka a kněze, kteří se pohybovali ve fantasy světě inspirovaném převážně dílem J.R.R. Tolkiena a R.E. Howarda. Byl to tedy svět s fungující magií, technologicky odpovídající přibližně evropskému středověku, obývaný několika rasami inteligentních bytostí a různými druhy příšer. Podstatou děje hry byl především boj, hledání pokladů a magických artefaktů, zabíjení nestvůr, osvobozování zajatců a podobné dobrodružné, akční náměty. Dá se říci, že toto platí v současnosti pro fantasy hry na hrdiny obecně.

Ze hry *Dungeons & Dragons* vychází také zatím nejznámější česká fantasy RPG hra, *Dračí doupě* (první verze byla vydána v roce 1990). Díky své jazykové dostupnosti a relativní jednoduchosti (žádná ze zahraničních her dosud nevyšla v češtině) je nejoblíbenější a nejrozšířenější RPG hrou u nás. Stejně jako *Dungeons & Dragons* se odehrává ve fantasy světě s fungující magií a množstvím nebezpečných příšer, hráč si může vybrat svou postavu ze sedmi ras a pěti povolání. Později vzniklo ještě několik dalších původních českých fantasy her na hrdiny: *Stín meče* (počátek vývoje začátek 90. let, vydání 1996), *Hrdinové fantasy* (počátek vývoje 1994, knižní vydání 2004), *Legendy Armandie* (počátek vývoje 1997, zatím pouze na internetu), žádná z nich však zatím ani zdaleka nedosáhla úspěchu *Dračího doupěte*. V češtině je dostupná už jen jedna další hra stojící za zmínku, a to překlad starší verze zahraniční hry *Shadowrun*, která je žánrově směsí fantasy, sci-fi a kyberpunku.

Jediná podrobnější studie zkoumající složení hráčů her na hrdiny u nás obsahující demografické údaje¹² stanoví absolutní převahu mužů (přes 90%), průměrný věk na 20 let a vysoké procento studentů vysokých škol a odborníků v oblasti počítačových technologií.¹³ Pro nás je důležité, že 12% respondentů uvedlo jako svůj koníček historický šerm, což je i u tak malé skupiny (100 respondentů) závažný podíl.

Procento aktivních hráčů RPG her (zejména s fantasy tematikou) nebo osob s „RPG minulostí“ mezi mladšími amatérskými historickými šermíři je pravděpodobně daleko vyšší. Ze 32 respondentů mého dotazníku (pražských amatérských šermířů) 20 odpovědělo, že někdy hráli RPG hru a 10 uvedlo, že se této aktivitě věnují i v současnosti. Jelikož v mém souboru měly velké zastoupení ženy, které se touto činností obecně zabývají méně, lze předpokládat, že mezi mladými šermíři-muži je procento hráčů RPG her ještě vyšší. V případě mých respondentů dokonce celých 80 % mužů odpovědělo, že někdy hráli nebo hrají RPG hry.

¹² Janeček, Petr: Paralelní světy. Bakalářská práce, FHS UK, 2002, 123 s.

¹³ Na základě vlastního pozorování však předpokládám, že rozsáhlejší výzkum by průměrnou věkovou hranici posunul o několik let níže a výrazně by zvýšil podíl studentů základních a středních škol. Podobný názor vyjádřil i Holý (2004).

Dřevárny

Dřevárna (také dřevěná bitva, řidčeji dřevěnka) je v podstatě hra na hrdiny na živo. Alternativním termínem je LARP (Live-Action Role-Playing).

Dřevárny¹⁴ se obvykle hrají ve volné přírodě a ve své terminologii a herním systému¹⁵ vycházejí z fantasy her na hrdiny, konkrétně z *Dungeons & Dragons (Advanced Dungeons & Dragons)*, u nás hlavně z *Dračího doupěte*. Stejně jako v RPG hrách lze aktéry rozdělit do dvou skupin – jednou, obvykle početně převažující skupinou jsou samotní „hráči“, druhou představují organizátoři (analogie tzv. Pána Jeskyně, tvůrce virtuálního světa a rozhodčího hry), jejich úloha se však liší podle typu dané akce (viz. níže). Hráči však v dřevárnách hrají své postavy nikoli pouze slovně, ale fyzicky. Stejně jako hra na hrdiny má každá dřevárna svůj virtuální svět, vytvořený organizátory hry, a svůj příběh, v němž musí hráči vyřešit bojem, vyjednáváním, „magií“, šikovností nebo logickou úvahou různé úkoly a hádanky.¹⁶ Stejně jako v hrách na hrdiny bojují hráči s nestvůrami, hledají poklady, osvobozují zajatce apod.

Podstatnou částí hry je boj – hlavními herními pomůckami jsou proto napodobeny zbraně ze dřeva, molitanu, koberců a jiných měkkých materiálů. Odtud tedy pochází označení „dřevěná bitva“. V tomto boji ovšem nejde o to, soupeře skutečně zabít nebo zranit, ale pouze zasáhnout podle daných pravidel, čímž dotyčný ztratí určitý počet „životů“ (buď si je pouze odečte, nebo své „životy“ v podobě papírků odevzdá svému soupeři).

¹⁴ V této kapitole vycházím z výpovědí informátorů a z internetových stránek www.theowolf.wz.cz, hordalam.derkan.net, mesicnivlci.wz.cz, www.snaga.wz.cz, www.asf.cz, poetspol.web4u.cz/lindatirion.htm, a dalších.

¹⁵ V dřevárnách se používají podobné nebo stejné pojmy jako ve hrách na hrdiny: rasa, povolání, cizí postava, zkušenosti, životy atd.

¹⁶ V určitém smyslu jsou u nás předchůdcem dřeváren rozsáhlejší herní cykly – tzv. „celotáborové hry“ a tzv. „bojovky“ dětských prázdninových táborů.

Kdo ztratil všechny „životy“, je mrtvý a ve hře končí (pokud se nemůže „oživit“). Pro boj existují tzv. standardní pravidla, která vznikla dohodou pořadatelů těchto aktivit u nás. Tato pravidla určují maximální velikost, materiál a provedení jednotlivých druhů zbraní, (dýka, meč, sekera, atd.) a souborový systém¹⁷. Pořadatelé jednotlivých dřeváren si mohou tato standardní pravidla upravit podle potřeb své konkrétní hry, nebo si vytvořit úplně nová, vlastní pravidla.

Jelikož hráči představují své postavy fyzicky, podstatným prvkem dřeváren jsou kostýmy, které jim umožňují lépe se do svých postav vcítit, podtrhují „fantasy“ atmosféru hry a celkově navozují dojem „skutečnosti“. Na některých akcích existuje tzv. kostýmová povinnost, což znamená, že aktér se bez kostýmu nemůže hry vůbec zúčastnit. Dřevárny se odehrávají převážně v minulosti nebo ve fantasy světech, čemuž by kostýmy aktérů měly zhruba odpovídat. Kostýmy, které si hráči obvykle vyrábějí sami (nebo s pomocí rodinných příslušníků), však nemusí být sjednocené, nemusí odpovídat určitému historickému období (pokud organizátoři neurčí jinak). Na jedné dřevárně se mohou setkat aktéři představující pračlověka, vikinga, gotického rytíře a samuraje, ale kostýmy mohou být zcela vymyšlené - fantasii se meze nekladou, záleží na vkusu a možnostech nositele kostýmu a také na tom, jakou postavu chce ve hře představovat.

¹⁷ Souborový systém je velmi propracovaný. Pravidla jsou taková, aby zajistila bezpečnost hráčů a zároveň vyloučila možné spory ohledně zásahů (které jsou i tak velmi časté). Základem je určení míst platných zásahů, při kterých dochází ke ztrátě životů - jsou to trup, horní část nohou vyjma rozkroku, vnitřní část loktů a kolen (všechny zásahové plochy jsou rovnocenné) a zákaz některých aktivit - vůbec se nesmí bodat, dále jsou zakázány seky na hlavu, krk a rozkrok a jakýkoli fyzický kontakt soupeřících - podrážení nohou, kopy, chytání a držení protivníka. Vůbec se nesmí bojovat v nebezpečném terénu nebo potmě.

Dřevárny se dělí na tři základní druhy: „družinovka“, „bitva“ a „svět“.

Družinovka (neboli cesta, tažení): nejvíce kopíruje hry na hrdiny. Hráči (4 a více) vytvoří družinu dobrodruhů, která prochází trasu připravenou organizátory - setkávají se s nestvůrami či přátelštějšími postavami, jednají mezi sebou, řeší různé úkoly atd. Organizátoři tvoří nejen příběh, ale také celou hru řídí a přímo se jí účastní (jako nestvůry a jiné cizí postavy). Družinovka trvá většinou jeden až dva dny a bývá menšího rozsahu - většinou kolem dvaceti hráčů a třiceti organizátorů.

Bitva: V těchto dřevárnách jde především o boj. Organizátoři vytvářejí pouze zázemí, určují pravidla hry a bojující strany. Hráči představují členy jednotlivých soupeřících skupin (národů, ras, klanů), v jejichž prospěch se snaží získat co nejvíce území, věží, vlajek apod. (závisí na konkrétní hře). Důraz je zde kladen na akci a osobní souboje. Příběh je většinou omezen na pouhý úvod do hry, jednoduchou dějovou linii a závěr, kdy jedna ze stran zvítězí ve velké závěrečné bitvě. Děj je zpestřen plněním tzv. „questů“ - úkolů, které sice nemívají na celkový průběh hry zásadní vliv, hráčům však mohou další konání usnadnit. Bitev se může účastnit až několik stovek hráčů. Konají se obvykle o víkendu.

Svět: je co do rozsahu největší. Probíhá týden (i déle), hraje se prakticky nepřetržitě, velký důraz se klade na kostým, prostředí a příběh. Hráči nejen, že bojují v jednotlivých bitvách spojených jednoduchou dějovou přímkou, ale ve vymezeném prostoru představujícím virtuální fantasy svět doslova „žijí“ své postavy. Soubojů je celkově většinou méně, zato se daleko více „kouzlí“, obchoduje, vyjednává atp. Tento typ dřeváren již vyžaduje určité zkušenosti, protože pravidla hry bývají dlouhá a složitá.

Idea hraní fantasy her na živo pochází z USA, kde se již brzy po vydání první RPG *Dungeons & Dragons* hráči přesunuli od stolů pod širé nebe (asi ve druhé polovině 70. let), aby si na vlastní kůži vyzkoušeli, jaké je, stát se hrdinou „doopravdy“. Na konci 80. let již byly dřevárny v USA známým fenoménem a postupně se rozšířily i do západní Evropy.

U nás se první dřevárny objevily pravděpodobně v roce 1991, kdy se členové klubu hráčů her na hrdiny *Hexaedr* rozhodli uspořádat dobrodružství v přírodě - na Novém Hradě u Brna (akce se však nakonec nekonala). I když možná proběhly podobné hry i dříve, rozhodně v té době nebyly běžnou záležitostí.

S rozšiřováním povědomí o RPG hrách se rozšířila i základna potenciálních hráčů dřeváren, které se postupně staly oblíbeným koníčkem opět především mládeže. Věk hlavní části aktérů je asi v rozmezí 14 – 20 let. Jednotliví aktéři se často sdružují do skupin – tzv. družin a účastní se akcí společně,¹⁸ mnohé hry organizují skautské oddíly, z nichž se pak rekrutují i hráči.

Každá konkrétní hra má své jméno, např.: „Prameny magie“, „Vzestup Sauronův“, „Křižáci vs. Keltové“, „Tajemný Amber“. Pokud se koná opakovaně, označuje se pořadovým číslem nebo rokem konání. Pořadatelé často čerpají inspiraci z mytologie („Avalon“, pořádají *Avalonští*) a fantasy literatury, oblíbené jsou zejména motivy Tolkienových knih (např. „Pán Prstenů“ – koná se již od roku 1992, pořádá *Společnost JRR Tolkiena*; „Bitva pěti armád“ – v roce 2006 7. ročník, pořádají *Kejklíři*; „Bitva o Minas Tirith“, pořádají *Kobzuls a Cravens*, 2006 3. ročník) a Sapkowského příběhy (např. „Bitva o Sodden“, pořádali *MUZRO*, 2003; „Válka o Cintru“, *Glaurung*, 2006 8. ročník), Prattchetova Zeměplocha a další. Za ostatní jmenujme ještě alespoň „Zlenice“ (pořádá *ASF*), „Zorhajn Svět“ (*Zorhajn*), „Cormalen“ (*HaFan Benešov*) a „Lakárie“ – bitva a svět (pořádali „Zip“, Pavel „Azrik“ Plíšek a další). Existují různá sdružení hráčů

¹⁸ Tyto skupiny mají obvykle názvy spojené s historií, mytologií a fantasy tematikou, např. *Theowolfovi sběratelé příběhů*, *Měsíční vlci*, *Zorhajn*, *Bratrstvo Ereboru*, *Klub rytířů řádu Kai*, *Imar*, *Harpyje*.

a skupin dřeváren, například *Asociace Fantasy – ASF* a *Dargorath*. V roce 2006 se konalo v České republice přes 200 dřeváren¹⁹.

Z pohledu této práce je podstatná personální propojenost oblasti RPG her, dřeváren a amatérského historického šermu. Někteří aktéři historického šermu hrají dřevárny, někteří jednotlivci i skupiny se dokonce podílejí na jejich pořádání (*SHŠ Páni ztraceného ráje*, *SHŠ Acheron*, *Sdružení Wothanburg*, a další). Dřevárny typu „bitva“ se také výrazně blíží hromadným šermířským vystoupením, tzv. bitvám, z nichž některé také mají formu boje několika soupeřících stran bez předem daného scénáře (Rosice, Křešice 2003) a od dřevěné bitvy se liší (odhlédneme-li od výbroje a výstroje aktérů a odlišných pravidel) pouze přítomností diváků. Dalšími společnými prvky jsou také provozování zmíněných aktivit v přírodě a táboření. Hry na hrdiny, dřevárny a historický šerm spojuje i výrazný emocionální aspekt těchto aktivit, formování náhradní identity jejich protagonistů, jejich sdružování do skupin apod.

¹⁹ In: www.asf.cz – kalendář akcí. K těmto „zveřejněným“ akcím je však třeba připočítat ještě další „nezveřejněné“, soukromé akce, jejichž počet se neodvažuji odhadnout.



Aktéři dřevárny Špejchar 2003 (převzato z www.snaga.wz.cz)
Na obrázku jsou dobře patrné dřevěné zbraně a kostýmy hráčů.



Aktéři dřevárny Bitva pěti armád 2006
Jednotlivé bojující strany - vlevo skupina trpaslíků, vpravo skřetů.

Další volnočasové aktivity s fantasy tematikou

Do oblasti volnočasových aktivit s fantasy tematikou patří také další herní systémy. Jsou to počítačové hry, tzv. sběratelské karetní hry (Magic, Pán prstenů), nejrůznější stolní deskové a strategické hry (Talisman, Pán prstenů, Warhammer), atd.

Z nich nejznámější a dnes pravděpodobně nejrozšířenější jsou počítačové hry. Ty nejpůvodnější vycházejí z herního systému RPG her a jsou označovány jako tzv. „dungeony“. Hráč ovládá obvykle jednu až šest postav („družinu“), které se pohybují ve světě (původně podzemním bludišti) plném nepřátel, pastí, teleportů, pokladů a logických hádanek a plní různé úkoly, na základě čehož se zdokonalují jejich vlastnosti a schopnosti. Roli rozhodčího hry a cizích postav hraje počítač. První hra tohoto typu, která se u nás rozšířila, byl *Dungeon Master*, který si v zahraničí získal velkou popularitu již krátce po svém vydání (v roce 1987).

V současnosti existuje nepřehledné množství počítačových her s fantasy tematikou, vedle zmíněných klasických „dungeonů“ jsou to zejména hry typu „strategie“; s rozvojem technologií se tyto hry zdokonalují ve smyslu složitosti a vizuální i obsahové simulace reality. Tyto hry, určené původně jen pro jednoho hráče, jsou dnes často uzpůsobeny pro více hráčů, jejichž virtuální postavy nebo jednotky spolu v imaginárním světě soupeří nebo spolupracují. Vrcholem sdílení tohoto typu virtuální reality jsou tzv. on-line hry, jichž se může účastnit i několik stovek hráčů zároveň.

Podrobnější rozbor tohoto typu volnočasových aktivit je mimo záběr mé práce, chci pouze zdůraznit, že v současnosti existuje široká škála aktivit založených na vytváření a sdílení virtuálních fantasy světů a prožívání příběhů plných napětí a dobrodružství. Fantasy světy jsou charakterizovány především nízkou technologickou úrovní, čerpají inspiraci

z mýtů, folklóru a historie. Často v nich funguje magie, existuje více druhů inteligentních bytostí a více biologických druhů obecně, existují v nich bohové a jiné nadpřirozené bytosti, které se na chodu těchto světů přímo podílejí.

Tyto aktivity se liší (samozřejmě kromě jiného) různým stupněm participace svých protagonistů na virtuálních světech – od pasivního sdílení (četba fantasy literatury) přes tvorbu příběhu, který se v nich odehrává (hráči počítačových her, hráči postav RPG her) až k jejich vytváření (rozhodčí RPG her, organizátoři dřeváren) a fyzickému zobrazování hraných postav (aktéři dřeváren).

HISTORICKÝ ŠERM

Co je historický šerm

Definice historického šermu v podstatě neexistuje a názory odborné i laické veřejnosti na to, co je pro něj určující, se různí. Pokusím se proto jen o stručný nástin této problematiky.

Historický šerm v tom nejužším slova smyslu je aktivní rekonstrukce boje chladnými zbraněmi v jednotlivých historických obdobích. Zahrnuje dvě hlavní oblasti: rekonstrukci techniky boje (ta vychází zejména z dobových literárních pramenů) a rekonstrukci zbraní a zbroje (vychází ze studia originálních předmětů a jejich výrobních technologií).

Současný historický šerm v širším slova smyslu (a jak je také obvykle chápán) však některé tyto prvky, zejména efektivitu boje, minimalizuje, zato klade větší důraz na dobovou věrnost kostýmů a vybavení. Kromě boje chladnými zbraněmi zahrnuje také zacházení se zbraněmi střelnými, utváření vojenských jednotek, zobrazování života ve vojenském táboře apod. Toto chápání vychází ze skutečnosti, že dnes je zcela potlačen jeho původní účel, tedy zranění nebo zabití protivníka, a existuje hlavně jako druh umění, sportu a hry, a realizuje se především ve formě dramatických představení. Historický šerm je doménou skutečných a pomyslných jevišť, kde jeho aktér, historický šermíř, předvádí své schopnosti podobně jako herec, houslista nebo žonglér.

V této situaci je přívlastek historický pochopitelně zavádějící, bylo by vhodnější používat termín historizující, nebo ještě lépe historizující scénický šerm, ale já se budu kvůli obecné srozumitelnosti držet již zavedeného pojmu „historický šerm“ s jeho výše uvedeným obsahem.²⁰

²⁰ Podobou definici uvádí také Vladimír Šindelář: „*Historický šerm je scénické ztvárnění některé konkrétní šermířské školy ve stylu a duchu dané doby za pomoci divadelních prvků.*“ (Šindelář, Vladimír: Ještě jeden dopis Myšákovci. in: Šermířské listy, 1991, č. 1, s. 21-24)

V současné době se historický šerm posunuje také do roviny osobní zábavy, která nemá za cíl vystupování pro diváky, ovšem toto pojetí je zatím z hlediska četnosti okrajové. Přesto je nutno zdůraznit, že funkce odpočinku a zábavy je v oblasti amatérského historického šermu, který je mým hlavním objektem zkoumání, jak pro jeho aktéry tak pro jeho konzumenty diváky, klíčová.

V rámci současného historického šermu je možno narazit na termíny „bojový šerm“, „scénický šerm“ a „bitevní šerm“. Přestože jsou jejich obsahy i používání sporné, pokusím se je alespoň rozlišit. „Bojový šerm“ je označení zdůrazňující techniku šermu, šerm jako fyzickou aktivitu, bojové umění. „Scénický šerm“ je pro představení upravený bojový šerm, který je možno vidět na šermířských vystoupeních, v divadle a ve filmu, jeho nedílnou součástí je vystupování v kostýmech. „Bitevní šerm“ pak je termín pro způsob šermu na hromadných akcích, kde jsou z bezpečnostních důvodů vyloučeny některé techniky a zásahy do určitých částí těla, nezdůrazňuje historickou věrnost, ale schopnost improvizace. „Bitevní šerm“ je také hanlivé označení jednoduchého, neškoleného a nebezpečného způsobu zacházení se zbraněmi.

V této souvislosti musím zmínit také moderní sportovní šerm, neboť u nás hrál důležitou roli při formování prvních skupin historického šermu.

Historický šerm jako historicky věrná rekonstrukce technik boje chladnými zbraněmi je spíše mimo záběr mé práce, jelikož historický šerm zkoumám zejména jako sociální aktivitu, okrajově také jako způsob chápání a interpretace minulosti.

Stručný nástin vývoje historického šermu v České republice

50. – 80. léta

Začátky historického šermu jsou u nás úzce spjaty s působením sdružení sportovního šermu *Riegel*. První členové první skupiny historického šermu, *Mušketýři a bandité*,²¹ pocházeli z jeho řad. Pod uvedeným názvem pravidelně vystupovali od léta 1962 na nádvoří Vojenského historického muzea - Schwarzenberského paláce v Praze na Hradčanech. Kořeny je však nutno hledat v roce 1953, kdy se v Hudebním divadle v Karlíně začala připravovat inscenace Nezvalových *Mušketýřů*. Tehdy profesor Pražské konzervatoře Svatopluk Skýva,²² pověřený choreografií šermu, přivedl spolu s Dr. Janem Černoorským²³ na jeviště 8 sportovních šermířů pro role kardinálovy stráže.

Toto představení bylo pro jeho aktéry velkou inspirací - následovalo období příprav na skutečný historický šerm: studium literatury, vyrábění zbraní, ověřování bojových technik, shánění rekvizit, kostýmů, stavba jednotlivých soubojů a celého pořadu. V tomto období budoucí *Mušketýři a bandité* vystupovali jen s jednotlivými „číslky“ na dětských besídkách, plesech, módních přehlídkách a letních dětských táborech. Účinkující neminula zranění a odchody na vojnu, ale přicházeli noví nadšenci, ovšem opět výhradně z řad sportovních šermířů. V této době se objevil v *Rieglu* Eduard Wagner.²⁴ Ten ve spolupráci s Dr. Černoorským a profesorem

²¹ Údaje o *SHŠ Mušketýři a bandité* jsou čerpány z dopisu, který sepsal na oslavu 40. výročí vystoupení skupiny historického šermu u nás Václav Šolc (nar. 1935), člen této skupiny. Dopis byl uveřejněn na stránkách www.sermiarskelisty.szm.sk.

²² Svatopluk Skýva – trenér Rieglu, 10x mistr republiky v šermu šavlí.

²³ Jan Černoorský - trenér Rieglu, 6x mistr republiky v šermu fleretem a kordem.

²⁴ Eduard Wagner – kavalerista a voják z povolání, pracovník Vojenského historického muzea, autor knih o husitství, zbraních třicetileté války a dalších publikací přeložených do světových jazyků.

Skývou zorganizoval 18. září 1960 první velké představení jako nábor nováčků pro sportovní šerm. Bylo složené z ukázek historického i moderního šermu, bez hudby, kostýmy byly vypůjčené z Vinohradského (tehdy Armádního) divadla.²⁵ Ohlas byl obrovský, na nádvoří Vojenského historického muzea se přišlo podívat asi 800 diváků.

A tak od května 1962 začali *Mušketýři a bandité* s pravidelným vystupováním a skutečnou činností. Stále se tvrdě trénovalo: pondělí, středa, pátek byl na pořadu sportovní šerm, úterý a čtvrtek historický šerm, vždy asi tak 3 hodiny. V zimě o víkendech členové skupiny absolvovali závody ve sportovním šermu, několik z nich se stalo Mistry republiky v jednotlivcích nebo družstvech. V létě se pořádala vystoupení ve Vojenském muzeu nebo na hradech, při oslavách vzniku měst i památných bitev, na dětských táborech a podobně. Účinkování ve Vojenském historickém muzeu skončilo v srpnu 1968, kdy se střelba z mušket a bambitek v areálu Pražského hradu stala záminkou ke zrušení představení. Ale to už se skupina dostala do povědomí scénáristů a režisérů a začala její neméně bohatá činnost na poli divadelním, filmovém a posléze televizním. V roce 1967 hráli šest týdnů v pařížské Olympii v programu Československá revue, o dva roky později v rámci ÚDA Praha šermovali dva měsíce v Jižní Americe. V roce 1971 začala jejich dvacetiletá spolupráce s Národním divadlem. Stále však vystupovali na hradech, zámcích, při obecních slavnostech atd.

Skupina *Mušketýři a bandité* skončila vlastně nečinností, oficiálně v roce 1995. Za necelých 35 let jejího působení jí prošlo asi 70 členů. Výčet jejích aktivit je úctyhodný - skupina absolvovala celkem asi 1500 představení u nás, v zahraničí kromě jihoamerických států (Chile, Peru,

²⁵ Program vystoupení ze dne 18. 9. 1960 na nádvoří Schwarzenberského paláce: šerm obouručním mečem, kordem, kordem a dýkou, divadelní šerm kordem a pláštěm, dvě dýky proti dvěma dýkám, kord a dýka proti dvěma dýkám, tři proti třem, tři proti jednomu, ukázky sportovního šermu fletem, kordem, šavlí a společné finále.

Bolívie, Ecuador) vystupovala v NDR, NSR, Francii, Rakousku a SSSR. Její členové účinkovali v asi 30 divadelních představeních, 25 televizních inscenacích a programech a 20 celovečerních filmech.

Zhruba ve stejné době, respektive o několik let později než *Mušketýři a bandité* v Čechách vznikala pod vedením ing. Petera Kozy na Slovensku skupina *Tostabur*,²⁶ tj. Tovarišstvo starých bojových umění a remesiel (pod tímto názvem působí od roku 1972). Na rozdíl od první jmenované však *Tostabur* nezanikl, naopak stále vyvíjí v oblasti historického šermu rozsáhlou komerční činnost. Nabízí malá i větší vystoupení v širokém historickém rozpětí (vikingové, gotika, renesance, baroko, rokoko, okrajově se věnuje i napoleonskému období a antice), v kontextu současných skupin historického šermu jsou výjimeční jeho Japonci, Turci, janičáři a očovští střelci (16. – 17. století). V jeho programu jsou historické hostiny i ohňová show a břišní tanečnice. Vyrábí repliky historických chladných i palných zbraní, zbrojní doplňky a kostýmy. Účinkuje v divadelních i televizních inscenacích a domácích i zahraničních filmech. Jeho publikační činnost zahrnuje zejména scénáře a odborné ilustrované texty o bojových uměních. Při tvorbě programů spolupracuje s tanečními soubory a skupinami dobové hudby.

Peter Koza, klíčová osoba *Tostaburu*, je zároveň vedoucím *Magisteria*,²⁷ školy starých bojových umění, působící dnes v České republice, na Slovensku, v Německu a Rakousku.

Další skupiny historického šermu vznikaly až v sedmdesátých (1970 - *SHŠ Dominik*, 1976 - *SHŠ Regius*) a hlavně v osmdesátých letech (1980 - *SHŠ Bakchus*, 1981 - *SHŠ Paladin*, 1982 - *SHŠ Bakaláři*, 1983 - *SHŠ Harciři*, 1985 - *SHŠ Vikomt* (Slovensko) a *SHŠ Durandal*, 1986 - *SHŠ*

²⁶ Údaje o skupině *Tostabur* pocházejí z internetových stránek www.tostabur.sk a internetového časopisu www.feudum.cz.

²⁷ O *Magisteriu* více v kapitole Trénink.

Rekruti, 1988 - *SHŠ Lepus* a *SHŠ Kladenští rytíři* - později *Kyrius*, a desítky dalších).

Do druhé poloviny osmdesátých let také spadají první hromadná šermířská vystoupení - bitvy a komponované akce. První velkou noční bitvu (údajně jen pro šermíře) uspořádala na hradě Helfštýn v roce 1985 skupina *Markus M* z Přerova (v čele s Radimem Zapletalem) ve spolupráci s *Rytíři z Nemanic* a *Moravskými rytíři*.²⁸ Tato rekonstrukce bitvy o hrad z dob třicetileté války inspirovala první bitvu, která už byla určena pro veřejnost, a odehrála se v roce 1987 na hradě Frýdštejně. Jejím hlavním organizátorem byl OV SSM v Jablonci nad Nisou, jmenovitě jeho předseda ing. Jiří Mikeš, který dokázal tento projekt nejen prosadit, ale i organizačně zajistit. Výtěžek byl věnován na letní aktivitu mládeže, konkrétně na archeologický průzkum hradu. Druhý „Frýdštejn“, rovněž organizovaný Jiřím Mikešem, se konal o rok později na rozsáhlém území v Jabloneckých Pasekách. Vystoupením 750 šermířů z Čech i Slovenska byl přinejmenším do roku 1991 největší tuzemskou bitvou, účastnila se ho i jízda a husitské vozy z Barrandova.

Historický šerm s doplňkovými aktivitami spojily jako první Dája Spalková (tehdy externí členka *SHŠ Durabo*) a Vendula Martinková (tehdy vedoucí klubu *Luna* v Liberci) v akci na otevřené scéně Letního divadla v Lidových sadech v Liberci. Jednodenní pestrý program zahrnoval tři šermířská vystoupení z různých historických období (gotika - *SHŠ Durabo* z Trutnova, renesance - *SHŠ Dictus* z Liberce a 30. letá válka v žertovném podání *SHŠ Bakchus* rovněž z Liberce), historickou módní přehlídku, ukázkou sokolnictví a další. Protože akce měla přes počáteční nepřízeň počasí velký příznivý ohlas, uspořádaly další, větší – víkendovou, na hradě

²⁸ Tento a další údaje o historickém šermu u nás na přelomu 80. a 90. let jsou čerpány zejména z informací Dáji Spalkové a článku v *Šermířských listech* (Košinár, Jozef: Volné sdružení skupin historického šermu „Tři B“ in: *Šermířské listy*, 1991, č. 3, s.27-28).

Střekově. Vystoupení šermířských skupin doplňovali „jízdni“ Oldřicha Haberleho, hudební a taneční vystoupení i noční bitva (ta jen pro šermíře).

Po těchto úspěších pak Dája Spalková spolu s Liborem Hurdálkem, vedoucím SHŠ *Durabo* připravili dvě velké víkendové akce v Praze. První z nich, „Smíchem proti násilí“ se konala v roce 1989 ještě v PKOJF, druhá, „Toulky českou minulostí“, v roce 1990 již na přejmenovaném Výstavišti. Pořadatelé zpřístupnili návštěvníkům historické tábory s jejich každodenními činnostmi (v roce 1990 zahrnovala procházka Výstavištěm nahlédnutí do dob lovců mamutů v podání Klubu experimentální archeologie v Praze, přes období románské, gotiku, renesanci, třicetiletou válku až po tábory z dob Marie Terezie, respektive sedmiletou válku). Vystupovaly zde skupiny historického šermu, historické hudby, historického tance a pouličního divadla. Konala se soutěž v lukostřelbě i menší bitva a pořadatelé byli pravděpodobně první, kdo doplnil program o ukázky dobových řemesel spojené s prodejem výrobků. Cílem akce bylo představit divákům šermířské skupiny v celé jejich rozmanitosti²⁹ a celkově předvést jim z historie co nejvíce.

Z předchozích řádků jsou zřejmé dvě skutečnosti, které ale považuji za vhodné zdůraznit. Zaprvé: již v osmdesátých letech u nás existovalo poměrně velké množství skupin historického šermu,³⁰ které byly schopny

²⁹ Vystupovaly zde například SHŠ *Durabo*, *Rex*, *Duel*, *Rytíři z Nemanic*, *Burdýři*, *Bakchus*, *Novica*, v prvním roce plzeňská SHŠ *Gotika*, ve druhém i *Mušketýři a bandité*. Atraktivní vystoupení s koňmi předváděla skupina *Bratřie práva bojného*.

³⁰ Blíže zde zmíním alespoň SHŠ *REGO*, která vznikla v roce 1980 a stále aktivně působí. Zabývá se gotikou a zejména obdobím třicetileté války. Vystupuje na hradech, zámcích a obecních slavnostech, účastní se bitev a 10 z nich sama organizovala – ve Vrchlabí, Novém Městě pod Smrkem a na hradě Pecka, kde se „dobývání“ pořádá dodnes. Jejím dlouhodobým cílem je vystoupit na všech přístupných hradech a zámcích, v současnosti už je výrazně za polovinou. Vedle vlastního šermu se v poslední době začaly rozvíjet doprovodné aktivity pro obveselení vlastní i veřejnosti, jako jsou vystoupení "mužoretů" (pánské mažoretky) či scénka s historickými lyžníky. Někteří členové se příležitostně

pokryt široké časové rozpětí (věnovaly se však zejména gotice, renesanci a baroku), vystupovaly na různých veřejných akcích, podílely se na divadelních a televizních inscenacích a účinkovaly ve filmu. Zadržím: již na přelomu 80. a 90. let se pořádaly první komponované akce, jejichž náplň se v podstatě nelišila od obdobných současných pořadů. Mám na mysli spojení představení skupin historického šermu s vystoupeními historické hudby a tance, se soutěžemi pro diváky, ukázkami dobových řemesel, prodejem výrobků, apod.³¹

věnují plivání ohně, chůzi po skle a dalším. Velká část členů skupiny hraje ve Vlasteneckém divadelním spolku. (in: www.rego.brbla.net)

³¹ Podrobněji o komponovaných pořadech v kapitolách Bitva – Doprovodný program a Historizující obecní slavnosti.

90. léta a současnost

Začátek 90. let přinesl historickému šermu složité změny zejména v oblasti ekonomické. Jak ti, kteří začali v tomto oboru podnikat, tak ti, kteří zůstali v amatérské rovině, se museli potýkat se zhoršenou finanční situací, snížením celkového objemu zakázek, neustálými změnami v obchodním a občanském zákoníku apod. Na druhou stranu šermu jistě pomohlo uvolněné prostředí, lepší podmínky mediální komunikace, příliv zahraniční literatury a filmů, atd.

Hlavní náplní činnosti skupin historického šermu zůstala představení pro diváky na hradech, zámcích, městských slavnostech apod. Začalo přibývat hromadných šermířských vystoupení – bitev, až se staly úplně běžnou záležitostí. Po Helfštýně a Frýdštejně se přidaly ještě na konci 80. let akce na hradech Rábí, Loket a Okoř. Na začátku 90. let pak přibyla další místa konání (Libštejn, Libušín, Chabařovice, Děčín, Kolín, Podbořany). Na mnoha z nich se tyto akce pořádaly opakovaně, až vznikla určitá „tradice“. V současnosti je skladba bitev v šermířské sezóně samozřejmě jiná než na začátku 90. let, situace se změnila také v tom směru, že dnes se některé skupiny na účast v bitvách specializují a samostatně vystupují jen minimálně.

Vedle bitev jsou akcemi, na nichž se podílí více skupin historického šermu, turnaje. Jmenujme alespoň turnaje na plochodrážním stadionu Markéta v Praze-Břevnov (z počátku 90. let),³² „Turnaj královny Elišky“ pod hradem Kunětická Hora (koná se od roku 2000, pořádá *SHŠ Kopí* a *SHŠ Korouhev sv. Jiří*) a „Klání o srdce dívek a paní“ *SHŠ Taranis* na zámku Rosice u Brna, které se koná již od roku 1991.³³

Nedílnou součástí šermířské sezóny se staly plesy, od roku 1990 se pořádal ples v Neratovicích (*SHŠ Armatur*), od roku 1991 až do roku 2005

³² Tomiška, Josef: „Svatováclavský turnaj“ Markéta 1991. in: Šermířské listy, 1992, č. 2, s. 29-31

³³ In: <http://herold.nestemice.cz>; www.shs-taranis.com

se konaly plesy v Mlázovicích (*SHŠ Streitax*), ze současnosti jmenujme ještě alespoň plesy na tvrzi Dřevčice u Prahy (*SHŠ Rotyka*), v Kolíně (*SHŠ Páni z Kolína*) a Pardubicích (*SHŠ Rabidus*).³⁴

Existují také různé soutěže a přehlídky skupin historického šermu. V roce 1992 proběhl festival skupin historického a scénického šermu v Pardubicích, v roce 1995 se v Plzni konal „I. turnaj historických šermířů v šermu kordem a dýkou“ (na organizaci spolupracovali *SHŠ Dominik*, *Šermířské listy* a šermířský oddíl TJ Lokomotiva Plzeň). Od roku 1997 pořádá *SHŠ Lepus* soutěžní přehlídku vystoupení skupin historického či scénického šermu bez omezení časového období „Budyňská koruna“. Soutěžní představení hodnotí odborná porota složená z režiséra, historika, kaskadéra a šermíře. Hlavní cenou je putovní „Budyňská koruna“, dále je oceněno nejlepší vystoupení v období středověku a novověku, nejlepší šermířský a kaskadérský výkon, předává se také cena za režii, cena diváka a cena pořadatele. *Magisterium* pořádalo v roce 2006 v Táboře již pátý ročník Festivalu historických bojovníků. Program zahrnoval jak řadu vystoupení šermířských skupin v soutěži o nejlepší choreografii, tak představení dvou nejznámějších škol historického šermu. To odráží i skutečnost, že v průběhu 90. let se výrazně rozšířila nabídka oficiální výuky historického šermu, na tomto poli figuruje právě *Magisterium*.³⁵

Rozvinula se také tematická publikační činnost, vyšla řada knih, sešitů a skript věnovaných technikám šermu, historickému oděvu a každodennímu životu v minulosti jak české, tak zahraniční provenience.

V roce 1990 začal vycházet jediný český časopis zaměřený na historický šerm *Šermířské listy*, vydával jej Libor Hurdálek (z liberecké *SHŠ Durabo*) spolu s Dájou Spalkovou a Aloisem Žídkem a za pomoci externích přispěvatelů. Časopis informoval o aktuálním dění v historickém šermu, obsahoval články s historickou tematikou, kalendář šermířských

³⁴ Více viz. kapitola Ples.

³⁵ Viz. kapitola Trénink.

akcí, tzv. Okénko skupin, v němž se uváděly změny v adresách, vznik nových skupin a jiné informace o skupinách, své místo zde měla i inzerce s šermířskou tematikou. K pravidelným číslům *Šermířských listů* patřila řada příloh v knižní podobě (o vývoji zbraní a zbrojí, technice šermu, dobovém oděvu apod.), které kromě L. Hurdálka psali Jan Miňo (spolu s RNDr. Pavlem Plchem³⁶), Jiří Šindelář a další. Šermířské listy vycházely nejprve šestkrát do roka, od roku 1993 byly čtvrtletníkem. Na Slovensku začal časopis obdobného zaměření vycházet v roce 1997. Jsou to *Listy o historickom šerme na Slovensku* (s podtitulem „nepredajný občasník pre potreby skupín historického šermu, tanca, hudby, sokoliarstva a jazdectva“), vydává je v Banské Bystrici Ivan Belička ze *SHŠ Cassanova* a vychází pouze dvakrát do roka, jarní a podzimní číslo.³⁷

V roce 1997 převzala štafetu *Šermířských listů* od liberecké redakce brněnská skupina. Brněnský vydavatel však nevydržel dlouho, jedním z důvodů ukončení jeho činnosti byl prý nedostatek kvalitních článků, což poslední čísla jenom potvrzují. Brněnské *Šermířské listy* opět vycházely čtyřikrát ročně a nebyly stejně jako všechny předchozí ročníky k dostání ve volném prodeji.

Pokračováním časopisu pro historické šermíře byl čtvrtletník *Herold - šermířské listy*. Vydávalo ho od roku 2000 do roku 2005 stejnojmenné

³⁶ RNDr. Pavel Plch – muž s renesančním rozhledem, neúnavný propagátor šermu, zakladatel oddílu sportovního šermu AMU Praha (1953 na katedře tělesné výchovy Vysokých škol uměleckého směru), autor první vysokoškolské učebnice o šermu *Historický šerm* pro FAMU. V oddílu AMU Praha Českého šermířského svazu, od roku 1978 specializovaného na šerm šavlí, stále působí jako jeho vedoucí. Tímto oddílem prošlo mnoho významných herců, část jeho členů založila skupiny historického šermu *Kadeti* a *Regius*.

³⁷ Časopis je zaměřen na současnost historického šermu na Slovensku, lze v něm najít pozvánky na šermířské akce a zprávy z nich, medailonky jednotlivých skupin i statě o současné právní situaci pro provozovatele hist. šermu a různé eseje a zamyšlení. Nescházejí ani články o historii a aktuální kontakty na jednotlivé slovenské skupiny.

občanské sdružení. Redakci tohoto časopisu tvořili tři lidé (a několik dalších pomocníků z řad přátel a známých) - Vítězslav a Marcela Jančákovi z *SHŠ Heroldi* a Jana Kapounová ze *SHŠ Acheron* (dříve Martin Bureš z téže skupiny), všichni z Ústí nad Labem.

Herold měl obdobné obsahové zaměření jako oboje předchozí *Šermířské listy*, tedy reportáže z bitev, vystoupení, plesů a jiných šermířských akcí, dále články o zbraních, zbrojích, kostýmech, historii, heraldice, hradech, zámcích, profily jednotlivých skupin a výrobců. Zpestřením byly recenze na zajímavé knihy a filmy historického zaměření. Otiskoval i názory a polemiky na téma historického šermu. Součástí každého čísla byl aktuální Plán akcí a změny a dodatky k adresáři od Marcely Jančákové, které „Bábi“ Jindra Albrechtová (původní autorka šermířského adresáře) předala své podklady. Součástí podlédního čísla v ročníku byl tištěný Adresář historického šermu (dříve Adresář skupin historického šermu).

Herold vycházel čtyřikrát ročně v rozsahu 64 stran a nebyl volně v prodeji, získat ho bylo možné pouze na základě celoročního předplatného (ročník 2004 350,- Kč, ročník 2005 450 Kč), výtisky se rozesílaly poštou. Příspěvky nebyly honorovány, vydávání bylo hrazeno z předplatného a reklamy.

Občanské sdružení *Herold – šermířské listy* v současné době spravuje stejnojmenné webové stránky, které do jisté míry nahrazují tištěný časopis³⁸, a aktualizuje Adresář historického šermu a Plán akcí týkajících se historického šermu.

Za zmínku stojí i internetový měsíčník o historii *Feudum.cz*,³⁹ který sice nabízí hlavně články s historickou tematikou, ale okrajově se věnuje i současnému historickému šermu. Rovněž pouze okrajově se historickému šermu věnuje i časopis *Pevnost*, primárně orientovaný spíše na RPG hry a

³⁸ In: <http://herold.ujancaku.net/index.html>

³⁹ In: www.feudum.cz

dřevárny, sběratelské karetní a počítačové hry s fantasy a historickou tematikou a na filmy a literaturu z této oblasti.

V průřezu historií šermu nemohu opomenout ani dlouhodobé snahy o zřízení oborové organizace skupin historického šermu, která by měla hlavně chránit zájmy skupin a zajišťovat, případně zlepšovat úroveň šermu u nás. V teoretické rovině sahají tyto snahy daleko před rok 1989, praktický nástin struktury a funkce takového svazu představil v roce 1990 Peter Koza. Realizace tohoto „nezávislého združení historických šermiarov“ (později se mu začalo říkat „Kozův svaz“ podle hlavního autora myšlenky) však narazila na tvrdý odpor velké části šermířské obce. Pro mnohé byla nepřijatelná představa placeného „přezkušování“ šermířů „samozvanými“ mistry (tj. Peterem Kozou), mnohým se nelíbila možnost osobního finančního profitu špiček takto strukturované organizace.

Ačkoli snahy o založení celorepublikového sdružení na začátku 90. let ztroskotaly, stále aktivně působila starší menší sdružení, která nevyžadovala tak široký konsenzus a lépe vyhovovala konkrétním potřebám jednotlivých skupin. Od roku 1981 působilo volné sdružení skupin *Bakchus*, *Briganti* a *Burdýři* - „*Tři B*“, v roce 1987 vzniklo volné sdružení čtyř moravských skupin historického šermu „*Velká Morava*“ a volné sdružení „*Modrý kříž*“ (6 skupin, například *SHŠ Durabo*, *SHŠ Mordýři* a *SHŠ Gladius*). V roce 1990 bylo založeno „volné sdružení skupin západočeského kraje“ čítající asi 11 skupin (například *SHŠ Gotika*, *SHŠ Discordia* a *SHŠ Berounští měšťané*). V roce 1990 byla založena také agentura amatérských skupin historického šermu *VAGANT*, pracující hlavně jako poradenské centrum pro začínající skupiny.⁴⁰ O současných aktivitách tohoto svazu však nemám žádné zprávy, lze tedy předpokládat, že někdy v průběhu 90. let svou činnost ukončil.

⁴⁰ Sedláček, Milan: Oznámení. in: Šermířské listy, 1991, č. 1, s. 29

V roce 2003 vyvrcholily snahy některých jednotlivců o vznik celorepublikové organizace historických šermířů založením *České Asociace Šermířů* (ČAŠ neboli CAHF – Czech Association of Historical Fencing). Podle dostupných informací se ustavujícího kongresu 25. března 2003 zúčastnilo 22 šermířů a i o tři roky později, v roce 2006, měla organizace pouze necelé čtyři desítky členů. Současní členové patří do převážně profesionálních skupin historického šermu: *SHŠ Burdýři*, *SHŠ Equites* a *SHŠ Merlet*, dvojice a jednotlivci pak do několika dalších skupin, několik členů je bez skupinové příslušnosti.⁴¹ Členství je osobní, to znamená, že ne všichni ze jmenovaných skupin patří do ČAŠ. Asociace je přes některé jednotlivce úzce napojena na *Magisterium*. ČAŠ si oficiálně klade za cíl především zajištění maximální bezpečnosti při předvádění šermířských výkonů, udržení a zvyšování profesní úrovně šermířů, podporování jejich integrity a pomoc při předávání znalostí a zkušeností.

