

3

Pracovní listy Hravý architekt 2016

k projektu

ARCHITEKTURA PRO KORUNU
LIDÉ A ARCHITEKTURA V DOBĚ KARLA IV.

Téma č. 3:

Erby, turnaje, heraldika a zbraně v období gotiky

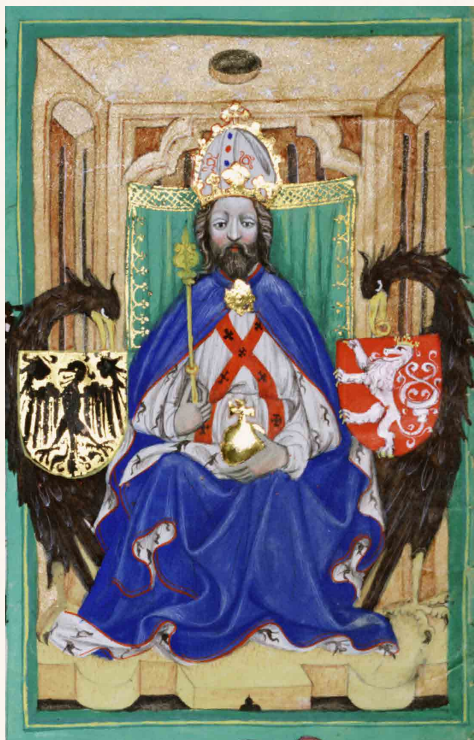
JMÉNO ŽÁKA

ERBY A HERALDIKA

Znak čili **erb** byl barevným znamením na zbroji, na štítě nebo plátěné haleně, navlečené přes brnění, který charakterizoval určitou osobu a jí podřízenou družinu. Znak byl praktickým vojenským zařízením, které vzniklo ve 2. čtvrtině 12. stol. v souvislosti s rytířstvím, protože rozeznat v bitevní vřavě spojence od nepřítele nebylo tak jednoduché, když byli všichni od hlavy k patě v brnění, ale byla to obvykle otázka života a smrti. Znamení na štítu o přibližné výšce 60 cm a šířce 50 cm muselo být rozeznatelné na vzdálenost nejméně 100 m, protože v bitvě rytíři na koních přešli do trysku, když je od sebe dělilo 50 až 100 m a v tu chvíli už museli mít soupeře vybraného. Aby tedy byla heraldická figura z dálky dobře rozeznatelná, musela být k pozadí (poli štítu) výrazně kontrastní.

Proto vzniklo **základní heraldické pravidlo**:

Barva nesmí být kladena na barvu a kov na kov.



Gelnhausenův kodex

Karel IV. na trůně, orlice po stranách drží znak Sváté říše římské s černým orlem (vlevo) a znak Českého království s dvouocasým lvem (vpravo)

přelom 14. a 15. století

Moravský zemský archiv v Brně – Státní okresní archiv Jihlava, fond Archiv města Jihlava do roku 1848, oddělení Úřední knihy a rukopisy, i. č. 17 – Právní sborník A. Jana z Gelnhausenu, fol. 49v, 53r, 56r.