Oznámení o založení asociace provázela bouřlivá diskuse, mnoho šermířů se způsobem vzniku („o nás bez nás“), orientací převážně na profesionální oblast a podmínkami členství nesouhlasilo, vytýkali mu zejména jeho výrazně komerční zájem, který sice není ve stanovách nikde explicitně vyjádřen, ale lze ho předpokládat. Nutno dodat, že diskuze o ČAŠ jsou i v roce 2006 stále živé a plné emocí.

Přibližně ve stejné době jako ČAŠ, 10. března 2003, byla založena *1. asociace divadelních a filmových šermířů*.⁴² Ustavující členská základna pocházela ze *SHŠ Dominik*, *SHŠ GOBARO* a *SHŠ Regius*. Vznik této asociace nezbudil u šermířské veřejnosti takový ohlas. Asociace pořádá několikrát ročně vzdělávací semináře a její jednotliví členové se účastní různých kulturních akcí.

* * *

⁴¹ In: www.cahf.cz. Kodex asociace viz. Textová příloha – Kodex České asociace šermířů

⁴² 1. Asociace divadelních a filmových šermířů. in: *Herold ŠL* 2003, č. 3, s. 40-42

Předchozí shrnutí vývoje historického šermu od počátku 90. let do současnosti bylo pouze stručné, v některých chvílích téměř zkratkovité, ale rozsáhlejší analýza tohoto složitého problému by přesáhla rámec mé práce.

Jak už jsem zmínila, první hromadné šermířské akce i komponované programy pro diváky se konaly již na sklonku 80. let. V průběhu let devadesátých šermířských aktivit přibývalo, vznikaly některé aktivity nové, oficiální školy šermu, různé přehlídky, soutěže apod. Změny, kterými historický šerm za posledních deset let prošel, však byly daleko hlubší.

Zatímco šermířská obec konce 80. let zpětně působí velice kompaktně, dnes jsou v historickém šermu patrné dva póly. Jeden z nich tvoří skupiny obvykle s dlouhodobou existencí, které provozují historický šerm jako způsob obživy (šerm však nemusí zajišťovat celý objem příjmů všech členů skupiny). Vystupují za úplatu na hradech, zámcích, obecních slavnostech, výročních bitev apod., nabízejí své služby jako hlavní nebo doprovodný program firemních večírků, účinkují v divadelních inscenacích a ve filmu. Tyto skupiny budu dále označovat jako „profesionální“. Typickým příkladem je v České republice *SHŠ Merlet*, *SHŠ Burdýři*, *SHŠ Berounští Měšťané*, na Slovensku pak třeba *Tostabur*. Profesionály jsou také někteří představitelé oficiálních škol historického šermu.⁴³

Druhý pól pak tvoří hlavně mladí nadšenci, kteří chápou historický šerm zejména jako atraktivní způsob trávení volného času, jako sport, zábavu a příležitost k setkání s přáteli zároveň. Účastní se především bitev, samostatná vystoupení někdy vůbec nepořádají. Většina z nich patří mezi „amatéry“⁴⁴ v tom smyslu, že buď studují, nebo mají jiné povolání než

⁴³ Více o školách šermu viz. kapitola Trénink

⁴⁴ Rozlišení na „profesionální“ a „amatérské“ skupiny/šermíře se v žádném případě nevztahuje na šermířské schopnosti ani kvalitu představení. Mnohé amatérské skupiny jsou v těchto ohledech plně souměřitelné se skupinami profesionálními.

historický šerm, a vystupují jen s malým nebo nulovým finančním ziskem. Tito amatérští šermíři jsou mým hlavním předmětem studia.

Chci zdůraznit, že toto rozlišení skupin historického šermu na amatérské a profesionální je čistě pracovní, zejména mi pomáhá zúžit rozsah mého zájmu. Mezi zmíněnými dvěma póly existuje široká škála mezistupňů, zjednodušeně řečeno existuje zde široká vrstva „poloprofesionálů“, kteří sice někdy vystupují s finančním ziskem odpovídajícím šermířům „profesionálům“, ovšem pouze příležitostně. Jednotlivé skupiny se na tomto pomyslném žebříčku s postupem času mohou posunovat nahoru i dolů a nezdá se, že přístup k historickému šermu ve skupině liší od jednoho člena ke druhému a nováčci vstupují i do poloprofesionálních skupin nikoliv s vidinou finančního zisku, ale spíše s představou získání nového zajímavého koníčka. Důležité je také to, že zmíněné rozvrstvení šermířské obce nebylo vyvoláno rozdělením stávajících skupin, ale spíše „přidáváním“ odspodu, tedy neustálým vznikem skupin nových (a složených zčásti z šermířských elévů), který tuto stratifikaci v podstatě udržuje. Postupem času se totiž většina skupin (pokud v nich nedochází k rychlé výměně členů) posouvá směrem nahoru (zdokonaluje se v šermu, vylepšuje své vybavení a kostýmy, alespoň v omezeném rozsahu začíná pořádat vlastní akce atd.), nebo se rozpadá⁴⁵.

Zmíněné kvalitativní změny byly provázeny, a částečně i vyvolány změnami kvantitativními. Zatímco na přelomu 80. a 90. let v celé Československé republice působilo do 200 skupin historického šermu,⁴⁶ čítajících odhadem maximálně 1500 osob, v roce 2003 bylo jen v Čechách

⁴⁵ Viz. také kapitola Skupina historického šermu.

⁴⁶ V. Šindelář uvádí, že za komunismu u nás vzniklo 140 skupin historického šermu (Šindelář, Vladimír: Ještě jeden dopis Myšákov. in: Šermířské listy, 1991, č. 1, s. 21-24). V dopise z konce roku 1991 Kolik nás je? uvádí autor 200 skupin registrovaných a přibližně 10 % neregistrovaných, počet šermířů v těchto skupinách odhaduje na 1750 (Hurdálek, Libor: Kolik nás je? in: Šermířské listy, 1991, č. 6, s. 10-11).

asi 500 skupin celkem s přibližně 4000 členy, v posledních letech se však zdá, že počet skupin spíše stagnuje.⁴⁷ Na Slovensku v dnešní době působí odhadem do 100 skupin historického šermu.⁴⁸ Nemám dostatek informací, které by mi dovolily říci, zda byl nárůst počtu skupin v 90. letech minulého století plynulý nebo skokový, mohu však zmínit některé prvky, které hrály v těchto změnách klíčovou úlohu.

Za jeden z hlavních důvodů rozvoje historického šermu považuji rozšíření volnočasových aktivit spojených s fantasy tematikou – způsobilo nejen zvýšení počtu aktérů, ale také „konzumentů“ historického šermu, což umožňuje existenci dnešního množství poloprofesionálních a profesionálních skupin a pořádání některých aktivit (zejména bitev), které jsou výrazně finančně závislé na divácké návštěvnosti. V tomto ohledu je ale nutno dodat, že návštěvnost těchto a podobných akcí (hlavně obecních slavností), je zčásti zajištěna tím, že v místech jejich konání vládne celkový nedostatek kulturních aktivit, takže mnoho lidí přichází jen proto, že se „konečně něco děje“, kvalita historického šermu a doplňkových atrakcí je pro ně druhotná.

⁴⁷ Údaje o počtu skupin historického šermu v České republice jsem čerpala z adresáře skupin historického šermu na rok 2003 (www.abbaca.cz) a 2004 (in: Herold ŠL, 2004, č.4) – kolem 450 skupin. Přičetla jsem stejně jako Libor Hurdálek 10% skupin neuvedených v adresářích, ačkoli dnes je to pravděpodobně horní hranice tohoto počtu. Výsledný počet členů – 4000 - je opět pouze odhad, spočítaný stejným způsobem, jaký použil L. Hurdálek. Domnívám se, že 500 skupin je u nás v současnosti spíše maximum, a otázkou je, nakolik lze z počtu skupin soudit na počet jejich členů. Kromě toho nelze odhadnout, jaká část z toho teoretického počtu 4000 českých šermířů se historickému šermu skutečně věnuje, neboť v adresáři dlouho zůstávají i ty skupiny, které prakticky zanikly nebo už nejsou aktivní.

⁴⁸ K roku 2006 jsem zjistila v adresáři Listů o historickom šermě na Slovensku kolem 60 skupin (in: www.serm.sk, 2006), k tomu lze přičíst ještě určité procento skupin mimo tento adresář. Peter Koza uvedl v jednom rozhovoru, že v České republice existuje dokonce 600 skupin, na Slovensku 100 skupin historického šermu (in: www.feudum.cz, 2003).

Další příčinou většího rozšíření historického šermu je lepší dostupnost zbraní, zbrojí, kostýmů a ostatních rekvizit, stejně jako množství odborné literatury. Zatímco v předrevolučním období si šermíři museli sami shánět nákresy a stříhy, vyrábět kostýmy a rekvizity, atd., dnes je možno vše koupit nebo alespoň z literatury a internetu načerpat podrobné informace o výrobě, takže začít s historickým šermem je daleko snazší než tehdy, záleží pouze na dostatku zájmu a peněz, případně na osobní zručnosti, neboť většina začínajících šermířů nemá dostatek prostředků na koupi celého svého vybavení.

Česká republika je v oblasti historického šermu jak v evropském, tak celosvětovém měřítku velmocí, jak v počtu působících skupin, respektive celkovém počtu šermířů, tak co se týče počtu šermířských akcí. Zajímavou otázkou, proč se historický šerm v 90. letech v České republice tolik rozšířil, zatímco v ostatních zemích východního bloku zůstal spíše okrajovou záležitostí, nedokážu zodpovědět.

Další aktivity související s historickým šermem

Historický šerm je jen jednou ze součástí širokého spektra aktivit se společným jmenovatelem – zobrazováním minulosti. Do tohoto okruhu dále patří historický tanec, historická hudba, historická řemesla, a okrajově i další aktivity.⁴⁹

Jelikož historický šerm nebývá jedinou náplní činnosti skupin historického šermu, ale někteří jejich členové nebo i celé skupiny provozují některé další z těchto spřízněných aktivit, stručně je zde představím.

Historický tanec

Historický tanec je aktivní rekonstrukcí způsobu tance určitého geografického prostoru v určitém časovém období v oděvu evokujícím toto období. Stejně jako historický šerm se realizuje zejména v představeních pro diváky a nezřídka je vyzdvížena divácká atraktivita na úkor historické věrnosti. V evropské oblasti, tedy i u nás, a ve spojení s historickým šermem je nejdůležitější období gotiky, renesance a baroka.

Formování skupin a souborů historického tance je ve většině případů záležitostí až druhé poloviny 90. let, v současné době v České republice působí kolem pětadvaceti specializovaných skupin. Na prvním místě jmenujme vysoce profesionální skupinu *Chorea historica* vedenou Evou Kröschlovou, dále sem patří například *Regii Caroli regis*, *Aldebaran*, *Iris*, *Trn v oku*, *Saltatio Vitae* a *Lucretia*. Repertoár těchto skupin většinou zahrnuje tance gotické, renesanční a barokní (a to dvorské i lidové), častým doplňkem jsou orientální břišní tance, které se i u laické veřejnosti v současné době těší velké oblibě. Tančí se na reprodukovanou nebo i živou dobovou hudbu, mnoho skupin historického tance spolupracuje se

⁴⁹ Vybírám ty, které se nejčastěji objevují ve spojitosti s historickým šermem, literaturu a divadelní hry (ačkoli i zde má historický šerm částečně své místo) s historickou tematikou nechávám stranou.

skupinami historické hudby. Kromě vystoupení v prostorách hradů a zámků, na tzv. středověkých hostinách i na různých divadelních scénách účinkují i na plesech, svatbách, banketech, firemních večírcích a při dalších společenských událostech. Skupiny historického tance mají v mém smyslu slova spíše než zcela amatérský poloprofesionální charakter.

Historický tanec se dnes objevuje na šermířských akcích jako běžná složka programu, a to buď jako samostatné vystoupení, nebo jako součást rozsáhlejšího představení.⁵⁰ Zvláštní pozici zauímají ukázky historického tance na šermířských (a nejen šermířských) plesech.

Historický tanec je na rozdíl od šermu spíše doménou žen, skupiny *Alegria*, *Trn v oku*, *Ballata*, *Ambrosia*, *Arwen* a další jsou výhradně ženské. Spojení historického šermu a tance v jedné skupině, respektive zařazení tance do aktivit skupiny historického šermu představuje možnost širšího uplatnění dívek a žen v programu pro diváky, neboť ty jinak mívají ve skupině v tomto ohledu často pouze roli pasivní. Historický tanec je nebo byl součástí činnosti *SHŠ Mirandola*, *SHŠ Sinister*, *SHŠ Praecedo Regis*, *SHŠT Gloria* a dalších. Většina historických šermířů se však k historickému tanci jako k součásti svých aktivit staví rezervovaně.

Přesto neustále přibývá zájemců o výuku dobových tanců, zejména právě z jejich okruhu. Tomu se přizpůsobuje i nabídka. Prof. MgA. Zuzana Dostálová vede celoroční kursy pro začátečníky i pokročilé v budově Taneční konzervatoře v Praze i další semináře, *Regii Caroli regis* pořádá každým rokem umělecké semináře pro veřejnost pod názvem Cyklus starého tance na panovnických dvorech a jiné akce, probíhají další intenzivní týdenní (např. Letní škola starého tance v Ratajích nad Sázavou) a víkendové semináře (které pořádá například Hanka Tillmanová, zajímavé jsou i její občasné „tancovačky“ pro začátečníky i pokročilé). Taneční studio Iris a Taneční klub Silueta Praha jsou organizátory Festivalu

⁵⁰ Tančící vesničané nebo fraucimor se objevují v hromadných šermířských vystoupeních – bitvách. Viz. také kapitola Bitva jako hromadné šermířské vystoupení.

historického tance (rok 2006 – 3. ročník) – společného setkání a přehlídky souborů z celé republiky.

Ačkoli je historický tanec ve srovnání s historickým šermem relativní novinkou, v průběhu posledních několika let je možné pozorovat nárůst zájmu o tuto oblast, který provází rozšiřování nabídky souvisejících aktivit. V budoucnu lze předpokládat jeho další rozvoj, zejména na poli amatérském a poloprofesionálním.

Historická hudba

Historickou hudbou je chápána interpretace dobových hudebních záznamů, často s použitím hudebních nástrojů vyrobených podle původních postupů (není však podmínkou). V širším záběru je možno k historické hudbě přiřadit i novodobé skladby, které ovšem vycházejí z dobových hudebních motivů a způsobů interpretace, a respektují pravidla, kterými se hudba v tom kterém období řídila.

Historická hudba, živá i reprodukováná, tvoří kulisu mnoha šermířských představení, bitev, hostin a dobových tržišť, uplatňuje se jako doprovod, nebo spíše nedílná složka historického tance při jeho vystoupeních. Výraznou roli hraje historická hudba na šermířských plesech (ačkoli tam není podmínkou), kde má spolu s výzdobou sálu, historickým kostýmem obsluhy a tematizací soutěží za úkol dokreslit iluzi „dobovosti“.⁵¹ Interpreti historické hudby, stejně jako skupiny historického tance vystupují hlavně nezávisle (tj. mimo bloky šermířských představení), a to rovněž na hradech a zámcích, obecních slavnostech, hudebních festivalech, večírcích, svatbách a jiných společenských událostech, kromě toho pořádají samostatné koncerty v klubech, koncertních sálech, kostelech, na plesech atd.

Skupiny koncertují většinou v historických kostýmech, a to i mimo komponované akce s historickou tematikou, kde bývá dobový oděv povinný, neboť kostýmy kromě toho, že evokují „dobovou“ atmosféru, výrazně zvyšují diváckou atraktivitu vystoupení. Tomu odpovídá důraz na kvalitu kostýmů, skupiny mívají v šatníku v závislosti na repertoáru kostýmy více období. Většina interpretů historické hudby je orientována poloprofesionálně a profesionálně.

Mezi nejznámější a nejoblíbenější skupiny dnes bezesporu patří *Krless* a *Dubia fortuna*. Další jsou například *Gothart*, *Karmína*, *Musica*

⁵¹ Viz. také kapitoly Bitva a Ples.

vagantium, Psalteria, Fremitus, Ergo, Řemdih, Ginevra a Jagabab. Vznik většiny současných skupin historické hudby spadá do druhé poloviny 90. let 20. století.

Mezi šermíři má velkou oblibu také irská a bretonská lidová hudba a jejich variace, které jsou doménou například těchto skupin: *Asonance, Bran* a *Czeltic*. Populární je i skupina *13. století*.

Na rozdíl od historického tance však nenachází živá dobová hudba v činnosti šermířských skupin své místo. Příčinou jsou pravděpodobně velké nároky na schopnosti interpreta, a časové a osobní důvody, podobné jako v případě historického tance. Pokud je živé hudební vystoupení pro šermířský program nezbytné, přizve se specializovaná skupina historické hudby, jinak se používá hudba reprodukováná.

V souvislosti s historickou hudbou chci zmínit také festival „nejen středověké hudby“ *Špejchar* v Křešicích u Olbramovic, v roce 2004, proběhl jeho třetí a zatím poslední ročník. Poslouží jako zajímavý objekt srovnání s dalšími akcemi, protože ačkoli byl primárně hudebně zaměřený (v roce 2003 vystoupili: *Psalteria, Dubia Fortuna, Fremitus, Dick O'Brass* (Bretaň) a *Cabelique* (Bretaň)), v podstatě kopíroval program komponovaných šermířských pořadů a historizujících slavností.⁵² Návštěvník mohl shlédnout taneční vystoupení, představení několika šermířských skupin, kejklířů a ohňovou show. Jako doprovodný program byly připraveny celodenní hry pro malé i velké (souboj nad propastí, souboj na mlaty, soutěže v lukostřelbě), ukázky práce dobových řemeslníků a prodej jejich výrobků. Nechyběla ani nabídka osvěžení a občerstvení v čajovně a u stánku dobové kuchyně.

⁵² Více viz. kapitoly Bitva a Obecní historizující slavnosti.

Historická řemesla a living history⁵³

Cílem living history, neboli živé, oživé či oživené historie (používají se jak anglický tak všechny české termíny), je co nejpřesnější a historicky nejvěrnější ztvárnění života v minulosti (a to od pravěku až po 20. století). Snaží se skloubit poznatky studia duchovní i hmotné kultury určité společnosti v daném prostoru a čase v kompaktní a smysluplný celek. V oblasti hmotné kultury se věnuje zejména analýze a praktickému využití dobových materiálů a řemeslnických postupů, oblast kultury duchovní zahrnuje studium životního názoru a způsobu chování příslušníků jednotlivých sociálních skupin, rekonstrukci zvyků a rituálů, stravovacích návyků, her atd. Sekundárním cílem aktérů oživené historie je předvádění života v minulosti a předávání získaných poznatků laické veřejnosti (v tomto ohledu se však nevyhýbá jisté stylizaci).

Z určitého hlediska je možno chápat living history jako pojem nadřazený pojmům historický šerm, historický tanec, historická hudba apod. Tyto obory by pak byly pouze součástí velkého světa living history. Skutečnost je však výrazně odlišná. Zavádějící je totiž používání přívlastku historický, respektive nejasnost jeho obsahu. Jak už jsem zmínila, historický šerm v tom nejužším slova smyslu zahrnuje rekonstrukci dobových bojových technik s použitím historicky věrných zbraní, zbroje a oděvu. Jeho realizace při vystoupeních pro diváka je však většinou již výrazným zkreslením, stylizací, způsob boje je upraven tak, aby byl srozumitelnější a atraktivnější, historický šerm na jevišti přestává být historickým.⁵⁴ A to pomíjím fakt, že mnoho historických šermířů historické techniky šermu příliš neovládá a mnoho z nich nemá ani historicky odpovídající vybavení. Historický šerm je dnes z větší míry (jak už jsem uvedla výše) spíš scénický šerm s historizujícími prvky.

⁵³ Viz. například livinghistory.cz.

⁵⁴ Podobná situace panuje i v oblasti historického tance a hudby.

Navíc je dnes náplní living history především rekonstrukce každodenního života různých sociálních vrstev, vojenské (bojové) záležitosti zůstávají až na ztvárnění života ve vojenském táboře stranou. Proto není možno chápat living history jako zastřešující prvek, ale zůstává svébytnou oblastí s maximálním důrazem na historickou věrnost.

Oživená historie se tedy u nás zabývá hlavně rekonstrukcí dobových dovedností a řemesel, ať už se týkají stavby obydlí, výroby předmětů denní potřeby, přípravy pokrmů nebo léčení. Aktéři living history pro veřejnost předvádějí a vysvětlují tyto postupy zejména na různých šermířských a historizujících akcích. Jejich doménou jsou trhy a tržišťe, kde výrobci v odpovídajícím oděvu představují přihlížejícím své pracovní nástroje a jednotlivé materiály, předvádí a komentují výrobní postupy a odpovídají na případné dotazy. Diváci si příležitostně mohou daný postup pod vedením řemeslníka vyzkoušet. Taková ukázka řemesel je většinou součástí prodejního stánku, kde si může návštěvník již hotové výrobky prohlédnout a koupit.⁵⁵

Nejčastěji takto předváděnými řemesly jsou tkalcovství (na horizontálním i vertikálním tkalcovském stavu a na karetkách), košíkářství, řezbářství, výroba kožených doplňků (obuvi, opasek, toren, váček apod.), hrnčířství, kovářství, výroba svíček, mýdla, perníku (především zdobení) a krajek. Dále se nabízejí k prodeji produkty takových řemesel, která nelze rekonstruovat v podmínkách dobového tržišťe nebo tábora, jedná se především o sklářství.

Nedílnou součástí living history je příprava pokrmů podle dochovaných historických záznamů. Předvádí se rožnění masa, pečení nekvašených placek z mouky, zelných placek apod. K prodeji bývají různé hotové pokrmy, jako koláče, preclíky, krachle, boží milosti apod. Znamé jsou kuchyně *Alba Kotys* a *U spálené nohy*.

⁵⁵ Samozřejmě že ne všechny ukázky řemesel odpovídají požadavkům historické věrnosti, takže je nelze zařazovat do living history automaticky.

K living history patří i stavba obydlí podle dobových postupů, která pak mohou tvořit odpovídající kulisu dalším aktivitám. Tímto způsobem vznikl na hranici mezi okrajovými pražskými čtvrtěmi Stodůlky a Řeporyje „středověký skanzen“ Řepora (původně Tuležim), přesněji řečeno česká vesnice nebo malé městečko z období 14. století.

Přímo s cílem předvádět dobová řemesla byla vybudována ve vsi Ostrá u Lysé nad Labem vesnička společnosti *Botanicus s.r.o.*, kde se mimo jiné konají historicky stylizované programy s náplní podobnou větším šermířským akcím a historicky laděným obecním slavnostem. Tuto vesničku můžeme považovat za první ryze komerční projekt tohoto druhu u nás, ovšem je otázkou nakolik požadavky living history naplňuje.

V současnosti se u nás zabývá oživenou historií například sdružení *Skjaldborg*,⁵⁶ věnující se životu na kupecké stezce z Kyjeva do Prahy v 9. a 10. století, sdružení *Wothanburg*,⁵⁷ zaměřené mimo jiné na budování, údržbu a provozování repliky velmožského opevněného dvorce z přelomu 12. a 13. století (dosud ve výstavbě) a sdružení *Korouhev měštěninů staropražských*⁵⁸ zabývající se studiem života měšťanů a nižší šlechty na sklonku 15. století a rekonstruující gotickou tvrz v Malešově (jako své pracovní zázemí i dobovou kulisu pro svou prezentační činnost). Společnost *Skjaldborg* na jaře 2006 spolu se *SHS Bratrstvo Valhaly* a dalšími skupinami uspořádala pátý ročník bitvy Čas Vlků,⁵⁹ u Curie Vitkov (rozestavěná replika velmožského dvorce v Horním Vítkově u Chrastavy, dříve „Wothanburg“) se již pravidelně koná románská bitva Wothanburg (2006 – 8. ročník), římsko-barbarská bitva Gladius (2006 – 5. ročník, ve spolupráci s *Legio X GPF* a dalšími skupinami) a další akce (např. v roce 2003 living history víkend pod titulem „Den v raném středověku“, podzim

⁵⁶ In: www.skjaldborg.livinghistory.cz

⁵⁷ In: www.wothanburg.cz

⁵⁸ In: <http://korouhev.scherm.cz/>

⁵⁹ Plakát z roku 2003 viz. Příloha, Obrazová část – Plakáty, pozvánky, programy

2005 setkání příznivců oživené historie, v létě 2006 se uskutečnila oslava slunovratu, apod.). V Malešově se v roce 2006 konal čtvrtý ročník komponovaného pořadu s bitvou – „Dobývání Malešova“, členové sdružení *Korouhev měštěninů staropražských* také uskutečnili zajímavý pokus o rekonstrukci cestování měšťanů v 15. století spojený se zatěžkávací zkouškou svého vybavení, a to dvoudenní pochod v dobovém oděvu s výstrojí. V roce 2004 se na tvrzi Malešov realizovalo první neoficiální setkání skupin a sdružení (nultý ročník), zabývajících se oživenou historií, které pokračovalo prvním ročníkem v Horním Vítkově u Chrastavy, a v roce 2006 druhým ročníkem v areálu Beaver city u obce Strážek na Moravě.

Aktéři amatérského historického šermu

Zrození šermíře

Nejprve se chci zaměřit na důvody, které jedince vedou k tomu, aby se začal historickému šermu věnovat.

Situace před rokem 1990 není v tomto ohledu příliš zmapovaná, ale z dostupných údajů lze vyvodit, že v důvodech k provozování historického šermu převažoval kladný vztah k historii a potřeba věnovat se něčemu výjimečnému, čím historický šerm v té době bezesporu byl. V souvislosti s tímto obdobím je označován také jako forma úniku, a dáván do spojitosti s takovými volnočasovými aktivitami, jako bylo vodáctví a tramping. Historický šerm údajně nabízel svým aktérům uzavřené prostředí stejně nebo alespoň podobně smýšlejících lidí, spojených důvěrou a společnými zájmy, mezi nimiž bylo možno odpočinout si od každodenních starostí a pozvednout se nad ubíjející přizemnost socialistické reality.

Z tohoto důvodu jsou některými aktéry z předrevolučního období negativně hodnoceny změny spojené s komercializací historického šermu na počátku 90. let 20. století. Tyto změny sice vedly k zlepšení materiálního zázemí, ale údajně způsobily úpadek „lidské stránky“ věci.⁶⁰

V současné době se historickému šermu začínají věnovat jedinci ve věku (přibližně) od 14 do 25 let, i když mladší ani starší nejsou výjimkou. Je to spojeno s tím, že v mladším věku se cílené volnočasové aktivity dětí omezují buď na samostatné aktivity (četba, poslouchání hudby, kreslení apod.) nebo na organizované kroužky (sport, jazyky, výtvarné umění apod.) a do jisté míry je způsob trávení volného času v tomto věku určován rodiči. Jelikož kroužky historického šermu pro děti zatím existují spíše

⁶⁰ Dája Spalková a další. Ovšem z článku Petra Bohuše (Bohuš, Petr: Přátelé šermíři. in: Šermířské listy, 1991, č. 2, s.6-7) je patrné, že vzájemná nevraživost a závist byla mezi skupinami historického šermu běžnou záležitostí již na konci 80. let.

výjimečně,⁶¹ nemají k němu mladší děti běžně přístup. Jiná je situace v okruhu samotných historických šermířů, kteří nezřídka své potomky k tomuto koníčku vedou aktivně.

V současné době amatérští historičtí šermíři působí především ve formě skupin,⁶² v nichž jsou vztahy založeny na primárních sociálních vazbách. Jsou to uskupení kamarádů a přátel podobného věku a smýšlení, z větší míry uzavřené celky, které většinou nemají potřebu přijímat mezi sebe „cizí“ jedince, nové mladé nezkušené členy. Skupiny, které pořádají vystoupení, vyžadují disciplínu a snahu stát se schopným „hercem“, pro skupiny orientované na účast v bitvách je zase příliš mladý a „zapálený“ šermíř na obtíž, protože by na něj museli, alespoň teoreticky, dávat pozor. Poptávka zavedených skupin po nováčcích rozhodně nemůže pojmut celou širokou nabídku a i přirozená potřeba sdílet koníčka a zážitky se svými starými kamarády vede k tomu, že si noví zájemci o historický šerm často sami zakládají své vlastní nové „skupiny“. Pro existenci a fungování takové skupiny je nutná určitá emocionální vospělost a dlouhodobý soustavný zájem, které mnoho mladých začínajících šermířů nemá, takže se většina takto vzniklých skupin obvykle rozpadá. Ti, kteří u šermu zůstanou, se pak zařazují do již fungujících skupin s vyšším věkovým průměrem, nebo se zakládají skupiny nové, již s delší trvanlivostí.

Dolní hranice věku pro začátek se šermem je také dána tím, že historický šerm není levným koníčkem, takže jeho aktér potřebuje buď alespoň určitou finanční nezávislost nebo podporu rodiny.⁶³ Kromě

⁶¹ Dětem se věnuje například *Sdružení šermu Jeseník*, viz. kapitola Trénink.

Jediný typicky dětský kroužek historického šermu, který pořádá vlastní vystoupení a účastní se bitev je *SHŠ Tesák* (založena roku 2001 při *SHŠ Kopa*). Tito šermíři (dolní věková hranice je 9 let) se zabývají obdobím 14. a 15. století a představují hlavně lučištníky, práčata a lehkooděnce. (in: <http://tesaci.wz.cz>)

⁶² Viz kapitola Skupina.

⁶³ Finanční náklady u historického šermu hodně závisí na zručnosti samotného aktéra (a jeho blízkých), tedy na poměru toho, co si je schopen vyrobit sám a co musí kupovat. Do

finančních nároků a dostupnosti skupin historického šermu obecně je pro mladší děti překážkou také „nebezpečnost“ této zábavy (nejen v očích rodičů) a otázka odpovědnosti za osoby mladší 18 let při aktivitách skupin. V těchto ohledech jsou pro ně přijatelnou alternativou již zmíněné dřevárny – vybavení není tak finančně náročné, jsou považovány za bezpečnější, akcí je dostatek a zatímco v „šermířské“ bitvě nemohou bojovat jedinci mladší 18ti let,⁶⁴ zde věk není překážkou (ovšem mladší děti musí mít plnoletý doprovod). Důležitým momentem je i to, že dřevárny jsou daleko přístupnější bojujícím ženám (dívkám), neboť se v nich neuplatní hlavní argument historického šermu – požadavek historické věrnosti (v tom smyslu, že ženy se bitev v minulosti účastnily jen minimálně).

Jaké jsou hlavní důvody pro to, začít se věnovat historickému šermu? Určitá část jedinců začíná se šermem jako dítě, vede je láska k historii a potřeba vyzkoušet si, jaké to tehdy mohlo být, hledají něco neobvyklého, výjimečného. Pro jiné je hlavním důvodem atraktivita historického šermu jako bojového sportu, pro jiné zase potřeba ocenění svého umění ze strany publika, ti preferují historický šerm jako amatérské divadlo. Další skupinou jsou ti, kteří chtějí diváky poučit o historii, ale mnoho těchto lidí stojí spíše na pomezí historického šermu a living history.

Větší část mladých nezkušených šermířů táhnou právě zážitky z her na hrdiny, dřeváren a dalších aktivit s fantasy tematikou, které jsem zmínila v první kapitole. Nečekaný boom fantasy na počátku 90. let (ve všech jejích podobách) nejen, že výrazně zvýšil poptávku po historickém šermu, ale

počáteční vybavy je nutno započítat přinejmenším meč (nebo jinou zbraň): nekvalitní asi 1.500 Kč, kvalitnější kolem 2.500 Kč. Pro jedince bez příjmů je to i dnes nepřiměřeně velká částka.

⁶⁴ 18 let je pouze ideální věková hranice, hodně záleží na okolnostech – často se do bitvy pouští i šestnáctiletí. Dolní věková hranice pro lučištníky a staty na relativně bezpečných pozicích je ještě nižší.

hlavně mu dal nový rozměr hry spíše pro její aktéry než pro diváky. Elékové historického šermu se dnes velmi často rekrutují z řad mladých lidí aktivně činných v těchto oblastech, nebo alespoň s RPG a LARP minulostí.⁶⁵ Tuto novou krev přivádí k historickému šermu spíše než prvně jmenovaná láska k historii vědomá či nevědomá touha po realizaci příběhů, které prožívají v „Dračáku“ jenom „jako“, touha mít v ruce skutečný kovový meč, ne jeho dřevěnou atrapu, touha přiblížit se oblíbeným hrdinům ze Středozemě a artušovských legend. Historický šerm tyto romantické představy těžko může beze zbytku naplnit, což bývá příčinou toho, že mnoho z nich se vedle něj dále intenzivně věnuje i svým původním koníčkům nebo historický šerm zcela opouští.

Historický šerm má totiž, na rozdíl od dřeváren, RPG, počítačových a jiných her založených z větší části na fantasii aktérů, mnohá omezení. První z nich je již zmíněná finanční stránka, náklady na provozování historického šermu jsou oproti RPG a dřevárnám mnohonásobně vyšší. Zadruhé šerm vyžaduje výraznější angažovanost jedince v dané věci - v „Dračáku“ si stačí vybavení „vymyslet“, ale v šermu si ho musím nejen vymyslet, ale také vyrobit nebo koupit. Vzhledem k tomu, že výbava historického šermíře nepatří do běžného sortimentu zboží, není koupě jednoduchou záležitostí ani v případě, že dotyčnému nechybí finance. Za třetí - ti, kteří čekají RPG dobrodružství „na živo“, nebo LARP se skutečnými, ne pouze dřevěnými zbraněmi, jsou zákonitě zklamáni. V bitvě, která je jejich hlavním cílem (samostatná vystoupení pro diváky je obvykle nezajímají), si nemohou dělat, co by chtěli - jsou vázáni scénářem. Neprožívají na živo dobrodružství z RPG světů, nezabíjejí nestvůry, nezískávají poklady apod., ale předvádějí s protivníky souborové divadlo. Musejí umřít, když jim to scénář přikazuje, nemohou se stát hrdinnými vítězi na základě vlastních

⁶⁵ V žádném případě však nechci tvrdit, že se šermem nezačínají osoby starší, s primárním zájmem o historii nebo jinými zájmy, jen chci tento zajímavý současný fenomén zdůraznit.

zásluh, protože v bitvě žádní hrdinové a vítězové ve smyslu RPG a LARPů nejsou. Historický šerm jim v tomto ohledu nenabízí adekvátní emocionální zisk.⁶⁶

Z těchto důvodů ti, kteří u šermu vydrží, většinou přehodnotí své postoje a převládne u nich vztah k historii a potřeba ocenění ze strany diváků. Historický šerm je začne zajímat i přesto, nebo právě proto, že je jiný, že má jiná pravidla a jiné cíle. Je však třeba zdůraznit, že hraní na hrdiny, četba fantasy literatury, účast na dřevěných bitvách apod. zůstávají doplňkovou (a někdy i hlavní) aktivitou mnoha historických šermířů, zatím hlavně mladší generace.

Z 32 osob (20 mužů a 12 žen), které v roce 2003 vyplnily dotazník, jich 13 (z toho 8 mužů) uvedlo, že se v minulosti účastnilo dřeváren, 20 (16 mužů) her na hrdiny, 22 (17 mužů) jich četlo fantasy literaturu, 22 (17 mužů) hrálo počítačové hry s fantasy a historickou tematikou, 17 (13 mužů) deskové hry s fantasy tematikou, 12 (9 mužů) sběratelské karetní hry s fantasy tematikou. V současnosti se těmto aktivitám věnují takto: 10 hraje hry na hrdiny, 6 jezdí na dřevárny, 15 jich čte fantasy literaturu, 13 hraje počítačové hry s fantasy a historickou tematikou, 11 hraje deskové a 5 sběratelské karetní hry s fantasy tematikou.⁶⁷ Žádné z uvedených aktivit se v mém vzorku nikdy nevěnovali jen 2 muži (= 10 % mužů) a 4 ženy (33 % žen). Hodnocený vzorek sice není možno považovat za reprezentativní, neboť jsou v něm zastoupeni pouze amatérští šermíři z Prahy a nezvykle vysoké procento žen (které se těmto činnostem obecně věnují méně), přesto alespoň naznačuje, do jaké míry jsou uvedené aktivity rozšířené. Za určující

⁶⁶ Splývání RPG her, LARPů a bitevní vřavy v myslích některých „šermířů“ vede k určitým problémům hromadných šermířských vystoupení. Jsou to hlavně nedodržování scénáře, nechota po zásahu „umřít“, přílišná tvrdost v soubojích apod.

⁶⁷ Nízká účast na dřevárnách je pravděpodobně způsobena i tím, že je to z uvedených nejmladší aktivita, zaměřená zejména na děti a mládež do dvaceti let, takže mí respondenti v mnoha případech nemohli v odpovídajícím věku tuto aktivitu provozovat.

považují zejména to, že více než tři čtvrtiny mužských respondentů někdy hrály hry na hrdiny a počítačové hry s fantasy tematikou a četly fantasy literaturu a rovněž tři čtvrtiny se některé z uvedených aktivit věnují i dnes (přesněji řečeno v době vyplňování dotazníku).

I v současnosti je možno chápat historický šerm také jako určitý způsob úniku, dnes však ne ze socialistické reality, ale z přetechnizovaného konzumního světa. Jak mezi rekruty z řad RPG a LARP hráčů, tak mezi těmi, kteří provozují šerm kvůli lásce k historii, se nacházejí snilkové, kterým reálný svět z různých důvodů nevyhovuje, idealizují si minulost, hledají romantiku a touží i v obyčejném životě, nejen v bitvě nebo na jevišti, oživovat vznešené rytířské hodnoty.

Někteří provozují historický šerm kvůli možnosti pořádně se „vyblbnout“, jiní jako prestižní záležitost a někteří se domnívají, že být historickým šermířem znamená mít úspěchy u žen.

Otázkou také zůstává, jakou roli hraje v motivacích šermířů simulace agrese, agresivita skutečná a řešení různých „komplexů“. Ožehavost tohoto tématu podle mě způsobuje výrazné zkreslování poskytovaných informací, kromě toho se domnívám, že mnozí aktéři nejsou v tomto ohledu schopni odpovídající sebereflexe, takže objektivní informace ani poskytnout nemohou. Jelikož jsem se nezúčastnila žádné bitvy osobně, nemohu potvrdit ani vyvrátit to, co se o projevech agresivity v bitvách vypráví. Omezím se proto pouze na konstatování, že historický šerm může být pro své aktéry adrenalinovým sportem a že vlastnictví zbraně a (i jen částečná) dovednost v jejím ovládnutí výrazně zvyšují sebevědomí majitele. Obě tyto skutečnosti jsou jistě příčinami obliby historického šermu alespoň u některých jeho protagonistů.

V neposlední řadě však chci zdůraznit, že to, co historický šerm svým aktérům stále nabízí a co oni vědomě i nevědomě oceňují a považují za důležité, je specifické prostředí uzavřené skupiny s vlastními hodnotami a pravidly, povzbuzující sebevědomí a zvyšující pocit vlastní výjimečnosti a zároveň sounáležitosti s ostatními stejně smýšlejícími jedinci.

* * *

Historický šerm jako celek se rozlišuje na různá historická období, a v podstatě až v jejich rámci se odehrávají jednotlivé šermířské aktivity. S rozhodnutím věnovat se historickému šermu jde tedy ruku v ruce výběr „období“, kterým se bude nováček zabývat, i když to nemusí být volba vědomá, cílená, spíše jen vztah k té určité části historie, která se dotyčnému líbí, přitahuje ho.

„Období“ je jednoduše řečeno styl kostýmu, výbroje a dalšího vybavení, ve kterém (nebo se kterým) aktéři vystupují. Tato „období“ sice teoreticky přímo kopírují jednotlivá období historie, ale v provedení a praxi obvykle není respektování historických skutečností absolutní. Rozlišují se tato nejdůležitější období: románci, gotika, renesance, třicátka, baroko, rokoko, a dále barbaři a fantasy.

Arbitrárnost zmíněných „období“ je patrná zejména v případě gotiky, neboť zahrnuje historické období v rozpětí několika set let s velkými rozdíly jak v odívání, tak ve vojenství. Snahy o rozlišení alespoň rané, vrcholné a pozdní gotiky, které je u některých skupin patrné, se na hromadných akcích dosud spíše míjejí účinkem, i když v posledních sezónách jsem zaznamenala cílené pokusy o přesnější časové vymezení i zde. Podobné je to i s „renesancí“, neboť zejména renesanční oděv se výrazně liší nejen v čase, ale i v geografickém prostoru.

Neurčití jsou „barbaři“, představující více méně ranou dobu románskou v zaostalejších oblastech, spadají sem „raní Slované“, „Keltové“, „vikingové“ apod. Mimo historický vývoj patří období „fantasy“ slučující při tvorbě kostýmů, zbrojí, zbraní a doplňků prvky nejrozličnějších historických období s čirou imaginací. Období „fantasy“ se k historickému šermu pravděpodobně přiřadilo i na základě rozšíření ostatních fantasy aktivit, ovšem o to, zda sem skutečně patří, se stále vedou spory (odpůrci fantasy pocházejí hlavně z řad šermířů, kteří kladou hlavní důraz na historickou věrnost vybavení). Nutno dodat, že „fantasy“ je také hanlivé

označení době neodpovídajícího oděvu, obuvi či výzbroje. Ovšem vzhledem k tomu, že míra historické věrnosti obvykle zdaleka nedosahuje svého možného maxima, je vůbec otázkou, kudy vést dělicí čáru mezi „fantasy“ a „skutečně historickým“ šermem.

V prostředí začátečníků a amatérů výrazně dominuje zaměření na období „gotiky“. Je to zřejmě způsobeno několika faktory. Zaprvé je gotické období s ideálem „rytíře bez bázně a hany, sloužícího oddaně dámě svého srdce“ pro mnohé šermíře a potažmo i diváky „nejtypičtější“ a nejpřitažlivější. Pro nově příchozí z řad hráčů her na hrdiny a dřeváren je důležité i to, že období gotiky často nejlépe odpovídá technické a sociální úrovni imaginárních světů, v nichž se do té doby pohybovali. Dalším podstatným důvodem je opět finanční stránka věci – vybavení na „gotiku“ je podstatně dostupnější než na období pozdější. Jednoduchost střihů oděvů umožňuje jejich výrobu doma, čímž odpadají vysoké náklady na ušití kostýmu u profesionální krejčově. V neposlední řadě hraje roli také to, že „gotické“ akce jsou častější a daleko otevřenější pro začínající šermíře, nežli akce jiných období, mezi jejichž aktéry je obtížnější proniknout. Organizátoři „gotických“ bitev jsou vesměs tolerantnější ohledně kvality výzbroje a výstroje i šermířských dovedností, i když trend „přitvrzování“ v nárocích na vybavení je již i zde celkem patrný. Období „gotiky“ je tedy i dnes pro šermíře - začátečníky nejpřístupnější.

* * *

Každý začátečník k šermu přistupuje jinak a ne každý má již zpočátku potřebné znalosti či zázemí zkušenějších kolegů, takže první výbava mnoha, zejména mladších začínajících šermířů obvykle není příliš kvalitní a nesplňuje nároky na historickou věrnost. První kostým tak bývá i velmi primitivní, sestává hlavně ze suknice a varkoče, případně kápě, obvykle domácí výroby z odložených oděvů a lůžkovin, jako nohavice stačí moderní

tepláky nebo leginy. Některé kousky si začínající šermíř ušije nebo upraví sám, s něčím pomůže příbuzenstvo nebo kamarádi. Zbraň, obvykle meč, je pak hlavní investicí do takového kostýmu, a nosí se třeba i jen tak zastrčený za opasek. Pořízení kvalitní dobové obuvi je rovněž poměrně nákladné, takže se zpočátku používá obuv moderní, v lepším případě obalená „onucemi“ nebo kožešinou.⁶⁸ Takováto jednoduchá výbava sice elévovi na trénink šermu a k získání dojmu, že je šermíř, stačí, ale na hromadných akcích je příčinou nelibosti služebně starších a lépe vybavených účastníků, a může být i důvodem k vyloučení z akce.

To, že zejména mladší šermíři nekladou většinou na historickou věrnost kostýmu takový důraz, je způsobeno nejen finančními možnostmi, ale také celkovým postojem k věci, v němž hraje velkou roli představitost, „pocit, že jsem rytíř“, vnější znaky nejsou považovány za určující.

Další skupinou s nepropracovanými kostýmy jsou ti, kteří šermířské bitvy považují za železnou formu dřeváren a mají pocit, že zde s jednoduchými kostýmy z dřeváren vystačí.⁶⁹ Dokonce se nabízí otázka, zda takové jedince již považovat za historické šermíře (i když oni sami se tak chápou), když obvykle neovládají ani základy šermu a jejich kostým není historicky přijatelný, nebo je vyřadit někam „mimo“. Lépe vybavení šermíři totiž většinou „keckaře“ a jim podobné za „historické šermíře“ nepovažují. Je ale nutno říci, že i ti šermíři, kteří neberou „historickou věrnost“ kostýmu na lehkou váhu, tomuto pojmu dávají vlastní specifický obsah⁷⁰ a k doloženým faktům přistupují velice tvůrčím způsobem.