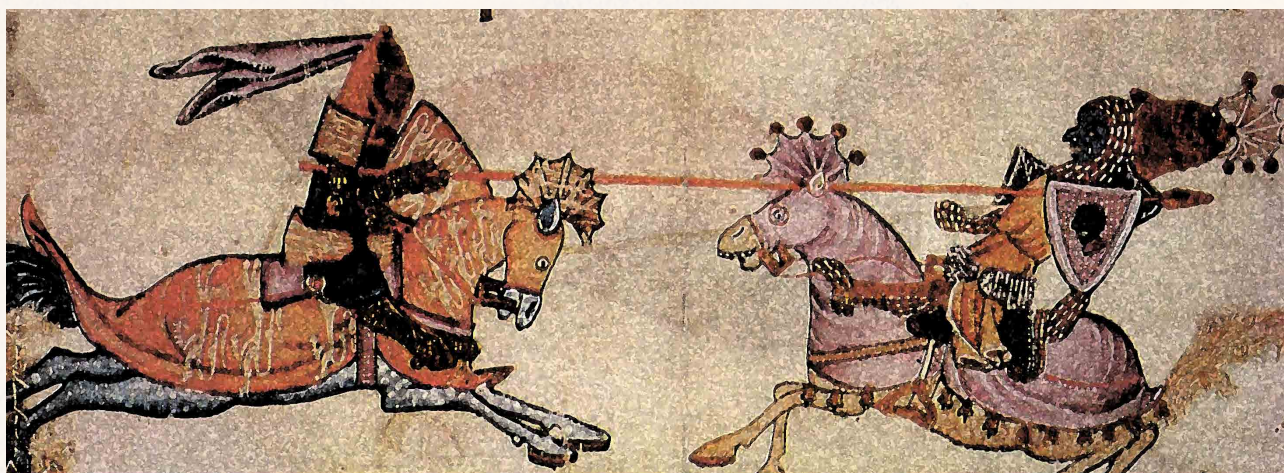


Pasionál Abatyše Kunhuty

Nejstarší barevné vyobrazení dvouocasého lva i plamenné orlice a znak sv. Jiří společně umístěné nad trůn abatyše Kunhuty. V díle je znak dvouocasého lva popsán jako znak Čech a znak plamenné orlice je popsán jako znak sv. Václava.

1313–1321

Národní knihovna ČR

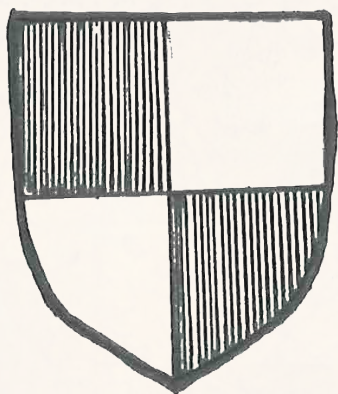


Střetnutí rytířů v bitvě

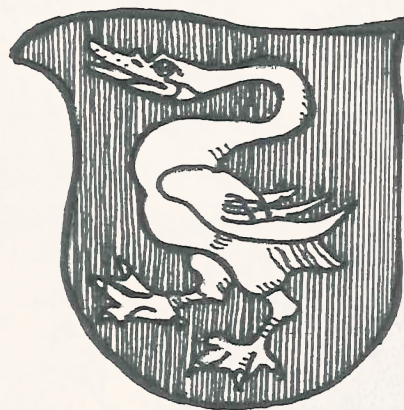
Základem každého znaku jsou **erbovní znamení** dvojího druhu:

Heroldské kusy – geometrické tvary nebo barevná pole štítu. Nejjednodušší dělení štítu: půlení nadél, příčné, čtvrcení, vyčlenění vrchu štítu, jeho paty či dělení kolmo, šikmo, na pokos křížením, špicemi horizontálně či příčně. Vznikají kůly (dělení dvěma svislými čarami), břevna (dělení dvěma vodorovnými čarami), pruhy (dělení šikmé), které mohou být zdobeny, či jejich počet multiplikován. Kombinací těchto základních prvků pak vznikají složitější útvary (heroldský kříž, ondřejský kříž, krokev, šachování, cimbuří aj.)

Obecná znaková znamení jsou vzata z přírody, nebo jsou jejími fantastickými variantami. Jsou to buď obrazy předmětů, nebo obrazy živočichů, případně jejich větší či menší část – ruka, pěst, půlpostava, hlava nebo drápy atd. Z bájeslovných zvířat to byli třeba drak, saň, bazilišek, pták Noh – jejich odlišnost je zřetelně respektována atributy (hlava, počet nohou), podobně je to s květinami všeho druhu.