V závěru této kapitoly musím zmínit i to, že nejen začínající šermíři se snaží vyrábět si některé části nebo většinu výbavy svépomocí, či (hlavně

⁶⁸ Odtud hanlivé označení jedinců s neodpovídající výbavou: „tepláci“ a „keckaři“.

⁶⁹ Viz. kapitola Dřevárna.

⁷⁰ Pojem „historická věrnost“ má vzhledem k historickému šermu vůbec velice nejasný obsah, takže v otázce, co je považováno za historicky věrné a co ne, velmi záleží na přístupu a představách konkrétních jedinců. Více viz. kapitola Bitva.

v případě kostýmu) zaúkolovat příbuzné a známé. Někteří šermíři si kromě kostýmů sami vyrábějí, opravují a upravují také kroužkové zbroje, zbraně a kožené doplňky - měšce, tomy, opasky, obuv jednodušších střihů, apod., a jejich výrobky jsou často velmi kvalitní. Spíše než příležitostí ušetřit nebo přivydělat si je pro většinu výroba doplňků a rekvizit možností rozšířit své znalosti a dovednosti a tím i nedílnou součástí zábavy, kterou jim historický šerm poskytuje.⁷¹

⁷¹ Celých 70 % respondentů mého dotazníku uvedlo, že si některé části kostýmu (oděv, obuv, kožené doplňky, kroužkové zbroje, apod.) sami vyrábí.

Život šermíře

Náplň činnosti amatérského historického šermíře spočívá jednak ve zdokonalování v technice šermu, v rozšiřování teoretických znalostí o historickém šermu a historii vůbec, ve výrobě, opravách a vylepšování vybavení, jednak v účasti na šermířských aktivitách, jako jsou vystoupení, bitvy (hromadná šermířská vystoupení), šermířské plesy apod.; blíže je popíšu v kapitole Šermířův rok.

Šermířští nadšenci věnují těmto aktivitám nezřídka většinu svých financí a volného času, podřizují šermu svůj vzhled (ženy i muži nosí dlouhé vlasy, muži vous nebo knír s bradkou) i vzhled svých domovů - šerm je, bez nadsázky, středobodem jejich života.⁷²

V historickém šermu je běžné vytváření nové „šermířské“ identity,⁷³ jejímiž hlavními vnějšími znaky jsou šermířské jméno a osobní erb, případně i přezdívka. Přezdívku a šermířské jméno je nutno rozlišovat, i když v některých případech splývají. Šermířské jméno má dotýčný jen jedno, přezdívek může mít více, jak v oblasti šermu, tak mimo něj. Některé z nich jsou obyčejné (Dlouhán, Pavouk, Řezník, Kýbl), jiné „stylové“ (Palcátník, Wothan, Hrabě, Cid). Usnadňují komunikaci mezi šermíři, neboť jsou jednoznačnější než křestní jména a lépe se pamatují. Kromě

⁷² Navštěvují restaurace a hostince s historizující výzdobou, své domovy mají do určité míry také vybaveny stylově, chodí v dobovém oděvu, používají archaismy, atd. To, do jaké míry historický šerm ovlivňuje život svých aktérů, potvrzují například páry, které slaví svatbu v historických kostýmech v okruhu svých šermířských přátel. Jeden šermíř vzal svou nic netušící manželku na svatební cestu na bitvu do Francie.

(svatební oznámení. in: Šermířské listy, 1998, č. 3, s. 50-51; Albrechtová, Jindra: Bystřice nad Pernštejnem. in: Herold ŠL, 2000, č. 2, s. 42-44; ústní sdělení).

⁷³ To ovšem neplatí obecně pro všechny, kteří se šermu věnují intenzivně, závisí to na důvodech, proč dotýčný šermuje, na jeho věku, osobnostních rysech a na mnoha dalších okolnostech.

osobního styku se někdy používají i jako tzv. „nick name“ nebo „user name“ v internetových diskusích.⁷⁴

Šermířské jméno je obvykle prestižního rázu a jeho nositel si ho vybírá sám. Tato volba závisí pouze na jeho fantazii a vkusu, ale existuje zde snaha, aby jméno svou formou odpovídalo období, kterému se dotýčný věnuje, ovšem nemusí být české ani nemusí být historicky doloženo. Někdy si šermíř zvolí jméno konkrétní legendární nebo historické postavy, většinou příslušníka šlechty. I při vlastní tvorbě se obvykle dodržuje forma „Xxx z Xxx“, která vyvolává dojem, že dotýčný je šlechtic, někdy se používají šlechtické tituly přímo. Jako ukázky šermířských jmen můžeme uvést: Regard z Břízy, Jadwiga Andrassy (oba *SHŠ Rabidus*), panna Dagmar ze Štěňátek (*SHŠ Actum est*).⁷⁵

O výběru a tvorbě osobního erbu platí totéž, co o šermířském jméně. Osobní erby mohou být kopiemi skutečných šlechtických erbů nebo z nich vycházet, ale většinou si dotýčný erb sestavuje sám podle svých představ, nemusí ani respektovat pravidla heraldiky. Osobní erb se může objevit na kostýmu nebo štítě, erbovní barvy mohou být vodítkem při sestavování kostýmu.

Někteří šermíři se se svou novou „rolí“ natolik identifikují, že i v běžném životě používají některé prvky dobového oděvu a výzbroje - nosí pláště s kapucí, vysoké kožené boty, dýky u pasu, meč, atd.

Ne všichni však mají k historickému šermu takto hluboký vztah a mnoho je těch, kteří se mu věnují jen několik měsíců nebo pár sezón a pak ho opouštějí. Kromě toho se v průběhu času přístup k historickému šermu u

⁷⁴ Ale diskusní přezdívky nemusí být totožné s přezdívkami „reálnými“, mnohdy jsou „stylovější“ a prestižnější (Aranrúth, Merlin, Gandalf), zřejmě proto, že si je jejich nositelé vybírají sami.

⁷⁵ In: www.sweb.cz/rabidus a www.sweb.cz/actum.est.

Další příklad: Občanské jméno – V. K., šermířské jméno – Jacques Salivar de la Porte, přezdívka – Pogik (*SHŠ De rocca Corvina*, www.scherm.cz, diskusní téma „Odtajnění se“).

jeho aktérů obvykle mění, například ti, kteří začali kvůli RPG hrát, zábavě a posezení s přáteli a jezdili hlavně na bitvy, mohou začít pořádat vlastní vystoupení a klást důraz na historickou věrnost. Kdo pořádal hlavně komická divadelní vystoupení pro diváky, začne chápat historický šerm jako nedílnou součást living history apod. Mění se také záliba v jednotlivých zbraních a obdobích, ať už je příčinou potřeba rozšířit historický záběr skupiny nebo pouze touha vyzkoušet něco nového. Přechod z jednoho období do druhého může způsobit i nespokojenost s kvalitou akcí zaměřených na toto období. U některých ze svých respondentů jsem totiž zaznamenala úvahy o přesunech z „gotiky“ do „renesance“ nebo k „románcům“, kvůli tomu, že údajně došlo k úpadku gotických akcí a objevuje se na nich stále více nezkušených a špatně vybavených šermířů.

Změna v přístupu k šermu souvisí většinou s věkem a změnami v osobním životě. Mnozí přesouvají těžiště svých šermířských aktivit nebo se šermem úplně končí z časových důvodů, kvůli změně studia, zaměstnání, nové přítelkyni, založení rodiny apod. Mnozí přestanou aktivně vystupovat a účastnit se bitev, ale občas se na šermířské akce zajedou podívat a popovídat si se starými kamarády. Někteří přitom i trénují, ovšem provozují historický šerm spíše jen jako sport. Činnost některých jedinců a amatérských skupin se také s časem přesouvá do profesionální roviny.

V historickém šermu jsou patrné také určité generační rozdíly ve smyslu před a polistopadového období. Změny v chápání historického šermu, které proběhly v 90. letech 20. století a možná částečně ještě v současnosti probíhají, vedly k tomu, že se mnoho starších šermířů přestalo hromadných akcí (bitev), kde převládají mladí jedinci se svým novým přístupem (motiv osobní zábavy), účastnit. Většinu změn v činnosti předlistopadových šermířů však lze opět přičíst spíše změnám v osobním životě.

Do této kapitoly patří také zmínka o tom, jak historické šermíře vnímá jejich okolí. Bohužel musím na základě svých zkušeností říci, že u těch

zástupců laické veřejnosti, kteří vůbec existenci historického šermu zaregistrovali, převažují spíše neutrální až negativní dojmy. Šermíře považují v lepším případě za neškodné bláznivé romantiky, v horším pak za psychicky narušené a potenciálně nebezpečné osoby. Pozitivnější názory lze samozřejmě zaznamenat u části návštěvníků šermířských akcí a fanoušků historického šermu, kteří si jeho protagonistů váží a obdivují je, i když ani ti, kteří mají s protagonisty historického šermu osobní zkušenosti, je vždy nehodnotí příliš kladně. Setkala jsem se i s tvrzeními, že jsou to „úplní magoři“, „cvoci, co chodí s mečem i spát“, „agresivní ožralové a exhibicionisti“ apod. Tyto apriori negativní postoje veřejnosti pouze podporují jednotlivci, kteří odpovídají některé z uvedených charakteristik, čímž na sebe přirozeně poutají pozornost okolí. Takoví šermíři jsou ti, které si lidé pamatují a nezřídka podle nich soudí ostatní.

Ti, kteří se v oblasti historického šermu pohybují častěji, jsou schopni vnímat široké osobnostní spektrum jeho aktérů, a ačkoli přiznávají, že zmíněné excesy nejsou výjimkou, většinu šermířů označují za „normální lidi“, někdy ovšem „extrémně zapálené“ pro svůj koníček.

Důležité je, že převážně negativní vztah širší veřejnosti k historickým šermířům si oni sami do jisté míry uvědomují. Za všechny cituji z internetové diskuze na téma „Co znamená „šerm“?“, *„Já už se mezi přáteli skoro stydím říct, že dělám historický šerm. Když tohle řeknete, každý si představí divokého ožralu s dlouhými vlasy v divných hadrech an zběsile mává nějakou tupou rezavou zbraní. Když řeknete třeba karate, každý si řekne - ten by mě zkopal, nebo ten je dobrej. To jsme to dopracovali.“*⁷⁶

Život šermířům neztrpčují jen nepříznivé postoje okolí, ale také ne zrovna ideální vztahy mezi nimi samotnými. Ačkoli jsou historičtí šermíři v současnosti stále poměrně kompaktní skupinou a ti déle činní se obvykle

⁷⁶ In: www.ceskyserm.cz.

znají alespoň od vidění, nepůsobí šermířská obec navenek příliš soudržně.⁷⁷ Pomluvy, urážky, vzájemné osočování a napadání (byť jen ve virtuální podobě na stránkách *Šermířských listů* a v internetových diskusích) jsou nečekaně běžnou záležitostí. Ani to jistě nepřispívá k pozitivnímu chápání šermířů nezúčastněnými laiky⁷⁸.

⁷⁷ V těchto odstavcích vycházím z osobního pozorování, rozhovorů a příspěvků v časopisech a internetových diskusích. Ve skutečnosti asi není mezi šermíři vzájemná nesnášenlivost natolik rozšířená, protože ti, co proti nikomu nic nemají, to nedávají tak hlasitě najevo, ale rozhodně se k sobě všichni historičtí šermíři nechovají „jako rytíři kulatého stolu“.

⁷⁸ Názory „nešermířů“ na „šermíře“ jsem čerpala zejména z průzkumu provedeného v období 2002-2003.

Skupina historického šermu

Jak je patrné, aktéři historického šermu se sdružují do skupin. Toto sdružování vyplývá ze samotné podstaty historického šermu, tedy simulace boje, která přirozeně vyžaduje nejméně dva zúčastněné. Historický šerm tedy nemůže být ryze individuální aktivitou.

Formování větších celků bylo v začátcích mimo jiné podmíněno požadavkem většího množství osob pro inscenaci představení, jelikož vystupování před diváky bylo hlavní náplní činnosti historického šermíře (a to platí i pro současné skupiny organizující se se stejným cílem). V dnešní době, kdy se řada šermířů orientuje hlavně na bitvy, není již sdružování do skupin existenční nutností. V tomto ohledu je možno vysledovat určité projevy individualismu - bitev se účastní často jen části skupin a existují osoby, které se k žádné skupině nehlasí. Výhody jednotlivců pohybujících se na pokraji skupin nebo úplně mimo ně jsou spatřovány v osobní nezávislosti - nemusí se nikomu podřizovat, nemusí chodit na pravidelné srazy a zodpovídat se z neúčasti na společných akcích, mohou udržovat vztahy s členy různých i zneprátelených skupin (které by jim jinak byly vyčítány) apod. Ovšem provozování historického šermu ve skupině podobně smýšlejících kamarádů je považováno za „nejpřirozenější“ a nejvýhodnější.

Skupina historického šermu může být buď pouze neformálním sdružením lidí, kteří mají společné zájmy a začali své společenství nějak nazývat, nebo existuje i jako právnická osoba. Dnes se většina amatérských skupin registruje jako tzv. občanské zájmové sdružení. Je to nejjednodušší a pro potřeby většiny amatérských skupin dostačující forma. Registrace sdružení se provádí na Ministerstvu vnitra České republiky a jsou k tomu nutné obvyklé náležitosti společné všem sdružením - tj. stanovy obsahující funkcionáře (předseda-jednatel, pokladník apod.), způsob jejich volby, pravidelné srazy/valné hromady, soupis členů - minimálně 3 osoby, majetkové vypořádání za činnosti nebo při zániku sdružení apod. Status

občanského zájmového sdružení je výhodou v situacích, kdy se jedná o finanční záležitosti (honoráře, sponzoring, faktury, účetnictví), ale i při pořizování a spravování společného majetku (klubovna nebo šermírna, stany a další vybavení apod.).

Každá skupina má svůj název. Názvy skupin jsou „stylové“ a většinou obsahují určité „historizující“ prvky, často označují místo působnosti skupiny. Velmi často odkazují na šlechtický stav, např. „*Páni z Kunštátu*“, „*Páni z Michalovic*“, „*Barones liberi*“ či „*Společenství svobodných pánů*“, podobnou oblibu jako páni mají i rytíři: „*Rytíři země zebra*“, „*Rytíři práva poctivého*“, „*Rytíři krále Jana*“. V názvech figurují i příslušníci dalších sociálních skupin, např.: „*Berounští měšťané*“ a „*Táborští kupci*“. Okraj společnosti evokují „*Lapkové z Hor Kutných*“, „*Moravská smečka*“, „*Šejdiři*“, „*Štvanci*“, „*Vydědění*“ a „*Ti nejhorší*“. Časté jsou názvy z oblasti vojenství, např. „*Černá kumpanie*“, „*Batalion 6*“, „*Arcibiskupská stráž z Kroměříže*“, „*Kolínští lučištníci*“, „*Tepličtí žoldnéři*“, výjimkou nejsou různé řády: „*Řád rytířů zlatého draka*“, „*Řád černých rytířů*“, „*Ordo draconis*“. Některé názvy evokují hrůzu boje a smrti: „*Psi války*“, „*Allotria infernalis*“, „*Inferno*“, „*Skeleton*“. Po latině se při tvorbě názvu skupiny sahá často: „*Manus armata*“, „*Regnum fortis*“, „*Tertium non datur*“, „*Calix temporis*“, „*Praecedo regis*“, „*Magnificus porcus*“, někdy i po jiných jazycích: „*Gothic Artillery*“, „*Sword Wolves Hord*“, „*Enfants perdus*“ a „*Desdichado*“. Nechybí ani inspirace mytologií, a to keltskou: „*Epona*“, „*Merlin*“, „*Avalon*“, řeckou „*Charon*“ i křesťanskou „*Armagedon*“, zvláště oblíbená je však severská: „*Hern*“, „*Äsgard*“, „*Valkýry*“, „*Bratrstvo Valhaly*“, a „*Ragnarök*“. Okrajově se využívá i fantasy literatura: „*Simarillion*“, „*Caer Morhen*“. Naopak jsou v názvech častá jména známých historických a smyšlených osob: „*Lucrezia*“, „*Guiscard*“, „*Richelieu*“, „*Valmont*“ a „*Ctirad*“.

Mnoho skupin má svůj erbovní znak. Některé skupiny mají erby historických osob nebo rodů, nebo z nich odvozené,⁷⁹ jiné si erby samy vytvářejí, ovšem obvykle se při tom řídí pravidly heraldiky. Erb skupiny má stejný účel a použití jako v minulosti. Objevuje se hlavně na štítech, korouhvích a oděvu. Někdy je erbovním barvám přizpůsoben i jednotně stylizovaný oděv nebo jeho části.⁸⁰ Jednotliví členové skupiny mohou mít vlastní erby, s erbem skupiny nijak nesouvisející. Erby skupin i jednotlivců mohou procházet drobnými úpravami nebo se mněnit úplně, například se změnou zaměření skupiny, vkusu apod.

Počet členů skupiny je různý, od tří do dvaceti (výjimečně více) osob, nejčastěji se však pohybuje v rozmezí 5 – 15 jedinců. Počet členů skupiny je obvykle poměrně variabilní v čase, příchody nových a odchody starších členů bývají běžnou záležitostí. Důležitý a velmi čilý je také pohyb osob mezi skupinami, který může být vyvolán změnou bydliště, studia či zaměstnání nebo změnou orientace na určité období, ale hlavní příčinou jsou obvykle odlišné názory na činnost skupiny a neshody a spory osobního rázu.⁸¹ Výjimkou není ani společný odchod několika členů skupiny (z obdobných důvodů), kteří si založí skupinu novou.⁸²

Jelikož je historický šerm téměř výhradně mužskou záležitostí, jsou některé skupiny složeny výhradně z mužů. Poměr aktivně šermujících mužů a žen odhaduji na 10 : 1, ale pravděpodobně je ještě větší. Na druhou stranu

⁷⁹ Například *SHŠ Družina Habarta Maršika z Hrádku a Lopaty*.

⁸⁰ Například *SHŠ Hostis aeternus* měla ve znaku dvě černé věže, každou v jedné bílé části černobíle čtvercého pole a do bitvy nosili černobíle čtvercené varkoče. Jejich dřívějším znakem byl černý lev a dvě žluté lilie na červeném poli (in: <http://hostis.plivnik.cz>, 2003).

⁸¹ Spojením několika šermířů z různých skupin například vznikla v roce 2002 současná *SHŠ Camelot*, viz níže.

⁸² *SHŠ Ragnarök* vznikla odštěpením pěti členů *SHŠ Bratrstvo* na přelomu let 1997/98, rozpad skupiny *Páni z Helfenburka* v roce 2001 posílil členskou základnu *SHŠ Hostis aeternus* (in: www.ragnarok.kgb.cz, <http://hostis.plivnik.cz>). Viz. také níže v popisech jednotlivých skupin.

čistý poměr mužů a žen ve skupinách může být pro ženy daleko příznivější. Jejich členství je také v určitém ohledu proměnlivější než členství mužů, neboť často přicházejí jako přítelkyně stávajících členů a po zániku těchto vztahů zase ze skupin odcházejí.⁸³

Skupiny historického šermu nejsou omezeny na určité geografické oblasti a dnes je najdeme prakticky ve všech koutech České republiky. Absolutní velmocí je Praha, kde sídlí kolem stovky skupin. Následují větší města - Brno, Plzeň a Hradec Králové, všechny s přibližně dvacítkou skupin, mnoho jich však pochází i z malých obcí.⁸⁴ Některé skupiny jsou spojeny s určitými místy nebo objekty, kde pořádají svoje vystoupení a bitvy, případně se o ně starají. Tak například k hradu Pecka patří *SHŠ Rego*, na Okoř zase *SHŠ Bakaláři*.

Každá skupina se věnuje jednomu či více „obdobím“.⁸⁵ Mezi nejpobulárnější „období“ patří „gotika“, „renesance“ a „třicítka“ (období třicetileté války). V posledních letech rostl zájem o období starší, které se označuje jako „románci“, a jeho podskupiny: „vikingové“, „Frankové“, „Slované“. Okrajová (co se týče počtu skupin, které se těmto obdobím věnují) je „antika“ nebo též „Římané“, „rokoko“, „napoleonské války“ atd. Lze říci, že historický šerm na časové ose plynule přechází v military sdružení věnující se obdobím první a druhé světové války.

Většina jednotlivců i skupin se zabývá jen jedním nebo dvěma „obdobími“. Je to dáno hlavně osobním zálibením v tom kterém stylu, zčásti i finančními a časovými možnostmi. To platí zejména pro amatérské skupiny historického šermu, které provozují šerm jako zábavu a

⁸³ Více viz. kapitola Ženy a šerm.

⁸⁴ Počty skupin a jejich geografické rozložení jsem čerpala z adresářů na www.abbaca.cz (rok 2003), v Heroldu –Šermířské listy (ročník 2004) a z internetových stránek o šermu a šermířských skupin (do poloviny roku 2006).

⁸⁵ Hlavní „období“, kterému se skupina věnuje, je někdy možno odvodit z jejího názvu, ale neplatí to obecně.

emocionální uspokojení je pro ně rozhodující. Nemají důvod pořizovat si například barokní kostýmy a učit se zacházet s kordem, když k této době nemají žádný vztah. Někdy se ale jednotlivec věnuje navíc i jinému období mimo náplň činnosti skupiny a sám nebo s kamarády z jiných skupin se účastní šermířských akcí tohoto období.

Jiná je situace u skupin polo- a zejména profesionálních. Ty se mnohdy snaží co nejširší nabídkou uspokojit co nejširší počet zákazníků s nejrůznějšími požadavky, takže některé z nich pokrývají celou zmíněnou škálu historických „období“ a poskytují i mnoho navíc, třeba „Japonce“ a „Turky“⁸⁶. Polo- a profesionální skupiny také kromě historického šermu provozují i další aktivity, a spolupracují se skupinami historického tance a historické hudby, s nimiž pořádají komponovaná představení.

* * *

Považuji za nezbytné ukázat, jak se výše uvedené aspekty skupiny historického šermu projevují v praxi. Jelikož analýza celého spektra amatérských skupin v České republice je záležitostí zcela přesahující rámec mé práce, uvádím příklady pražských skupin zaměřených převážně na období gotiky, které jsem si pro své bližší studium vybrala.

Toto úzké vymezení umožňuje čtenáři představit si prostřednictvím dobře zmapovaného kompaktního vzorku, jak skupiny amatérského historického šermu vznikají, jak se vyvíjejí, jak mohou být personálně propojeny, co mají společného a čím jsou jedinečné.⁸⁷

⁸⁶ V tomto ohledu vyniká slovenská skupina *Tostabur*, široký záběr mají také *SHŠ Merlet*, kulturní a šermířská společnost *Exulis*, *SHŠ Buhurt*, *SHŠ* při agentuře *Armiger* a další.

⁸⁷ Následující popisy je možno porovnat také s popisy *SHŠ Mušketýři a bandité* a *SHŠ Rego* v kapitole Stručný nástin vývoje historického šermu v České republice.

SHŠ Glamhoth

Skupina historického šermu *Glamhoth* vznikla v roce 1997 jako sdružení nezávislých šermířů za účelem získání jednotné kontaktní adresy (kvůli informacím o šermířských akcích), v roce 1998 se registrovala na ministerstvu vnitra. Působí v Dolních Počernicích.

Počátky *SHŠ Glamhoth* ovšem sahají hlouběji do minulosti a jsou spojeny se *SHŠ Kornet*.⁸⁸ Členové *Kornetu* a další hráli pravidelně od roku 1990 u pozdějšího vedoucího *SHŠ Glamhoth*, Jiřího Stibora, *Dračí doupě*. Myšlenka založit vlastní skupinu vznikla na začátku roku 1996 a na podzim Jiří Stibor a 5 dalších nadšenců (2 z nich z *Kornetu*) vytvořili skupinu *Počernický žoldáci*. Na jaře 1997 proběhlo první vystoupení v rámci Pálení čarodějnic, v sezóně se skupina zúčastnila pěti bitev: Libušín, Krupka, Plasy, Mlázovice, Okoř. Na podzim téhož roku oznámil „Kouzelník“, vedoucí skupiny, že v létě rukuje na vojnu a proto pozastavuje činnost *Počernických žoldáků*. Někteří to respektovali, ale jiným se to nelíbilo a tak si vytvořili vlastní skupinu. Její „otcové zakladatelé“ byli tři: vedoucí Jiří „Bifur“ Stibor (tehdy 26 let), Petr „Zip“ Vokoun (tehdy 18 let) – oba z *Počernických žoldáků* a Jiří „Šerífek“ Hladík (tehdy 22) ze skupiny hráčů *Dračího doupěte*. Na jaře 1998 se k takto vytvořenému uskupení přidali další hráči *Dračího doupěte* (Viktor Balda, Josef Jůna a dva další).

Název skupina po dlouhém hledání objevila v *Tolkienově bestiáři* od Davida Daye, pochází ze *Simarillionu*,⁸⁹ a překládá se jako „rámusící tlupa“

⁸⁸ *SHŠ Kornet* například spolupracovala se *SHŠ Kyrius* při organizaci libušínské bitvy a bitvy v Horních Počernicích (1995) a také pořádala zájezdy českých šermířů na polskou bitvu Grunwald.

⁸⁹ Citace ze *Simarillionu*: "Když zlé plemeno skřetů za hvězdných věků poprvé vstoupilo do elfských zemí Beleriandu, Sindar nevěděli, co je to za tvory. Nikdo nepochyboval, že je to podlé a zlé plemeno, ale neměli pro ně v té době žádné jméno. Proto je Šedí elfové nazvali *Glamhoth*, "rámusící tlupa", protože jejich bitevní pokřik a hluk jejich železných bot a brnění byl hlasitý a zlý." (in: www.volny.cz/glamhoth)

– bez dalšího významu. Slovo „glamhoth“ splňovalo všechny požadavky na vhodný název – měl být krátký, trochu tajemný, měl vystihovat charakter skupiny a pokud možno začínat na písmeno z kraje abecedy.

Ještě dříve než název získala skupina svůj symbol – v úvodu skript DAMU našli kresbu Marozzovy hvězdy pro nácvik kroků při šermu. Pro amulet jako symbol skupiny byla tato osmicípá hvězda mírně graficky upravena a doplněna o spojující kruh.

Hlavní náplní činnosti *SHŠ Glamhoth* byla od počátku účast na hromadných akcích, tzv. bitvách. Bitev se obvykle neúčastnila celá skupina, ale jen někteří členové (podle zájmu), pevné jádro skupiny jich za rok absolvovalo tak kolem pěti. V roce 2002 se někteří členové účastnili „mezinárodní“ bitvy Grunwald v Polsku. Jednou nebo dvakrát za rok pořádal *Glamhoth* v Dolních Počernicích samostatné vystoupení (například v rámci Dne dětí), obvykle pouze za stravenky na jídlo v místním hostinci.

V průběhu let se do roku 2003 ve skupině vystřídalo asi 30 lidí, asi 15 jich z různých důvodů odešlo (osobní neshody, údajná nízká úroveň šermu, apod.), přibližně 10 z nich se šermu stále věnovalo i mimo původní skupinu.

Největší hromadný odchod členů postihl skupinu na jaře 2002, kdy kvůli osobním neshodám ze skupiny odešli Tomáš „Palcátník“ Pitín s partnerkou Marcelou Peterovou, její bratr Tomáš „Piškot“ Petera a jeden další šermíř, kvůli nepřehledné situaci pak skupinu opustil i Jan „Kýbl“ Lochner. Tomáš Pitín s partnerkou se pak dlouho účastnili šermířských akcí samostatně, až v roce 2005 se začlenili do *SHŠ Sentiment du fer*. Jan Lochner a Tomáš Petera se zařadili do *SHŠ Camelot*, nyní působí v *SHŠ Biřici*.

V roce 2003, kdy jsem skupinu sledovala nejintenzivněji, měla 8 stálých členů (z toho 1 byla žena), 7 čekatelů (tj. byli ve skupině méně než jeden rok) a 2 čekatelky. Průměrný věk členů byl 27 let (v rozmezí 18-39 let), věk čekatelů se pohyboval v rozmezí 13-33, spíše však při spodní

hranici. Čtyři byli mladší 15 let, což není pro skupiny historického šermu běžné. Mladí zájemci o šerm skupinu kontaktovali přes internet.

Vedoucím skupiny byl stále Jiří Stibor, který kromě toho spravoval své internetové stránky *www.palcat.cz*, zaměřené zejména na foto- a videodokumentaci šermířských akcí.

Kromě historického šermu členové skupiny společně (i když ne všichni) hráli RPG hry (*Dračí Doupě*, *Shadowrun*) a síťové PC hry.

Skupina trénovala v neděli od 14:00 do 16:00 hodin. Trénink byl zaměřený především na výuku šermu, v roce 2003 ho vedl Jiří „Šerífek“ Hladík, který absolvoval týdenní kurs *Magisteria* (německá škola) a Jan „Kýbl“ Lochner ze *SHŠ Biřici* (navštěvoval pravidelné týdenní kursy *Magisteria*).



SHŠ Glamhoth v roce 2003

Od roku 1998 až do podzimu 2003 měla skupina klubovnu v areálu U Koní v Dolních Počernicích, trénink probíhal na loučce před klubovnou, v září zmíněného roku však její vlastník vypověděl smlouvu. Pak skupina krátkou dobu pobývala v místním dětském domově.

Na začátku roku 2004 se zájmy jednotlivých členů skupiny začaly výrazněji rozcházet a vyhocení osobních sporů vyústilo v praktický zánik skupiny jako takové, ačkoli jako občanské sdružení *SHŠ Glamhoth* ještě údajně existuje, aby její název nepoužíval nikdo „nepovolaný“. 4 bývalí členové (jak z dolní, tak z horní věkové hranice) se samostatně nebo v rámci jiných skupin šermu stále věnují a účastní se bitev. Několik starších členů, kteří nebyli v posledních letech nijak zvlášť aktivní, šerm jako koníček prakticky opustilo. Jiří Stibor s partnerkou (nyní již manželkou) založili v létě 2004 občanské sdružení *Společenství Molechet*, kam plynule přešli někteří, zejména mladší členové původní skupiny.

Těžiště aktivit *Společenství Molechet* se již v počátcích přesunulo od šermu k historickému tanci. Jednou týdně (v pondělí od 18:00 do 20:00) skupina trénuje v tělocvičně místní školy, výuku vede Karel Horník z liberecké taneční skupiny *The Wings*, který má dlouholeté taneční zkušenosti. Skupina se zabývá tanci 16. a 17. století v Evropě, zejména Anglii, a to podle sbírky tanců Johna Playforda. Počet členů se v roce 2005 pohyboval do dvaceti osob, nejméně polovina byla ve věku do osmnácti let, mírně převažovaly ženy. Nutno dodat, že intenzivní příliv spíše mladších jedinců provázal za dvouletou existenci *Společenství* odchod „služebně“ starších osob do jiných skupin nebo zcela mimo šerm a historický tanec.

Sdružení několikrát za rok pořádá taneční vystoupení při různých příležitostech (obecní slavnosti, předtančení, aj.), v Počernicích i jinde. Někteří členové se také i nadále účastní bitev. Jiří Stibor vede od roku 2005 kroužek historického šermu dřevěnými zbraněmi pro žáky od 6. třídy ZŠ po 1. ročník SŠ v ZŠ Chvaly.

SHŠ Praecedo Regis

Skupina historického šermu *Praecedo Regis* vznikla v roce 1998, v roce 2000 se registrovala na ministerstvu vnitra jako občanské sdružení.

Její název, *Praecedo Regis*, pochází z latiny a v překladu znamená „lepší krále“ nebo „lepší než král“. Název i znak (jezdec s taseným mečem přeskakující korunu) vychází ze situace, ve které skupina vznikala - zakládající členové odešli z jízdni skupiny historického šermu *Bratřie práva bojného*. Důvodem odchodu byla hlavně nespokojenost s působením skupiny a pocit, že by některé věci šly dělat lépe - nová skupina měla tedy být lepší než ta původní, a protože její vedoucí Oldřich Haberle ve vystoupeních své skupiny většinou představuje krále Jana Lucemburského, „lepší než král“.

Zakládající členové nové skupiny byli Pavel Bezouška, Jan Maier a asi tři další, ve většině případů včetně svých partnerek (všichni ve věku 20 – 25 let nebo o něco málo starší). Ještě před registrací u ministerstva vnitra se přidal Jan Šefčák, v této době však již většina zakládajících členů (s výjimkou Jana Maiera) ve skupině aktivně nepůsobila.

Skupina byla od počátku zaměřena na gotiku 14. století, v činnosti pak na tvorbu představení pro diváky. Zakládající členové měli nejméně dvouleté zkušenosti se šermem a poměrně dobré vybavení. Začínali jako jízdni skupina se čtyřmi koňmi a několika pěšimi, jenže tři jezdci ze skupiny záhy odešli.⁹⁰ S jedním koněm se jízdni vystoupení uskutečnit nedá, proto i poslední z koně sesedl a z *Praecedo Regis* stala klasická „pěší“ skupina historického šermu.

Složení skupiny se postupně měnilo. Jak již bylo řečeno, většina lidí původně ze skupiny Oldřicha Haberleho odešla již v začátcích, přicházeli lidé ze *SHŠ Caer Morhen* (sourozenci Šefčákovi, Marek Zobal, Tomáš

⁹⁰ První jezdec odešel ze zdravotních důvodů, druhý neměl čas, protože stavěl dům a třetí byl asi po roce odejit kvůli jeho lžím, které celou skupinu vážně ohrožovaly.

Trsek a Václav Kortus), i úplní šermířští nováčci. V roce 2003 měla skupina 11 členů, 5 žen a 6 mužů (takový poměr není ve skupinách historického šermu obvyklý). Věkové rozvrstvení bylo následující: nad 30 let – 1 člen, 25 – 30 let – 5 členů, 20 – 25 let – 4 členové, 18 – 20 – 1 člen.

Služebně nejstarší byli Jan Šefčák, Petra Svobodová a Vladka Šefčáková, pouze dva lidé byli ve skupině méně než jeden rok. Jako noví členové se přijímali pouze muži, dívek měla skupina nadbytek. Skupinovou krejčovou byla Vladka Šefčáková, pak byly rozděleny ještě některé spíše čestné funkce: předseda, místopředseda, pokladník, apod.

V roce 2003 skupina trénovala již druhým rokem v tělocvičně ČVÚT na Karlově náměstí v Praze. Trénink se konal každou neděli od 18:30 do cca 21:30 – 22:00. Nejprve se na rozehrání hrál „fotbálek“ a protahovalo se. Pak probíhalo cvičení šermu - důležitou osobou byl v tomto ohledu jeden ze členů, který navštěvoval výuku *Magisteria* - německou školu, a naučené prvky používal pro zdokonalení šermířských dovedností ostatních členů skupiny. Největší část tréninku zaujímá nácvik scénářů. Asi 15 minut se věnovalo výuce historického tance, kterou vedla Vladka Šefčáková (spolupracuje s taneční skupinou *Iris*), tanec však nebyl pro všechny členy skupiny tou nejoblíbenější činností. Kromě jedné ženy na trénincích všichni šermovali. Ve vystoupeních šermovali pouze muži, ale připravoval se scénář, v ně by byly do soubojů zapojeny i ženy.

Skupina se zaměřovala hlavně na šermířská a taneční představení pro diváky. V roce 2003 vystupovala více než desetkrát, navštívila například Červenou Lhotu, Běleč a Konopiště. Objednatel většinou skupině proplácel cestovní náklady a menší honorář, někdy členové skupiny vybírali vstupné sami.

SHŠ Praecedo Regis ale nevystupovala za každou cenu a kdekoliv, cílem, kterého chtěla dosáhnout, byly přibližně dvě akce za měsíc v šermířské sezóně, a to jak vystoupení, tak bitvy. Bitvám se však skupina věnovala pouze okrajově - jezdila pravidelně jen na dvě z nich - Libušín a Hasištejn.

V roce 2002 se skupina rozhodla obohatit zimní šermířský program - v březnu 2003 uspořádala v pražském klubu Mlejn šermířský ples. K tanci hrály skupiny dobové hudby *Fremitus* a *Dubia Fortuna*, součástí plesu byly různé soutěže a tombola.

Praecedo Regis byla již v té době přes některé členy spřátelena jak se skupinou *Dubia Fortuna*, tak se *SHŠ Berounští měšťané* a se skupinou historického tance *Iris*.

Těžiště aktivit skupiny je i v roce 2006 prakticky stejné, i když část lidí ze skupiny v roce 2004 odešla. Stále se jezdí na bitvy Hasištějn a Libušín, ale skupina se zaměřuje jako dříve především na vlastní vystoupení. V roce 2006 společně uspořádali již čtvrtý ročník historického plesu, který se však přesunul z klubu Mlejn do kulturního centra Ládví.

Skupina neměla po roce 2003 zájem o bližší spolupráci, takže přesné okolnosti odchodu některých členů ani aktuální věkové složení skupiny neznám.



SHŠ Praecedo Regis v roce 2000

SHŠ Camelot a SHŠ Biřici

Skupina historického šermu *Camelot* vznikla v březnu 2002, později se zaregistrovala jako občanské sdružení.

Založilo ji několik bývalých členů *SHŠ Okořská garda*⁹¹ a pár jejich přátel se zájmem o šerm. Věk zakládajících členů byl mezi 21 a 28 lety, hlavní slovo měli vedoucí Jan Blecha a Martin Král. Největší šermířské zkušenosti měl v té době Pavel „Fešák“ Pěkný, který prošel několika skupinami (např. *SHŠ Ordures*). Dalšími příchozími byli Jan „Kýbl“ Lochner (kontaktoval skupinu přes internet po rozdělení *SHŠ Glamhoth*, odtud později přišel i Tomáš Petera), čtrnáctiletá Erika Jiříčková, stejně starý Jan Mašek a sedmnáctiletý Radek Petr. Začalo se trénovat podle učebnice od Hanse Tallhofera (německá škola), tréninky vedl Jan Lochner.

On a několik dalších začalo navštěvovat šermířskou školu *Magisterium*, kde se seznámili s Markem Váchalem, který měl se šermem dlouholeté zkušenosti a začal vést skupinové tréninky. Byly zaměřeny na zdokonalení v šermu a na nácvik vystoupení.

Skupina se od počátku orientovala na období konce 14. až první pol. 15. stol. Dvakrát vystupovala pro ZŠ Jižní, jednou na dětském dni v Kolovratech, členové se účastnili několika bitev.

Kritickou se stala bitva Libušín 2003, kde se vedení nelíbilo chování některých členů, takže se rozhodli dva z nich, služebně nejmladší, ze skupiny vyhodit. Ale udali důvody, se kterými nikdo z ostatních nesouhlasil, a zároveň porušili skupinové stanovy. Odpůrci se vzbouřili, skupina se prakticky rozpadla, začaly hádky o majetek... Situace se nakonec vyřešila tak, že vedoucí odstoupili ze svých funkcí a přenechali skupinu mladším. Dnes šermují v *SHŠ Raven*.

⁹¹ Na začátku roku 2002 odešlo ze skupiny *SHŠ Okořská garda* několik členů, kteří nesouhlasili s jednáním vedoucího a rozhodli se založit vlastní skupinu, pozdější *Camelot*. Dva ze zakládajících členů však skupinu brzy opustili.



SHŠ Camelot v létě 2003

Po tomto rozpadu se zbytek skupiny během dvou měsíců rozrostl až na 16 členů (mezi 9 nově příchozími byly tři dívky, které ale příliš nešermovaly). Skupina se více orientovala na bitvy a vystoupení, někteří navštěvovali *Magisterium* a někteří se začali věnovat i historickým tancům. V srpnu z důvodu neshod odešly dvě dívky, které si založily vlastní lukostřeleckou skupinu. Od září do listopadu skupina absolvovala několik dalších vystoupení (pro ZŠ Vodičkova, pro sponzora, pro Technické muzeum a pro skautské sdružení).

V listopadu 2003 došlo k druhému rozpadu skupiny. Oddělilo se 8 členů, kteří se šermu věnovali aktivněji, a založili *SHŠ Biřici*. Oficiálním vedoucím se stal Tomáš „Piškot“ Petera, celkově byli členy pouze muži, ve věku 15 – 19 let. V rámci této skupiny pokračovali ve ztvárňování 1. pol. 15. století v českých zemích, jezdili na bitvy, plesy a jiné šermířské akce (kde se snažili žít co „nejdobověji“), ze začátku i samostatně vystupovali.

Trénovali 1x týdně v tělocvičně SPŠ Presslova, tři členové 1x týdně a jeden 2x týdně navštěvovali *Magisterium*. Trénink skupiny začínal rozběháním a rozcvičkou, poté se nacvičovaly šermířské techniky, končilo se posilováním. Za příznivého počasí skupina (tehdy ještě *Camelot*) trénovala venku, v parku na Petříně.

Členové skupiny společně pořádali „pařby“ a hráli *Dračí doupě*, Jan Lochner krátkodobě vedl trénink *SHŠ Glamhoth*. Skupina se také chystala zaregistrovat na ministerstvu vnitra jako občanské sdružení, k čemuž ale nakonec nedošlo.

Dnes (léto 2006) má skupina 8 členů přibližně ve věku 17-23 let, z toho je jedna žena. Pouze dva muži se šermu stále aktivně věnují, ostatní pouze rekreačně, už také společně netrénují. Nepořádají vlastní vystoupení, ale stále jezdí na bitvy (i když vlastního představení se mnozí již neúčastní), plesy a další akce. Přestali hrát *Dračí doupě*. Stále si ale vyrábí věci, které ke své činnosti potřebují: zbraně (tyčovky), oděvy, obuv, a různé doplňky, zejména z kůže. Dá se říci, že se někteří jednotlivci i „specializovali“ na určitá řemesla. Tomáš „Piškot“ Petera vede v Domě dětí a mládeže kroužek dřevěného šermu. *SHŠ Biřici* také již druhým rokem spoluorganizovala bitvu Zbořený Kostelec (2006).

SHŠ Caer Morhen

Skupina historického šermu *Caer Morhen* vznikla na počátku 90. let,⁹² ale nikdy nebyla registrována jako občanské sdružení.

Skupinu založil a asi do konce roku 2002 vedl Jan „Písař“ Cigánek (dnes 35 let), který byl údajně také autorem jejího názvu – „Caer Morhen“ je jméno hradu zaklínačů ze Sapkowskiho příběhů o Geraltovi (fantasy literatura). Jan Cigánek i později ve skupině stále působil, ale ze zdravotních důvodů své aktivity omezil. Jeho osobním znakem je modrozlatý erb půlený pošikem, původně s černou orlicí, později gryfem. Z tohoto erbu vycházely skupinové barvy – modrá a zlatá, které byly použity na jednotných varkočích a objevovaly se i na standartě. O podobném erbu se uvažovalo jako o erbu celé skupiny.

Skupina se vyznačovala rychlou a plynulou výměnou členů, za dobu její existence jí prošlo odhadem 100 jedinců. Většinou ve skupině se šermem začínali a pak odcházeli do jiných skupin, nebo si zakládali skupiny vlastní. Bývalí členové *Caer Morhen* dnes působí nebo působili v *SHŠ Arien*, *SHŠ Skeleton*, *SHŠ Kočičí jezdcí*, *SHŠ Praecedo Regis* a dalších.

V roce 2003 měla skupina odhadem 16 stálých členů ve věku 17 – 33 let (průměr kolem 22 let), z toho asi 5 žen, z nichž pouze 2 šermovaly aktivně. Členství ve skupině však bylo velice volné, například na bitvy se skupinou někdy jezdili také Pavel „Azrik“ Plíšek a „Zip“ (mimo jiné organizátoři dřeváren), ačkoli jinak se na její činnosti nijak aktivně nepodíleli.

SHŠ Caer Morhen se od počátku věnovala období gotiky a zaměřovala se hlavně na bitvy, samostatná vystoupení pořádala 1x – 3x ročně. V roce 2003 se asi 5 členů zabývalo obdobím také románským a 5 se chystalo pořídit si výzbroj a výstroj lancknechtů. Podstatnou část činnosti skupiny

⁹² Bohužel jsem jednala pouze se členy, kteří v *SHŠ Caer Morhen* působili až od konce 90. let a o počátcích skupiny mnoho nevěděli.

kolem Jana „Soptíka“ Solpery tvořila také organizace pohádkové bitvy Tempo (Praha – Modřany). Jednotliví členové se účastnili i šermířských plesů a dalších šermířských akcí. Stejně tak někteří členové hráli hry na hrdiny, jezdili na dřevárny, pořádali „pařby“ apod. Tři roky po sobě se asi 9 členů skupiny zúčastnilo tábora jízdy na koních „Americké týdny“. Jan „Permon“ Písařík aktivně působil a působí v taneční skupině *Aldebaran*. V roce 2003 skupinu oficiálně vedl Václav „Ori“ Pichlík, kostýmy členům skupiny obvykle šila Kateřina Kubátová (profesionální švadlena). Jiné funkce nebyly rozděleny.



SHS Caer Morhen – reklamní pohlednice

Skupina trénovala asi do roku 2000 v prostoru před kotelnou na Palmovce (Praha), kde byl její tehdejší vedoucí Jan „Písař“ Cigánek zaměstnán. Ten zde členy skupiny a jiné zájemce za úplaty (40 Kč/2 h) učil šermovat, ale v roce 2003 už ze zdravotních a osobních důvodů tuto aktivitu neprovozoval. Skupina trénovala 1x týdně, ve středu od 19:00 do 22:00 v prostoru ČKD Kolbenova (tzv. II. pražská šermírna „Tyršovka“, pronajímá *SHS Merlet*). Trénink vedl Petr Vondra, který spolu s jedním dalším členem navštěvoval hodiny šermu *Magisteria*. Trénink byl zaměřen

především na výuku šermu, začínalo se rozcvičkou, následovalo opakování známých technik, poté se probírala nová látka. V přestávkách se řešily případné problémy, scénář bitvy, vystoupení apod. Asi jednou za tři měsíce se pořádala schůze skupiny s podobnou náplní.