Čtvrcený štít Neukovského z Medonos



Labuť pánů ze Švamberka

Variabilitu (množství možností) znaků zvyšovalo **užití barev (tinktur), kterých bylo pět, dvou kovů a dvou kožešin:**

BARVY:

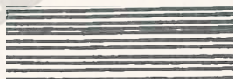
černá (mřížování)



červená (kolmé šrafování)



modrá (vodorovné šrafování)



zelená (šikmé šrafování zleva doprava)

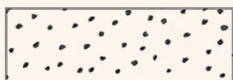


nachová – purpurová (šikmé šrafování zprava doleva)

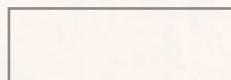


KOVY:

zlato – žlutá (tečkování)



stříbro – bílá (čistý prostor)



KOŽEŠINY:

hermelín (hranostaj) a popelka – kožešiny se užívaly mimo vlastní štít

PŘIROZENÁ BARVA V HERALDICE:

Existoval pojem **přirozená barva**: nešlo o konkrétní barvu. „Strom přirozené barvy“ znamená, že jeho kmen a větve jsou hnědé a listy zelené. Hnědou barvu heraldika neměla ve svém základním vzorníku, ale bylo možné ji užít na figury, které jsou hnědé i ve skutečnosti: medvěd, věci ze dřeva. Obvykle byla ale nahrazena jinými barvami, medvěd se kreslil černý, věci a stavby ze dřeva zlaté.



Podle knihy *Mittelalterliches Hausbuch* ze zámku Wolfegg

Znamení nižší vojenské jednotky pro polní účely mělo tvar barevného **praporce** či **korouhve**, ale do příslušného bojového společenství bylo třeba zřetelně včlenit i jednotlivé bojovníky, proto byl na jejich zbroj vymalován symbol náležející příslušnému veliteli takového oddílu. Znamení na korouhvích pak byla přenášena i na části zbroje, především na štíty.

Zpočátku měli erby jen král a šlechtici a byly rázu ryze osobního. Objevovaly se na zbroji, praporcích, pečetích, nad hradními branami. Brzy se držba erbu stala dědičnou, erb se dědil z otce na syna. Později se erby udělovaly měštům, cechům nebo významným měšťanům.

Erbovníky jsou větší či menší soubory ve formě knihy nebo svitku, s barevným vyobrazením erbů a uvedením jmen jejich držitelů. Erbovníky vznikaly jako soukromé pomůcky heroldů.

Herold byl muž, který byl ve středověku znalcem erbovních zvyklostí, erby navrhoval, prověřoval jejich správnost, ovlivňoval jejich vývoj a jako ceremoniář na panovnických a šlechtických dvorech ohlašoval na turnajích rytíře.

Heraldika je věda zabývající se studiem znaků – erbů, jejich vznikem, užíváním a vývojem.

ZAJÍMAVOST:

Na východní fasádě staroměstské mostecké věže v Praze z 80. let 14. století je umístěna znaková galerie zemí, kterým vládli Karel IV. a Václav IV.

TURNAJE, RYTÍŘI A MEČE

Populární středověkou zábavou a současně tréninkem bojových umění bývaly **turnaje**, během nichž se rytíři na koních cvičnými kopími, tzv. **dřevci**, shazovali podle určených pravidel ze sedel.

OVINUTÁ STŘELA VE ZNAKU RODU BENEŠOVců

V boji se pak rytířské kopí o délce kolem tří, čtyř metrů používalo zapřené v podpaždí. Jeho silný hrot musel probodnout plát zbroje. Od rozšíření třmenů u sedel začal střet jízdy čelní srážkou klínu „železných pánů“ na dřevce. Ti, kteří zůstali v sedlech, pak tasili meče a začal boj muže proti muži.

Meč měl dvě funkce – **bojovou a rituální** (ceremoniální, magickou). Meč zabodnutý do země zastupoval pro rytíře Kristův kříž pro modlitbu před bitvou. V řadě zemí náležel meč mezi královské insignie a figuroval i v korunovačním obřadu nebo při pasování na rytíře.