Jan „Soptík“ Solpera a Václav „Ori“ Pichlík a další také stále pokračují v organizaci pohádkových bitev Tempo (2006 již 5. ročník).

Ženy a šerm

Vzhledem k specifčnosti této otázky jí chci věnovat zvláštní kapitolu.

Ženy představují v historickém šermu menšinu (jak jsem už řekla, odhaduji přibližně 1 aktivně šermující ženu na 10 mužů, i když jsou skupiny, kde je celkový poměr žen a mužů vyrovnaný, např. *SHŠ Praecedo Regis*). Tato situace je způsobena zřejmě hlavně tím, že historický šerm, jehož hlavní náplní je simulace boje, ženy neláká, okrajovým důvodem může být i to, že postavení žen v historickém šermu je mnohdy chápáno jako druhořadé. Obecný přístup k šermujícím ženám je ze strany mužů šermířů, nakolik jsem měla možnost pozorovat, přinejmenším mírně přezíravý.⁹³

Extrémní názory tvrdí, že ženy do historického šermu nepatří, neboť v minulosti prý ženy až na výjimky nebojovaly. Tyto názory však v případě vystoupení i bitev narážejí na technický problém obsazení ženských rolí. Je rozhodně výhodnější použít ženy - členky skupiny, nežli shánět externistky, takže i ti, kteří ženy v šermu vidět nechtějí, musí v určitých situacích jejich přítomnost tolerovat. Jinak však mají ženy podle nich místo jen v táboře jako kuchařky, švadleny, milenky a ošetřovatelky.

Mírnější přístup umožňuje ženám šermovat, ovšem pouze ve smyslu učit se šerm, ale na hromadné šermířské akce, konkrétně do bitvy, nesmí.⁹⁴ Argumentem je opět historická věrnost, dále šermířská nedokonalost žen, nepřijatelnost ženy jako rovnocenného protivníka a skutečnost, že možnost zranění v bitvě má pro ženu horší následky než pro muže (vyražené zuby,

⁹³ Tento fenomén je samozřejmě složité studovat z pozice ženy, jelikož málokdo s negativním vztahem k ženám v šermu přizná ženě tento svůj názor otevřeně. V této kapitole proto vycházím zejména ze zprostředkovaných informací žen šermířek, článků v časopisech a názorů v internetových diskusích (jsme si ale vědoma toho, že internetové diskuze nejsou zcela věrohodné a objektivní ani jako sekundární pramen).

⁹⁴ Ve skutečnosti u nás není na žádné bitvy přístup ženám – šermířkám zakázán, ovšem například v bitvě Grunwald (Polsko) ženy údajně bojovat nesmějí.

tržné rány v obličeji apod.). Někteří se také domnívají, že ženy v bitvách využívají toho, že se je muži bojí „praštit“, zatímco ony „řežou hlava nehlava“.

Ještě tolerantnější názory umožňují ženám účast v bitvách, ale pouze pokud není poznat, že je to žena. Ženy také mohou vedle chlapců, kteří jsou pod věkovou hranicí účasti v bitvě, figurovat jako lučištníci. Na žádné bitvě, pokud to vyloženě neuvádí scénář, nemohou ženy bojovat v ženském oděvu – je to považováno za závažný prohřešek proti požadavku historické věrnosti. Výhrůžky na bitevních pozvánkách v tom smyslu, že jakkoli nevhodně oděné ženy do bitvy nebudou vpuštěny, však všechny bojovnice v sukních (přezdívá se jim podle známé seriálové postavy „xeny“) neodradí. Stává se to hlavně ve větších bitvách, kde není možné všechny aktéry uhlídat.

I mnohý velmi tolerantní šermíř však bude souhlasit s tím, že žena má být: „něžná, ozdobná, lehce svůdná a má být dobývána“ a že zbraň v ruce jí v tomto ohledu vůbec „nesluší“.

Představy o tom, jaká by „měla“ být pozice žen v historickém šermu, tedy známe, jaká je však realita?

Ženy pohybující se v oblasti historického šermu lze pro zjednodušení rozdělit do dvou skupin. První jsou ty, které se vlastnímu šermu aktivně věnují, šermují ve vystoupeních a účastní se bitev. Druhou skupinu tvoří ty ženy, které sice jsou členkami skupin historického šermu, ale samy nešermují. Někdy jim plně vyhovuje pasivní postavení „půvabné ozdoby“ v krásných šatech, pokud ne, mohou hrát ve vystoupeních nešermířské role (princezny, hospodské atd.), pomáhat s přípravou vystoupení, šít kostýmy apod. Někdy se ve snaze uplatnit se ve skupině aktivně začnou věnovat historickým tancům. Nešermující (i šermující) ženy jsou v šermu užitečné také jako interní obecenstvo, obdiv a zájem vlastních i cizích žen šermířům-mužům lichotí a povzbuzuje je v jejich snažení.

Mnohé ženy proto přicházejí do skupin jen jako přítelkyně stálých členů (z jejich popudu) a pouze doprovázejí své partnery na bitvy a vystoupení jako kostýmovaní diváci, na bitvách pak plní i role kuchařek a ošetřovatelek. Tyto ženy-partnerky po rozpadu vztahu ze skupiny i z oblasti historického šermu často odcházejí.

Spory „o ženy“ bývají častou příčinou neshod ve skupinách i odchodů některých členů. Také se stává, že s výměnou partnera žena vymění skupinu, se kterou se šermířských akcí účastní. V tomto ohledu bývá někdy zmiňována extrémní promiskuita žen, které se v oblasti šermu pohybují. Na základě vlastního pozorování však předpokládám, že aktivity tohoto druhu nevybočují z normálu. Přehnaně negativní hodnocení spíše pramení z toho, že šermířská komunita je stále dosti uzavřená, choulostivé informace se v ní neutají a rychle se šíří. Na druhou stranu životní styl některých šermířských skupin (bujaré večírky s enormní spotřebou alkoholu a jiných stimulantů) pravděpodobně přitahuje osobnosti určitého typu. V tomto ohledu ovšem šermíři-muži nijak nezaostávají. Image „lovce žen“ je žádoucím doplňkem mnohé šermířské identity, takže v prostředí šermířů není těžké „se seznámit“. Na druhou stranu ženy, které se „seznamovat“ nechťejí, mohou časté narážky typu „*to je ale pěkná samička*“ nebo „*slečno, máte krásné tělo, pojdte se s námi o něj podělit*“, obtěžovat, i když jsou spíše než projev skutečného erotického zájmu pouze formou předvádění se před kamarády.

Na závěr snad musím dodat pouze to, že konkrétní ženy si přijatelné postavení ve skupině nebo na šermířských akcích dokáží zajistit, záleží jen na tom, jaké jsou jejich osobní cíle. Některé samozřejmě netouží po tom, s mečem v ruce dobývat nepřátelskou pevnost, a jejich role „krásné princezny“, kuchařky nebo švadleny je zcela naplňuje. Ty, které šermovat chtějí, si pak mohou najít takovou skupinu, která se na jejich činnost nebude dívat s despektem.

ŠERMÍŘŮV ROK

V této kapitole se budu blíže zabývat aktivitami, kterým se šermíři ve větší či menší míře věnují, a to převážně z pohledu amatérského šermu, který je mým hlavním předmětem studia. Všechny tyto činnosti - tréninky, vystoupení, bitvy, „flashe“,⁹⁵ návštěvu šermířských plesů a burz - vykonávají amatérští šermíři ve svém volném čase.

Trénink je podmínkou získání šermířských dovedností a při šermu ve skupině základním pilířem jejích aktivit, i když to, nakolik se mu jednotlivé skupiny věnují, se od skupiny ke skupině liší. Stejně tak existují velké rozdíly i v tom, nakolik a jestli vůbec se jednotlivé skupiny věnují ostatním zmíněným aktivitám. Navíc se určité konkrétní akce obvykle neúčastní úplně všichni členové dané skupiny, záleží na její úloze na té které akci, na její soudržnosti, a v neposlední řadě na zájmech a finančních i časových možnostech jednotlivých členů.

Existují skupiny, které se orientují především na vystoupení a na bitvy nejezdí – v mém bližším studiu to byla *SHŠ Praecedo Regis*, naopak *SHŠ Glamhoth* se soustředila hlavně na bitvy, samostatné vystupování stálo spíše na okraji jejích aktivit. *SHŠ Camelot* se svůj čas v prvním období snažila rozložit rovnoměrně mezi obě zmíněné činnosti. Stejně tak ne všichni historičtí šermíři navštěvují plesy, které nabízejí „stylové“ vyžití v období, které je jinak na šermířské akce chudé.

Vedle těchto aktivit přímo spojených s historickým šermem členové jedné nebo více skupin často provozují společně i jiné volnočasové aktivity – pořádají oslavy a večírky, hrají počítačové, deskové a jiné hry, chodí na pivo, do kina, na koncerty, na výlety, tráví společně dovolenou apod.

⁹⁵ Šermířské „flashe“ jsou malé akce pouze pro zvané, bez účasti veřejnosti (diváků), které mají vysloveně herní charakter. V prostředí, ve kterém jsem se pohybovala, nejsou rozšířenou aktivitou a nemám o nich další informace, proto je v podrobnějším popisu nechávám stranou.

Trénink

Jelikož se ve své práci téměř nezabývám šermem jako bojovým uměním, technikám šermu a jejich nácviku jsem nevěnovala velkou pozornost ani při terénním výzkumu. Ovšem záležitost zdokonalování se v šermu prostřednictvím soustavného tréninku hraje v životě historického šermíře tak důležitou úlohu, že nepovažuji za vhodné tuto stránku úplně opomenout. Následující řádky se vztahují pouze na amatérské historické šermíře a vycházejí hlavně ze situace skupin, se kterými jsem spolupracovala, přesto mohu na základě srovnání s dalšími zdroji říci, že jsou v mnoha ohledech platné obecně.

Trénink šermu pro lepší orientaci rozliším na individuální a hromadný. Individuální trénink zahrnuje kromě tréninku šermu samotného také obecné zvyšování fyzické zdatnosti (zvyšování kloubní flexibility, posilování, a pěstování jiných sportů: fotbal, běh, plavání, atd.). K tomu lze zařadit studium dobové i současné literatury o šermu a šermířských technikách.

Hromadný trénink je možno rozdělit na interní a externí. Inerním tréninkem chápu neplacené tréninky, obvykle v rámci jedné skupiny historického šermu, externí trénink je pak placená výuka v určité šermířské škole.⁹⁶

Skupinové tréninky jsou základem činnosti skupin historického šermu, konají se obvykle pravidelně, nejčastěji jednou týdně (někdy 2x i 3x týdně), většinou ve všední dny odpoledne a večer (v závislosti na pracovní době nebo školním rozvrhu). Víkendy jsou pro skupinové tréninky voleny méně často, neboť tehdy se koná většina ostatních šermířských akcí (vystoupení, bitvy, plesy), kromě toho někteří šermíři chtějí trávit víkendy jinak (s rodinou, jinými přáteli apod.). Náplní pravidelných skupinových tréninků

⁹⁶ Návštěva šermířských škol se rozšířila až v druhé polovině 90. let a pouze v místech, kde školy působí, zejména v Praze a Brně. Pro amatérské šermíře z ostatních oblastí je pravidelný trénink v oficiálních školách šermu spíše okrajovou záležitostí.

není pouze cvičení šermu, řeší se různé jiné záležitosti skupiny, plánují se společné akce, vymýšlejí a nacvičují se vystoupení, probírá se a vysvětluje výroba kostýmů a rekvizit apod. Obsah takového setkání (tréninku) se liší od skupiny ke skupině.

Trénink probíhá ve skupinových klubovnách, tělocvičnách a dalších prostorech odpovídajících požadavkům (někdy se nazývají šermírna), nebo v exteriéru. V tomto ohledu hodně záleží na věku, financích a přístupu k tréninkovým prostorám, a na tom, jestli je skupina nová nebo již s delší působností. Déle činné skupiny a skupiny s většími finančními možnostmi obvykle mají vlastní klubovnu nebo šermírnu, zatímco nové skupiny složené převážně ze studentů začátečníků, pro něž by pronájem šermírny představoval neúměrnou finanční a organizační zátěž, trénují venku, na veřejnosti. V Praze jsou v tomto ohledu hojně využívány parky a lesoparky (hlavně Vyšehrad a Petřín, s trénujícími šermíři jsem se ale setkala i ve Stromovce, hostivařském lesoparku a jinde). Nejde ovšem vždy o šermíře „bez zázemí“, venku se trénuje i proto, že v přírodním prostředí na čerstvém vzduchu je to příjemnější. Pozornost náhodných chodců šermířům většinou nevadí, neboť jsou zvyklí (nebo si potřebují zvyknout) na vystupování před diváky.

Průběh tréninku záleží na dohodě a na cílech a možnostech skupiny, většinou ho vede člen (členové) s největšími šermířskými zkušenostmi, nejlepší šermíř (šermíři) podobně, jako se vede trénink jiných bojových sportů, tedy dotyčný hlavně předvádí provedení jednotlivých technik a opravuje své žáky. Vlastní výuce šermu obvykle předchází rozcvičení a protažení.

Vybavení při tréninku se liší od skupiny ke skupině, od tréninku k tréninku, od jednotlivce k jednotlivci. Trénuje se buď v civilním (sportovním) oděvu a obuvi nebo v historickém kostýmu s nebo bez součástí zbroje, výjimkou není směs těchto prvků. Zbroj se při tréninku používá buď z emocionálních důvodů (dotyčnému se to víc líbí, cítí se lépe), nebo aby si šermíř zvykl na její hmotnost, omezení v pohybu apod.,

méně už jako ochrana před zraněním. Šermíř se totiž snaží svou zbraň ovládat tak, aby sobě ani soupeři neublížil. Trénuje se buď přímo s replikami dobových zbraní s tupým ostřím, nebo s dřevěnými atrapami. Mnozí šermíři mají zbraní několik, některé používají na trénink, jiné v bitvě a na vystoupeních.

Soustavnou placenou výuku historického šermu u nás v současné době nabízejí hlavně tři instituce⁹⁷: *Magisterium*, *LARS*, *Šermířský spolek Jeseník* a v určitém smyslu také *S.E.B.U. LARS* a zejména *Magisterium* představují profesionální a vysoce organizované struktury, s nimiž amatérský šermíř jedná obvykle pouze v roli zákazníka - žáka. Mezi žáky těchto škol (hlavně *Magisterium* a *LARS*) i těmi šermíři, kteří žádné oficiální školy neabsolvovali, panuje určitá rivalita přinejmenším v tom smyslu, že se vedou dlouhé spory o tom, jaký způsob výuky (učení se) a technika šermu je lepší.⁹⁸

Magisterium, školu evropských historických bojových umění, vede od jejího založení v roce 1984 (název *Magisterium* se používá až od roku 1991) Peter Koza.⁹⁹ V roce 1984 se začaly pořádat první veřejné šermířské školy - v Liberci a Libverdě, které coby první kvestor organizoval Mirek

⁹⁷ Ovšem výuku šermu provozují i další subjekty, například kulturní a šermířská společnost *Exulis* učí francouzskou školu šermu (in: www.mujweb.cz/www/exulis) a další.

⁹⁸ Například in: www.scherm.cz, internetové diskuse v sekci *Vox populi*.

⁹⁹ Ing. **Peter Koza** (60 let) - tituluje se „svobodný šermířský mistr“. V roce 1964 založil na Slovensku skupinu *TOSTABUR, Továřstvo starých bojových umění a remesiel*, od roku 1972 vyučuje šerm na bratislavské Akademii muzických umění, asi v roce 1984 založil šermířskou školu *Magisterium*. Zabývá se iaido, bojem na koni, jízdni i pěší lukostřelbou. Píše scénáře a choreografie pro skupiny historického šermu, film i divadlo, je autorem několika učebnic historického šermu, výukové videokazety *Boj mečem a štítem*, historického románu *Ona* i mnoha článků v odborném a populárním tisku. V oblasti historického šermu je uznávanou osobností jak u nás, tak i v zahraničí.

(cituji z www.magisterium.cz)

Dolanský, od roku 1991 byl kvestorem školy Alois Žídek, v roce 1997 převzal tuto roli Petr Nůsek A.R.G.O., který se po vytvoření jednotlivých regionálních poboček stal kvestorem a prezidentem české pobočky *Magisterium Bohemicum*. *Magisterium* má dále pobočky na Slovensku, v Německu a v Rakousku.

V současné době *Magisterium* nabízí výuku německé, španělské, italské a francouzské školy šermu a šermu šavlí formou pravidelných tréninků, víkendových škol a týdenních seminářů. Pravidelné tréninky probíhají v Praze a Brně, víkendové školy je, pokud se sejde více zájemců, možno uspořádat i mimo tato města. V roce 2003 byla cena pravidelných tréninků 100,- Kč/hod., týdenních seminářů 4.750,- Kč včetně ubytování a stravy, v současnosti je jen o málo vyšší.

Magisterium má složitý a propracovaný systém šermířské kvalifikace, absolventi jednotlivých stupňů mohou složit zkoušku a získat patent, který je opravňuje k určitému druhu výuky.

Členové *Magisteria* vydávají odborné publikace, pořádají přednášky, přispívají do odborných i populárně naučných časopisů. *Magisterium* je jedinou školou u nás, která poskytuje výuku historického šermu v takovém rozsahu, ovšem v jeho postavení a chování je silně patrná absence konkurenčního prostředí a rovněž i snaha monopol ve výuce šermu udržet. Někteří šermíři přistupují k *Magisteriu* (a osobě Petera Kozy) s až posvátnou úctou, jiní k němu mají vážné výhrady (hlavní výtky – těžko říci, nakolik oprávněné - se týkají finanční stránky věci).

Larsova škola šermu – II. zemská šermírna (dříve I. zemská šermírna) – **Škola šermu Manus Regis** je jednou z odnoží *Umělecké agentury LARS*, jejímž majitelem je Milan Štěpán¹⁰⁰ (řečený „Lars“). Škola

¹⁰⁰ **Milan Štěpán:** Aktivní šermíř od roku 1980, postupně prošel šermířskými skupinami *Colonel*, *Tatto di ferro* (jako hostující), *Stará Garda* a *La-ma*. Přechodnou dobu i člen skupiny *Burdýři*.

funguje ve formě ozbrojené sebeobrany od roku 1992, od roku 1996¹⁰¹ se zde vyučuje scénický a historický šerm (tehdy také vznikl název *I. zemská šermírna*). Od roku 2001 tato škola působí v prostorách Michnova paláce (tzv. Tyršův dům) v Praze a v roce 2003 se stává oficiální institucí pod záštitou České obce sokolské. Hlavní náplní výuky je italská škola, Larsova škola šermu nabízí pravidelné a individuální tréninky i výjezdové víkendové semináře (na objednávky převážně mimopražských skupin historického šermu) a letní týdenní školu šermu a scéniky na českých zámcích (Liběchov, Ploskovice). Stejně jako *Magisterium* i Larsova škola šermu publikuje učebnice šermu a v současné době také vytváří vlastní systém šermířských stupňů a zkoušek. V celorepublikovém rozsahu (a v poslední době i v Praze) však hraje ve srovnání s *Magisteriem* druhořadou roli.

Výukou historického šermu se dále zabývá *Šermířský spolek Jeseník*. Nabízí rovněž pravidelné, víkendové a týdenní semináře, ale specializuje se zejména na práci s dětmi. Ve školách (z regionu Jeseník), které o to projeví zájem, jeho členové otevírají dětské oddíly historického šermu, v nichž děti

V roce 1992 spolu s Martinem Čermákem začal vyučovat systém ozbrojené sebeobrany s využitím různých chladných zbraní, a to na základě studia východních bojových umění (např. kung fu, aikido, boj katanou a holí) a bojového šermu zbraněmi evropského původu. Tato činnost v současnosti ustoupila potřebám a vytíženosti výuky historického scénického šermu. Od roku 1996 vyučuje historický scénický šerm ve škole šermu pod názvem *I. pražská šermírna - Larsova škola šermu*, později *Škola šermu Manus Regis*.

V současné době je také vedoucím *SHŠ Manus Regis* (v minulých letech pořádala bitvy na Vyšehradě a Bílé Hoře) a volného sdružení *Divadlo dějin*, kromě těchto dvou aktivit a školy šermu pod jeho agenturu patří ještě skupina scénického tance *Fate*.

(cituji z www.lars.mysteria.cz)

¹⁰¹ Podle oznámení Larse v *Šermířských listech* až od roku 1998. (in: *Šermířské listy*, 1998 č. 1, s. 22): „Od 15. ledna 1998 zahajuje provoz naše sportovní středisko pro šerm, bojová umění a jiné i kulturně sportovní aktivity. Nazvali jsme jej podtitulem - *I. pražská šermírna*.“

učí nejen šerm samotný (německá škola), ale i základy heraldiky, zajímavosti z historie a výrobu kostýmů.¹⁰²

Stranou škol historického šermu stojí *Spolek Evropských Bojových Umění*, zkráceně *S.E.B.U.*,¹⁰³ ale protože také nabízí výuku šermu a s historickým šermem je úzce propojen, považují za vhodné zmínit i jej. Spolek vznikl počátkem devadesátých let transformací *SHŠ Rytíři kladenští* (založené roku 1988), původně pod názvem *Škola evropských bojových umění*. Spolek převzal po původní skupině i znak - vztyčeného rýsa s mečem v tlapě, s nímž souvisí i motto „in nocte videre“.

Spolek sídlí v Kladně, vede ho Milan Babuka a zabývá se výukou boje různými zbraněmi (hůl, jedno-, jedenapůl- a dvouruční meč, sekyra, tesák, šavle, dýka, rapír, střelné zbraně – luk a kuše) i zápasu beze zbraně. Výuka se zaměřuje i na určitý životní styl,¹⁰⁴ který vede k dobré fyzické kondici a duševní vyváženosti (paralela s asijskými bojovými uměními). *S.E.B.U.* dále pořádá v průběhu roku nejrůznější odborné semináře, celostátní soutěže, přednášky a ukázky otevřené nejenom členům spolku.

Je jasné, že jednotlivec může všechny zmíněné formy tréninku (individuální, ve skupině, v oficiální škole šermu) libovolně kombinovat a že jednotliví šermíři (i v rámci jedné skupiny) přistupují k tréninku různě, v závislosti na svých prioritách a časových i finančních možnostech. Tak může jeden člen skupiny cvičit pouze jednou týdně na skupinovém tréninku a někdy ani to ne, zatímco druhý kromě toho dvakrát týdně cvičí individuálně doma, jednou týdně navštěvuje šermířskou školu a příležitostně se účastní intenzivních víkendových či týdenních seminářů. Někdy jsou tedy markantní rozdíly v šermířských dovednostech jednotlivých členů skupiny způsobeny nejen rozdílnou dávkou talentu a

¹⁰² Údaje o Šermířském spolku Jeseník jsem čerpala z www.serm.jesenik.com.

¹⁰³ Cituji z www.sebu.wz.cz.

¹⁰⁴ Zejména dodržování tzv. *Kodexu bojovníka* (www.sebu.wz.cz).

různě dlouhou dobou, po kterou se šermu věnují, ale také (a někdy hlavně) různou intenzitou cvičení.

Vystoupení

Šermířské vystoupení je divadelní představení hrané (obvykle) členy jedné skupiny historického šermu. Existují sice hromadná vystoupení více skupin, která se nazývají bitvy, ale ty mají trochu jiný charakter a budu se jim proto věnovat samostatně později.

Skupina je základní rámec, v němž vystoupení vzniká, vzhledem k nárokům na přípravu i provedení těžko může být a ani nebývá záležitostí jednoho aktéra.

Vystoupení je pro většinu historických šermířů zásadní aktivitou – šermují proto, aby mohli předvádět své dovednosti před diváky. Na šermířské vystoupení klade důraz většina profesionálních skupin historického šermu, jsou obvykle základem jejich činnosti. Nemusejí to být jen vystoupení na hradech a zámcích, obecních slavnostech, ale stejně jako soubory historické hudby a tance se snaží uplatnit na různých večírcích, banketech, firemních oslavách atd.

V amatérském historickém šermu je situace mírně odlišná. Jak už jsem řekla, někteří provozují historický šerm jako šerm sportovní, tedy pouze jako druh evropského bojového umění. K nim bychom v tuto chvíli mohli zařadit i ty, kteří se zajímají o historii a historický šerm chápou v širším historickém kontextu, ale nechtějí své umění nikde předvádět. Tito jedinci obvykle nemají potřebu účastnit se hromadných šermířských akcí (bitev, plesů apod.) ani vystupovat před diváky, podle mého názoru jich je ale zanedbatelná menšina.

Většina amatérských šermířů totiž chce ukazovat své dovednosti obecenstvu. Mnohým k tomu stačí bitvy, kde se mohou skryti v davu „do sytosti vyřádit“, nejdou tolik „s kůží na trh“ jako při samostatném vystoupení, ale aplaus publika není o nic menší. V dnešní době, respektive od druhé poloviny 90. let počet jedinců-amatérů s tímto přístupem k historickému šermu narůstá.

Přesto ještě většina amatérských skupin historického šermu (alespoň na základě mého pozorování) pořádá samostatná vystoupení. Někteří sice jen jednou (nebo párkrát) ročně, někteří však pravidelně.

Historický šerm lze v tomto ohledu chápat jako odnož amatérského divadla. Můžeme rozlišit dva základní druhy představení historického šermu. Prvním je ukázka šermu trvající obvykle jen několik minut, v níž aktéři předvádějí pouze své šermířské dovednosti (například ukázka boje mečem a štítem). Druhým je představení s dějem, které trvá obvykle od 10 do 45 minut.

Členové skupin si píšou jak choreografie k ukázkám šermu, tak scénáře obvykle sami. Jelikož i v delších představeních je děj většinou jen kulisou pro předvádění šermířských soubojů a počet aktérů je vzhledem k malé velikosti většiny skupin omezený (navíc ne vždy jsou všichni ochotni vystupovat), scénáře bývají jednoduché. Děj bývá lineární, jednající postavy stereotypní a bez hlubší charakteristiky. Určité nedostatky a omezení šermířských představení plynou i z toho, že souboje jsou fyzicky náročné. Častými syžety jsou hádka a bitka v hospodě, turnaj o princeznu, oloupení pocestných, apod. Jelikož větší část publika tvoří obvykle děti, časté jsou také pohádkové náměty. Divácky vděčné jsou komické prvky a jednoduché vtipy. Rovněž zapojení někoho z publika do děje, většinou dětí, se setkává s velkým ohlasem.

Finanční možnosti amatérských skupin i nutnost vozit si veškeré vybavení s sebou redukuje množství kulis a rekvizit na minimum. Pro mnohá vystoupení je kulisami pouze samo prostředí hradů a dalších památek, maximálně dobový stan, který slouží také jako šatna. Rekvizity se většinou omezují na lavice a stoly s nádobím (misky, lžíce, korbele, poháry), trůny, truhly s pokladem a různé drobné předměty.

Některé skupiny pořádají i komponovaná vystoupení, kde kromě ukázek šermu a delších představení s dějem seznamují diváky s určitými rysy života v minulosti, předvádějí publiku kostýmy a zbraně, vysvětlují, jak zbraně fungují, diváci si je mohou případně i vyzkoušet.

Je třeba zdůraznit, že většina amatérských šermířů nejsou herci, ani amatérskými, v tom smyslu, že nemají žádnou hereckou přípravu. Dospělí diváci jsou si však většinou vědomi amatérského charakteru takových vystoupení a nekladou na ně velké nároky, oceňují snahu a zápal aktérů a promíjejí přechnutí i vypadnutí z role. Mladší publikum je většinou nadšené, ale některé malé děti mají z bojujících strach. Obecenstvo ale i tak herce vždy odmění potleskem.

Kromě toho se zdá, že i profesionální šermířská vystoupení jsou, ačkoli dnes už má u nás historický šerm relativně dlouhou tradici, ze strany diváků v určitém směru chápána jakou amatérská, jako amatérské pouliční divadlo. Současný divák totiž nemá znalosti, na základě kterých by mohl ocenit dokonalost provedení šermířských technik ani dokonalost dobových kostýmů, a často komický děj se zapojením osob z publika na něj stále působí spíše jako poutavá atrakce než jako vysoké umění i v případě sebekvalitnějšího provedení.

Bitva

Hlavními společenskými událostmi šermířské letní sezóny jsou „bitvy“. „Bitva“ je na rozdíl od „vystoupení“ aktivitou, jíž se účastní více skupin historického šermu najednou. Její hlavní náplní je bitva¹⁰⁵ samotná, což je ve své podstatě typ dramatického vystoupení s válečnými motivy, ta však bývá doplněna dalšími atrakcemi pro účastníky i diváky.¹⁰⁶ Výjimkou jsou bitvy, na které diváci nemají přístup, neboť jsou pouze pro šermíře. Organizátory bitvy jsou členové jedné nebo dvou (výjimečně více) skupin historického šermu, ostatní přijíždějí na základě osobního nebo všeobecného pozvání.

Bitvy se konají o víkendech přibližně od března do října, nejvíce se jich však pořádá v červenci a srpnu. Důvodem jsou klimatické podmínky České republiky a časové možnosti jak samotných aktérů, tak diváků. Jelikož je většina bitev alespoň částečně komerční záležitostí (ve smyslu návratnosti nákladů), je pro jejich konání prázdninové období ideální. Zimní bitvy¹⁰⁷ jsou výjimkou, neboť kladou velké nároky jak na pořadatele (zajištění zázemí účastníků bitvy), tak na aktéry i publikum. Nepříznivé počasí se negativně odráží na návštěvnosti (jak ze strany účastníků, tak ze strany diváků) nejen v zimě, ale i v létě a má tak zásadní vliv na výsledek celé akce.

Divák se o konání bitvy dovídá zejména z plakátů, vyvěšovaných v místě konání i v širším okolí, případně z tisku a dalších médií. Plakáty pro

¹⁰⁵ Slovo „bitva“ znamená jak celodenní (celovíkendovou) akci, tak představení samotné. Oba významy se odlišují použitím odpovídajících předložek: „Jedu *na* bitvu, ale *do* bitvy nejdu.“

¹⁰⁶ Pro lepší představu, jak vlastní bitva a jednotlivé doprovodné akce mohou vypadat viz. Videopříloha – Bitva Jihlava 2006.

¹⁰⁷ Například gotická bitva v Podbořanech - pořádá *SHŠ Agmen*; nebo bitva z období třicetileté války v Praze-Lochkově, dříve v Bubovicích - pořádala *SHŠ Escargots* (JA: Bubovice – Lochkov. in: Šermířské listy, 2001, č. 3, s. 46)

diváky a pozvánky na bitvy pro šermíře mají obvykle podobnou formu, často se používá historizující písmo, obrázky pěších nebo jízdních bojovníků, korouhve a jiné „stylové“ motivy. Provedení je buď dvojbarevné – černý tisk, bílý nebo barevný podklad, nebo celobarevné.¹⁰⁸

Účast šermířů v bitvě (pokud to není bitva „na objednávku“) není honorována (maximálně bývá zajištěná strava a výjimečně se proplácí doprava), divák platí za vstup většinou 30 až 100,- Kč (obvykle bývá snížené vstupné pro děti a někdy i vstupné rodinné). Informace o finančním rozpočtu a výši výdělků pořádající skupiny nerady sdělují a traduje se, že bitvy nejsou výdělečné. Je ale jasné, že přinejmenším velké bitvy s dlouhou tradicí (hlavně Libušín) a mnoha tisíci diváky (pokud není vyloženě nepříznivé počasí) rozhodně výdělečné jsou. Výtěžky bitev (i jiných šermířských akcí) někdy bývají věnovány na opravu historických objektů nebo na jiné dobročinné účely.¹⁰⁹

Každé bitvě je přiřazeno určité „období“ a od účastníků se očekává, že jejich výzbroj a výstroj bude tomuto období odpovídat. Základní rozlišení je v podstatě následující: románci, gotika, renesance, třicetiletá válka, napoleonské období, mimo časovou osu pak období fantasy. Nejvíce bitev v České republice spadá do období gotiky, což koresponduje s tím, že tomuto období se u nás věnuje nejvíce šermířů.¹¹⁰ Poměrně časté jsou také bitvy z třicetileté války a období románského, akce z pozdějších období nejsou tak běžné, ale například rekonstrukce bitvy u Slavkova se dostala do povědomí i laické veřejnosti.

¹⁰⁸ Ukázky plakátů viz. Příloha, Obrazová část – Plakáty, pozvánky, programy.

¹⁰⁹ Například výtěžek bitvy Dolany 1998 (*SHŠ Milites*) byl určen na záchranu chátrající Kartouzky (in: Krveprolití na dolanské kartouze. Šermířské listy, 1998, č. 2, s. 4-5), výtěžek bitvy Dohalice 2001 (*SHŠ Kopti*) byl využit na opravu místní tvrze (JA: Dohalští z Dohalic by zírali. in: Herold ŠL, 2001, č. 3, s. 45), výtěžky z wothanburgských bitev jsou věnovány na dostavbu repliky románského dvorce atd.

¹¹⁰ Ze 41 bitev avizovaných v kalendáři Heroldu pro rok 2006 bylo 31 bitev gotických, 8 tzv. „třicítek“ a 2 románské.

Jednotlivé bitvy se pojmenovávají podle místa konání (např. Mlázovice, Rokštejn, Wothanburg). V daném roce toto určení bitvy zcela stačí k orientaci, neboť na tom kterém místě se v jednom roce koná většinou jen jedna bitva. Je to dáno tím, že pořádání bitvy je pro skupiny časově i organizačně náročné, takže obvykle zvládnou pouze jednu ročně a na daném místě pořádá bitvu jen jedna skupina, pokud se tedy nejedná o místa k bitvám predisponovaná, jako jsou některé hrady apod. Pokud skupina organizuje bitvu každý rok, je to většinou na stejném nebo blízkém místě (ve stejné obci). Usnadňuje to přípravu (znalost terénu, zkušenost s majitelem pozemku a dalšími zainteresovanými subjekty apod.) a získání tradice zvyšuje návštěvnost ze strany účastníků i diváků.

Na konkrétní místo konání bitvy jsou kladeny určité požadavky. Existuje určitá tendence pořádat bitvy na místech, kde se v minulosti skutečně odehrály (nebo alespoň v blízkém okolí), ale v žádném případě to není obecným pravidlem.¹¹¹ Ideálním prostorem je rovná plocha pro bitevní pole (jeviště) s přilehlým svahem (hlediště) – takové proporce najdeme například na Libušíně nebo na Okoři. Bitva pod vrchem Trný 2002 se konala na bývalém tankodromu,¹¹² kolínské bitvy se pořádají na místní jízdárně. Výjimečně se bitva koná přímo v městské zástavbě, je to ale komplikované kvůli nutnosti odklonění dopravy apod.¹¹³ Výhodou je samozřejmě atraktivní kulisa hradu, zámku, nebo jiné architektonické památky – kromě již zmíněné Okoře například zříceniny Hasištejn a Točnick. Dále jsou nutné pozemky pro tábor účastníků bitvy, parkoviště a místo pro občerstvení, prodejce (tržiště) a hygienické zázemí (většinou pouze v podobě cisterny s vodou a chemických záchodků). Kromě

¹¹¹ V těchto případech se jedná hlavně o přibližné rekonstrukce konkrétních historických událostí, viz níže.

¹¹² Bojda: Bitva pod vrchem Trný. in: Herold ŠL, 2002, č. 3, s. 57-59.

¹¹³ Jarda: Příběh paní Hany aneb Jak u Rakovníka dobývali bránu. in: Šermířské listy, 1998, č. 2, s. 12.

vhodných prostorových proporcí je důležitým kritériem také dostupnost vybraných pozemků k pronájmu.¹¹⁴

Organizátoři bitev se vcelku snaží, aby se data konání bitev pokud možno nepřekrývala,¹¹⁵ a pokoušejí se dodržet každý rok stejné datum konání,¹¹⁶ což také umožňuje účinkujícím skupinám připravovat se na ně s předstihem, počítat s nimi ve svém plánu akcí. Síla tradice je taková, že štafetu v pořádání bitvy na určitém místě výjimečně převezme po jedné skupině skupina jiná.

Některé skupiny pořádají bitvy na různých místech, např. *SHŠ Magnificus porcus* organizovala v roce 2001 Gutštejn (u Stříbra, „Keltové proti nekeltům“), v roce 2003 pak románskou bitvu ve Staré Boleslavi, *SHŠ Kargen* pořádala bitvy na Libštejně a u Holýšova.¹¹⁷

Program šermířské sezóny se v průběhu času mění, některé skupiny s pořádáním bitev končí, jiné začínají. V polovině 90. let se konaly bitvy kromě Okoře (pořádá se od roku 1989 nebo 1990), Libušína (od roku 1991) a Kolína například v Černovicích (*SHŠ Aesculus*), České Kamenici (*SHŠ Černí rytíři*), na Libštejně (*SHŠ Páni Krašova*), v Mlázovicích (*SHŠ Streitax*), v Plasech (*SHŠ Domini liberi*), v Rosicích u Brna (*SHŠ Taranis*), Ústí nad Labem (*SHŠ Askalon*), na Točníku (*SHŠ Berounští měšťané*) a ve

¹¹⁴ Například bitva Okoř 1998 musela být zrušena kvůli neshodám s obecním zastupitelstvem (Hupka, Zdeněk: Okoř nebude! in: Šermířské listy, 1998, č. 2, s. 20).

¹¹⁵ Zejména gotické bitvy se však v letních měsících vzhledem ke svému počtu samozřejmě mohou překrývat, a ani jinak neplatí toto pravidlo beze zbytku.

¹¹⁶ Pravidelností data konání je míněno určení měsíce, případně určení bližší, například druhá polovina června, třetí víkend v dubnu, apod. Konkrétnější pravidelnost vzhledem k nutnosti pořádat bitvy o víkendech nepřipadá v úvahu.

¹¹⁷ Bojda: Bitva pod vrchem Tmý. in: Herold ŠL, 2002, č. 3 s. 57-59

Vrchlabí (*SHŠ Rego*).¹¹⁸ Současná daleko širší nabídka bitev umožňuje šermířům více si vybírat – podle zájmu, vzdálenosti, dostupnosti apod.

Co se celkového počtu bitev v současnosti týče, v roce 2006 bylo v kalendáři šermířských akcí Herold – šermířské listy avizováno 41 bitev.¹¹⁹ K tomuto číslu je však nutno připočítat blíže neurčené, ovšem nezanedbatelné procento bitev v kalendáři z různých důvodů neuvedených (např. bitvy s účastí aktérů výhradně na pozvání, nebo takové, které se konají na objednávku, třeba v rámci obecních a hradních slavností). Bitvy se konají v převážné většině v době od dubna do září, v prázdninových měsících, kdy sezóna vrcholí, na každý víkend v průměru připadají nejméně dvě akce tohoto druhu.

Nejznámější bitvy z okruhu mých respondentů byly¹²⁰ (uvádím i pořadající skupinu a v závorce přibližnou dobu konání a obvyklé období):

Podbořany - *SHŠ Agmen* (leden, gotika)

Jihlava - *SHŠ Vydědělci* (duben, gotika)

Libušín - *SHŠ Kyrius* (duben, gotika nebo/a fantasy)

Hasištejn - *SHŠ Rytíři koruny české* (květen, gotika)

Kolín - *SHŠ Páni z Kolína* (květen, obvykle gotika, řidčeji třícítka)

Wothanburg - historické sdružení *Wothanburg* (červenec, románci)

Mlázovice - *SHŠ Streitax* (srpen, gotika, poslední ročník 2004)

¹¹⁸ Do tohoto seznamu jsem vybrala bitvy, které se pořádaly několik sezón, nebo se stále pořádají. Kromě nich samozřejmě i tehdy existovalo mnoho dalších pravidelných i jednorázových akcí.

¹¹⁹ V roce 2003 to bylo jen 33 bitev, a i když vzhledem k nejasnému počtu akcí v kalendářích neuvedených není možno s jistotou říci, že počet bitev ve sledovaném období 2002 – 2006 mírně stoupá, sami účastníci bitev většinou tento nárůst potvrzují.

¹²⁰ Tento seznam platí hlavně pro pražské skupiny historického šermu (zabývající se především obdobím gotiky), mezi kterými jsem se pohybovala, zčásti vychází také z četnosti pozvánek a článků v šermířských časopisech a na internetových stránkách. Je zřejmé, že například na Moravě je skladba známých a oblíbených bitev jiná.

Zbořený Kostelec („bitva o brod“) – *Řád rytířů bílého kříže* a *SHŠ*

Biřici (červen/červenec, gotika)

Rosice u Brna – *SHŠ Taranis* (spojeno s turnajem, srpen, gotika)

Krakovec - *SHŠ Páni ztraceného ráje* (léto, gotika)

Hrubá Skála – *SHŠ Rytíři turnovského meče, Armitores* (léto, gotika)

Okoř - *SHŠ Bakaláři* (září, gotika nebo třicítka)

Vůbec největší bitvou u nás (vzhledem k počtu aktérů) je Libušín¹²¹, pořádaný libušínskou *SHŠ Kyrius*. Bývá považován za začátek bitevní sezóny, ačkoli se koná několik bitev i dříve (např. Podbořany, Dohalice a Jihlava), roce 2006 proběhl její 15. ročník. Počet účastníků bitvy silně překračuje jeden tisíc, počet diváků se pohybuje kolem deseti tisíc.¹²² Vzhledem k množství aktérů se zde příliš nehledí na historickou věrnost výzbroje a výstroje ani na šermířské zkušenosti, takže tato bitva bývá šermíři opakovaně označována za méně kvalitní (z hlediska historické věrnosti).

Na druhém konci spektra jsou malé, „komorní“ bitvičky, kde počet účastníků příliš nepřekračuje 50. Jako příklad mohu uvést Dívčí Kámen 2001 se třiceti šermujícími (pořádala *SHŠ Gryf*).¹²³

¹²¹ Malá obec u Kladna.

¹²² Ovšem například na bitvě Grunwald v Polsku, které se účastní i někteří čeští šermíři, bylo v roce 2000 (590. výročí bitvy u Grunwaldu) 70 000 diváků (MAB: Ještě jednou ke Grunwaldu 2000, in: Herold ŠL, 2001, č. 2, s. 54-55).

¹²³ Bureš, M.: Dívčí Kámen – bitva o brod. in: Herold ŠL, 2001, č.3, s. 32

Bitva jako celodenní nebo celovíkendová akce pro šermíře¹²⁴

Nejprve se podíváme na bitvu (v širším slova smyslu) z pohledu šermíře. Vše začíná tím, že dotyčný či jeho skupina dostane od pořadatele pozvánku (písemnou nebo ústí) nebo se jinak (z internetu, od přátel apod.) dozví o konání akce.¹²⁵ Pokud se šermíř (skupina) rozhodne, že pojede, je vhodné svou účast potvrdit (nebo oznámit) pořádající skupině. Pokud šermíř přijede na bitvu, na kterou nebyl pozván, nebo účast nepotvrdil, záleží na dohodě s organizátorem, zda se bude moci vystoupení zúčastnit, nebo ne. Pokud má odpovídající vybavení, obvykle takové dodatečné přihlášení nebývá problémem, kromě toho na větších akcích organizátoři mohou jen obtížně zjišťovat, kdo je přítomen oficiálně a kdo „načerno“. Navíc se na mnoha bitvách příliš nedbá na formality a pokud někdo s vyloženě nevhodným vybavením a kostýmem nechce jít do bitvy, ale účastní se pouze jako kostýmovaný divák, jeho přítomnost nikomu nevadí.

Jelikož se bitva (tj. představení) koná obvykle v sobotu odpoledne (kolem druhé či třetí hodiny, někdy ale již dopoledne nebo až v neděli¹²⁶), je možno na místo dorazit již v pátek odpoledne nebo k večeru, či až v sobotu. Záleží zejména na časových možnostech jednotlivců a na počasí. Účastníci se obvykle ubytovávají ve vlastních stanech nebo spí pod širákem, takže zima a déšť jsou důležitými faktory při rozhodování o

¹²⁴ Následující údaje o průběhu bitev vycházejí z terénního výzkumu, který probíhal na akcích povětšinou gotického období (viz. Příloha, Textová část - Seznam navštívených akcí). Základní kostra programu bitev jiných období však dle mého pozorování zůstává stejná.

¹²⁵ Několik pozvánek na bitvy uvádím v Příloze, Obrazová část – Plakáty, pozvánky, programy.

¹²⁶ Výjimečně se konají v jeden den bitvy dvě nebo každý den jedna. Více bitev se koná například na Hasištejně – v roce 2000 se konala jedna bitva v sobotu odpoledne, jedna „noční“ večer a jedna v neděli (Dvořáčková, Jana: Hradní slavnosti na Hasištejně. in: Herold ŠL, 2000, č. 2, s. 36)

příjezdu a odjezdu z akce. V pátek k večeru se někdy pořádá tzv. nácvik,¹²⁷ ale hlavním pátečním programem je večerní posezení s přáteli a známými. Hlavní nácvik je zařazen na sobotní ráno nebo dopoledne, proto ten, kdo přijede až v sobotu, obvykle o nic důležitého nepřichází.

Každý se na bitvu dopravuje podle vlastních možností. Většina skupin a jednotlivců k tomu využívá vlastní automobil, neboť jak výstroj a výzbroj (kostým, brnění, zbraně), tak další vybavení (stan, spacák, jídlo atd.) je tak těžké a objemné, že použití veřejné dopravy nepřichází v úvahu. Bitvy se navíc většinou konají na místech se špatnou dopravní obslužností i ve všední den, natož o víkendu. Pokud někdo nemá výstroj a výzbroj tak objemnou nebo v případě, že mu jeho věci na místo dopraví někdo jiný, může jet vlakem nebo autobusem. Takto cestují hlavně mladí lidé a nezdívka to považují za nedílnou součást celé zábavy.

Po příjezdu je třeba zaparkovat automobil na místě k tomu určeném. Příjezd do prostoru konání a parkování (jak účastníků tak i diváků) obvykle koordinují osoby pověřené pořadatelem. Oddělené parkoviště účastníků (vzhledem k lokálním možnostem často jen posekaná louka) je většinou alespoň v hlavní den celé akce hlídáno.

Pokud chce příchozí přenocovat, důležité je najít místo pro stan (je samozřejmě možné přespát i pod širákem nebo v automobilu). Místo vyhrazené pro stany účastníků bitvy se nazývá tábor. Ten je někdy rozdělen na část „dobovou“ (dobové stany a vybavení: stoly, lavice, nádobí, kožešiny, atd.) a „nedobovou“.¹²⁸ V takovém případě je dobový tábor obvykle součástí atrakcí pro diváky, jinak je tendence diváky od tábora

¹²⁷ V minulosti byl páteční nácvik nedílnou součástí programu bitvy, dnes je spíše výjimkou, zejména proto, že mnoho účastníků je schopno dorazit na místo konání teprve pozdě večer nebo až v sobotu. Více o nácviku viz. níže.

¹²⁸ V tomto směru lze sledovat určitý vývoj vzhledu bitevních táborů – zatímco v druhé polovině 90. let převažovaly stany civilní a vojenské, dnes hojně přibývá stanů dobových, velké vojenské stany jsou oproti minulosti spíše výjimkou.

oddělit - tábor leží stranou běžného pohybu diváků, aby se zamezilo poškozování majetku účastníků a krádežím. Obecně se má také za to, že průchod nedobovým táborem může divákovi kazit dojem „historičnosti“ celé akce. Jak už jsme řekli, vybavení a výstroj šermíře je těžká a objemná záležitost, takže někdy je možno parkovat přímo v táboře, někdy se na místě jen vyloží věci z auta a zaparkuje se jinde. Ti, kteří na bitvě nechtějí přespát, se do civilního i bitevního kostýmu převlékají u auta, s sebou si pak berou jen to nejnútnější.

Dokladem příslušnosti k účinkujícím, nebo lépe řečeno k šermířům, neboť ne každý přijedší se účastní představení, je tzv. **camrátko**. Camrátko se vyzvedává u pořadatelů bitvy, těm počet rozdaných camrátek umožňuje získat alespoň přibližnou představu o počtu účastníků. V neposlední řadě je camrátko upomínkovým předmětem (ne každý si však camrátka schovává). Camrátko je malý přívěšek (různých tvarů, o velikosti cca 3 – 5 cm) na provázku nebo tenkém koženém řemínku. Bývá zhotoven z různých materiálů: papír, kůže, kov, keramika, sádra, modurit, těsto apod. Na přívěšku je obvykle uveden název a rok nebo ročník bitvy, případně název pořádající skupiny, znak, pořadové číslo camrátka, někdy i další text, některá camrátka však mohou být bez jakýchkoli údajů.¹²⁹ Camrátko je sice určeno k viditelnému nošení na krku, ale jelikož působí nehistoricky – „kazí dojem“, někdo si ho schovává pod oděv, nosí ho omotané na zápěstí pod rukávem, v kapse, zavěšené na opasku, ukryté ve váčku nebo torně. Někteří účastníci bitev camrátko ani nenosí u sebe, nebo si ho vůbec nevyzvedávají.

Základní sobotní program pro šermíře je následující. Ráno nebo dopoledne by se ten, kdo bude účinkovat v bitvě, měl zúčastnit nácviku. Pokud se bitva koná ve větší obci, bývá součástí dopoledního programu kostýmovaný průvod. Účastníci procházejí v průvodu obcí, obvykle na náměstí ohlásí konání bitvy a předvedou ukázky šermu – je to reklama,

¹²⁹ Konkrétní podoby camrátek viz Příloha, Obrazová část – Camrátka.

kteřá má za úkol přilákat na představení co nejvíce diváků.¹³⁰ V průvodu může jít každý účastník, který má kostým, tedy nejen aktéři vlastního představení. V minulosti se konaly i noční průvody s pochodněmi v pátek večer před bitvou, ale to je dnes již výjimkou (např. Jihlava).

Dalším pevným bodem programu je až (obvykle odpolední) bitva. Čas mezi nácvikem, případným průvodem a bitvou může šermíř trávit dle libosti (ti, kteří nejdou do bitvy vůbec, mají volný program po celý den). Mohou si povídat s kamarády a známými, hrát různé hry, připravovat si výzbroj a výstroj na bitvu, procházet se po okolí apod. Pokud je součástí bitvy doprovodný program, mohou se ho zúčastnit – shlédnout hudební a taneční vystoupení, zúčastnit se soutěží, projít se po tržišti, prohlédnout si nabídku prodejců, případně si něco koupit nebo objednat na zakázku.

Co se týče způsobu **stravování**, existuje mnoho možností a opět závisí pouze na jednotlivcích, jaký zvolí. Někdo si vozí jídlo s sebou (je to výhodné zejména v případě, že v okolí není prodejna potravin a kapacita okolních hostinců a restaurací je omezená) a vaří v táboře na přenosných lihových vařičích nebo na ohništi, někteří spoléhají na nabídku stánků s občerstvením, které na bitvách nikdy nechybí, ovšem jejich sortiment je velmi omezený.¹³¹ Některé pořadatelé zajišťují pro účastníky alespoň jedno teplé jídlo zdarma.¹³² Spolu s určitým objemem alkoholických nápojů nebo

¹³⁰ Například bitva Podbořany 2002 a Kolín 2006.

¹³¹ Účastníci bitev vědí, že osobní zásoby není dobré podceňovat, protože většinou nelze předem odhadnout, jaká bude v místě nabídka, a jak už bylo řečeno, bitvy se často konají v blízkosti malých obcí, kde nejsou prodejny připraveny na víkendový nápor zákazníků. Například na Točnicku 2000 se stalo, že účastníci velice rychle vykoupili malou místní prodejnu, a kdo neměl zásoby nebo možnost dojet pro jídlo do relativně vzdálených obcí, byl ve 30°C odkázán na stánky s opékanými klobásami. Podobně došly ve stáncích na Okoři 2003 nealkoholické nápoje.

¹³² Například *SHŠ Bakaláři* na bitvě Okoř 2003 nabízela v sobotu dvě jídla: snídaní – bramborovou polévku, podávala se v dopoledních hodinách, a večeři – guláš, asi v šest hodin odpoledne.

třeba rožněného prasete na sobotní večer je to chápáno jako poděkování za účast, jelikož aktéři bitvy nejsou nijak finančně odměněni. Jídlo zdarma se podává na poukázky, které se vyzvedávají při příjezdu u pořadatelů, nápoje večer většinou způsobem: „kdo dřív přijde...“. Obojí mohou využít všichni účastníci, tedy i ti, kteří nebyli v bitvě. Pitnou (někdy pouze užitkovou) vodu je možno čerpat z přistavených cisteren, ale opět je vhodné mít s sebou alespoň menší zásobu.

Po bitvě se aktéři obvykle převléknou do civilních dobových kostýmů a opět následuje volný program. V letních měsících v teplém počasí se jdou nebo jedou vykoupat,¹³³ odpočívají, mohou si ještě prohlédnout tržiště, najíst se apod. Někteří ihned po bitvě nebo v průběhu odpoledne a večera odjíždějí. Ti, kteří zůstávají, se obvykle účastní večerní zábavy v táboře nebo v blízkých hostincích a restauracích, výjimkou není návštěva diskotéky, vše záleží na konkrétních podmínkách. Někdy k zábavě hraje dobová hudba nebo se bubnuje (v takových případech se někdy i tančí – většinou ženy), jindy se zpívá a hraje na kytaru (a jiný hudební nástroj – flétnu, bubínek). Výraznou roli (i když samozřejmě ne u všech zúčastněných) hraje konzumace alkoholu, a to buď z vlastních zásob (hlavně víno a destiláty), u stánku s občerstvením v táboře (hlavně pivo), nebo jak již bylo zmíněno v okolních hostincích a restauracích. Někteří v této zábavě pokračují až do rána. Nedělní dopoledne a brzké odpoledne, pokud se ten den nekoná ještě jedna bitva, probíhá ve znamení balení, úklidu a odjezdu. Mnoho zúčastněných z těchto důvodů už v neděli nechodí v kostýmech.

Zajištění stravy pořadatelům bylo v minulosti běžné, což už v dnešní době neplatí.

¹³³ Koupání v přírodě je kromě zábavy a osvěžení v letních vedrech také jedinou příležitostí k vykonání rozsáhlejší osobní hygieny, jelikož na bitvách u nás nebývají k dispozici sprchy. Nedostatky hygienického zázemí však nejsou vnímány (nebo alespoň zmiňovány) jako výrazné negativum, i když někteří šermíři mají zkušenosti s daleko větším komfortem v zahraničí.

Na závěr této kapitoly musím ještě zdůraznit, že na většině bitev alespoň teoreticky platí tzv. **kostýmová povinnost**. Je to povinnost pohybovat se v prostoru vymezeném pořadatelem i mimo bitevní představení v historickém kostýmu odpovídajícím danému období (případně dalším požadavkům pořadatelů). Nehistoricky oblečené osoby může organizátor vyloučit z akce (bitvy, projevy výrobků apod.). K odstrašení nedobových vetřelců bývá někdy použita hrozba trestu na pranýři. O tom, že jak dobově, tak provedením nevhodné kostýmy nejsou okrajovou záležitostí, svědčí poznámky na pozvánkách, které obvykle zakazují účast jedincům v určitém druhu kostýmu, zejména Skotům, Xenám a keckařům.¹³⁴ Zatímco Xeny (nevhodně oblečené ženy), tepláci a keckaři (osoby v primitivních kostýmech) jsou trvalou záležitostí, masivní účast „Skotů“ na bitvách, vyvolaná kultovním filmem *Statečné srdce* (z roku 1995), vyvrcholila asi na konci 90. let a dnes už je jen okrajovým problémem.

Kostýmová povinnost bývá avizována na většině šermířských akcí (tedy ne pouze na bitvách), ale v praxi záleží na velikosti, druhu akce a přísnosti organizátorů. Zhruba lze říci, že na akcích pouze pro šermíře je kostým nutností (bitvy bez diváků, některé plesy apod.). Naopak na akcích pro diváky bývá (alespoň v době programu) možné pohybovat se po vyhrazeném prostoru bez kostýmu – těžko lze rozlišit, kdo je ještě nepřevlečený šermíř (který právě přijel a hledá místo pro stan) a kdo platící divák. Pro aktéry bitvy však platí kostýmová povinnost beze zbytku. Po skončení oficiálního programu bývá kostýmová povinnost přísnější, ovšem

¹³⁴ Viz. také Slovníček pojmů. Například na pozvánce *SHŠ Kyrius* na Libušín 1998 stojí: „Při letošní akci nenajdou uplatnění skotští bojovníci, Římané, samurajové aj.“ Trochu ostřeji své představy vyjádřila *SHŠ Milites* - v pozvánce na bitvu v Jackově 2001 stojí: „Nechceme u nás vidět postavy z blbých amerických pohádek, tj. Xeny, Konany, Herkuly, jakož i jiný nehistorický sajarah. Nechceme vidět ani Skoty nebo barbary, protože neodpovídají ani regionu, ani době.“ (in: Herold ŠL, 2001, č. 2, příloha)

opět závisí na benevolenci organizátorů (kamarádi a známí bez kostýmu jsou tolerováni spíše než cizí lidé).

S kostýmovou povinností souvisí **historická věrnost** kostýmu, ale oba pojmy nelze zaměňovat. Požadavek historické věrnosti říká, že oděv, výzbroj a výstroj účastníků dané akce by měly odpovídat historickému období, do něž je děj zasazen. Otázkou samozřejmě je, co to v praxi znamená. Obvykle se historickou věrností musí řídit pouze zbraně, viditelné části kostýmu a doplňky. Materiály, z nichž jsou tyto věci vyrobeny, by měly odpovídat materiálům používaným (nebo alespoň dostupným) v dané době, ale výrobní postupy se obvykle dodržovat nemusí. I kostým, který je považován za „historicky věrný“ rozhodně není replikou oděvu, výzbroje a výstroje určitého období (až na výjimky, které jsou spíše záležitostí living history). Běžně se toleruje šití na stroji, nedobové kovové materiály, nedobové způsoby zapínání, používání bavlněných tkanin v období, kdy nebyly u nás příliš rozšířené, nepravděpodobné kombinace jednotlivých prvků, atd. „Historická věrnost“ je tedy hlavně záležitostí vizuálního dojmu, nikoli podstaty věci, konkrétní obsah tohoto pojmu, jak už jsem zmínila dříve, závisí na představách jednotlivců, tedy neexistuje žádný obecně platný konsenzus.

I přes zmíněné ústupky (a je jich ve skutečnosti daleko více, než jsem uvedla) je dobovost oděvu i výzbroje a výstroje složitým a stále nevyřešeným problémem většiny šermířských akcí (tj. je jako problém aktéry vnímána), a to nejen těch, které jsou striktně zařazeny do určitého historického období. I na „fantasy“ akci, kde není třeba se řídit požadavkem historické věrnosti, nejsou žádoucí osoby v teniskách, džínách, apod., a přesto se neustále objevují.

Čím více je účastníků akce, tím více lze očekávat nevhodných prvků. Organizátoři většinou nemají čas ani chuť každého příjezdčího v kostýmu kontrolovat, kromě toho je otázkou, kde stanovit hranici mezi tím, co je ještě přijatelné a co už ne. V zásadě závisí na tom, zda se dotýčný v nevhodném kostýmu či v kostýmu s nedobovými prvky pouze pohybuje

po táboře a mezi diváky – v tomto případě bývá prakticky jedno, co má kdo na sobě (i někteří diváci totiž přicházejí v kostýmech), či zda chce jít do bitvy - podmínky pro účast v představení jsou přísnější (někdy i velmi přísné) a výzbroj a výstroj účastníků bitvy se individuálně kontroluje a nevyhovujícím osobám se alespoň doporučí nějaká úprava kostýmu, nebo jsou z představení úplně vyloučeny. Mimo samotnou bitvu také hodně záleží na počasí – extrémní teploty a déšť si vynucují ve zvýšené míře „nedobová“ opatření, a to zvláště u žen – například sametové šaty s dlouhými rukávy jsou nepříjemné jak v letních vedrech, tak za studených podzimních a zimních dnů.

Bitva jako hromadné šermířské vystoupení

Jak už bylo řečeno, bitva samotná je hromadné šermířské vystoupení divadelního charakteru, jehož hlavní náplní bývají válečné výjevy.

Samotné bitvě předchází **nácvik**, což je ve své podstatě divadelní zkouška. Nácvik se koná buď pouze jeden, obvykle v sobotu ráno (začíná kolem osmé, deváté hodiny), nebo je nácviků několik. Dříve byly běžné nácviky páteční, ale ty jsou dnes výjimkou. Někdy zkouší odděleně představitelé řadových vojáků a jejich velitelé, výjimečně pouze velitelé. Jeden nácvik trvá asi hodinu až dvě. Brzký začátek nácviku je někdy způsoben tím, že již kolem desáté hodiny dopoledne začíná v prostoru přiléhajícím k jevišti doprovodný program pro diváky a nepovažuje se za vhodné nacvičovat v jejich přítomnosti.

Jelikož ti, kdo na bitvu přijeli, neznají obvykle ani stručný děj příběhu, prvním cílem nácviku je seznámit budoucí aktéry se scénářem a přidělit jim role. Druhým úkolem je celé představení nacvičit nanečisto. Nácvik řídí jedna nebo více osob obvykle z pořadající skupiny, z jejichž okruhu také většinou pochází autor (autoři) scénáře a často také představitelé hlavních rolí.

Nacvičuje se většinou na jevišti (tzv. bitvišti) s již připravenými kulisami (ty obvykle staví i několik dnů před bitvou její organizátoři a další, kteří jsou ochotni pomoci, v den konání bitvy se už instaluje pouze pyrotechnika) a v kostýmech, i když to není podmínkou. Tak lze na nácviku vidět jak civilní oděv, tak různé směsi civilního a dobového oblečení a výstroje, i osoby v „plné polní“.

Na začátku nácviku se obvykle zmíní hlavní motiv bitvy, představí se bojující strany a účinkujícím se přidělí odpovídající role. Role hlavních postav jsou již obvykle obsazeny osobami z okruhu pořádající skupiny, neboť vyžadují podrobnější znalost příběhu, textů a podobně, a tudíž i dlouhodobější předchozí přípravu. Na ostatní účinkující tedy zbývají hlavně role řadových vojáků, vesničanů apod., které jsou rozděleny na základě výzbroje a výstroje jednotlivých aktérů.

Po tomto rozdělení se zkontroluje velikost skupin a v případě, že je disproporční vůči scénáři, což se stává poměrně často, provedou se ve skupinách přesuny. Vedoucí nácviku někdy přesunutým aktérům doporučí určitou úpravu výzbroje a výstroje, která ospravedlní jejich umístění na tu kterou bojující stranu.

Po rozdělení do skupin se obvykle nejprve slovně projde celý scénář, a pak nacvičující několikrát aktivně procházejí celou bitvu na nečisto, aby si zafixovali pohyb svých jednotek po bitvišti. V průběhu toho vedoucí nácviku upozorňuje na případné pyrotechnické efekty a odpovídá na dotazy. Jelikož účinkující bývají obvykle rozděleni do více vojenských jednotek, které se různě spojují a rozdělují,¹³⁵ důkladný nácvik je na místě. Aktéři bitev však složité scénáře nemají příliš v oblibě.

¹³⁵ Nejen přímo v rámci scénáře, ale také kvůli omezenému množství aktérů - v rámci zvýšení počtu bojovníků jsou totiž padlí různým způsobem „recyklováni“ – jsou odtaženi někam, kam není z hlediště vidět, oživí je víly apod. – a potom se připojí ke stávajícím oddílům nebo vytvoří nové. Odstraňování padlých je důležité i kvůli bezpečnosti aktérů (bitviště poseté mrtvolami by bylo příčinou mnoha úrazů), „recyklace“ zajistí, že si

V začátcích pořádání bitev, kdy proti sobě stáli obvykle členové jedné skupiny, bylo součástí nácviku i trénování osobních soubojů. V současnosti, kdy jednotliví aktéři neví, s kým konkrétně se v bitvě střetnou, tyto přípravy odpadají. Při představení však protagonisté dávají přednost soubojům se členy svých skupin nebo známými osobami, neboť vědí, co od nich mohou čekat. To jim dovoluje zařazovat do soubojů i různé náročnější, ale divácky atraktivní prvky.

Účast na nácviku bývá menší než v samotné bitvě. Je to dáno tím, že někteří aktéři (vzhledem ke svým časovým možnostem a odlehlosti místa konání) přijíždějí až po nácviku, navíc nácvik není zrovna oblíbenou činností šermíře, takže se mu mnozí vyhýbají úmyslně a spoléhají na pozdější informace pilnějších kolegů (některé nezajímá ani to). Kromě toho někteří šermíři nácvik jednoduše zaspí a někteří jsou po probdělé noci a nadměrné konzumaci alkoholu natolik fyzicky indisponovaní, že se nácviku nemohou zúčastnit, ani kdyby chtěli.¹³⁶ Z těchto důvodů někteří pořadatelé zkoušejí náhradní řešení, například že se aktéři pouze rozdělí do bojujících stran, nácvik scénáře pak podstupují jen jejich velitelé. Spoléhá se při tom na to, že tito velitelé skupin sami seznámí svou jednotku s její rolí a navíc budou v bitvě její pohyb řídit slovy a gesty. Tento způsob nácviku s vyloučením představitelů řadových vojáků se v praxi ukázal jako ještě méně efektivní než nácviky hromadné, protože pak už znalost scénáře

protagonisté vystoupení déle a tedy i více užijí. Divákům tyto přesuny a nečekaná „obživnutí“ obvykle vysvětluje vypravěč (viz. níže).

¹³⁶ Nutno dodat, že celkově se disciplína účastníků bitev jak při nácviku, tak v samotném vystoupení podle tvrzení mnoha informátorů i podle některých zmínek v časopise *Šermířské listy* neustále snižuje, zvláště na některých konkrétních, větších akcích, kde je ze strany organizátorů těžší protagonisty uhlídat. Jelikož jsou ale problémy s alkoholem, neznalost scénáře, zmatek při vystoupeních apod. zmiňovány i v hodnocení bitev z přelomu 80. a 90. let (např.: Kučer, J.: Jak jsem se vyléčil. in: *Šermířské listy*, 1991, č. 3, s. 43-45), je tedy otázkou, jak je tento pokles disciplíny závažný.

nepovažuje za nutnou skoro nikdo, všichni spoléhají na to, že to s velitelem v bitvě nějak zvládnou, což se obvykle ukáže jako představa scestná.

Někdy je součástí nácviku již zmíněná **kontrola dobovosti výbroje a výstroje**, tím je proslulá například románská bitva Wothanburg, kde se vybavení prohlíží dokonce dvakrát, poprvé při nácviku a podruhé před bitvou. Nutno však dodat, že wothanburgský maximální důraz na historickou věrnost je spíše výjimkou a souvisí se zaměřením pořádací skupiny na living history. Spolu s kontrolou dobovosti vybavení nebo nezávisle na ní se provádí **kontrola bezpečnosti zbraní**. Jelikož sečné zbraně používané v historickém šermu nesmí být plně funkční (čepel se neostří a i špičky mají být zakulacené), a většina šermířů si je vědoma rizika zranění i takto speciálně upravenou zbraní, excesy v podobě nabroušených čepelí apod. se nepředpokládají a ani nevyskytují, neboť takového hříšníka by nebylo těžké najít a usvědčit. Kontrola se týká hlavně střelných zbraní, konkrétně šípů, jejichž nebezpečnost bývá (i kvůli anonymitě střelců) podceňována. Lučištník (kušník) nemůže na rozdíl od boje tvář v tvář smysluplně korigovat zásah, vykrytí útoku tedy závisí pouze na obránci, který ale může být zcela zaměstnán bojem a šíp ani nezregistrovat. Z tohoto důvodu musí být hlavice šípů pevně obaleny měkkým materiálem tak, aby vyloučily možnost jakéhokoli zranění. Někdy se před bitvou rozdávají bezpečné erární šípy.¹³⁷ Ze stejných důvodů organizátoři zapůjčují také atrapy tyčových zbraní, které mají kov nahrazen gumou.

Příprava aktérů na samotné představení spočívá v tom, že si obléknou kostýmy, zbroj a zbraně a v danou dobu se shromáždí na předem určených místech podle svých rolí. Jelikož jeviště je většinou pouze posekaná louka nemající žádnou oponu ani zákulisí, tato místa srazu jednotek jsou před zraky diváků chráněna jen provizorně (schovávají se za kulisami, v přílehlých remízcích, za terénními nerovnostmi a podobně). Někteří tak

¹³⁷ Bojda: Srážka pod Rajhradem. in: Herold ŠL, 2002, č. 4, s. 51-52

čekají delší dobu, než na ně v příběhu přijde řada. Když už jsou všichni na svých místech, může představení začít. Začátek bývá obvykle o několik minut až tři čtvrtě hodiny opožděn, většinou vinou nedochvilnosti aktérů, neschopností pokladny odbavit nápor diváků, kteří přicházejí na poslední chvíli, ale třeba i kvůli akutní poruše zvukové techniky.

Ve většině bitev je využito **ozvučení**, které výrazně zvyšuje komfort diváka i jeho umělecký zážitek, a ve velkých prostorech přírodního jeviště a hlediště bez akustiky je jediným způsobem, jak zprostředkovat divákovi mluvené slovo (hlavní postavy mluví z playbacku, nebo za ně mluví vypravěč). Kromě dialogů herců musí divák také dobře slyšet vypravěče (bývá obvykle skryt), neboť nezná průběh děje a bez vypravěčova představení situace, aktérů a neustálého vysvětlování jejich činnosti na jevišti by se v ději těžko orientoval. Vypravěč také vyplňuje hluchá místa ve scénáři (například situace, kdy se ožívují nebo odtahují pobití vojáci). Dobová (či jiná) hudba pak podbarvuje děj a navozuje příslušnou atmosféru venkovské idyly či litého boje.

Důležitou součástí bitvy jsou **kulisy**, ale mezi konkrétními představeními existují velké rozdíly – některé bitvy se odehrávají v kulisách rozsáhlých a konstrukčně náročných, jiné je téměř postrádají, někdy jsou jako kulisy použity určité reálné objekty. Záleží na scénáři (rekonstrukce bitev, které se odehrály ve volné krajině, kulisy nevyžadují) a na představách a možnostech pořádající skupiny.¹³⁸

Kulisy představují většinou městské hradby s bránou, hrad, pevnost, vesnická stavení, stodoly, kostel, atd., ale většinou nenavozují dojem skutečného objektu. Jsou jednoduché, dvoj- nebo trojrozměrné, vyrobené z trámů, slámy, barveného papíru nebo polystyrenu, případně jsou základy konstrukcí budov kovové. Kulisy budov nelze vzhledem k jejich velikosti skladovat, takže obvykle slouží jednorázovému účelu dané bitvy a jsou buď zničeny přímou při představení (např. dobytí a vypálení vesnice)

¹³⁸ Konkrétní podoby kulis viz. Příloha, Obrazová část – Bitva.

samotnými šermíři nebo pyrotechnikou. V bitvě „Na Běhání“ (pořádala *SHŠ Askalon*) se například po první, „vážné“ bitvě, konala druhá, tzv. „bourací“ nebo „srandabitva“, při níž se ničily kulisy.¹³⁹ Někdy jsou kulisy po bitvě pečlivě rozebrány a materiál se použije na stavbu kulis v příští bitvě nebo k jiným účelům. Ovšem na místě konání bitvy v Mlázovicích kulisy zůstávaly po celý rok.

Kromě kulis budov se v představeních objevují i drobnější předměty: trůny, lavice, vozy, sudy, pavézy, zemědělské náčiní, apod. Buď patří do výbavy pořádající skupiny nebo si je tato půjčuje, obvykle u přátel a známých šermířů.

Děje bitev jsem se z důvodů lepší orientace pokusila rozdělit do několika základních tematických skupin (v závorkách uvádím příklady):

1. rekonstrukce konkrétní bitvy¹⁴⁰ podle historických pramenů (Bílá Hora 2006)
2. inspirace určitou historickou událostí (Bitva u Chlumce - Stará Boleslav 2003)
3. děj smyšlený, ale zasazený do konkrétního historického období (Wothanburg 2003)
4. děj inspirovaný mytologií nebo literaturou (většinou fantasy) (Točník 2001, Mlázovice 2000).
5. děj s „fantasy“ nebo „pohádkovými“ motivy (série bitev Tempo, např. Jak bratři Dobroslav a Hrůzoslav vysvobodili princeznu - Tempo 2003)

¹³⁹ Vít'a: Na Běhání po stoletích i letech. in: Herold ŠL, 2002, č. 3, s. 29-33

¹⁴⁰ Zde považuji za nutné podotknout, že myšlenka rekonstrukce určitých historických bitev není objevem konce 2. tisíciletí. Například v císařském Římě několik tisíc gladiátorů předvádělo průběh různých slavných bitev starověku, a to skutečně „na ostro“ - některé prameny uvádějí, že při těchto rekonstrukcích teklo téměř tolik krve jako v bitvě původní (in: Šindelář, Vladimír: Šermíři, rváči, duelanti. Ivo Železný, Praha 1994, s. 9).

Mezi prvními třemi skupinami neexistuje ostrá hranice. Věrná rekonstrukce určité bitvy je náročnou záležitostí jak z hlediska počtu a disciplíny účinkujících, tak z hlediska historicky odpovídajícího vybavení, takže i když je daná bitva označena jako „rekonstrukce“, spíše jde pouze o inspiraci historickou událostí, i když se děj v podstatě řídí údaji z historických pramenů.

Bitvy podle konkrétních historických událostí byly také původní formou hromadných šermířských vystoupení. Organizátoři si později začali vybírat témata nejen z historie českých zemí (v tomto ohledu existuje tendence pořádat bitvy na místě, kde se v minulosti skutečně udály), ale i ze zahraničí. Můžeme jmenovat třeba „Bitvu zlatých ostruh“ nebo bitvu „O Johance z Arku“ *SHŠ Páni z Kolína*.¹⁴¹ Dříve zejména ti, kteří chápali bitvy jako výchovnou aktivitu, tyto akce kritizovali a tvrdili, že máme ve vlastních dějinách mnoho zajímavých událostí, kterých by mohli pořadatelé využít a ztvárnit je.¹⁴²

Děj zasazený do konkrétního historického období, ať jakkoli smyšlený, obvykle využívá k vyvolání věrohodnosti zmínky o skutečných událostech a osobách (pokud jsou z té doby nějaké známy). Například: „*V dobách vlády Václava IV. se usadila v křivoklátských hvozdech banda lupičů a hrdlořezů...*“, děj pak může být o tom, kterak loupežníci okrádali kupce a pocestné, dokud jejich řádění neudělala přítrž místní domobrana. V takovém příběhu nefigurují žádné konkrétní historické osobnosti, kostra děje by mohla být stejně dobře zařazena kamkoli v rozmezí nejméně pěti set let, ovšem úvodní datace dává příběhu zdání skutečné události.

Některé bitvy kotví v určitém historickém období pouze sjednocením výzbroje a výstroje aktérů, ale jinak se příběh odehrává ve zcela smyšlených světech se smyšlenými postavami. Takové bitvy stojí na pomezí dějů „fantasy“ a pohádkových. Ačkoli zde většinou nevystupují

¹⁴¹ Páni z Kolína: Johanka z Arku v Kolíně. in: Šermířské listy, 1998, č. 2, s. 21

¹⁴² Páni z Kolína: Johanka z Arku v Kolíně. in: Šermířské listy, 1998, č. 2, s. 21

přímo kouzelné bytosti, děj je stručný a pracuje s časovou zkratkou, postavy jsou černobílé a bez psychologie, bojuje se o poklad, ruku princezny nebo záchranu království, obvykle stojí zlí proti hodným a hodní většinou vítězí. Příkladem je bitva Hasištejn 2003.

Děj „fantasy“ a „pohádkové“ bitvy pracuje s nadpřirozenými bytostmi a úkazy, magií, nestvůrami apod. Bitvy koncipované čistě jako pohádka nejsou časté, ale můžeme zmínit alespoň gotickou pohádkovou bitvu Podbořany 2002 *SHŠ Agmen* a bitvu Tempo *SHŠ Caer Morhen* (2006 již pátý ročník). Bitva Tempo, zvláště poslední ročníky mezi ostatními bitvami výrazně vynikají komickým pojetím, delšími dialogy a složitějším dějem, rozvinutým na úkor bojových scén. Kromě výrazného výtvarného zpracování draka a vytvoření vojenské skupiny amazonek, která umožnila ženám účastnit se boje ne pouze v mužských kostýmech, je zajímavé i pojetí vil (v podání děvčat z místního skautského oddílu), kterým pořadatelé vyřešili věčný problém nelogického „oživnutí“ již mrtvých bojovníků.

Mezi bitvy inspirované mytologií a fantasy literaturou můžeme zařadit například Tolkienovskou „Bitvu pěti armád“ - Točník 2000 *SHŠ Merlet*, „Excalibur“ - Kolín 2001 *SHŠ Páni z Kolína* a příběh o Drákulovi - Mlázovice 2000 *SHŠ Streitax* a Kolín 2004 *SHŠ Páni z Kolína*. Náměty z fantasy literatury však čerpají, jak už bylo řečeno, především bitvy dřevěné.

Z pohledu diváka, který shlédne více než jednu bitvu za rok, jsou představení přes všechnu zdánlivou pestrost dosti stereotypní. Důvodem je jak sama podstata bitev, tedy ukázka válečného umění, která tvoří největší část děje, tak podmínky, ve kterých se tato představení v přírodě odehrávají. Častým a již poněkud obehnaným je úvodní motiv idylické vesnice, kdy představitelé vesničanů tančí, zpívají a vůbec se různě veselí nebo vesnice sužované nějakým neštěstím (pohřeb, mor). Obyvatelé vesnice mívají jedinou roli – nechat se pobít bandou hrdlořezů, hladovým vojskem, apod., poté je vesnice vypálena - pyrotechnické efekty hrají v bitvách velkou roli, jsou považovány za divácky atraktivní. Děj bitvy může být oživen i

scénami ze šlechtického (královského) dvora, tancem dvorních dam, turnajem apod.

Podstatou každé bitvy je boj, v němž proti sobě stojí dvě a více nepřátelských skupin. Tato střetnutí jsou složena ze soubojů dvojic, které mají přesně určená pravidla (body jsou zcela zakázány, nesmí se sekat na hlavu a na nohy, údery nejsou vedeny plnou silou a šerm je zpomalený, aby měl soupeř čas se krýt.). Přestože je obvykle dáno scénářem, která strana má zvítězit,¹⁴³ výsledek osobních soubojů není tak striktně určen. Roli hrají šermířské dovednosti obou protivníků a případně jejich ochota neměřit síly, ale při souboji spolupracovat tak, aby byl divácky atraktivnější. Z tohoto důvodu se někteří aktéři snaží (jak již bylo řečeno) v boji vyhledávat členy svých skupin a jiné známé, jejichž přístup a technické dovednosti alespoň přibližně znají. Z možnosti osobního soupeření plyne neochota některých řadových aktérů nechat se zabít, ačkoli to scénář vyžaduje.

Z pohledu diváka nelze osobní souboje většinou podrobně sledovat, takže pro něj zobrazení boje představuje hlavně sérii útoků a protiútoků jednotek, jejich různé přesuny, dobývání hradu atd., které rychleji či pomaleji spějí k velké závěrečné bitvě.

Po konci představení se všichni aktéři seřadí v čele jeviště, ukloní se (případně pokleknou) a vypravěč-komentátor přečte postupně jména všech zúčastněných skupin (i když se bitvy zúčastnil jen jeden člen skupiny). Při vyslovení svého názvu skupina předstoupí, zvolá své heslo, jen tak zakřičí, zkrátka na sebe upozorní. Diváci průběžně tleskají. Není výjimkou, že se bitvy účastní členové několika desítek skupin, na Libušíně je to dokonce přes sto padesát. Oblíbeným ukončením „děkovačky“ je tzv. útok na diváky, kdy aktéři s tasenými zbraněmi a bojovým pokřikem vyběhnou

¹⁴³ Výjimkou jsou bitvy bez scénářů, kde jsou pouze určeny bojující strany, ale výsledek bitvy není znám, závisí na samotných aktérech. Tento typ „železných“ bitev se formálně výrazně blíží LARPům typu bitva.

proti publiku, které se obvykle lekne a začne ustupovat, útočníci se však v bezpečné vzdálenosti zastaví.

Samotný průběh bitvy mohou kazit jak různé organizační a technické problémy, tak neukázněnost diváků i samotných aktérů. Jak už jsem zmínila, někteří se neúčastní nácviku, nevědí pak, co mají dělat a neúmyslně způsobují na jevišti zmatek. Jsou ovšem tací, kteří scénář porušují úmyslně, zejména ve snaze maximálně si užít boj, a odmítají padnout a zemřít (případně se snaží zabít některou hlavní postavu podstatnou pro další děj). Problémem je i konzumace alkoholu před bitvou a nedodržování bezpečnostních pravidel, která mají za úkol předejít možným zraněním. Někteří jedinci v zápalu boje zapomínají, že nejsou ve skutečné bitvě, a tak výjimkou nejsou tvrdší rány a nepovolené techniky. Přesto jsou naštěstí vážná zranění výjimkou, běžnou záležitostí jsou jen modřiny, oděrky a drobné tržné rány, případně uražené nebo vyražené zuby. Jak již bylo řečeno, ideální spodní hranice účasti v bitevní vřavě je stanovena na 18 let, ale v praxi je to spíše 16 let. Mladší děti mohou hrát lučištníky nebo jiné méně nebezpečné role.

Doprovodný program

Samotnou bitvu obvykle provázejí různé další dobové i nedobové atrakce určené jak pro publikum, tak pro účinkující. Vzniká tak komponovaný celodenní program, který se v případě účinkujících může protáhnout až do rána.

Všechny přidružené atrakce jsou umístěny v placeném prostoru, takže je divák může navštěvovat v libovolném pořadí podle vlastního výběru. Mnoho diváků má však zájem především nebo pouze o vlastní bitvu, a tak často přicházejí až téměř před jejím začátkem, čímž u pokladny vznikají fronty a začátek představení se opoždí. Jelikož areál bitvy bývá obvykle velký, nijak neprodyšně uzavřený a organizátoři nemají dostatek osob na

hlídání, mohou se do něj dostat diváci i bez placení (zvláště když dobře znají terén).

Co se týče demografické skladby diváků, velkou část tvoří rodiče s malými dětmi. Tomu je uzpůsobena nabídka soutěží i stánkový prodej.

V současné době patří do doprovodného programu každé bitvy tržiště, nebo alespoň několik málo prodejních stánků. Někdy je vyčleněno tržiště „dobové“, jindy se „dobová“ a „nedobová“ nabídka prolíná. Na některých bitvách nedobový sortiment chybí. Ovšem pojmy dobový a nedobový jsou v tomto případě spíše arbitrární nežli historicky opodstatněné a většinou záleží na konkrétních pořadatelích, jaké výrobky kam zařadí. Shodují se v tom, že dobové stánky mají být ze dřeva (střešní konstrukce případně potažena plátnem), a že repliky historických skleněných a keramických nádob, zbraní a kožených doplňků jsou „dobové“, ovšem jejich časové zařazení není důležité. Ani „dobové“ tržiště (někdy se označuje jako „středověké“) tedy v žádném případě nereprezentuje období, do něž se řadí bitva, a rozhodně není ukázkou toho, jak mohlo tržiště v té které době vypadat (vzhledem k sortimentu a způsobu prodeje). Ahistoričnost „dobových“ tržišť dokazuje i to, že nabídka prodejců je na všech bitvách i ostatních historizujících akcích z různých období velice podobná.

Součástí dobového tržiště bývají někdy také ukázky řemesel.

Na „nedobovém“ tržišti (nebo u jednotlivých stánků) lze nalézt balónky, hračky, šperky, cukrovou vatu, perník a jiné cukrovinky.¹⁴⁴

Další doprovodný program zahrnuje vystoupení historické hudby, historického tance, kejklířů a plivačů ohně, představení jednotlivých skupin historického šermu, divadelní představení pro děti (hraná nebo loutková), historickou módní přehlídku (nebývá příliš časté), ukázkou práce sokolníka, možnost prohlédnout si a vyzkoušet dobové zbraně a zbroj, svést se na

¹⁴⁴ Sortiment tržišť viz také Příloha, Obrazová část - Sortiment prodejců

oslících, ponících nebo koních, věštírnu (budoucnost se věští z ruky nebo na základě horoskopu apod.), lazebnu atd.¹⁴⁵

Podstatné jsou také stánky s dobovým i nedobovým občerstvením a pojízdné hostince a krčmy (návštěvníkům nabízejí i místa k sezení, obvykle stoly a lavice kryté před nepřízní počasí plachtou, sortiment je v podstatě stejný jako u stánků). Nedobové stánky nabízejí obvykle opékané klobásy, párky, hotdogy, bramboráky a langoše, někdy i polévku nebo guláš či grilované kuře, z nápojů pak pivo, sodovku, limonády, víno (i svařené) a omezený výběr destilátů (vše se čepuje do plastových kelímků nebo vlastních nádob zákazníků). Mezi dobové občerstvení pak patří pečené placky z nekvašeného těsta, označované jako keltské nebo staročeské (potírané různými druhy marmelád, tvarohem, česnekem apod.), zelňáky a bramboráky, různé polévky a guláše, rožněné maso, atd., z nápojů opět pivo, sodovka, limonáda, víno a medovina (obojí i svařené) a destiláty (opět se z technických a hygienických důvodů čepuje do kelímků). Jak je vidět, sortiment dobových i nedobových stánků s občerstvením se do určité míry překrývá, takže vlastní zařazení někdy určuje spíše vzhled stánku a jeho vybavení nežli jeho sortiment. To však neznamená, že se někteří prodejci nesnaží o maximální historickou autenticitu, jsou ovšem v menšině. Již tradiční součástí doprovodného programu se na některých bitvách staly čajovny s orientální výbavou a nabídkou několika málo druhů čajů a vodní dýmky.

Soutěže pro šermíře zahrnují šermířské souboje, mlatové souboje, lukostřelecký turnaj, atd., soutěže pro děti pak střelbu z luku a kuše na malovaný terč nebo hadrového panáka, vrh nožem a sekerou na terč, mlatový souboj, souboj na kládě (kdo se první dotkne země), hod různými předměty na terč nebo do otvoru úst hlavy namalované na terči, apod.

Většina doprovodných atrakcí končí v sobotu s ukončením oficiálního programu (to samozřejmě neplatí v případě, že program pro návštěvníky

¹⁴⁵ Viz. také Příloha, Obrazová část - Doprovodné atrakce.

pokračuje v neděli), zůstávají jen některé stánky s občerstvením kvůli přenocujícím účastníkům. I když program pro diváky pokračuje ve večerních hodinách (koncert, ohňová show, ohňostroj), zůstává sice více prodejců, ale i tak jich většina odjíždí již v sobotu odpoledne nebo k večeru.

Historizující obecní slavnosti

Jak už jsem řekla dříve, vystoupení skupin historického šermu je pravidelnou součástí různých hradních, městských a jiných oslav. Tato vystoupení jsou spíše záležitostmi poloprofesionálních a profesionálních skupin, amatérští šermíři se jich ale často účastní jako „odborní“ (někdy kostýmovaní) diváci. Já zmíním hlavně historizující obecní a hradní/zámecké slavnosti.¹⁴⁶

„Historizující obecní slavnosti“ je pouze provizorní pojem pro celodenní (někdy i dlouhodobější) komponované pořady s historizujícími prvky organizované obcí (obecním zastupitelstvem) nebo pod její záštitou. Ne všechny komponované pořady organizované obcí a obvykle označované jako „slavnosti“, však mají historizující ráz. Za historizující obecní slavnosti určitě nemůžeme označit bohatý celovíkendový program s jediným vystoupení skupiny historického šermu, ovšem kudy vést hranici, není jasné. Je možné vycházet buď z poměru pořadů označovaných za „dobové“ a „nedobové“, nebo z vlastního chápání akce ze strany organizátorů a návštěvníků.

Návštěvníci se o konání takových slavností dovídají opět hlavně z plakátů, místního tisku nebo jiných médií. Ceny vstupného záleží na velikosti a délce programu, někdy bývá vstupné dobrovolné. Snížené vstupné mívají děti, někdy i studenti, senioři, rodiny a návštěvníci v dobových kostýmech.

Do programu historizujících obecních slavností kromě jednotlivých vystoupení skupin historického šermu, historické hudby, historického tance, kejklířů a divadelních představení patří tržička nebo alespoň několik prodejních stánků, jejichž sortiment je obdobný jako v případě bitevních

¹⁴⁶ Oslavy, při nichž se část aktérů převléká do historických oděvů, případně přehrává některé události z minulosti, se v českých zemích konaly již v polovině 19. století. Situace, kterou popisují, tak představuje současné vyústění staré, i když přerušované tradice.

tržišť (někdy rovněž spojený s ukázkami řemesel), lazebna, věštírna, v případě větších akcí kostýmovaný průvod městem nebo i bitva, divadelní představení pro děti, soutěže (hlavně pro děti), ohňová show, „dobové“ občerstvení.¹⁴⁷

Do programu historizujících obecních slavností však patří i „nedobové“ prvky, záleží na koncepci toho kterého organizátora. Jsou to zejména koncerty současné hudby, vystoupení folklórních hudebních a tanečních souborů, výstavy umění, otevřený den památek, soutěže pro děti i dospělé „nedobového“ rázu, sportovní soutěže, ohňostroj, jízda na ponících (koních, oslech), kolotoče, slosování vstupenek o ceny, charitativní dražba různých předmětů, nedobové občerstvení, atd.

Nejnámější historizující městské slavnosti s nejdelší tradicí jsou u nás asi Kutnohorské stříbření a Tábořská setkání (jejichž program ovšem zahrnuje i mnohé nedobové prvky).

Ucelenější „dobový“ charakter mají komponované programy pořádané na hradech a zámcích. Jejich obsah v podstatě odpovídá obsahu doprovodného programu bitvy. Pokud je bitva přímo součástí programu, oba pojmy („bitva“ a „historizující hradní / zámecké slavnosti“) v podstatě splývají, záleží jen na tom, na jaké prvky organizátor klade důraz, respektive z čí pohledu se na akci díváme. Pro šermíře bude akce pořádaná na zřícenině Hasištejn především „bitvou“, pro návštěvníka pak „hradními slavnostmi“.

¹⁴⁷ Viz. kapitola Doprovodný program a Příloha, Obrazová část - Sortiment prodejců a Doprovodný program.

Ples

Hlavní událostí šermířské zimní sezóny jsou plesy. Jsou zejména příležitostí k setkání v klimaticky nepříznivém období, kdy se jiné šermířské akce prakticky nekonají. Jejich hlavní náplní je spíše než hudba a tanec posezení s kamarády a známými v „historizujícím“ prostředí. Mohou se zde potkat a popovídat si i šermíři zaměřeni na rozdílná období, neboť plesy nebývají dobově tematizovány. Navíc jsou sice návštěvníci většinou povinni přijít v kostýmu,¹⁴⁸ ale jeho historická věrnost není podmínkou.

Šermířské plesy jsou obdobou plesů „klasických“. To znamená, že se odehrávají večer (obvykle v sobotu) ve velkých sálech kulturních zařízení (klubů, divadel apod.), na pódiu hraje hudba, účastníci mají místa u stolů kolem tanečního parketu, případně v přilehlých místnostech. Bloky tance s hudbou jsou prokládány tombolou a dalšími atrakcemi. Paradoxně to dříve byla hlavně hudba „nedobová“, hlavně country, hudba „historická“ se začala více uplatňovat až v posledních letech.¹⁴⁹ Pořadatelé i někteří účastníci ospravedlňují tuto skutečnost tím, že country se většině návštěvníků líbí a umí na něj, na rozdíl od hudby dobové, tančit. Kromě toho hudebních skupin s „dobovým“ repertoárem není mnoho. Plesy s „dobovou“ hudbou tedy někteří návštěvníci nemají v oblibě, ale z vlastní zkušenosti mohou říci, že ačkoli tanečníci skutečně ve velké většině dobové tance neovládají, nijak jim to nebrání zkoušet vlastní taneční kreace a dobře se bavit.

I v případech, že hudba není „dobová“, bývají „dobově“ stylizovány alespoň některé prvky doprovodného programu. Divák může shlédnout vystoupení historických tanců a břišních tanečnic, šermířů, divadelní, kejklířská a fakířská představení, ohňovou show apod. Časté jsou taneční soutěže, například o nejlepší taneční pár, o to, jaký pár vydrží tančit nejdéle

¹⁴⁸ Na mnoha menších plesech ale kostým není nutností.

¹⁴⁹ Na plese Mlejn 2003 hrály skupiny *Dubia Fortuna* a *Fremitus*, na plesech v Ládvi 2006 rovněž *Dubia Fortuna*, na plese Pardubice 2003 skupina *Musica vagantium*.

apod. Z ostatních soutěží mohu jmenovat například „krmení nemluvnátek“, soutěž v hodu „babou na dálku“, trakař sbírající ze země pivní tácky, přetínání jablka zavěšeného na provázku, zápas na trámu a souboj s mlaty.¹⁵⁰ V tombole figurují kromě běžných cen (alkoholické nápoje, cukrovinky, svíčky, šperky, kosmetika apod.) předměty z oblasti historického šermu (dýky, měšce, pštroší pera, kožešiny, spony, gotické sklo, hra hnefatafl apod.).

Organizátorem plesu je stejně jako v případě bitev určitá skupina historického šermu, která kromě již zmíněného zajišťuje někdy také ubytování hostů (v plesovém sále, v přilehlých prostorách nebo školních tělocvičnách). Mnoho z nich totiž v místě konání kvůli nedostatku nočních dopravních spojů a konzumaci alkoholu přespává do druhého dne. Počet hostů jednotlivých plesů je dán velikostí sálu¹⁵¹ a pohybuje se obvykle v rozmezí 100 – 400 lidí.

V jedné zimní sezóně se v České republice koná něco málo přes deset plesů, a to často i v menších obcích, jelikož závisí zejména na aktivitě skupiny v daném místě. Šermíři jsou stále poměrně kompaktní skupinou, takže návštěvnost je možno zajistit reklamou v dostatečném předstihu (na bitvách, internetu, při osobních setkáních) a nabídkou ubytování (možnost hromadného ubytování však není součástí každého plesu, v takovém případě se však organizátoři snaží prodloužit program až do odjezdu prvních ranních spojů). Šermíři jsou zvyklí za zábavou cestovat (jako jsme viděli v případě bitev) a nepohodlí provizorního ubytování jim nevadí.

¹⁵⁰ Konkrétní příklady soutěží a doprovodných programů čerpám kromě vlastní zkušenosti z rozhovorů s účastníky a z článků v časopisech (Vědma a Vířa: Jak se plesalo II. in: Herold ŠL, 2001, č. 2, s. 39-44; JA: Jak se plesalo III. in: Herold ŠL, 2001, č. 3, s. 46 a další). Viz. také Obrazová část - Ples.

¹⁵¹ Např. sál v pražském klubu Mlejn 2003 byl nedostačující a zájemci bez rezervací nebyli vpuštěni.

Mezi tradiční šermířské plesy patří listopadový ples *SHŠ Rabidus* v Pardubicích, lednový ples *SHŠ Páni z Kolína* v Kolíně, únorový ples *SHŠ Rotyka* v Praze Kbelích a později na tvrzi v Dřevčicích u Prahy a ples *SHŠ Rex* ve Šlapanicích u Brna (v roce 2003 již XV. ročník), k nim se přiřadil i březnový ples *SHŠ Praeceedo Regis* v Praze, nejdříve v klubu Mlejn, pak v KC Ládví a ples *SHŠ Řád Černých rytířů* v České Kamenici. Plesy pořádaly a pořádají, i když ne vždy pravidelně, i další skupiny, např.: *SHŠ Rytíři Lužických hvozdů* v Novém Boru (2003), *SHŠ Řád rytířů Zlatého draka* v Děčíně (2000), *SHŠ Streitax* v Mlázovicích (snad již od roku 1991).

Burza

Historický šerm pracuje s rekvizitami, které jsou na trhu běžného spotřebního zboží prakticky nedostupné. Kovové součásti výzbroje a výstroje, jako jsou brnění, meče, sekery, hlavice kopí, spony pláštíků a opasků, ozdobné pásy apod., vyrábějí specializovaní řemeslníci v malém množství a většinou na objednávku - na míru. Podobné je to s koženými výrobky, hlavně obuví; opasky, váčky a torny se vyrábějí ve větším množství, neboť u nich tolik nezáleží na velikosti a tvaru a odbyt je zajištěn i u diváků na různých šermířských i jiných akcích (tržiště, bitvy, městské slavnosti).

Důležitou událostí sezóny je proto burza, kde mají šermíři možnost doplnit své vybavení novým nebo použitým zbožím, případně získat kontakty na výrobce.

V Praze pořádal několik let jarní, březnovou (a od roku 2003 i podzimní, říjnovou) burzu v divadle Akcent na Smíchově *Lars*, večer po burze pořádal *Lars* na tomtéž místě šermířské vystoupení. V roce 2003 k této burze přibyla jarní a zimní burza organizovaná *SHŠ Merlet* rovněž v Praze, v areálu ČKD Kolbenova. Od roku 1993 se v Hostivicích (u Prahy) pravidelně po několik let konala burza chladných zbraní a replik historických zbrojí (*SHŠ Orlandia*), v roce 2001 pořádala burzu *SHŠ Řád Zlatého draka* v Děčíně.

Podrobněji popíšu burzu *SHŠ Merlet*, *Larsova* burza se jí velmi podobala. Prodejci přijdou před otevřením prostoru pro nakupující a vyloží své zboží na stoly a židle po obvodu jedné nebo dvou místností. Na jaře 2006 se burzy podle mého odhadu účastnilo kolem čtyřiceti prodejců. Větší část nabízeného zboží tvořily kovářské a kožené výrobky, hlavně meče, dýky, sekery, helmy, gotická obuv, opasky, torny a váčky. Dále bylo možno koupit různé doplňky: měděné šperky (ne dobové) a bižuterii, skleněné našívací kameny, spony k pláštíkům, knoflíky, rolničky a barvená pštrosí

pera. Stánek s oděvy zde měla Johanka, Kateřina Kubátová a další. Kromě modelových gotických a renesančních šatů nabízely hlavně suknice, kápě a košile. Kupující si mohli v katalogu prohlédnout další modely a sjednat jejich výrobu na zakázku (obvyklý postup i při nabídce zbrojí a zbraní). Jeden stánek představoval také jakýsi „historicko-šermířský“ antikvariát. Byl zde i stánek s občerstvením.

Nakupující zaplatili za vstup 30,- Kč a měli na výběr a koupi zboží přibližně čtyři hodiny, od deseti do dvou odpoledne. Nejvíce lidí přichází na burzu hned po jejím zahájení, respektive první hodinu, kdy mají prodejci největší výběr zboží, aby našli nejlepší kousky, a to jsou prostory nakupujícími doslova přeplněny. V dalších hodinách zájem opadá, zákazníci odcházejí nebo posedávají u občerstvení. Nákup zboží pravděpodobně není u mnoha návštěvníků prioritou, někteří se přicházejí jen tak podívat, zjistit, jaká je nabídka, a získat kontakty na prodejce, případně setkat se s přáteli a známými.

Další možností, jak získat nebo doplnit výzbroj a výstroj, je nákup nebo výměna použitého zboží mimo burzu. Dnes již rozsáhlejší a častěji aktualizovaná nabídka je uveřejněna na několika internetových stránkách (např. <http://bazararmy.amadeus-real.cz>, <http://www.cv-trading.cz/bazar> a <http://bazar.arms.cz>) a inzeráty na koupi či prodej rekvizit historického šermu lze najít i v tisku, např. *Annonci*. Od ledna 2003 je v Praze v provozu také první celoroční bazar „Zbrojáček“, založený na komisním prodeji. Pořádá ho *SHŠ Merlet*, otevřeno je pouze v úterý od čtyř do šesti odpoledne, jindy pouze po dohodě, tento bazar má i svoje internetové stránky www.zbrojacek.cz.

ZÁVĚR

Pojem amatérský historický šerm představuje v současnosti způsob trávení volného času, který je zaměřen především na zobrazování způsobu boje v minulosti formou dramatických představení (vystupování před publikem však není podmínkou). Jeho aktéři k tomu používají výzbroj, výstroj, oděv a další rekvizity, které by měly alespoň rámcově odpovídat určitému historickému období.

Existuje široké spektrum pojetí historického šermu jak u jednotlivých aktérů, tak u skupin, do nichž se tito sdružují. Přesto je možno uvažovat o šermířské společnosti jako o relativně kompaktní skupině spojené podobnými zájmy. Různé představy o obsahu pojmu historický šerm, o náplni činnosti jeho protagonistů i rozdíly v reálném přístupu k provozování šermu, preferencích a motivacích jednotlivých aktérů však podle mě nedovolují použít pro amatérský historický šerm termínu „subkultura“, ačkoli se na první pohled nabízí.

Historický šerm jako celek patří do širší oblasti aktivního fyzického zobrazování minulosti, vedle historické hudby, historického tance, historických řemesel, atd. Důležitým aspektem těchto činností je, že jak z hlediska aktérů, tak hlavně ze strany konzumentů jejich zábavná a estetická funkce převažují nad funkcemi ostatními (výchovnou, vzdělávací, sociálně-konstituční).

Všechny tyto činnosti můžeme bez nadsázky nazvat hrou na minulost, ačkoli si to jeho aktéři a konzumenti ne vždy uvědomují. Dojem, že historický šerm v těch situacích, kde se snaží dodržovat historickou věrnost, způsob života v minulosti, respektive určitou historickou událost, „rekonstruuje“, zcela převažuje nad vědomím, že minulost v žádném případě rekonstruovat nelze, rozhodně ne v její celistvosti. Lze pouze vytvářet dílčí obrazy minulosti na základě našich vědeckých poznatků,

předpokladů a osobních představ, ale vždy bude toto ztvárnění pouze kulturním konstruktem.

Kromě toho, že současné formy zobrazování minulosti¹⁵² mají s tímto přístupem (striktně historicky věrným) většinou jen málo společného. Přes veškeré dobře míněné snahy organizátorů tyto dnešní „historické“ akce nabízejí velmi zkreslenou, nechci-li říci přímo překroucenou představu o minulosti, charakteristické je přeceňování vizuálního dojmu a potlačování vnitřních vazeb a souvislostí. Například podle sortimentu tržišť, která jsou označována jako „středověká“, by bylo možné se domnívat, že „středověk“ začal někdy na počátku našeho letopočtu a skončil daleko ve 20. století – to už nelze považovat ani za zoufalý pokus o „rekonstrukci“ minulosti, to je jasný důkaz **konstrukce** minulosti tak, aby odpovídala domnělým i reálným požadavkům zúčastněných stran. Tato poplatnost době a zájmům účastníků je typická pro všechny zmíněné aktivity - hra na minulost se zkrátka hraje podle současných pravidel. Zároveň dochází (nebo již došlo) k určité stereotypizaci komponovaného programu těchto událostí – historizující obecní a hradní slavnosti, bitvy a další mají velmi podobnou „dobovou“ náplň: „dobové“ tržišťe, vystoupení skupin historického šermu, historického tance a hudby, kejklířů, plivačů ohně, „dobově“ tematizované soutěže, občerstvení a další služby (lazebna, věštírna).

Dále jsem ve své práci ukázala, že amatérský historický šerm úzce souvisí s aktivitami s fantasy tematikou (zejména fantasy RPG hrami a dřevárnami), a to nejen tím, že mnohé akce historického šermu i kostýmy účastníků mají spíše charakter „fantasy“. Jsou propojeny personálně – mnoho jednotlivců se věnuje všem těmto aktivitám, některé skupiny historického šermu pořádají dřevárny, někteří z těch, jejichž hlavním

¹⁵² Mám na mysli ty, kterými jsem se zabývala, následující tvrzení se nevztahují na ostatní umělecké způsoby ztvárnění minulosti (divadelní představení, obrazy, historické romány, apod.) a výstupy historie, archeologie a dalších věd.

zájmem jsou dřevárny, příležitostně navštíví i „železnou“ bitvu apod. Provozování všech zmíněných aktivit má důležitý sociální a emocionální aspekt – jedinci se společnými zájmy se sdružují do skupin, v jejichž rámci vystupují ze své každodenní existence a vstupují do nového, zajímavějšího a barevnějšího světa plného romantiky a dobrodružství. Dřevárny jsou však svým fyzickým ztvárňováním postav a hraním v exteriérech šermu (především bitvám) bližší. Dále jsou spojeny tematicky – všechny zmíněné aktivity se odehrávají ve virtuálních světech podobné technologické úrovni a jsou zaměřeny na simulaci skutečného boje. Na první pohled můžeme vidět odlišnost v tom smyslu, že světy her na hrdiny a dřeváren plně vycházejí z fantasmie svých aktérů, zatímco historický šerm pracuje s realitou, s něčím, co v jistém okamžiku existovalo. I tento svět minulosti je však ve své podstatě virtuálním, jak z toho důvodu, že jako celek vždy zůstane pouhou představou v myslích svých aktérů, tak proto, že pokusy o jeho konkrétní fyzické ztvárnění budou vždy pouze konstrukcí, nikoli rekonstrukcí. Virtuální charakter světů historického šermu podtrhuje i tvůrčí přístup jeho protagonistů k faktům, z nichž při svém zobrazování minulosti vycházejí.

K tomu, abych odkryla a zdůraznila další, v mnoha směrech spíše jen naznačené souvislosti, mi pomůže Huizingova definice hry, na níž jsem kladla důraz již v úvodu: „*Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.*“¹⁵³ Jak jsme viděli, amatérský historický šerm obsahuje všechny zmíněné elementy – jako způsob trávení volného času je

¹⁵³ Huizinga, Johan: Homo ludens. Dauphin, Praha, 2000, s. 24-25

svobodným jednáním, je sice hrou „jen tak“, ale mnoha aktéry je brán smrtelně vážně, nepředstavuje materiální zisk, odehrává se ve zvlášť určeném čase a prostoru, má svá pravidla, jeho aktéři se přestavují, tíhnou k vytváření sociálních skupin, a své aktivity považují sice ne za tajemné, ale rozhodně za výjimečné. Všechny zmíněné podmínky splňují i hry na hrdiny a dřevárny - amatérský historický šerm je tedy stejně jako tyto dvě aktivity hrou v tom nejhlubším slova smyslu, ačkoli mnoho šermířů jeho herní aspekt popírá.

* * *

Pokusila jsem se ve své rigorozní práci podat ucelený popis současného stavu amatérského historického šermu a zařadit ho mezi aktivity blízké i vzdáleněji příbuzné. Český amatérský hist. šerm je fenoménem, nemajícím ve světě obdoby. Je však třeba zdůraznit, že jeho podoba, kterou jsem prostřednictvím svého pětiletého terénního výzkumu zachytila, je pouze dílčí (zdaleka nezahrnuje celé jeho spektrum) a velmi prchavá – amatérský historický šerm je u nás stále relativně novou aktivitou, která dosud prochází intenzivním vývojem a není vůbec jasné, jakým směrem se bude dále ubírat.

Uvědomuji si, že jsem kvůli širokému záběru svého textu často zůstala pouze na povrchu věci, zdaleka jsme nevyčerpala všechna možná témata a odhalila jsme více otázek, než zatím dokážu zodpovědět, to je ovšem v případě nového objektu studia běžné. Historický šerm navíc stojí na hranici mnoha vědních oborů, jejichž spolupráce bude při podrobnějším studiu nezbytná. Za nosné považuji zejména pojetí amatérského historického šermu jako hry, jako zvláštní formy amatérského divadla, jako volnočasové aktivity spojené s tvorbou malých sociálních skupin, z hlediska psychologie je zajímavým objektem pro studium agresivity, historického vědomí, archetypálních struktur, formování osobnosti, atd.

Doufám, že má práce přispěje k tomu, že se nejen amatérskému historickému šermu, ale i všem ostatním zmíněným aktivitám budou

etnologie a další vědy o člověku věnovat tak, jak si to jako zajímavý prvek současné kultury nepochybně zaslouží.

SLOVNÍČEK POJMŮ

bitva – hromadné šermířské vystoupení – divadelní představení, jehož hlavní náplní jsou válečné motivy

bitviště – prostor, kde se odehrává bitva, tj. hromadné vystoupení šermířských skupin

camrátko – přívěšek pro účastníky šermířské akce (hlavně bitev)

cinknout si – zašermovat si

dračák – zkratka názvu české hry na hrdiny Dračí doupe

dřevárna (dřevěná bitva) – skupinová fantasy hra v přírodě, v níž hráči používají dřevěné, proti zranění speciálně upravené zbraně

hadrák – osoba v boji málo chráněná, s minimem kovových součástí zbroje nebo úplně bez nich

honosák – honosný, nákladný, bohatě zdobený kostým, obvykle náročnějšího střihu a z dražších materiálů.

LARP (Live-Action Role-Playing) – hra na hrdiny na živo, také dřevárna

keckař – obecně osoba v jednoduchém, dobově neodpovídajícím kostýmu, většinou mladšího věku, nezkušený šermíř. Výzbroj a výstroj z velké části sestavena z toho, co „dům dal“ – staré oděvy, prostěradlo. Dříve **teplák**, viz heslo. Odvozeno od obvyklé náhrady dobové obuvi – „kecek“.

kronďák – levný (do 1500 Kč) a nekvalitní meč, používaný hlavně nováčky. Název odvozen od jména výrobce.

mečíkář – nezkušený, nevhodně vybavený šermíř; obvykle ozbrojený hlavně a pouze mečem, v němž spatřuje podstatu toho, býti šermířem (odtud pojmenování)

plechovka – osoba v plátové zbroji

postavit kostým – používá se ve smyslu vytvořit kostým se všemi jeho doplňky. Např.: „*Už mám gotické páže a teď si chci postavit lancknechta*“.

RPG (Role-Playing Game) – hra na hraní rolí, hra na hrdiny

rychlokvaška – šermířský začátečník, který si o sobě myslí, že už umí všechno, v bitvě nebezpečný sobě i ostatním

SHŠ – skupina historického šermu

xena – původně šermířka v kožených fantasy oděvech odvážného střihu, přeneseně každá žena na bojišti v ženských šatech nebo taková, která v bitvě neskrývá (ačkoli to scénář nebo pořadatelé vyžadují), že je žena. Odvozeno od hlavní hrdinky televizního seriálu *Xena, princezna bojovnice*.

teplák, mn. č. **tepláci** – obecně osoba v jednoduchém, dobově neodpovídajícím kostýmu, většinou mladšího věku, nezkušený šermíř. Odvozeno od kalhot určených pro sport a odpočinek – „tepláků“. Nyní se pro takové osoby používá spíše označení **keckař**.

třicítka – období třicetileté války

třknout si – zašermovat si

SUMMARY

This diploma thesis concerns on one way of leisure time spending in Czech Republic – non-professional historical fencing.

This activity lays essentially in depicting of battle manners in the past in form of dramatic performances (public presentation is not required though). The actors use for their purposes armament, outfit, clothing and other equipment that should correspond at least generally to a certain historical period.

In the first part of the work I set historical fencing into broader context of leisure time activities with common features, which are RPG's (Role Playing Games) and LARP's (Live Action Role Playing) and leisure time activities with fantasy thematics generally on one side, and other ways of depicting of the past, mainly historical music, historical dance and „living history“ on the other.

In the next part I try to explain current meaning of the term „historical fencing“ and to briefly survey evolution of historical fencing in our country from the 60's until today.

I watch non-professional historical fencing actors themselves more closely, explore their associating into groups, formal structure of such associations (groups) and cite examples of several Prague based groups. I also deal with motivation of actors for historical fencing, non-concerned public's view of such activity and women's position in this area.

Description of the most important activities of present non-professional historical fencers makes up the main part at the text. These activities are: training, performances of particular historical fencing groups, collective performances of several groups – so called battles, fencers' balls and exchanges.

In final part I point out one of the common feature of studied activities – creating and sharing of virtual worlds – and emphasize playing and game aspect of non-professional historical fencing.

The work is supplied with extensive appendix, which has textual and pictorial part. The pictorial part contains above all photographic documentation of historical fencers activities and of program associated with fencers gatherings and a video of one battle.

LITERATURA

1. Asociace divadelních a filmových šermířů. in: Herold ŠL 2003, č. 3, s. 40-42
- ALBRECHTOVÁ, Jindra: Bystřice nad Pernštejnem. in: Herold ŠL, 2000, č. 2, s. 42-44
- ALBRECHTOVÁ, Jindra: Co kněžna Libuše neviděla. in: Šermířské listy, 1992, č. 6, s. 11-12
- ALBRECHTOVÁ, Jindra: Rosice u Brna. in: Šermířské listy, 1995, č. 4, s. 17-20
- ALBRECHTOVÁ, Jindra: Válčili jsme v Dubnici. in: Šermířské listy, 1992, č. 5, s. 14-18
- Beránci a vlci. Československý spisovatel, Praha 1985, s.
- Beruška: Co je to „bitva“? in: Šermířské listy, 1998, č. 3, s. 12-13
- Beruška: Jak Livonci dobývali libušínskou tvrz aneb co všechno se najde v odpadu. in: Herold ŠL, 2003, č. 1, s. 62-63
- Beruška: Na hraně. in: Herold ŠL, 2001, č. 1, s. 29-31
- Beruška: Víte, co je historický šerm? in: Herold ŠL, 2003, č. 1, s. 59-63
- Bob: O divácích. in: Šermířské listy, 1998, č. 1, příloha s. 17
- Boďar: SHŠ Bakaláři. in: Herold ŠL, 2000, č. 2, s. 57-58
- Bohuš, Petr: Přátelé šermíři. in: Šermířské listy, 1991, č. 2, s. 6-7
- Bojda Strnad: Krveprolití na dolanské kartouze. in: Šermířské listy, 1998, č. 2, s. 4-5
- Bojda: Bitva pod vrchem Trný. in: Herold ŠL 2002, č. 3, s. 57-59
- Bojda: Husité se tentokrát u Plas nesmáli. in: Šermířské listy, 1999, č. 3, s. 24
- Bojda: Kterak Bavoři pod tvrzí hradeckou ke krvavé újmě přišli. in: Šermířské listy, 1999, č. 3, s. 19
- Bojda: Půvabné dámy, stateční rytíři. in: Herold ŠL 2001, č. 1, s. 41-43
- Bojda: Srážka pod Rajhradem. in: Herold ŠL, 2002, č. 4, s. 51-52
- Bojda: Výroční sněm řádu Modrého kříže na Helfenburku. in: Šermířské listy, 1999, č. 4, s. 21
- BUREŠ, M.: Dívčí Kámen – bitva o brod. in: Herold ŠL, 2001, č. 3, s. 32
- Cedrik Ergond z Vrchoviny: III. historický ples SHŠ Rabidus. in: Herold ŠL 2001, č. 4, s. 48
- COPANS, Jean: Základy antropologie a etnologie. Portál, Praha, 2001, 124 s.
- ČAPEK, Karel: Marsyas čili na okraji literatury. Československý spisovatel, Praha, 1984, 188 s.

- DISMAN, Miloslav: Jak se vyrábí sociologická znalost. Karolinum, Praha, 1998,
- DOLEŽAL, Jiří X.: Vítej, (umělý bojovníku)! in: Reflex 35/1995, s. 42-46
- DOSKOČIL, Oldřich: Nad IV. ročníkem soutěže SHŠ „Budyňská koruna“. in: Herold ŠL, 2001, č. 2, s. 46-48
- DVOŘÁČKOVÁ, Jana: Hradní slavnosti na Hasištejně. Herold ŠL, 2000, č. 2, s. 36
- Hejtman: Lučištníci v bitvě. in: Herold ŠL 2003, č. 3, s. 22-23
- Hejtman Ilburský v.r.: Podzimní lukostřelecký turnaj na Ilburku. in: Herold ŠL 2003, č. 4, s. 24
- HENDL, Jan: Úvod do kvalitativního výzkumu. Karolinum, Praha, 1999, 278 s.
- Holštejn 2000 aneb Jak se dělá bitva. in: Herold ŠL, 2000, č. 2, s. 56
- HOLÝ, Jakub: Úvod ke zkoumání her s hraním rolí. Bakalářská práce FHS UK, Praha, 2004. Online: <http://studierpg.unas.cz/>
- HORÁČEK, Miroslav: Kolínský ples. in: Herold ŠL, 2000, č. 2, s. 40
- HORÁČEK, Miroslav: Putování s Asterxem. in: Herold ŠL, 2003, č. 4, s. 45-47
- Hořící muž na libušínské věži. in: Herold ŠL, 2000, č. 2, s. 47-49
- HUGHES, John. Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order. Paper presented in Anthropology IV Honours 1988, Medical Anthropology Seminar, Dr. Margo Lyon, Dept. of Prehistory & Anthropology, Australian National University.
Online: http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html
- HUIZINGA, Johan: Homo ludens. Dauphin, Praha, 2000, 297 s.
- HUPKA, Zdeněk: Okoř nebude! in: Šermířské listy, 1998, č. 2, s. 20
- HURDÁLEK, Libor: Kolik nás je? in: Šermířské listy, 1991, č. 6, s. 10-11
- HURDÁLEK, Libor: Toulky českou minulostí aneb výlet do historie skutečné i vysněné. in: Šermířské listy, 1990, č. 4, s. 8-11
- HURDÁLEK, Václav: Druhá bitva na hoře Vítkově. in: Šermířské listy, 1995, č. 2, s. 12-15
- JA: Bubovice – Lochkov, in: Herold ŠL, 2001, č.3, s. 46
- JA: Dohalští z Dohalic by zírali. in: Herold ŠL, 2001, č. 3, s. 45.
- JA: Jak se plesalo III. in: Herold ŠL, 2001, č. 3 s. 46
- JANEČEK, Petr: Paralelní světy. Bakalářská práce, FHS UK, 2002, 123 s.
- Jarda: Příběh paní Hany aneb Jak u Rakovníka dobývali bránu. in: Šermířské listy, 1998, č. 2, s.12
- KABÁTEK, Aleš, a kol.: Sociologické texty II. Univerzita Karlova, Praha, 1995, 225 s.

- Káďa: Uplynulá sezóna v očích šermíře. in: Herold ŠL, 2001, č. 4, s. 51-54
- KADERÁBEK, Vít: Podbořany, Podbořany, ach Podbořany, matko všech bitev. in: Herold ŠL, 2002, č. 2, s. 59
- KELLER, Jan: Až na dno blahobytu, Duha, Brno 1993, 127 s.
- KELLER, Jan: Úvod do sociologie, Slon, Praha 1999, 204 s.
- KLOUČEK, Petr: SHŠ Escargots. in: Herold ŠL, 2000, č. 2, s. 31-32
- KOŠINÁR, Jozef: Volné sdružení skupin historického šermu „Tři B“. in: Šermířské listy, 1991, č. 3, s.27-28
- KREJČÍ, Aleš: Quo vadis historický šerm? in: Šermířské listy, 1990, č. 5, s. 3-8
- KUČER, J.: Jak jsem se vyléčil. in: Šermířské listy, 1991, č. 3, s.43-45
- KUČERA, Jaroslav: A ještě jednou „Dubnice aneb Švédí v Čechách“. in: Šermířské listy, 1992, č. 6, s. 14-15
- KUNEŠ, Josef: Rytířským kláním ještě neodzvonilo. in: Šermířské listy, 1994, č. 3, s. 6-8
- KYBALOVÁ, Ludmila: Středověk. Lidové noviny, Praha, 2002, 279 s.
- Lars: Bitva = šerm, nebo ...? in: Herold ŠL 2002, č. 3, s. 53-54
- Lars: Kostým pro scénu a roli v historicko-scénickém šermu. in: Herold ŠL 2003, č. 1, s. 45-46
- Lars: I. pražská šermírna. in: Šermířské listy, 1998, č. 1, s.22
- Lars: I. pražská šermírna. in: Herold ŠL, 2004, č. 2, s.23-25
- Lars: Proč jsem u šermu. in: Šermířské listy, 1999, č. 3, s. 18-19
- Lars: Ústecké semináře. in: Herold ŠL, 2004, č. 2, s.39-40
- Lars: Výstava. in: Herold ŠL, 2004, č. 3, s.62-63
- Lithewa zvesti: Lithewa. in: Herold ŠL 2003, č. 2, s. 34-35
- MAB: Bílá Hora. in: Herold ŠL, 2000, č. 2, s. 53-54
- MAB: Budyňská koruna 2001. in: Herold ŠL, 2001, č. 3, s. 36-39
- MAB: Bystřice nad Pernštejnem. in: Herold ŠL, 2001, č. 3, s. 53-54
- MAB: Dobývání hradu Hasištejna. in: Herold ŠL, 2001, č. 3, s. 49
- MAB: Historický šerm v Polsku. in: Herold ŠL, 2002, č. 1, s. 17-18
- MAB: Ještě jednou ke Grunwaldu 2000. in: Herold ŠL, 2001, č. 2. s. 54-55
- MAB: Kolín 2001. in: Herold ŠL, 2001, č. 3, s. 48
- MAB: Malešov. in: Herold ŠL, 2000, č. 2, s. 37-38
- MAB: Patří nebo nepatří fantasy do historického šermu. in: Herold ŠL, 2000, č. 2, s. 50-51

- MAB: Rady, triky a návody jak udělat dobré vystoupení. in: Herold ŠL, 2001, č. 1, s. 3-6
- MAB: Rady, triky a návody jak založit skupinu historického šermu. in: Herold ŠL, 2000, č. 2, s. 11-12
- MAB: SHŠ Acheron. in: Herold ŠL, 2002, č. 2, s. 49-52
- MAB: Tažení na Blansko. in: Herold ŠL, 2002, č. 2, s. 53
- MACEČEK, Anthony: SHŠ Přemyslovci slaví 15 let. in: Šermířské listy, 1995, č. 1, s. 19-21
- MÁDROVÁ, Evženie: Osobnost a volba postavy ve fantasy RPG hrách. Diplomová práce, FF UK, Praha, 2004. Online: <http://studierpg.unas.cz/>
- MANDYS, Pavel: Hry z jiných světů. in: Týden 51/1996, s. 52-58
- manhart: Bitva Čech-made 98. in: Šermířské listy, 1999, č. 1, s. 37
- manhart: Harcíři. in: Šermířské listy, 1999, č. 1, s. 18-19
- Martina: Kumburk je náš! in: Šermířské listy, 1990, č. 5, s. 20
- Myšák: „Hrůzná“ soutěžní přehlídka v Budyni nad Ohří... in: Herold ŠL 2003, č. 3, s. 45-51
- Myšák: Myšákův sen o ideální šermířské akci – show. in: Herold ŠL 2004, č. 3, s. 25-27
- Myšák: Nesoutěžní postřehy... in: Herold ŠL 2004, č. 3, s. 35-37
- NAKONEČNÝ, Milan: Základy psychologie, Academia, Praha, 1998, 591 s.
- Od folkloru k folklorismu. Slovník folklorního hnutí v Čechách, Strážnice, 2000, s. 123 - 124
- Olda: Bitva u Kůzové, Krakovec 2004: Herold ŠL 2004, č. 3, s. 39-40
- (Oleg) ALPHI: Bitva o Novgorod. in: Šermířské listy, 1999, č. 1, s. 39
- Páni z Kolína: Johanka z Arku v Kolíně. in: Šermířské listy, 1998, č. 2, s. 21
- PERGLER, Přemysl: Vybrané techniky sociologického výzkumu. Svoboda, Praha, 1969, 768 s.
- PLCH, Pavel: Společné akce. in: Šermířské listy, 1990, č. 4, s. 14
- pozvánka na bitvu Jackov 2001, SHŠ Milites: in: Herold ŠL, 2001, č. 2, příloha D
- Ráfa: Dobývání Švédy in: Herold ŠL, 2003, č. 4, s. 40
- Ráfa: Jízda svobodných rytířů in: Herold ŠL, 2001, č. 2, s. 53
- Roman a Zuzka: Žoldnéřská polnice. in: Herold ŠL, 2000, č. 2, s. 39
- SAK, Petr: Proměny české mládeže. Petrklíč, Praha 2000, 291 s.
- SEDLÁČEK, Milan: Oznámení. in: Šermířské listy, 1991, č. 1, s. 29

- SHŠ Markus M: Helfštýnská klání a hradu dobývání. in: Šermířské listy, 1994, č. 1, s. 14
- SHŠ Rego: Rytířské hry 93 ve Vrchlabí. in: Šermířské listy, 1994, č. 1, s. 17-18
- SOUKUP, Václav: Přehled antropologických teorií kultury. Portál, Praha, 2000, 229 s.
- SPALKOVÁ, Dája: Historický vývoj odívání a šperku, 12. – pol. 17. století. ZK SM PPO, Jablonec nad Nisou, 1989, 80 s.
- svatební oznámení. in: Šermířské listy, 1998, č. 3, s. 50-51
- Šermířská společnost Abbaca. in: Herold ŠL 2001, č. 1, s. 49-51
- ŠINDELÁŘ, Vladimír: Ještě jeden dopis Myšákovi. in: Šermířské listy, 1991, č. 1, s. 21-24
- ŠINDELÁŘ, Vladimír: Slavkov roku I. in: Šermířské listy, 1990, č. 5, s. 9-10
- ŠINDELÁŘ, Vladimír: Šermíři, rváči, duelanti. Ivo Železný, Praha 1994, 207 s.
- ŠINDELÁŘ, Vladimír: Toulky českou minulostí aneb výlet do historie in: Šermířské listy, 1990, č. 4, s. 11-13
- ŠUBRT, Jiří: Civilizační teorie Norberta Eliase. Karolinum, Praha, 1996, 16 s.
- TOMÍŠKA, Josef: „Svatováclavský turnaj“ Markéta 1991. in: Šermířské listy, 1992, č. 2, s. 29-31
- VÁLEK, Pavel: Jak na plášť. in: Herold – šermířské listy, 1/2001, s. 22-23
- Vědma a Vít'a: Jak se plesalo II. in: Herold ŠL, 2001, č.2, s.39-44;
- Velký sociologický slovník. Karolinum, Praha 1996, 1627 s.
- Vít'a: Dvě výpravy za třicetiletou válkou. in: Herold ŠL, 2001, č. 4, s. 49-50
- Vít'a: Jak bylo... ..na plese u Rabidusu. in: Herold ŠL, 2001, č. 4, s. 44-47
- Vít'a: Kolín 2002 a odění účastníků. in: Herold ŠL, 2002, č. 2, s. 45-46
- Vít'a: Libušínská bitva 2001. in: Herold ŠL, 2001, č.31, s. 51-52
- Vít'a: Na Běhání - Chabařovice. in: Herold ŠL, 2003, č. 3, s. 28-31
- Vít'a: Na Běhání - Chabařovice. in: Herold ŠL, 2003, č. 3, s. 28-31
- Vít'a: Na Běhání po stoletích i letech. in: Herold ŠL, 2002, č. 3, s. 29-31
- Vít'a: Na Běhání po stoletích i letech. in: Herold ŠL, 2002, č. 3, s. 29-31
- Vít'a: Poděbrady – Tournai 1514. in: Herold ŠL, 2003, č. 3, s. 24-27
- Vít'a: Šermíři Čech a Moravy, spojte se? in: Herold ŠL, 2001, č. 1, s. 55-56
- Vít'a: Švédové u Kolína. in: Herold ŠL, 2003, č. 2, s. 24-27
- Vít'a: Historický ples SHŠ Páni z Kolína in: Herold ŠL, 2003, č. 3, s. 41-44
- Vít'a: Wothanburg 2003. in: Herold ŠL, 2003, č. 3, s. 54-56

WAGNER, Eduard: Kroje, zbroj a zbraně doby předhusitské a husitské. Naše vojsko, Praha, 1956, 101 s.

WINTER, Zikmund: Dějiny kroje v zemích českých, od dob nejstarších až po války husitské . F. Šimáček, Praha, 1892, 457 s.

WINTER, Zikmund: Dějiny kroje v zemích českých, od počátku století XV. až po dobu bělohorské bitvy. F. Šimáček, Praha, 1893, 670 s.

Zeptali jsme se za vás. in: Šermířské listy, 1991, č. 5, s. 6-8

ZICH, František: Co s volným časem. PRESSFOTO, Praha, 1978, 166 s.

Zip: Dolní Dobrouč. in: Herold ŠL 2004, č. 3, s. 28-30

Videozáznamy hromadných šermířských vystoupení – bitev na nosičích VHS

Bitva 98 O dobývání Krupského hradu Rosenburg. vyrobilo Videostudio W. H. & Studio DAV, 1998

Bitva 99 aneb princ Bajaja a kouzelná květina. vyrobilo Videostudio W. H. *Jiří Watzek*, 1999

Bitva Libušín 1999. vyrobilo studio VAAR. 1999

Bitva o brod u Zbořného Kostelce. vyrobil Ing. Jaroslav Kolčava, 2002

Bitva pod Okoří. vyrobilo videostudio VAAR, 2003

Adresy internetových www stránek

Blok k datu 1. 12. 2003:

albion.czweb.org – stránky SHŠ Albion
bazar.arms.cz – internetový bazar historických zbraní a zbrojí
bazararmy.amadeus-real.cz - internetový bazar historických zbraní a zbrojí
buhurt.misto.cz – stránky SHŠ Buhurt
havrani.fbi.cz - stránka SHŠ Sedm havranů
herold.nestemice.cz – časopis historického šermu Herold Šermířské listy
hordalam.derkan.net – larpová družina Horda lam
hostis.plivnik.cz – stránky SHŠ Hostis aeternus
korouhev.scherm.cz – stránky sdružení Korouhev měšťánů staropražských
livinghistory.cz – stránky věnující se living history obecně
mesicnivlci.wz.cz - stránky larpové družiny Měsíční vlci
poetspol.web4u.cz/lindatirion.htm - stránky Poetického společenstva
www.abbaca.cz – šermířská společnost Abbaca, adresář skupin hist. šermu
www.asf.cz – stránky Asociace fantasy, rozsáhlý kalendář českých LARPů
www.berounstimestane.cz – stránky SHŠ Berounští měšťané
www.boskovice.cz/gonfanon - divadelní a šermířská společnost Gonfanon
www.cahf.cz – prezentace České asociace šermířů
www.ceskyserm.cz – server českého historického šermu, internetové diskuse
www.cv-trading.cz/bazar - internetový bazar hist. šermu Bellatoris
www.dargorath.net – společenství Dargorath, zaměřené hlavně na LARPy
www.dubiafortuna.cz – stránky skupiny středověké a world music Dubia fortuna
www.feudum.cz – internetový časopis o historii Feudum.cz
www.lars.mysteria.cz – stránky umělecké agentury Lars
www.magisterium.cz – prezentace školy evrop. hist. bojových umění Magisterium
www.merlet.cz – stránky SHŠ Merlet
www.militaria.cz – tematický server z oboru vojenství
www.muweb.cz/www/exulis - stránky kulturní a šermířské společnosti Exulis
www.palcat.cz – server zaměřený na foto- a videodokumentaci šermířských akcí
www.praecedo-regis.com – stránky SHŠ Praecedo Regis

www.ragnarok.kgb.cz – stránky SHŠ Ragnarök
www.rebel.cz – stránka SHŠ Rebel
www.rego.brbla.net – stránky SHŠ Rego
www.rsg.nasweb.cz – stránka SHŠ Rytíři svatého grálu
www.sebu.wz.cz – prezentace Spolku Evropských Bojových Umění
www.serm.jesenik.com – stránky Šermířského spolku Jeseník
www.sermiarskelisty.szm.sk – slovenský časopis Listy o historickom šerme
www.scherm.cz – server historického šermu a přidružených aktivit
www.shs-taranis.com – stránky SHŠ Taranis
www.skjaldborg.livinghistory.cz – stránky sdružení living history Skjaldborg
www.snaga.wz.cz – stránky LARPové skřetí bandy Snaga
www.sweb.cz/actum.est - stránky SHŠ Actum est
www.sweb.cz/askalon - stránky SHŠ Askalon
www.sweb.cz/novica - stránky české šermířsko-kaskadérské společnosti Novica
www.sweb.cz/rabidus - stránky SHŠ Rabidus
www.sweb.cz/shs.camelot - stránky SHŠ Camelot
www.tesaci.fbi.cz – stránky dětské SHŠ Tesáci
www.theowolf.wz.cz – stránky LARPové družiny Theowolfovi sběratelé příběhů
www.tostabur.sk – prezentace Tovarištva starých bojových umění a remesiel
www.volny.cz/glamhoth – stránky SHŠ Glamhoth
www.webpark.cz/sinister/index.html - stránky SHŠ Sinister
www.wothanburg.cz – stránky sdružení Wothanburg

Blok k datu 1. 9. 2006 (doplňk bloku k datu 1. 12. 2003):

www.armitores.devlin.cz – stránky sdružení Armitores
www.choreahistorica.wz.cz – stránky souboru hist. tance Chorea Historica
www.saltum-dare.webpark.cz – stránky souboru hist. tance a šermu Saltum Dare
www.lucretia.euweb.cz - stránky skupiny historického tance Lucretia
www.volny.cz/alegria-tanec - stránky skupiny dobového tance Alegria
www.volny.cz/serm.gloria - stránky skupiny hist. šermu a tance Gloria
www.volny.cz/ballata/cz/index_ballata - stránky skupiny hist. tance Ballata

www.tds-aldebaran.wz.cz – stránky taneční a divadelní skupiny Aldebaran
www.arwen.unas.cz – stránky skupiny historického tance Arwen
www.regii.unas.cz – stránky souboru starého tance Regii Caroli regis
www.trnvoku.wz.cz – stránky taneční skupiny Trn v oku
www.saltatiovitae.wz.cz – stránky souboru historických tanců Saltatio Vitae
www.iris.web2001.cz – stránky skupiny historického tance Iris
www.ambrosia-tanec.cz – stránky skupiny hist. a orientálního tance Ambrosia
www.lionnel.cz – str. nelze zobrazit!!!
www2.webpark.cz/sinister/sergot.html – stránky SHŠ Sinister
www.mujweb.atlas.cz/sport/mirandola-jh - stránky skupiny historického šermu a tance Girandola
www.serm.sk – slovenský internetový časopis Listy o historickom šerme na Slovensku
www.herold.ujancaku.net – stránky sdružení Herold
www.molechet.cz – stránky Společenství Molechet
www.kazi.webz.cz/sr - šermířský internetový rozcestník
www.sermiri.cz – databáze skupin hist.šermu a vojenskohistorických spolků
www.hraj.cz – stránky RPG, karetních, deskových a dalších her
www.rpg.cz – stránky věnované RPG hrám
www.lasociace.net – stránky 1. asociace divadelních a filmových šermířů
www.karmina.cz – stránky souboru historické hudby Karmína
www.krless.cz – stránky hudební skupiny Krless
www.gothart.cz – stránky hudební skupiny Gothart
www.dubiafortuna.cz – stránk hudební skupiny Dubia Fortuna
www.sermiri.com – stránky Šermířského spolku Jeseník

PŘÍLOHA
TEXTOVÁ ČÁST

Seznam akcí, na nichž probíhal terénní výzkum

(V jednotlivých sekcích řazeno chronologicky)

BITVY:

Podbořany 2002, 30. 1.
Libušín 2002, 26. 4.
Kolín 2002, 28. 5.
Dohalice 2003, 12. 4.
Libušín 2003, 25. - 27. 4.
Hasištejn 2003, 17. 5.
Tempo 2003, 24. 5.
Zbořený Kostelec 2003, 28. 6.
Křešice 2003, 2. - 3. 8.
Okoř 2003, 6. 9.
Libušín 2004, 24. 4.
Kolín 2004, 15. 5.
Křešice 2004, 7. 8.
Kouřim 2005, 30. 4.
Tempo 2005, 28. 5.
Zbořený Kostelec 2005, 2. 7.
Krakovec 2005, 9. 7.
Jihlava 2006, 14.-16. 4.
Hrubá Skála 2006, 6. 8.
Bílá Hora 2006, 16. 9.

DŘEVÁRNÝ:

Bitva pěti armád 2005, 30. 4.

TRÉNINKY:

trénink SHŠ Camelot, 17. 10. 2003, Petřín
nácvik bojových formací na bitvu v Prokopském údolí, 19. 10. 2003, Vyšehrad
trénink Magisteria, 3. 11. 2003, pod vedením Dalibora Belfína, Praha
trénink SHŠ Glamhoth, 13. 11. 2003, Dolní Počernice
trénink SHŠ Caer Morhen, 16. 11. 2003, Kolbenova 40, Praha
trénink SHŠ Glamhoth, 2. 2. 2004, Dolní Počernice
trénink Společenství Molechet, 16. 1. 2006, Dolní Počernice

HISTORICKÉ PLESY A TANEČNÍ:

Mlejn 2003, 8. 3. 2003, Praha
Historická tancovačka, 29. 3. 2003, společnost Trinité, Karlínské Spektrum,
Praha
Pardubice 2003, 22. 10. 2003
Kolín 2004, 17. 1. 2004,
Festival historického tance, Praha 27. 3. 2004
Dřevčice 2005, 5. 2. 2005, Dřevčice u Prahy
Ládví 2005, 12. 3. 2005, KC Ládví, Praha

BURZY A BAZARY:

Velká šermířská burza, 1. 3. 2003, pořádá SHŠ Merlet, místo konání Kolbenova 40, Praha

Tradiční jarní šermířská burza, 5. 3. 2003, pořádá Lars v divadle Akcent, Praha
Bazar „Zbrojáček“, prohlídka, 2. 9. 2003, provozuje SHŠ Merlet, Kolbenova 40, Praha

Tradiční podzimní šermířská burza, 18. 10. 2003, pořádá Lars v divadle Akcent, Praha

Podzimní šermířská burza, 23. 10. 2004, pořádá Lars v divadle Akcent, Praha

Jarní šermířská burza, 12. 3. 2005, pořádá Lars v divadle Akcent, Praha

Jarní burza Zbrojáčku, 25. 3. 2006, pořádá SHŠ Merlet – šermířský bazárek Zbrojáček

OBECNÍ A HRADNÍ SLAVNOSTI:

Kutnohorské stříbření 2003, 21. 6., městské slavnosti

Zahrádecké slavnosti 2003, 23. 8., obecní slavnosti

Táborská setkání 2003, 12. – 14. 9., městské slavnosti

Křivoklánské setkání 2003, 25. 10. (komponovaný program na hradě Křivoklát, pořádala SHŠ Merlet)

Dobývání Královické tvrze 2004, 5. 6. – staročeská pouť (obecní slavnosti)

Královická slavnost na pražském Vyšehradě 2005, 22. 10., (komponovaný program pořádala skupina historického tance Regii Caroli Regis)

VYSTOUPENÍ SHŠ:

Vystoupení SHŠ Inferno, 17. 9. 2003, nádvoří Chodovské tvrze, Praha

Čarodějnice, Dolní Počernice, 28. 5. 2004

Vystoupení SHŠ Glamhoth, Dolní Počernice, 28. 5. 2004

Šermířský večírek, Praha 4. 12. 2004, Divadlo Akcent, vystoupení SHDŠ Sentiment du fer, SHŠ Rotyka, SHŠ Biřici a dalších

Dotazník

Dotazník je anonymní a údaje v něm obsažené budou použity pouze jako podklady pro studentskou práci na VŠ.

Návod k vyplnění: V případě otázek s uvedenými možnostmi odpovědi označte křížkem ☒ tu, která vám nejlépe vyhovuje. Pokud není uvedeno jinak, označte vždy **jen jednu** z možností. Některé odpovědi vyžadují určité upřesnění z Vaší strany - tyto informace **vepište do prostoru vymezeného tečkami**.

Věk:

Pohlaví: muž žena

Dokončené vzdělání:

- základní škola
- střední odborná škola
- gymnázium
- vyšší odborná škola/nástavba
- vysoká škola (doplňte prosím, jaká)

Zaměstnání:

- žák základní školy
- student středního odborného učiliště
- student gymnázia
- student vyšší odborné školy/nástavby
- student vysoké školy (doplňte prosím, jaké)
- pracující (doplňte, prosím, druh zaměstnání)
- nezaměstnaný – (doplňte, prosím, své poslední zaměstnání)

Které z následujících aktivit se věnujete? (lze označit více možností)

A jak dlouho? (vyplňte do prostoru vymezeného tečkami za vámi zvolenou možností)

- historický šerm
- historický tanec
- historická hudba
- living history
- jiné (s předchozími související) - jaké
- nevěnuji se aktivně žádné

Jste členem organizované skupiny historického šermu, hist. tance, hudby, living history atd.?

- ano** – doplňte jakého druhu
- ne**, ale hist. šermu (tanci, hudbě, living history apod.) se aktivně věnuji samostatně
- ne**, a hist. šermu (tanci, hudbě, living history apod.) se aktivně nevěnuji

Historický šerm (tanec, hudbu, living history) provozujete:

- pouze jako amatér (tedy bezplatně)
- i jako profesionál (tedy i za peníze)
- neprovozují

Máte nějaké další koníčky, kterým se aktivně věnujete?

- ano – jaké
- ne

Je historický šerm (hist. tanec, hudba, living history apod.) koníčkem, kterému věnujete nejvíce času?

- ano
- ne

Účastnil jste se někdy některé z následujících aktivit? (lze označit více možností)

- dřevárny
- hry na hrdiny (např. Dračí doupě)
- deskové hry (např. Talisman)
- počítačové hry s fantasy nebo hist. tematikou

- sběratelské karetní hry (např. Magic)
- strategické hry (např. Warhammer)
- četba fantasy literatury

Věnujete se **v současnosti** některým z aktivit uvedených v předcházející otázce?

- ne
- ano – napište, prosím, jakým z nich

Do jakého „období“ radíte svůj kostým?

- gotika
- jiné

Vlastníte kostýmy jiných „období“?

- ano – uveďte prosím, jakých
- ne

Jak jste získal (získáváte) své kostýmy – týká se oděvních součástí (šatů, kabátů, pláštěů apod. – tedy neplatí pro výzbroj)? (lze označit více možností)

- dostal jsem ho
- koupil jsem si ho již hotový
- nechal jsem si ho ušít
- ušil jsem si ho sám
- získal jsem ho jinak – napište prosím, jak

Vyrábíte si některé doplňky nebo součásti kostýmů sám (obuv, opasky, šperky, torny apod.)?

- ano – uveďte prosím, jaké
- ne

Berete při pořizování kostýmu nebo výběru kostýmu pro určitou akci ohled na vybavení ostatních členů skupiny (pokud se akcí účastníte ve skupině)? Například při volbě barvy, materiálů, střihu...

- ano
- ne
- nejsem členem žádné skupiny / neúčastním se akcí ve skupině

Pokud si kostým (nebo jeho doplňky) vyrábíte sám – kde získáváte představu o jeho vzhledu? (v odborné publikaci, beletrii, ve filmu, podle fotografie, viděli jste na někom podobný, někdo vám ho navrhl apod.)

.....

.....

.....

Popište co nejpodrobněji svůj kostým jako celek i jeho jednotlivé části: z jakých částí se skládá, z jakého jsou materiálu a jaké barvy, kolik jste do nich investoval peněz, zda jste si je vyrobil sám, koupil nebo nechal ušít, kde jste se inspiroval, jak je starý apod.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bitevní desatero šermíře

(převzato z časopisu Herold ŠL, vnitřní obálka všech čísel)

1. Scénář je svatý! Scénář má vždy jasně dané kroky, které se musí dodržet. Poslouchejte své velitele a hlídejte si děj. Projevujte své ambice jen tam, kde to dovoluje scénář.
2. Zdraví druhých i vaše chraňte. Myslete vždy na to, že máte v ruce zbraň, která umí zabítet a mrzačit, i když je tupá. A věřte, že látka ani lehčí zbroje nekryjí tak jako pláty a každá rána je cítit (tedy alespoň po bitvě). Při zásahu raději zkontrolujte spolubojovníka, třeba pod záminkou doražení, zda není zraněný doopravdy. Zběsilost a brutalitu pouze hrajte!
3. Seky se nesmějí dostat pod úroveň pasu. Nesekejte úmyslně na hlavu, natož pak nekrytou a na předloktí (předseky). Vůbec dávejte pozor, kam sekáte. V šiku nikdy nezapřahujte, abyste nezranili vlastní spolubojovníky. Seknout někoho zezadu je nečestné, nicméně platné.
4. V žádném případě nebodejte! Výjimku mohou tvořit body k doražení ležícího bojovníka, například dýkou, ale i to dělejte s maximální opatrností. Nebodejte skrz palisády!
5. Koukejte se, kam šlapete, na zemi leží spousta vašich spolubojovníků. Koordinujte se se svými veliteli a spolubojovníky. Pokud se v boji otočíte proti svým, nedivte se, že vás napadnou.
6. Svou roli hrajte ke své i divácké spokojenosti. Na bojišti nelelkujte, ale snažte se neustále pohybovat. Máte zde svou roli, tak se jí držte. Pokud nemáte soupeře, najděte si ho v řadách spolubojovníků nebo alespoň okrádejte raněné. Je dobrým zvykem odtahovat své raněné a mrtvé, tak si mohou opět zabojevat. Při zásahu je minimálně slušné zahrát zranění, to ovšem neznamená, že máte po prvním zásahu padnout (pokud nepřijdete o hlavu). Ale reagovat přiměřeně zásahu by mělo být pravidlem.
7. Zamyslete se nad svým kostýmem, zbrojí a zbraní, jsou dobově a místně vhodné?
8. Místo a síla zásahu nesmí být taková, aby zranila bojovníka nebo mu poškodila zbroj. Pokud útočíte zezadu, může se vám stát, že soupeř včas nezareaguje a to pak v očích diváka působí poněkud trapně. Navíc jsou tyto útoky nebezpečné pro páteř.
9. Vždy používejte zbroje a zbraně, které dokážete stoprocentně ovládat. Výmluva, že to v plátech nejde, je opravdu jen výmluvou. Pokud to nezvládáte, zkuste změnit zbroj nebo zbraň.
10. Pítí před bitvou je risk se svým i cizím zdravím, o drogách nemluvě. Alkohol z vás lepší šermíře neudělá a na slunci se jeho účinky násobí. Navíc napití šermíři nepůsobí dobře na diváky. Po bitvě oslavujte do sytosti.

Kodex České asociace šermířů

(převzato z www.cahf.cz)

Cílem Kodexu šermířské Asociace je pomocí daných pravidel:

- a) zajišťovat maximální bezpečnost při předvádění a výuce šermířských úkonů**
- b) maximalizovat profesní úroveň šermířských výkonů**
- c) podporovat profesionální integritu šermířů**

1. principy etického chování šermíře

- 1.1. šermíř rozpozná meze svých schopností a možností i specializovanou odbornost druhých
- 1.2. šermíř je zodpovědný za přispívání k vývoji a růstu šermířské profese stálým rozšiřováním svých znalostí a odbornosti a následnou konzultací s kolegy
- 1.3. šermíř respektuje společenství kolegů šermířů a jeho profesionální integritu

2. zásady pro praxi

- 2.1. podíl zodpovědnosti – šermíř je osobně zodpovědný za všechny akce, prováděné při přípravách, výkonu a likvidaci (ukončení) realizovaných projektů
- 2.2. standart výkonu – šermíř bude lpět na nejvyšším standartu všech úkonů, nehledě na jakékoli soudy o hodnotě a významu akce do níž byl šermíř přizván
- 2.3. šermíř provádí jen takovou práci, která je v mezích jeho schopností a možností
- 2.4. šermíř se bude snažit prohlubovat své znalosti a schopnosti stálým studiem a výměnou informací s kolegy šermíři a dalšími specialisty

3. profese

- 3.1. šermíř nebude rozšiřovat falešné nebo zavádějící informace
- 3.2. šermíř lpí na nejvyšším možném standartu svého vzdělání a je zodpovědný za přispívání k vývoji a růstu profese stálým rozšiřováním svých znalostí a odbornosti
- 3.3. šermíř bude podporovat povědomí o šermu a porozumění profesionální šermířské problematice vzděláváním dalších odborníků i veřejnosti prostřednictvím odpovědné komunikace, osobního přístupu a příkladem vysokého standartu vlastních šermířských aktivit
- 3.4. pokud šermíř postrádá nezbytnou znalost, zkušenost nebo vybavení k provedení úkolu, vyhledá radu či pomoc jiného člena asociace nebo odkáže objednavatele k šermíři více zkušenému nebo lépe vybavenému k provedení příslušného úkolu

- 3.5. pokud jde o konzultaci nebo úkon, provede šermíř, k němuž byl objednavatel odkázán, požadovanou práci a nepokusí se využít situace a vstoupit do zavedené klientely původního člena asociace.
- 3.6. práce nebude přenesena nebo dodavatelsky zajištěna, pokud šermíř nemá možnost osobně na ni dohlížet nebo nemá dostatečnou jistotu, že práci provádějící osoba zaručuje její vysoký standart
- 3.7. šermíř neposkytne nepříznivé posouzení nebo komentáře k práci jiného šermíře, ale jen tehdy, pokud by tato zdrženlivost neměla za následek poškození dobrého jména asociace
- 3.8. všechny komentáře a posudky musí vycházet z faktů a osobního poznání, nikoli z neověřených zpráv a dohadů. Pokud jsou negativní soudy oprávněné, je žádoucí věc probrat přímo se zúčastněnou osobou, případně znalci příslušných oborů. Teprve další diskuse přísluší veřejnému fóru.
- 3.9. šermíř respektuje tuto asociaci šermířů jako jedinou a správnou pro tuto šermířskou profesi na území České republiky

4. bezpečnost

- 4.1. šermíř bude užívat technik a postupů zodpovědně tak, aby naprosto minimalizoval možná rizika pro sebe, kolegy, veřejnost a okolí. Šermíř dodržuje zákony své země a země v níž provádí své profesní výkony
 - 4.2. šermíř dodržuje veškerá možná pravidla a zásady bezpečnosti pro výuku a předvádění šermířských výkonů.
5. Vyskytne-li se situace, která není pokryta těmito pravidly, šermíř ji vyřeší po svém v duchu „Etického kodexu šermíře“

PŘÍLOHA
OBRAZOVÁ ČÁST

Plakáty, pozvánky, programy

Seznam obrázků:

1. Krupka 1998 – bitva
2. Kolín 1999 – bitva
3. Bitva pod Zbirohem 2006 – bitva
4. Zbořený Kostelec 2006 – bitva
5. Rabí 1988 - bitva
6. Radčice 1996 - bitva
7. Čas vlků 2003 – bitva
8. Tempo 2003 – bitva
9. Kolín 2004 – bitva
10. Mnichovice 2005 – bitva
11. Kolín 2006 – bitva
12. Bílá Hora 2006 – bitva
13. Tábořská setkání 2003 – městské slavnosti
14. Dobývání Královické tvrze 2004 – staročeská pouť



Krupka, léta Páně 1998

Páni šermíři,

na základě úspěšnosti loňské bitvy Vás opět zveme na „Krupské bitevní pole.“

Bitva pojednává o jedné z mnoha spanilých jízd české šlechty a husitů kolem roku 1429. Příběh je volnou smyšlenkou k událostem tohoto období na Koldickém panství.

V rámci obohacení programu bychom rádi přivítali **dobové** trhovce a řemeslníky.

Program akce:

4. 6. 1998 čtvrtek

příjezd skupin dle možnosti

5. 6. 1998 pátek

do 12⁰⁰ dojezd skupin, teoretické seznámení s plánem bitvy

odpoledne nácvik bitvy
20⁰⁰ gotická svatba a svěcení rytířů

v Bohosudovském kostele
21⁰⁰ svatební veselí

6. 6. 1998 sobota

7⁰⁰ budíček
8⁰⁰ snídaně
9⁰⁰ nácvik bitvy
10⁰⁰ - 14⁰⁰ dětské hry, ukázky soubojů, střelba
12⁰⁰ oběd - průběžně
14⁰⁰ - 15⁰⁰ příprava na bitvu
15⁰⁰ bitva
18⁰⁰ večere + kultura u piva bez chlebičků
22⁰⁰ večerka pro slabší kusy

7. 6. 1998 neděle

- odjezd skupin dle střízlivosti za pomoci česnečky

Odměnou za dobytí „Hradu Krupka“ bude pro bojovníky přichystána pobitevní pijatika zvaná „Budvarka“

Naším požadavkem v zájmu „období“ je, aby na bitvě bylo pokud možno co nejméně skotských sukní.

S pozdravem

MEMENTO VIVERE

Závazné přihlášky zasílejte na adresu jednatele skupiny:

Jaroslav Slivič, Javorová 3032, 415 01 Teplice
Tel.: 0417 / 532 065

1. Krupka 1998

Pozvánka pro šermíře (in: Šermířské listy, 1998, č. 1, s. 13)

Ve znamení kříže

je název akce, kterou pořádá SHŠ
Páni z Kolína
při DDM Zámecká

Výročí 900 let dobytí Jeruzaléma,
důležitého mezníku z dob
křížových výprav do Orientu proběhne
v areálu Kolínské jízdárny 7 - 9. 5. 1999.





Ubytování zajištěno v 5-ti vojenských stanech.

Stravování z vlastních zásob - po dobu akce zajištěny stánky s občerstvením.

V den akce proběhne středověký trh.

Prosíme ty, kdož vlastní štíty, prapory či pláště a pod. se symbolem kříže či půlměsíce, aby tyto vzali s sebou.

Bitva není určena pro celopláty a palné zbraně.

Do bitvy také nebudou vpuštěni Keltové, Xeny, samurajové, fantasti, vojáci „Tolkienovi“ a „teplákové“ armády!

Závazné přihlášky posílejte, prosím, do konce února na adresu:
Miroslav Horáček, Veltruby 292, okr. Kolín, PSČ 280 00

ZÁVAZNÁ PŘIHLÁŠKA

Skupina:

Počet zúčastněných:

Saraceni:

Křížáci:

Lučičníci křesťanští:

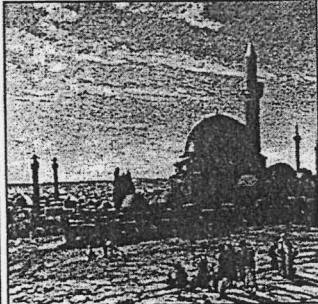
arabští:

Souboje:

křesťan - křesťan

křesťan - saracén

saracén - saracén



2. Kolín 1999

Pozvánka pro šermíře (in: Šermířské listy, 1998, č. 3, s. 13)
V dolní části je umístěna přihláška, kterou zájemci o bitvu po vyplnění odešlou pořadatelům.



Skupina historického šermu
Morgenstern vás zve
na 1. ročník

Bitvy pod Zbirohem

,která se bude konat ve dnech 11. – 13. srpna pod zámkem Zbiroh u Rokycan.

Půjde o bitvu s pohádkovými prvky zasazenou do období vrcholné gotiky v Evropě. Nepůjde tedy o žádnou „fantasy“ akci, kečkaři a dřeváci nejsou vítáni.

Naše požadavky:

- Odpovídající výzbroj a výstroj, jsou zakázány řetězové zbraně (cep, biják, ..) a gumové tyčovky – ztupené kovové jsou naopak vítány
- Bojující musí mít dostatečnou ochranu hlavy – minimálně batwat a kroužková kápě. Ruce musí být chráněny alespoň kroužkovými rukavicemi
- Nejsou povoleny kanady, ani s omotávkami. Minimem jsou upravené vojenské pultitry (UŠO)
- Uvítáme střelce z dlouhých luků, musí mít ovšem dostatečně bezpečné šípy (EUROŠÍPY) a luky s dostatečnou nátažovou silou (25 – 35 liber)
- Minimální věk pro účast v bitvě je 15 let
- Ženský v bitvě musej vypadat jako chlapi (fousy nestačej)
- Tábor bude rozdělen na dobový a nedobový
- Před bitvou bude provedena přísná kontrola šípů a výstroje, proto máte-li nějaké pochybnosti, ozvěte se nám.

Kromě bitvy bude přichystán i šermířský a lučištnický turnaj, soutěže a jiné kratochvíle.

Pokud se chcete zúčastnit naší bitvy, kontaktujte nás na čísle 775 137 748 nebo 775 137 749 případně na mailu : armorica@tiscali.cz.

V přihlášce uveďte prosím počet a výzbroj účastníků (hadráci, kroužky a brigantíny, pultpláty, plnopláty).

Z organizačních důvodů nebudou nepřihlášení účastníci puštěni do bitvy.



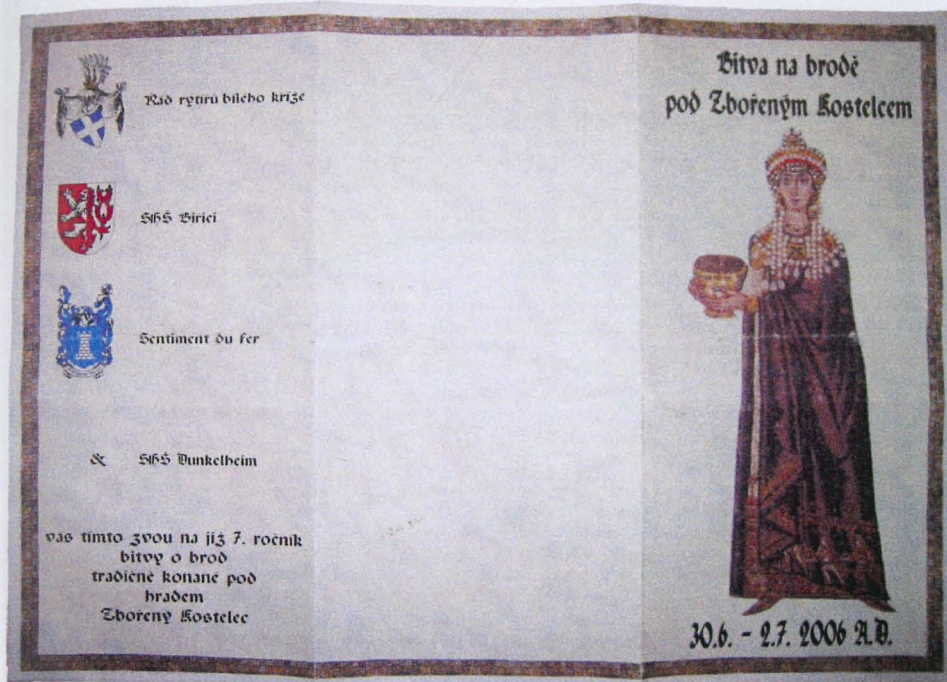
Na vaši účast se těší

SHŠ Morgenstern

3. Bitva pod Zbirohem 2006

Internetová pozvánka pro šermíře na gotickou bitvu pořádanou SHŠ Morgenstern.

In: <http://shsmorgenstern.wz.cz/>, formát upraven



L.P. 1467 - Únos Palaiologovny

V ten čas, kdy v Čechách panoval král Jirk Padebradský, se ještě veže hradu Kostelec přiběhly rytíři nad císařským brodem. Tehdy pan hradu, Zdeněk ze Sternberka, nechal zde na rozkaz úberského krále Matyáše uvěznit byzantskou princeznu Alenu z císařského rodu Palaiologu. Běh co noc pak bylo otečati z horních komnat starého paláce plát uvězněné dívky... Jen jednoukrát v týdnu, v neděli, mohla vyjít ze svého žaláře a uctvit se mce v kostele dole v podhradí - vždy jí však doprovázel silný houf sternberckých zoldnerů...

Tak plynul týden po týdnu, měsíc po měsíci a na nebohrou princeznu se venku pomalu zapomínalo... Jen jediný člověk zapomenout nedokázal. To princ Viktorin, syn Jirkův, který ještě před lety spatřil Alenu na dvoře krále Matyáše, stále nosil v srdci její obraz. Počal tedy sprádat plány na její osvobození...

A tu zasahl do jeho plánu běh událostí. Mezi katolickou stranou Jirkovou a katolickou stranou pana Zdenka se začalo schylovat k válce. A když puškari v pražských městech počali lit děla, která měla rozbít zdi Kostelce, horokřesný Viktorin se v okamžiku rozhodl. Musí zajatou princeznu osvobodit dřív, než hrad čerá kruh oblehatelů a poene do něj bušit z děl a praku. Sčítal své nejernější muže a pod ochranou tou nepozorovan přelšel na sprátený brod v Týnci. A protože jeho oddíl byl příliš slabý, než aby mohl na Kostelec zautčit přímo, rozhodl se princ Viktorin unést zajatou Alenu v neděli, až se bude vracet z kostela.

Tu neděli pražští puškari nechal slavně světit ova děla a princ Viktorin vyrazil se svým houfem ke kosteleckému brodu. Tu neděli, stejně jako jindy, vypravila se princezna Alena pod oblehem hradsích zbrojenců do kostela, aniž tušila, že hodina jejího osvobození je nablízkou...

Pro ty, kteří k nám jedou poprvé:
Zbořený Kostelec leží na Sázavě poblíž Benešova. Tábořiště je na levém (!) břehu řeky, asi 3 km proti proudu od Týnce nad Sázavou, kde se nachází i železniční zastávka. Z Prahy jede pod hrad autobus č.339, musíte se však dostat na druhou stranu řeky. Stejně jako v loňských letech pro vás zkusíme zajistit vory.

Svou účast prosím potvrďte na:
<http://bitvaobrod.webzdarma.cz>
nebo na adrese:
Jakub „Chomi“ Jukl
Nasádec 1745
Praha 4 - Chodov
149 00

Dotazy k bitvě:
tel: 608 569 397
e-mail: floreatpatria@seznam.cz
Informace o tažení:
e-mail: piskotis@centrum.cz
Informace o bitvě:
<http://bitvaobrod.webzdarma.cz>

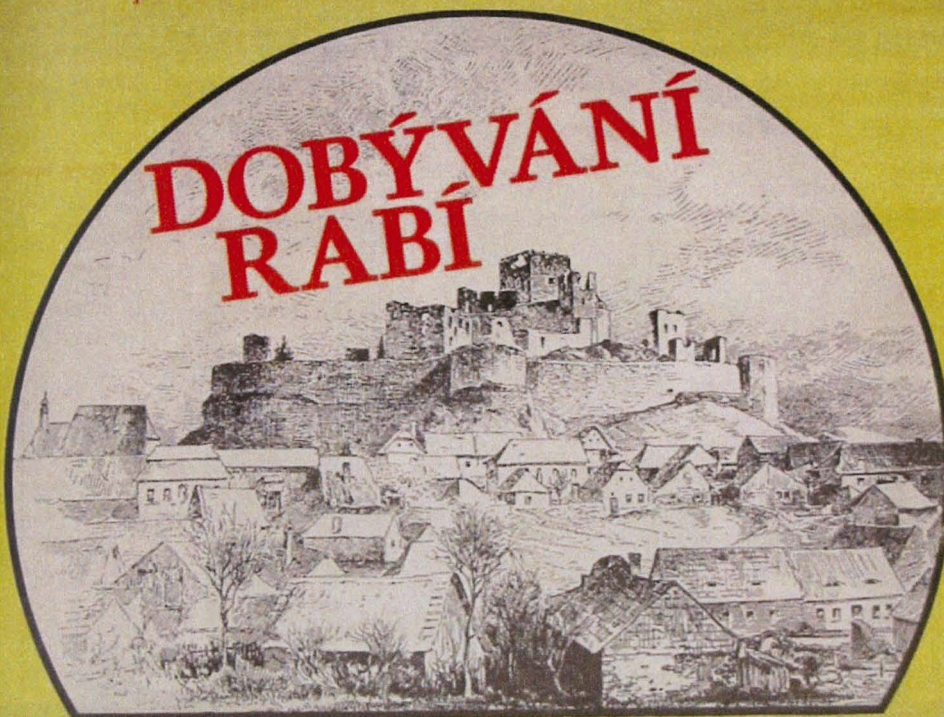
Těšíme se s vámi nashledanou na již 7. ročníku Bitvy o brod!

4. Zbořený Kostelec 2006

Tištěná skládací pozvánka pro šermíře na gotickou bitvu s popisem děje. Formát A4, líc a rub

Krajský výbor Socialistického svazu mládeže a Správa útelových zařízení KVSSM
ve spolupráci s
MNV Rabí, JZD Rabí, JZD Velký Bor a skupinou historického šermu Harciři z Rokycan
si Vás dovolují pozvat na

*Celostátní setkání skupin historického šermu, které se uskuteční 27. srpna 1988
pod hradem Rabí u Sušice jako součást oslav 44. výročí SNP*



Vystoupí přes 400 šermířů 35 skupin z celé republiky. K inscenaci budou použity dobové stavby opevnění, jezdectvo, dělostřelectvo a další bojová technika. Československá televize a Československý rozhlas projeví zájem o natáčení.

Program:

od 10⁰⁰ hodin

Výstava zbraní, zbroje a výstroje skupin.
Ukázky soubojů a klání. Závodů ve střelbě z luky a kuší. Střelba z historických zbraní.
Sokolníci - lov pomocí dravců. Konec dopolední části programu ve 13⁰⁰ hodin.

od 14⁰⁰ hodin

Rekonstrukce dobových turnajových slavností - CASTILLES. Bitva - dobývání dřevěného opevnění na motivy oblehání hradu Rabí husity r. 1421.

od 16⁰⁰ hodin

Opakování dobývání hradu Rabí.

• Během celého dne je zajištěno občerstvení, stánkový prodej, hlídání parkoviště pro osobní automobily a autobusy.

• Prodej vstupenek přímo na místě děti 5,- Kčs dospělí 15,- Kčs

Tisk SÚZ KVSSM Pilsch-0501
RABÍ 1988

5. Rabí 1988
Barevný plakát, formát A2



6. Radčice 1996
Barevný plakát, formát A2

ČAS VLKŮ
3. 5. 2003
 na hradisti Stará Kouřim „U kapličky“
 Začátek programu ve 14 hod.,
 bitva v 15.30 hod.

Porádají:
SHŠ BRATRSTVO VALHALY
 a Společnost pro živou historii – SKJALDBORG
 VE SPOLUPRÁCI S MĚSTEM KOUŘIM

Cesta značena z náměstí a z autobusového a vlakového nádraží.

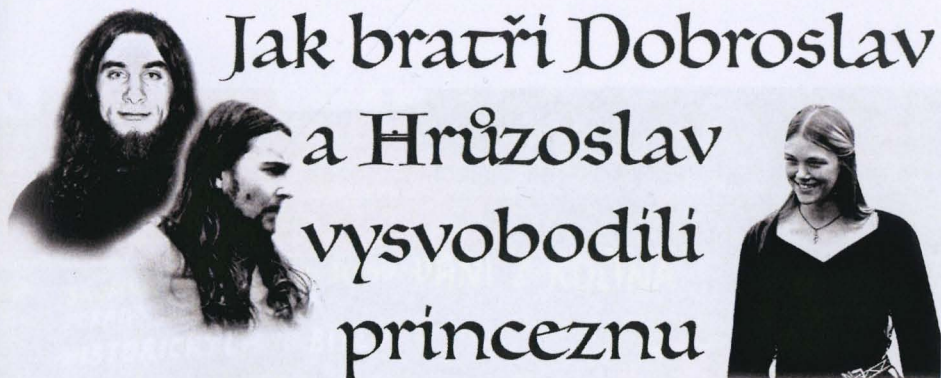
AKCI DÁLE PODPORUJÍ:   

7. Čas vlků 2003

Plakát – pozvánka na bitvu

In: www.skjaldbor.livinghistory.cz

Rádi bychom Vás pozvali na II. ročník šermířské pohádky, tentokrát:



Pohádku Vám sehraje více než 60 šermířů **v sobotu 24. května LP 2003 od 14 hodin**, na hřišti **Tempo**, (na křižovatce ulic Vzdušná a V zahradní čtvrti) poblíž Thomayerovy nemocnice v Praze 4. Vstupné dobrovolné.

Dopravní spojení: z Kačerova (Metro C) 113, 171, 182, 189, 215 do stanice Tempo, dále po šípkách; ze Smíchovského nádraží (Metro B) 198, 199 do stanice Nové dvory, dále po šípkách.

Doprovodný program: vystoupení skupiny historického tance Aldebaran, ukázky středověkých šatů, zbraní zbrojí; lukostřelba a jiné soutěže.



Těšíme se na Vás.

34. středisko skautů Ostříž
Caer Morhen – skupina historického šermu.

...a kdo jim v tom chtěl zabránit.

8. Tempo 2003

Plakát a internetová pozvánka pro diváky

In: www.ceskyserm.cz



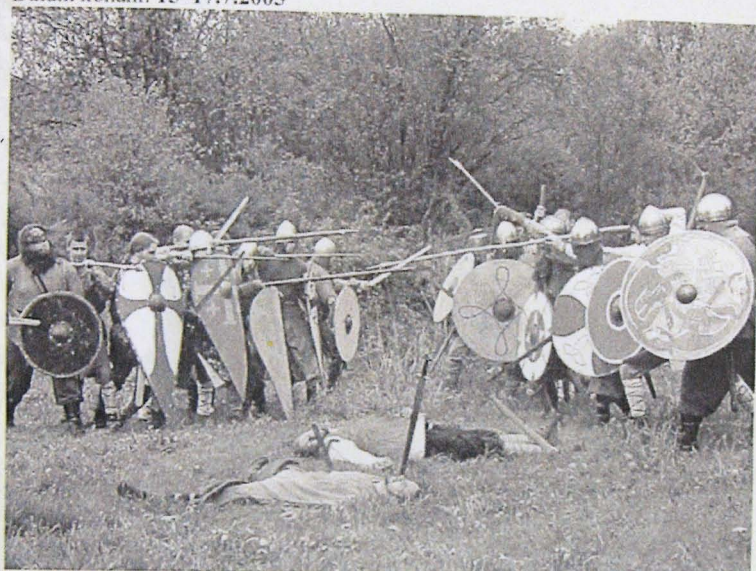
9. Kolín 2004

Ručně malovaná pozvánka na bitvu (asi olejové barvy na překližce).

Ranně středověká bitva

Pohané v knížecích Čechách

Datum konání: 15–17.7.2005



Místo konání: Mnichovice u Prahy – proti sportovnímu areálu

Za dob vlády knížete Boleslava II., kdy stará víra byla již na ústupu, se zbytky pohanských kmenů spojily s žoldáky ze severu a pod vedením Hruta Hnědého Ukrutného se dali na pochod...

Vstupné: 50Kč děti 30Kč

Program: Pátek - 20.00 přívod městem

Sobota - 12.00 dopolední program (dobový tábor, farnostní ulička, tržičtě, ukázka zbraní a zbrojí s možností vyzkoušení, občerstvení...)
- 14.00 BITVA

Neděle - 12.00 dopolední program (viz sobota)
- 13.00 BITVA

Více informací naleznete na <http://www.dunkelheim.wz.cz>

10. Mnichovice 2005

Tištěný černobílý plakát, formát A4

Skupina historického šermu při TJ Sokol Kolín

Páni z Kolína

zve všechny milovníky historie na 12. ročník bitev na kolínské jízdárně

VE ZNAMENÍ LVA



KDY? V sobotu 20. května 2006.

KDE? V areálu kolínské jízdárny (za nemocnicí).

CO? Od 11 hodin průvod městem, vrcholící na kolínském náměstí vystoupením. Po celý den dobové tržiště v areálu kolínské jízdárny. Od 15 hodin historická bitva.

ZA? Děti - 40Kč, dospělí - 70Kč, ZTP a děti do 6 let - zdarma.

Sponzorují:



11. Kolín 2006

Tištěný barevný plakát, formát A3

SKUPINA HISTORICKÉHO ŠERMU RYTÍŘI KORUNY ČESKÉ VE SPOLUPRÁCI S PRAHOU 6 PORÁDĚ
REKONSTRUKCI BITVY NA BÍLÉ HOŘE
 PLÁŇ U OBORY HVĚZDA - PRAHA 6 (NA VYPICHU)



BÍLÁ HORA
 PRAGUE 1620

16 - 17. ZÁŘÍ 2006
BÍLÁ HORA 1620



BÍLÁ HORA 1620

CELODENNÍ PROGRAM ZAHÁJEN PO OBA DVA DNY VE 12.00 OTEVŘENÍM HISTORICKÉHO TRŽIŠTĚ.
 V PRŮBĚHU DNE UVIDÍTE UKÁZKU ŽIVOTA VOJÁKŮ VE VOJENSKÉM LEŽENÍ, VÝCVIK VOJSK 17. STOLETÍ.
 K POSLECHU ZAHRAJÍ KAPELY.
 ÚČAST ŘADY SKUPIN HISTORICKÉHO ŠERMU Z ČECH, MORAVY, NĚMECKA A VELKÉ BRITÁNIE.

VÍCE INFORMACÍ NA WWW.ART-RKC.COM/BILA_HORA



12. Bílá Hora 2006
 Tištěný černobílý plakát, formát A3

TÁBORSKÁ SETKÁNÍ

TÁBOR MEETINGS ♦ TÁBORER TREFFEN ♦ LES RENCONTRES DE TÁBOR

Pochodňový průvod městem, ohňostroj, středověké tržiště, šermířské soubory a klání, historická bitva (předvádí agentura A.R.G.O. - Ars gladiatoria), staročeský jarmark, slavnostní průvod městem, vystoupení českých a zahraničních souborů, pouliční divadlo, středověké hry, dětský ráj, hry a soutěže pro malé i velké. Den otevřených dveří památek

HLAVNÍ POŘADATEL - Město Tábor a Nadační fond Město Tábor - TÁBORSKÁ SETKÁNÍ

12.-14.9.2003



13. Táborská setkání 2003 – městské slavnosti

Leták, formát A4, na rubu informace o akci a stručný program



Obec Královice



Město Slaný



SHŠ Fortuna
Kralupy nad Vltavou



Staročeská pouť Dobývání Královické tvrze

červen 2004

Sobota 5.6.2004

14:00 „HELIGONKA“ - vystoupení Kladenských muzikantů (V zahradě)

15:00 Vystoupení mažoretek a orchestru „Beta - ZUŠ Slaný“ (Před hospůdkou)

15:30 Přivítání rodáků a starostů z ostatních Královic

16:00 Průvod bojovníků obcí

16:30 Lukostřelecké soutěže, ukázka sokolských dravců, vystoupení hudebních skupin, „letecká šou“, „KAIMEL Dušan“ - ukázka výcviku služebních psů, „DRDOL a spol.“- jízdy na koních

18:00 Představení bojových skupin

18:30 DOBÝVÁNÍ „KRÁLOVICKÉ TVRZE“

20:00 „POUŤOVÁ ZÁBAVA“ - hraje „TANCOVAČKA“

24 hod. „POUŤOVÝ OHŇOSTROJ“
Během dne pouťové atrakce
a výstava fotografií z Královic

Neděle 6.6.2004
od 8 hod. Pouťové atrakce

Vstupné 60,- Kč





14. Dobývání Královické tvrze 2004 – staročeská pouť
 Tištěný barevný plakát, formát A3

Bitva

Seznam obrázků:

1. Trénink (17. 10. 2003)
2. Návuk formací (19. 10. 2003)
3. Tábor účastníků bitvy (Libušín 2003)
4. „Dobové“ zákoutí (Libušín 2003)
5. Návuk bitvy (Okoř 2003)
6. Občerstvení (Okoř 2003)
7. Pohled na hlediště (Libušín 2003)
8. Hlediště (Hasištejn 2003)
9. Příprava pyrotechniky (Okoř 2003)
10. Před bitvou (Bílá Hora 2006)
11. Aktéři před bitvou (Hasištejn 2003)
12. Bitva Tempo 2003
13. Bitva Hasištejn 2003
14. Bitva Libušín 2002 (www.palcat.cz)
15. Bitva Kolín 2004
16. Bitva Křešice 2003
17. Bitva Zbořený Kostelec 2003
18. Bitva Kolín 2004
19. Bitva Tempo 2005
20. Bitva Kouřim 2005
21. Bitva Libušín 2002
22. Bitva Bílá Hora 2006
23. Bitva Tempo 2003
24. Bitva Tempo 2005
25. Bitva Tempo 2005
26. Bitva Bílá Hora 2006



1. Trénink (17. 10. 2003)

Trénink SHŠ Camelot na odlehlém místě v parku na Petříně (Praha) v podvečerních hodinách. Jeden z aktérů (vlevo, modro-zelený varkoč) v dobovém kostýmu, ostatní v civilním oděvu.



2. Návuk formací (19. 10. 2003)

Návuk bojových formací v parku na Vyšehradě – příprava na bitvu v Prokopském údolí (26. 10. 2003). Většina (z asi 25 účastníků) v dobových kostýmech.

Jeden z přihlížejících (patřící k účastníkům, na obrázku úplně vlevo) vybírá do helmy od náhodných diváků finanční příspěvky. I takováto nepřipravená akce se setkala s velkým diváckým ohlasem.



- 3. Tábor účastníků bitvy (Libušín 2003)**
 „Smíšený“ tábor – moderní stany mezi stany „dobovými“, účastníci parkují přímo v táboře. V pozadí vlevo patrná část hygienického zázemí – chemické záchodky.



- 4. „Dobové“ zákoutí (Libušín 2003)**
 Stylizované stany, dřevěné lavice a sedátka kolem ohniště. V tomto případě se jedná o část smíšeného tábora účastníků, ale podobně vypadá tzv. „dobový“ tábor. Dojem ruší pouze automobily v pozadí.



5. Návčik bitvy (Okoř 2003)

Aktéři bitvy jsou shromážděni na návčiku v prostoru bitviště. Většina v dobových kostýmech, ale nejsou podmínkou.



6. Občerstvení (Okoř 2003)

Snídaně po návčiku – bramborová polévka s chlebem podávaná v plastových miskách (zajištěno pořadatelem). Jídlo je možné dostat i do vlastních „dobových“ nádob.



7. Pohled na hlediště (Libušín 2003)

Na obrázku patrná prostorová dispozice libušínské bitvy: Hlediště ve svahu, na vrcholu kopce „dobové“ tržiště („nedobové“ stánky podél příjezdové cesty před placeným vstupem). Bitviště je na úpatí svahu (skryto za borovicí). Na ploše před topoly několik stánků s občerstvením, blíže ke čtenáři začátek tábora účastníků.



8. Hlediště (Hasištejn 2003)

Hrad Hasištejn – ukázka jiné dispozice hlediště a bitviště: Diváci jsou rozmístěni kolem hradního příkopu na svahu (směrem ke čtenáři) a na mostě, v hradním příkopu a na úpatí skály hradu pak probíhá představení. Stánky prodejců a občerstvení jsou umístěny převážně kolem příjezdové cesty k hradu, tábor účastníků pak na louce několik set metrů od hradu (rovněž u příjezdové cesty).



9. Příprava pyrotechniky (Okor 2003)

Kulisy vesnice s kostelíkem. Pyrotechnické efekty jsou divácky atraktivní - slaměné střechy těchto budov v průběhu bitvy lehnou popelem. V pozadí zřícenina hradu.



10. Před bitvou (Bílá Hora 2006)

Příprava palných zbraní na vlastní představení. V pozadí vojenské ležení.



11. Aktéři před bitvou (Hasištejn 2003)

Aktéři čekají v hradním příkopu z pravé strany mostu (ten pomyslně odděluje bitviště a „zákulisi“) na začátek bitvy (most s diváky je vidět na obrázku č. 8).



12. Bitva Tempo 2003

Pohádková bitva „Jak bratři Dobroslav a Hrůzoslav vysvobodili princeznu“.

Bratři jako nemluvnata v kolébkách, Dobroslav pije mléko, Hrůzoslav rum. Pozoruje je Osud (muž uprostřed). V pozadí kulisy pevnosti se čtyřmi věžemi a padacím mostem.

V tomto představení převažovaly scénky s dialogy nad bojovými pasážemi.



13. Bitva Hasištejn 2003

Při hasištejnských bitvách se využívá prudkého svahu – dobyvatelé hradu lezou po žebřících.



14. Bitva Libušín 2002 (www.palcat.cz)

Kulisy mimořádné svou výškou a rozsahem (viz také obrázek č. 18). Dobývání pevnosti v největší české bitvě.



15. Bitva Křešice 2004

Jiná podoba kulís - vojenská jednotka se opevnila na vyvýšeném místě.



16. Bitva Kolín 2004

Vojenská jednotka s velitelem a korouhevnikem v čele postupuje vstříc nepříteli.



17. Bitva Kolín 2004

Souboje dvojic jsou základem hromadných bojových scén. Šermíř si vybere vhodného soupeře, se kterým bude bojovat, zvítězí ten lepší, ovšem s ohledem na scénář.



18. Bitva Zbořený Kostelec 2003

Bitva se také nazývá „o brod“ – část bojů se odehrává ve vodě.



19. Bitva Tempo 2005

Válečná vřava, v popředí muž s holí doráží na zemi ležícího bojovníka.



20. Bitva Kouřim 2005

Ukázka z bitvy románského období. Vybavení aktérů románských bitev bývá celkově historicky věrnější než na bitvách gotických (obvykle díky větší náročnosti pořadatelů).



21. Bitva Libušín 2002 (www.palcat.cz)

Kvůli nákladnému chovu koní, jejich přepravě a složité drezúře (kůň by měl být zvyklý na bojující osoby, hluk a výstřely) bývá v bitvách minimum jízdních vojáků, mnohé bitvy se bez jízdy obejdou úplně.



22. Bitva Bílá Hora 2006

Záběr z bitvy z období třicetileté války – boj jednotek s tyčovými zbraněmi.



23. Bitva Tempo 2003

Oddíl lučištníků ve velmi různorodých kostýmech. Jelikož děj bitvy je označován jako pohádka, nejsou kladeny velké nároky na historickou věrnost.



24. Bitva Tempo 2005

Víly ožívují padlé bojovníky, aby se mohli zase zařadit do děje.



25. Bitva Tempo 2005

Konec představení, účastníci v pokleku děkují divákům, diváci tleskají.



26. Bitva Bílá Hora 2006

Defilé účastníků jako závěr celého představení – aktéři bitvy v průvodu procházejí kolem tribuny diváků a zdraví je za jejich bouřlivého potlesku.

Tržiště, sortiment prodejních stánků a ukázky řemesel

Seznam obrázků:

1. Pohled na tržiště (Křivokláni 2003)
2. Kožešiny a výrobky z kůže (bitva Zbořený Kostelec 2003)
3. Zbraně a zbroj pro děti (Kutnohorské stříbření 2003)
4. Praky, kuše pro děti, láhve oplétané dráty (bitva Křešice 2003)
5. Korálkové náhrdelníky a další šperky (bitva Dohalice 2003)
6. Keramické přívěšky (Zahrádecké slavnosti 2003)
7. Dřevěné hračky (Křivokláni 2003)
8. Sešivané textilie (Hasištejnské hradní slavnosti 2003)
9. Plechové píšťalky (Táborská setkání 2003)
10. Svíčky a dřevěné předměty (Táborská setkání 2003)
11. Malovaný perník a pouťové cukrovinky (bitva Zbořený Kostelec 2003)
12. Cukrová vata a zmrzlina (Táborská setkání 2003)
13. Kovárna (bitva Křešice 2003)
14. Výroba kožených náramků (Zahrádecké slavnosti 2003)
15. Šlejiř (Táborská setkání 2003)
16. Krčma (bitva Zbořený Kostelec 2003)
17. Občerstvení „U kádě“ (Táborská setkání 2003)
18. Pečivo (Táborská setkání 2003)
19. Čajovna (Libušín 2003)
20. Lazebna (Bílá Hora 2006)



1. Pohled na tržiště (Křivoklánsko 2003)

Celkový pohled na „středověké“ tržiště na hradním nádvoří. Rozmanitý, převážně nedobový sortiment v přísně „dobových“ stáncích (dřevěná konstrukce, plátěné potahy).



2. Kožešiny a výrobky z kůže (bitva Zbořený Kostelec 2003)

Zajímavý vývěsní štít – nápis stylizovaným písmem na dřevě.



3. Zbraně a zbroj pro děti (Kutnohorské stříbření 2003)
Halapartny, štíty s erbem a helmy různých tvarů (dřevo, papír).



4. Praky, kuše pro děti, láhve oplétané dráty (bitva Křešice 2003)
Neobvyklý přístřešek s různorodým sortimentem.



5. **Korálkové náhrdelníky a další šperky (bitva Dohalice 2003)**
 Stánky volně rozmístěné podél cesty, prodejci parkují přímo u nich. Jedna z prodejců (v popředí) oblečena dobově, její kolega je v soudobém oděvu.



6. **Keramické přívěšky (Zahrádecké slavnosti 2003)**
 Neobvyklý prodejní stánek s drobnostmi, v košíku „překvapení“ zabalená do papíru. Prodejce v historizujícím oděvu má na nohou pantofle.



- 7. Dřevěné hračky (Křivoklánsko 2003)**
 „Dobové tržiště“: stánek s běžným sortimentem současných dřevěných hraček.



- 8. Sešívané textilie (Hasištejnské hradní slavnosti 2003)**
 Ubrusy, ubrousky, prostírání, tašky, povlaky na polštář.
 Podložky pod hrnec a medvídci v plastových košicích.



9. Plechové píšťalky (Táborská setkání 2003)

„Dobové tržiště“: Píšťalky na krk z měděného a zinkového plechu. Děti jako prodejci jsou výjimkou, spíše zaskakují za dospělé.



10. Svíčky a dřevěné předměty (Táborská setkání 2003)

„Dobové tržiště“: Zajímavě řešený stánek ve tvaru žebříňáku. Vlevo provizorní koš na plastové kelímky.



11. Malovaný perník, pouťové cukrovinky a balónky (bitva Zbořený Kostelec 2003)
 Nedobový stánek s pouťovým sortimentem. V pozadí opět automobily prodejců.

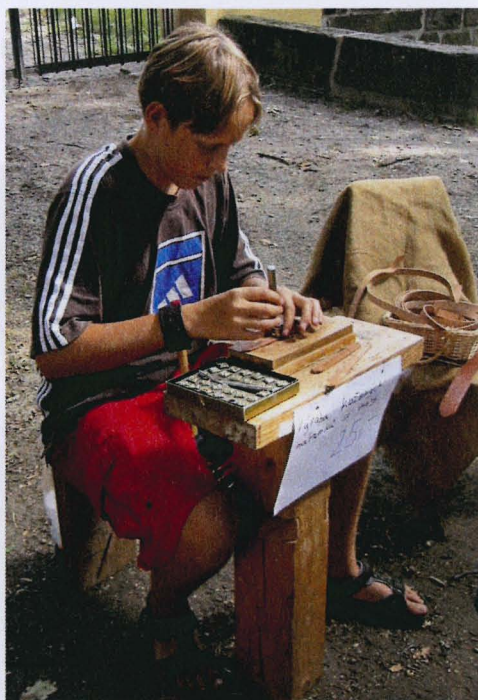


12. Cukrová vata a zmrzlina (Táborská setkání 2003)
 Stánek s cukrovou vatou a zmrzlinou. I mimo „dobové“ tržiště se prodejci snaží zlepšit vzhled svých stánků – zde provizorní zakrytí plátnem. Kostýmovaní zákazníci jsou aktéři historického průvodu.



13. Kovárna (bitva Křešice 2003)

Stánek kováře s ukázkou řemesla. K prodeji jsou hotové kovářské výrobky.



14. Výroba kožených náramků (Zahrádecké slavnosti 2003)

Chlapec vytváří tlačný nápis pomocí kovových razidel podle přání zákazníka (obvykle jméno). V průběhu akce si chlapec místo trička oblékl bílou plátěnou halenu.



15. Šlejiř (Táborská setkání 2003)
„Dobové tržiště“: Stánek s ukázkou brusičského řemesla.



16. Křma (bitva Zbořený Kostelec 2003)
Prodej lahvové i rozlévané medoviny (do plastových kelímků).



17. Občerstvení „U kádě“ (Táborská setkání 2003)
Preclíky, burčák, medovina. Prodejci v „dobovém“ oděvu.



18. Pečivo (Táborská setkání 2003)
„Dobové tržiště“: Koláče s tvarohem, povidly, marmeládou,
preclíky, škvarkové placky.

Doprovodné aktivity

Seznam obrázků

1. Kostýmní

2. Kostýmní

3. Vystoupení

4. Tanečnické

5. Vojenské

6. Tábor

7. Taneční

8. Choreograf

9. „Dobová“

10. „Dobová“

11. Sítelba z lu

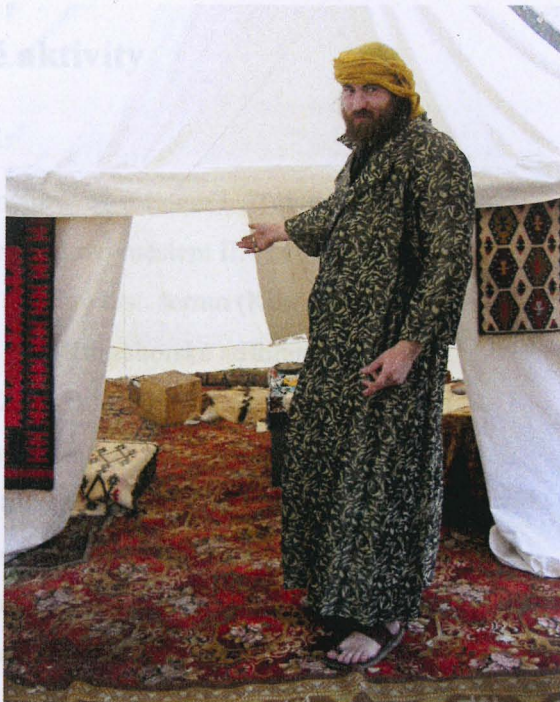
12. 19. Čajovna (Libušín 2003)

13. Tun

14. Zkoušení zbroje (Zahrádecké slavnosti 2003)

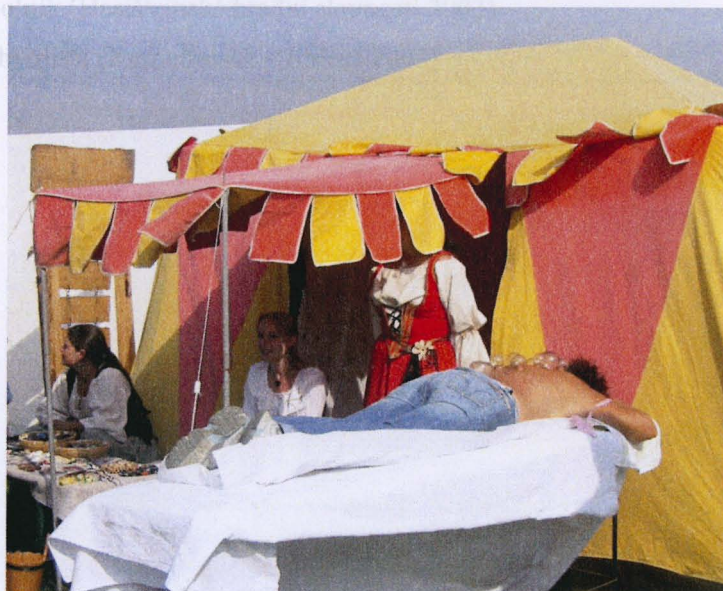
15. Sok

16. Alch



19. Čajovna (Libušín 2003)

Stylově vybavená čajovna nabízí návštěvníkům obvykle několik málo druhů čajů a vodní dýmku.



20. Lazebna (Bílá Hora 2006)

Příkládání baněk, které diváci mohou vyzkoušet na vlastní kůži je na „dobových“ akcích méně obvyklou záležitostí.

Doprovodné aktivity

Seznam obrázků:

1. Kostýmovaný průvod městem I. (Táborská setkání 2003)
2. Kostýmovaný průvod městem II. (Táborská setkání 2003)
3. Vystoupení skupiny hist. šermu (Kutnohorské stříbření 2003)
4. Turnajové klání (Kutnohorské stříbření 2003)
5. Vojenské ležení (Bílá Hora 2006)
6. Tábor účastníků (Hrubá Skála 2006)
7. Taneční vystoupení (bitva Křešice 2003)
8. Choreografie s prapory (Táborská setkání 2003)
9. „Dobová“ hudba (Zahrádecké slavnosti 2003)
10. „Dobová“ hudba (Křivoklání 2003)
11. Střelba z luku (Zahrádecké slavnosti 2003)
12. Střelba z kuše (Zahrádecké slavnosti 2003)
13. Turnaj v boji s mlaty (bitva Křešice 2003)
14. Zkoušení zbroje (Zahrádecké slavnosti 2003)
15. Sokolník (Hasištejnské hradní slavnosti 2003)
16. Alchymista (Kutnohorské stříbření 2003)



1. **Kostýmovaný průvod městem I. (Táborská setkání 2003)**
 Kostýmovaný průvod prochází kolem hlavního náměstí. Účastníci průvodu v propracovaných honosných kostýmech tvoří obvykle čelo průvodu.



2. **Kostýmovaný průvod městem II. (Táborská setkání 2003)**
 Diváci sledují průvod z okolních domů. Závěr průvodu tvoří aktéři v jednodušších kostýmech a nekostýmované osoby.



3. Ohňový průvod městem (Jihlava 2006)

Kostýmovaný průvod městem s pochodněmi se koná buď v pátek nebo v sobotu večer, a stejně jako průvod ve dne slouží mimo jiné k upozornění potenciálních diváků na chystané bitevní představení.



4. Vojenské ležení (Bílá Hora 2006)

Ukázka života ve vojenském táboře bývá častým zpestřením šermířských akcí. Diváci se obvykle volně pohybují po táboře a pozorují činnosti aktérů – zde například údržba zbraní.



5. **Vystoupení skupiny hist. šermu (Kutnohorské stříbření 2003)**
Komické představení profesionální SHŠ *Burdýři*.



6. **Turnajové klání (Kutnohorské stříbření 2003)**
Vystoupení profesionální jezdecké a šermířské skupiny *Štvanci* - turnaj pro pobavení královského dvora. V pozadí náročné kulisy a výpravný kompars charakteristický pro městské slavnosti v Kutné Hoře.



7. **Lukostřelecký turnaj (Královice 2004)**
Soutěž ve střelbě z luku na terč. V pozadí kulisy pro bitevní představení.



8. **Turnaj v boji s mlaty (bitva Křešice 2003)**
Soutěžící z řad účastníků bitvy spolu bojují měkkými mlaty. Čtverec kolbiště ve svažitém terénu je ohraničen barevnou páskou.



9. Taneční vystoupení (bitva Křešice 2003)

Vystoupení taneční skupiny *Trn v oku*. Jako pódium slouží neohrazená louka. Honosné propracované dobové kostýmy.



10. Taneční vystoupení (bitva Tempo 2005)

Ukázka skotských tanců taneční skupiny *Aldebaran* po vlastním bitevním představením.



11. Choreografie s prapory (Táborská setkání 2003)

Italští účastníci setkání nacvičují vystoupení na náměstí přiléhajícím k „dovovému“ tržišti. Četné obecenstvo není na fotografii patrné.



12. Vystoupení s bičem (Tempo 2005)

Ukázka obratnosti v zacházení s bičem, v pozadí svah jako hlediště pro diváky.



13. „Dobová“ hudba (Zahrádecké slavnosti 2003)
Skupina *Řemdich* v „dobových“ kostýmech.



14. „Dobová“ hudba (Křivoklánský 2003)
Skupina *Fabula Aetatis* (Německo) v historizujících kostýmech s metalovými prvky (motorkářská obuv, kovové nástřiky na oděvu atd.)



15. Střelba z luku (Zahrádecké slavnosti 2003)

Soutěž pro návštěvníky slavností (hlavně děti), dva terče.



16. Střelba z kuše (Zahrádecké slavnosti 2003)

Vlevo jeden z návštěvníků střílí na terč pod dozorem prodejce, v popředí praky (na prodej).

Vpravo malovaný terč a detail dřevěných kuší a mečů pro děti (na prodej).



17. Soutěže pro děti (bitva Tempo 2005)

Soutěže pro děti jsou častou a oblíbenou doprovodnou aktivitou šermířských akcí. Zde vidíme souboj na kládě, soutěžící jsou ozbrojeni dřevěnými meči obalenými molitanem a dřevěnými štíty. Zvítězí ten, kdo se udrží na kladině.



18. Zkoušení zbroje (Zahrádecké slavnosti 2003)

Oblíbenou atrakcí dětí i dospělých je vyzkoušet si zbraně a zbroj. Člen SHŠ *Fraternitas* obléká malého chlapečka.

Ples

Seznam sčítání

1. Taneční ro
2. Taneční v
3. Seznam sč
4. Časy v to
5. Losování
6. Hudba (P
7. Soutěž I.
8. Soutěž II.
9. Vstupenka
10. Vstupenka



19. Sokolník (Hasištejnské hradní slavnosti 2003)

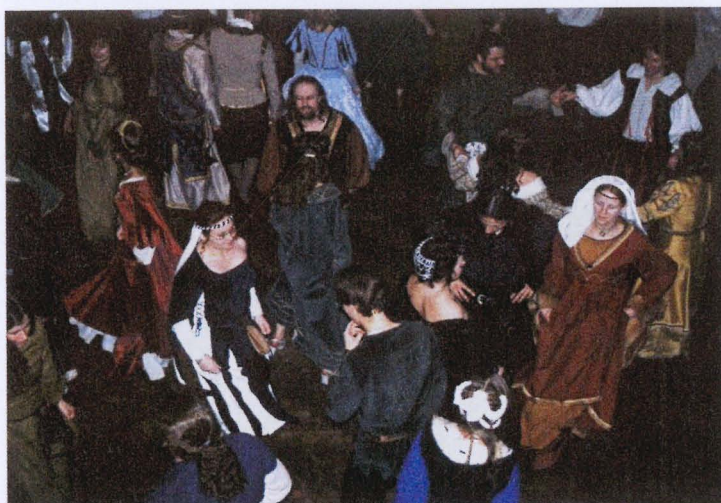


20. Alchymista (Kutnohorské stříbření 2003)

Ples

Seznam obrázků:

1. Taneční rej (Mlejn 2003)
2. Taneční vystoupení (Mlejn 2003)
3. Seznam cen v tombole (Mlejn 2003)
4. Ceny v tombole (Pardubice 2003)
5. Losování výherců tomboly (Pardubice 2003)
6. Hudba (Pardubice 2003)
7. Soutěž I. (Pardubice 2003)
8. Soutěž II. (Pardubice 2003)
9. Vstupenka a lístky do tomboly (Pardubice 2003)
10. Vstupenka a lístky do tomboly (Mlejn 2004)



1. Taneční rej (Mlejn 2003)

Na obrázku jsou vidět kostýmy různých historických období.



2. Taneční vystoupení (Mlejn 2003)

Vystoupení skupin historického tance je běžnou součástí šermířských plesů. Zde ukázka renesančních tanců.



3. Seznam cen v tombole (Mlejn 2003)

Tabule s pořadím cen v tombole.



4. Ceny v tombole (Pardubice 2003)

Ceny v tombole: keramické předměty, svíčky, perníková podkova, nakládané okurky, maňásek barona Prášila, měšce s překvapením atd.



5. Losování výherců tomboly (Pardubice 2003)

Muž v popředí drží korbek, z něhož se losují výherní lístky. Vzadu komentátor s mikrofonem, dívky v bílém a modrém jsou jeho asistentky, dáma v červeném přebírá cenu a chystá se losovat dalšího výherce. Na stole vpravo jsou vystaveny zbývající ceny v tombole.



6. Hudba (Pardubice 2003)

Skupina Musica Vagantium hraje k tanci v „dobovém“ oděvu. V popředí část brnění jako „dobová“ výzdoba.



7. Soutěž I. (Pardubice 2003)

Deset soutěžících se drží kusu kůže, mají za úkol vytlačit protivníky z kruhu vyznačeného provazem. Soutěžící postupně vypadávají, vítězí ten, kdo zůstane v kruhu a drží kůži.

Vpravo v zadu komentátor, úplně vpravo (bílá košile) a vlevo (čepice s kožešinovým lemem) rozhodčí, jeden z nich urovnává na zemi provaz, který soutěžící při přetahování posunuli.



8. Soutěž II. (Pardubice 2003)

Muž sedí na houpacím koníkovi, mává dřevěným mečem a zpívá libovolnou píseň, jeho partnerka ho doprovází na loutnu. Zvítězí pár odměněný největším potleskem. Na obrázku vítězný pár.



9. Vstupenka a lístky do tomboly (Pardubice 2003)
5. ročník historického plesu SHŠ Rabidus



10. Vstupenka a lístky do tomboly (Ládví 2005)
3. ročník šermířského plesu SHŠ Praecedo Regis

Kostýmy

Tato část přílohy je obrazovým doplňkem pasáží v textu, zabývajících se kostýmem v historickém šermu, a zároveň souborem základních poznatků a postřehů, které se do textu kvůli jeho logice a návaznosti nevešly. Nabízí bližší pohled na jednotlivé modely kostýmů, tak jak jsem se s nimi setkala na bitvách, trénincích a vystoupeních skupin, se kterými jsem blíže spolupracovala (tj. *SHŠ Caer Morhen*, *SHŠ Camelot / SHŠ Biřici*, *SHŠ Glamhoth*, a *SHŠ Praecedo Regis*).

Dá se říci, že kostým je hlavní rekvizitou historického šermu, bez které se šermíř při svých aktivitách nemůže obejít. Na většině šermířských akcí platí tzv. kostýmová povinnost, což znamená, že všichni aktéři se musí v prostoru konání pohybovat v kostýmu.

Konkrétní kostým v historickém šermu obvykle není nedílným celkem, ale spíše specifickou sestavou jednotlivých prvků – oděvu, obuvi, zbraní a dalších doplňků. Jednotliví aktéři obvykle vlastní větší nebo menší počet těchto prvků a dle možností a potřeby je kombinují a vytvářejí tak výslednou podobu kostýmu pro tu kterou událost. Jednotlivé části kostýmu se do výbavy majitele obvykle zařazují i vyřazují průběžně – opotřebují se, rozbijí, již se nehodí k celkovému vzhledu kostýmu, nesplňují nároky na historickou věrnost, apod. Nové kusy se pořizují samovýrobou, koupí na šermířských burzách a jiných akcích, objednávkou na míru u výrobců, apod. Často také bývají vhodným dárkem od příbuzných a přátel. Již nevyhovující součásti kostýmu se mohou dále prodat nebo darovat někomu, komu ještě mohou posloužit. Kupce je možno sehnat v okruhu známých, na šermířských akcích nebo pomocí internetových bazarů či bazaru „Zbrojáček“.

Kostýmy (potažmo jejich jednotlivé součásti) v historickém šermu se dělí zejména podle období, které mají představovat, na „gotické“, „románské“, „třicítkové“, „fantasy“, atd. (v příloze jsou vidět kromě kostýmu „turka“ ukázky kostýmů, které jejich majitelé označují vesměs za „gotické“). Dále se z hlediska účelu rozlišuje mezi kostýmem bitevním, určeným pro ukázky boje, ať už v bitvě nebo samostatném vystoupení skupiny (první část této přílohy) a kostýmem civilním, který se nosí v táboře mimo bitvu, na plese, apod. (druhá část této přílohy). Z pohledu společenské vrstvy, kterou má jeho nositel představovat, se

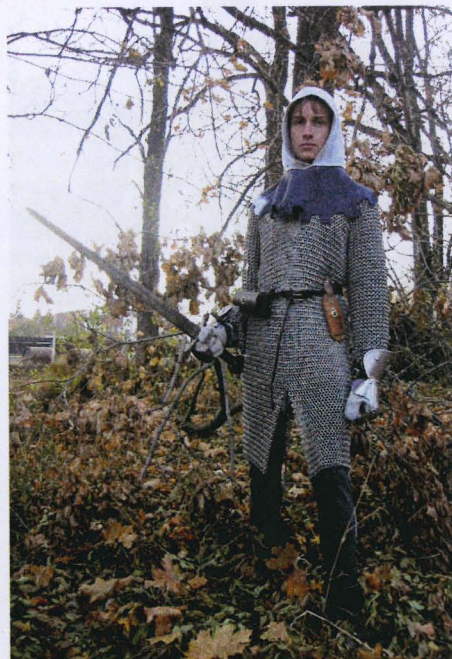
rozlišuje také mezi kostýmem „honosným“ (tzv. „honosák“) a „chudinským“, samozřejmě s mnoha mezistupni. Vzhledem k tomu, co bylo řečeno o kombinování jednotlivých součástí kostýmu, mezi těmito pojmy v praxi nevede žádná ostrá hranice, z gotického kostýmu se může výměnou několika kusů stát kostým románský, z bitevního civilní, apod.

Kostým má celkově představovat určité historické období a měl by být historicky věrný, tedy vypadat jako oděv, který se v té které době nosil, včetně doplňků a vybavení. Historická věrnost šermířských kostýmů je věčnou otázkou a předmětem sporů, neboť představy o historické věrnosti, respektive její žádoucí míře, se mezi jednotlivci i pořadateli šermířských akcí výrazně liší. Škála historické věrnosti tak na jedné straně začíná moderními oděvy a obuví, vůbec, nebo jen mírně upravenou, aby navozovala dojem „dobového“ kusu, a končí kusy ručně vyrobenými a zdobenými přesně podle dochovaných historických záznamů ze stejně pečlivě připravených a zpracovaných materiálů. Někomu nevadí syntetické materiály, jiný používá jen ručně tkané látky, někdo dbá na historickou věrnost jen u viditelných prvků kostýmu, jiný se jí snaží uzpůsobit i skryté zapínání, spodní prádlo, apod. Jak při vytváření kostýmu, tak při jeho historické věrnosti vše záleží na přístupu jedince, eventuelně na jeho finančních možnostech, jelikož „dobovější“ kusy obvykle bývají dražší a méně dostupné.

Co se nákladů na pořízení kostýmu týče, jsou velice variabilní, záleží na druhu kostýmu, na tom, kolik a jaké prvky kostýmu si majitel vyrobí sám, jaké si musí koupit, na jejich výrobci, materiálu, zdobení, zda jde o běžnou produkci nebo o výrobu na zakázku, zda jde o kus nový nebo z druhé ruky, atd. V podstatě se pohybuje od stovek a tisíců (např. jen vysoké kožené ručně šité boty stojí dnes běžně kolem 3.000 Kč) až do desítek tisíc korun (např. u celoplátových zbrojí nebo vybavení střelců palných zbraní třicetileté války).

Kladení obrázků na listech:

A	B
C	D



1. Bitevní kostým

- A, B: Šermíři při tréninku. Jednodušší kostýmy, zřetelné použití upravených moderních oděvů (A – nohavice, B – kápě).
- C, D: Jak civilní tak bitevní kostým prochází v čase různými úpravami, výměnou jednoho či více kusů aktéři mohou změnit vzhled celého kostýmu.



2. Bitevní kostým

A, C: Oblékání jednotlivých částí zbroje a jejich upínání není jednoduchou záležitostí a proto si aktéři pomáhají navzájem, mohou pomoci i partnerky a nešermující přátelé.

B, D: Aktéři před bitvou již v plné polní (B – bitva Okoř 2003, D – bitva Kolín 2004).



3. Bitevní kostým

- A, B: Aktéři před bitvou (A - bitva Zbořený Kostelec 2003, B - bitva Okoř 2003).
 C: Gotická bitva Okoř 2003 – bojující ženy mají mít takový kostým, aby vypadaly jako muži (také viz. předchozí blok obrázků B). Drobná zranění na nechráněných částech těla nejsou v bitvě výjimkou.
 D: Člen SHŠ Biřici před vystoupením skupiny (září 2003).



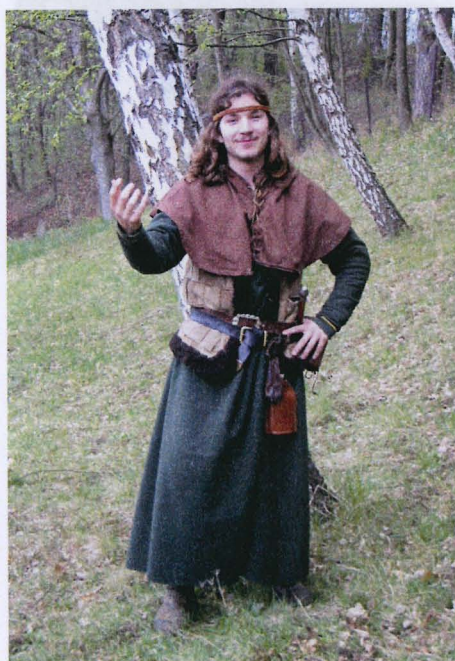
4. Bitevní a civilní kostým

- A: Rodina ve stejných barvách – červenočerné čtvrcené plátěné varkoče.
 B: Sametový modrovínový čtvrcený varkoč, bílá plátěná halena s vínovými lemy.
 C: Černobílý kose půlený varkoč s nášivkou škorpióna, bílá halena, dyftýnový plášť, kožené rukavice a boty.
 D: Červený sametový kabátec se zapínáním u krku a ozdobným spodním lemem, černé nohavice, hnědé vysoké kožené boty.



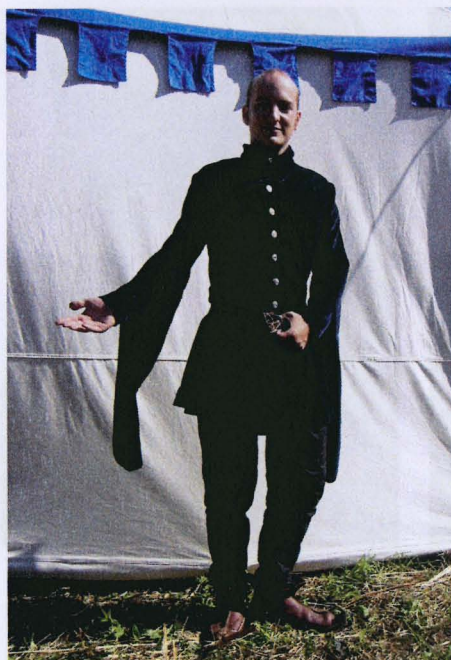
5. Mužský civilní kostým

- A: Jednoduchý mužský oděv, bavlněné haleny, púlené pletené nohavice, vysoké boty. Na obrázku B obměna s koženou vestou.
- C: Dlouhá vlněná sukniice a šněrovaná plátěná kápě s nášivkou kalicha. Kostýmovaní účastníci bitev mívají vlastní „dobové“ nádoby, do kterých si u stánků s občerstvením mohou koupit nápoje (bitva Jihlava 2006).
- D: Hnědá plátěná halena s kápí, černé nohavice, nízké kožené boty se zahnutou špičkou (vystoupení SHŠ Biřici Dolní Počernice, květen 2004).



6. Mužský civilní kostým

- A: Plátěná halena s kožeštinovou vestou, sametový plášť s kápí, vysoké kožené boty s ozdobným lemem. Na krku má účastník bitvy Hasištejn 2003 camrátko.
- B: Detail spony pláště a detail opasku
- C: O rok později – bitva Libušín 2004. Zelená vlněná suknice, kožená sešívaná vesta lemovaná kožeštinou, plátěná šněrovací kápě.
- D: Detail láhve v koženém obalu s tlačeným květinovým motivem.



7. Mužský civilní kostým

- A: Červený plátěný kabátec s pachy, podšitý černou, zdobený „hradbičkami“, vysoké boty obalené umělou kožešinou.
- B: Modrý sametový kabátec zapínaný vpředu, s pachy ve tvaru dubového listu, vysoké kožené boty.
- C: Černý sametový kabátec zapínaný vpředu, se stojáčkem a pachy, nízké kožené boty se zahnutou špičkou.
- D: Kostým turka pro bitvu Kolín 2004 – použit stejný opasek a obuv jako na obrázku C.



8. Mužský civilní kostým

- A: Plátěná halena, modrý dytýnový varkoč s bílými liliemi, široký kožený opasek, vysoké kožené boty
- B: Modrý plášť lemovaný černou králičí kožešinou, zdobený dvěma liščími kožkami
- C: Detail vysoké kožené boty s kovovými přezkami, s ozdobným lemem s rolničkami.
- D: Detail kožené torny s přezkou a sametovou vložkou.



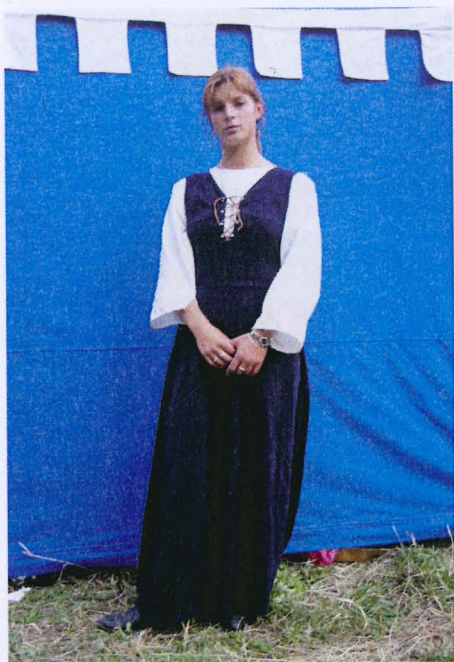
9. Mužský civilní kostým

A: Půlený sametový kabátec se zdobenými pachy, vysoké kožené boty.

B: Detail kápě ze syntetického sametu, s ozdobnou obrubou dubových listů.
Na obrázcích jsou vidět dva způsoby nošení.

C: Sametová svrchní halena s pachy podšitými v barvě spodní haleny,
s barevnými prostřihy, kožené vysoké boty s ozdobným lemem.

D: Detail výstřihu lemovaného stříbrnou portou a kožené zdobené torny.



10. Ženský civilní kostým

- A: Modré dyftýnové svrchní šaty bez rukávů, se šňěrováním vpředu, plátěné spodní šaty.
- B: Zelené plátěné svrchní šaty bez rukávů s nabíráním v pase, spodní plátěné šaty se zelenými sametovými manžetami. Na krku znak skupiny vyřezávaný ze dřeva.
- C: Vínové dyftýnové šaty lemované umělou kožešinou.
- D: Cihlově červené sametové šaty lemované zlatou portou, s váčkem u pasu.



11. Ženský civilní kostým

- A: Červené plátěné šaty se spodní sukni a koženou vestou zapínanou na knoflíky.
 B: Nahoře detail koženého měšce a malé torny, dole nízké kožené boty se zahnutou špičkou.
 C: Černé plátěné šaty se zelenou zástěrou a neobvyklým čepcem.
 D: Nahoře detail pokrývky hlavy, na rukávu svrchních šatů jsou patrné ruční stehy. Dole detail rolniček na kožené torně.



12. Ženský civilní kostým

- A: Šedé plátěné šaty lemované rostlinnými motivy (ruční malba na tkanině), plášť s kožešinou, sandály.
- B: Modré šaty ze syntetického sametu s pachy, podšité bílým saténem, spodní saténové šaty s řadou knoflíčků na předloktí, kovový opasek.
- C: Šaty ze dvou odstínů zeleného dyftýnu, nabírané v pase, s pachy.
- D: Černé sametové šaty, vpředu s klínem s květinovým vzorem, s pachy podšitými stejnou látkou.



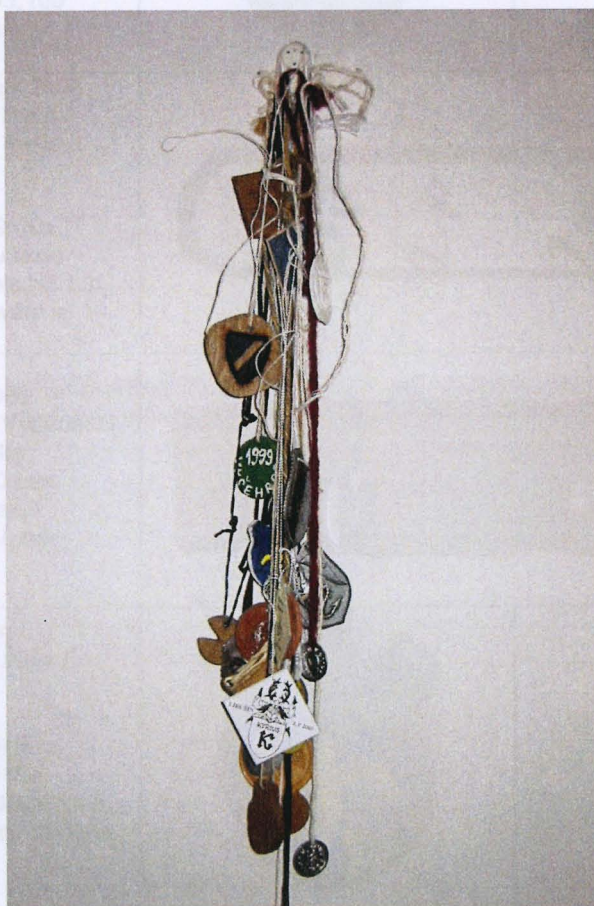
13. Ženský civilní kostým

- A: Svrchní hnědoběžové šaty ze syntetického sametu s pachy, sametový plášť podšitý látkou v kontrastní barvě.
- B: Detail kovové spony pláště a šněrování šatů s rolničkou.
- C: Modré šaty s pachy, lemované bílou portou. Varianta bez spodních šatů, vzhledem k horkému počasí.
- D: Nahoře detail kovového opasku, dole nízká kožená bota se zahnutou špičkou.

Camrátka

Následující ukázky camrátek pocházejí zčásti z bitev, na kterých jsem prováděla terénní výzkum, většina ale ze sbírek Viktora Baldy (*SHŠ Glamhoth*) a Jana „Soptíka“ Solpera (*SHŠ Caer Morhen*). Vzhledem k zaměření výzkumu i zájmu majitelů pocházejí z větší části z bitev gotických.

Údaje, které nelze vyčíst přímo z camrátek (v některých případech název a letopočet bitvy, pořadající skupinu), mi sdělili jejich majitelé. Sporné údaje jsou uvozeny otazníky.



Uložení camrátek

Sbírka camrátek visí na háčku na zdi (Jan Solpera, *SHŠ Caer Morhen*).

Na obrázku jsou patrné provázky a tenké kožené řemínky, na nichž bývají camrátky zavěšeny.



<p>Bitva: Hrubá skála 2003 Pořadatel: SHŠ Rytíři turnovského meče Materiál: dřevo Velikost: 39 x 40 mm Popis: líc znak s modrým a černým polem (vybarveno), obrys znaku vypálen, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Hrubá skála 2005 Pořadatel: SHŠ Rytíři turnovského meče Materiál: kůže Velikost: 50 x 42 mm Popis: líc bílý kruh s razítkem Hrubá Skála RTM l.p. 2005, rub pořadové číslo</p>		
<p>Bitva: Hrubá skála 2006 Pořadatel: SHŠ Rytíři turnovského meče a Armitores Materiál: plast Velikost: 74 x 19 mm Popis: líc černou fixou orámování a nápis HS L.p. 2006, rub orámování a písmeno H</p>		
<p>Bitva: Jihlava 2006 Pořadatel: SHŠ Vydědění Materiál: keramika Velikost: 60 x 20 mm Popis: líc s nápisem VYDĚDĚNCI, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Kolín 1998 Pořadatel: SHŠ Páni z Kolína Materiál: sádra Velikost: 44 x 36 mm Popis: líc - reliéf lilie barvený modře a žlutě, rub nápis fixou „KOLÍN '98“</p>		

<p>Bitva: ?Kolín 1999? Pořadatel: ?SHŠ Páni z Kolína? Materiál: tenký papír Velikost: 45 x 56 cm Popis: líc okopírovaný černobílý obrázek erbu s křížem, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Kolín 2000 Pořadatel: SHŠ Páni z Kolína Materiál: umělá hmota Velikost: 50 x 40 mm Popis: líc reliéf - nápis KOLÍN 2000 a jezdec na koni, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Kolín 2001 Pořadatel: SHŠ Páni z Kolína Materiál: umělá hmota Velikost: 54 x 44 mm Popis: líc reliéf draka, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Kolín 2002 Pořadatel: SHŠ Páni z Kolína Materiál: umělá hmota Velikost: 54 x 44 mm Popis: líc reliéfní nápis Bitva Zlatých 1302 2002 a bota s ostruhou, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Kolín 2004 Pořadatel: SHŠ Páni z Kolína Materiál: umělá hmota Velikost: 50 x 42 mm Popis: líc reliéfní nápis Drakula 10. Kolín 2004 a netopýr, rub prázdný</p>		

<p>Bitva: Krupka 1999 Pořadatel: SHŠ Memento vivere Materiál: kov Velikost: 42 x 24 mm Popis: kovový plíšek, líc černý, rub žlutý</p>		
<p>Bitva: Krupka 2000 Pořadatel: SHŠ Memento vivere Materiál: tužší papír Velikost: hrana 50 mm Popis: líc barevný obrázek (odkazuje na téma bitvy – Drákula), rub – nalepený obdélník papíru s tištěným nápisem</p>		
<p>Bitva: Křešice 2003 Pořadatel: SHŠ Rotyka a Družina Habarta Maršika z Hrádku a Lopaty Materiál: těsto Velikost: 31 x 42 mm Popis: oválek ze silnějšího těsta, na lici vyřiznut kříž a kalich</p>		
<p>Bitva: Libušín 1998 Pořadatel: SHŠ Kyrius Materiál: hnědá neglazovaná keramika Velikost: 40 x 32 mm Popis: líc s reliéfem kostela a nápisem SHŠ Kyrius Libušín '98, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Libušín ?1999? Pořadatel: SHŠ Kyrius Materiál: kov Velikost: 25 x 30 mm Popis: plech, líc ražená iniciála „K“, rub prázdný</p>		

<p>Bitva: Libušín 2002 Pořadatel: SHŠ Kyrius Materiál: karton Velikost: 40 x 40 mm Popis: líc erb skupiny s názvem bitvy a letopočtem, rub pořadové číslo camrátko</p>		
<p>Bitva: Libušín 2003 Pořadatel: SHŠ Kyrius Materiál: karton Velikost: 45 x 45 mm Popis: líc razítko skupiny, rub pořadové číslo camrátko</p>		
<p>Bitva: Libušín 2004 Pořadatel: SHŠ Kyrius Materiál: karton Velikost: 45 x 45 mm Popis: líc razítko skupiny, rub pořadové číslo camrátko</p>		
<p>Bitva: Mlázovice 1998 Pořadatel: SHŠ Streitax Materiál: červená neglazovaná keramika Velikost: 30 x 38 mm Popis: líc dvě zkřížené halapartny a datace 98 (tlačeno do formy), rub stylizovaná věž</p>		
<p>Bitva: Mlázovice 2000 Pořadatel: SHŠ Streitax Materiál: červená neglazovaná keramika Velikost: 30 x 38 mm Popis: líc stylizovaná věž a datace bitvy, rub prázdný</p>		

<p>Bitva: Mlázovice 2001 Pořadatel: SHŠ Streitax Materiál: kůže Velikost: Ø 25 mm x 2 mm Popis: kolem otvoru uprostřed téměř nečitelný nápis Mlázovice 2001 (červená fixa)</p>		
<p>Bitva: Mnichovice 2005 Pořadatel: SHŠ Dunkelheim Materiál: kov Velikost: 30 x 20 mm Popis: závěsný plastický kříž, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Okoř před r.2003 Pořadatel: SHŠ Bakaláři Materiál: hliník Velikost: Ø 35 mm Popis: líc reliéf erbu se skříženými meči, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Okoř před r.2003 Pořadatel: SHŠ Bakaláři Materiál: hliník Velikost: Ø 34 mm Popis: líc reliéf zříceniny hradu s nápisem OKOŘ, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Okoř 2003 Pořadatel: SHŠ Bakaláři Materiál: voskovaný papír Velikost: Ø 30 mm Popis: líc text a barevný erb pořádající skupiny, rub prázdný</p>		

<p>Bitva: Plasy 2000 Pořadatel: SHŠ Domini liberi Materiál: dřevo Velikost: 23 x 36 mm Popis: šikmo seříznutý dřevěný špalíček, nápis ručně, černá fixa</p>		
<p>Bitva: Podbořany 2002 Pořadatel: SHŠ Agmen Materiál: neglazovaná kermika Velikost: 30 x 15 mm Popis: nápis 2002 Podbořany, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Podbořany 2006 Pořadatel: SHŠ Agmen Materiál: barvená kermika Velikost: 35 x 15 mm Popis: v kalichu nápis 2006 PB, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Rosice (před rokem 2000) Pořadatel: SHŠ Taranis Materiál: sádra Velikost: Ø 38 mm Popis: líc - reliéf erbu s nápi-sem „SHŠ TARANIS“, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Tempo 2003 Pořadatel: SHŠ Caer Morhen Materiál: tuhý papír Velikost: 40 x 40 mm Popis: líc tenký nalepený bílý papír s potiskem, rub černý prázdný</p>		

<p>Bitva: Točná 1998 Pořadatel: SHŠ Ragnarök Materiál: kůže Velikost: 43 x 43 mm Popis: líc tlačený stříbrný nápis s ornamentem</p>		
<p>Bitva: Točná 1999 Pořadatel: SHŠ Ragnarök a Markytánky Materiál: barvená kůže Velikost: 43 x 43 mm Popis: Líc tlačený stříbrný nápis se stylizovaným ornamentem, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Točník 2000 Pořadatel: SHŠ Merlet Materiál: kov Velikost: 11 x 23 mm Popis: prsten ze žlutého kovu (důstojníci měli prsten stříbrné barvy), s runovým nápisem Točník 2000</p>		
<p>Bitva: Vyšehrad 1999 Pořadatel: Lars Materiál: barevný modurit Velikost: Ø 34 mm Popis: líc reliéf lipového listu, rub bílý nápis „1999 VYŠEHRAD“</p>		
<p>Bitva: Vyšehrad 2000 Pořadatel: Lars Materiál: kov Velikost: 40 x 43 mm Popis: odlitek, líc reliéf koně ve skoku, rub nápis „VYŠEHRAD 2000“ a dva zkřížené meče</p>		

<p>Bitva: Wothanburg 2000 Pořadatel: Sdružení Wothanburg Materiál: kůže Velikost: Ø 28 mm Popis: líc vyraženo „W 2000“, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Wothanburg 2001 Pořadatel: Sdružení Wothanburg Materiál: kůže Velikost: 40 x 40 mm Popis: líc vyraženo „W 2001“, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Wothanburg 2002 Pořadatel: Sdružení Wothanburg Materiál: kov Velikost: Ø 23 mm Popis: líc reliéf - nápis „WOTHANBURG IV“ a bojovník s kopím a mandlovým štítem, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Wothanburg 2003 Pořadatel: Sdružení Wothanburg Materiál: kov Velikost: Ø 23 mm Popis: líc reliéf - nápis „WOTHANBURG V“, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Wothanburg 2005 Pořadatel: Sdružení Wothanburg Materiál: kov Velikost: 27 x 15 mm Popis: mandlový štít s nápisem „WOTHANBVRG MMV“, rub prázdný</p>		

<p>Bitva: Zbořený Kostelec 2001 Pořadatel: SHŠ Igniferi Materiál: kůže Velikost: 40 x 40 mm Popis: líc nápis Zbořený Kostelec 2001 (razítko), rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Zbořený Kostelec 2003 Pořadatel: SHŠ Řád rytířů Bílého kříže Materiál: karton Velikost: 40 x 40 mm Popis: líc nápis Zbořený Kostelec 2003 A.D. a erby skupiny, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Zbořený Kostelec 2005 Pořadatel: SHŠ Řád rytířů Bílého kříže a SHDŠ Sentiment du fer Materiál: karton s izolepou Velikost: 40 x 40 mm Popis: líc nápis Zbořený Kostelec 2004 A.D. a erby skupin, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Zbořený Kostelec 2005 Pořadatel: SHŠ Řád rytířů Bílého kříže a SHŠ Biřici Materiál: karton s izolepou Velikost: 40 x 40 mm Popis: líc nápis Zbořený Kostelec 1.-3. července 2005 A.D. a erby skupin, rub prázdný</p>		
<p>Bitva: Královice 2004 Pořadatel: SHŠ Fortuna Materiál: sádra Velikost: Ø 30 mm Popis: líc – vyryté F, rub nápis fixou 2004</p>		