Meče často obsahovaly ostatky svatých nebo byly zdobeny náboženskými symboly, tím byla jejich bojová funkce posunuta i do roviny magické. Meč se pak stával talismanem, chránícím svého majitele. **Jednoruční meč** se používal společně se štítem, obří, až dvoumetrový **obouruční meč** (šaršoun) samostatně. **Jedenapůlruční meč** se dal ovládat jak jednoručně, tak obouruč. Některé z mečů se používaly především k seku, jinými se spíš bodalo.

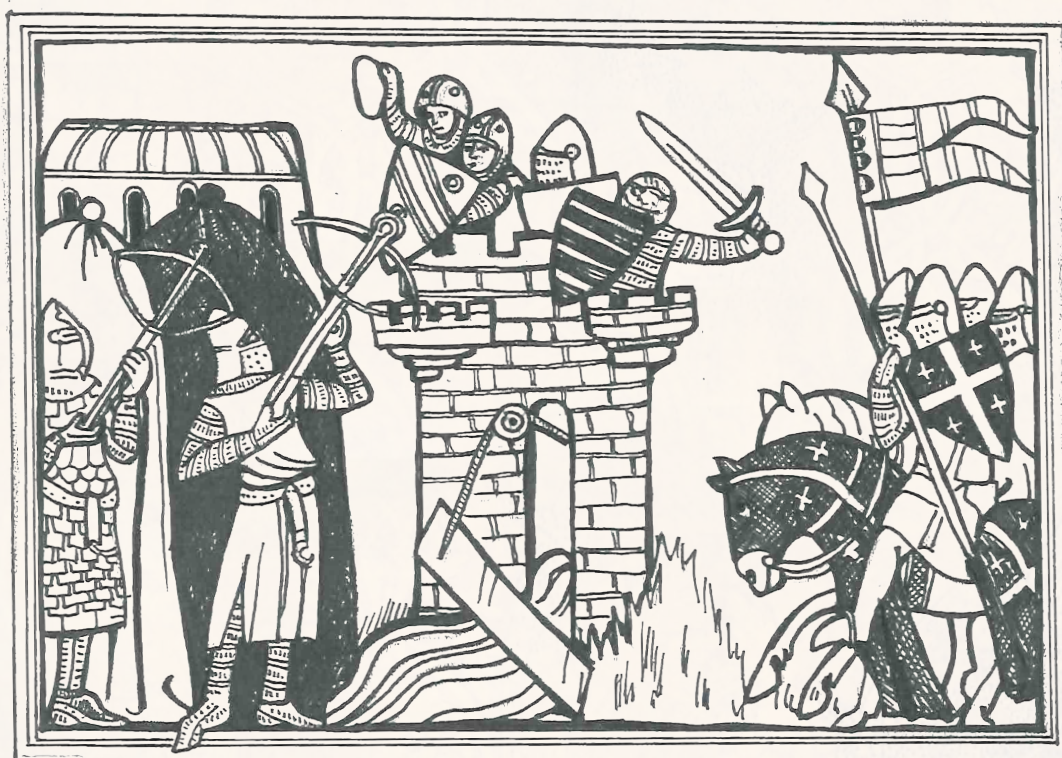
Kult rytířství byl postaven na artušovských a rolandovských legendách, v nichž jsou zmínky i o slavných a kouzelných mečích jako byl Excalibur či Durendal.



Rytíř oděný do kroužkové zbroje, jediná plátová část je přilba.



Turnaj s dřevcovými zbraněmi



Hrad, na který útočí vojáci s kušemi a rytíři

ÚKOL Č. 1

ÚKOL Č. 1

VYBARVĚTE ERB

Zadání:

Erby byly různě dělené a různě barevné, musely být rozeznatelné už na velkou dálku.

Každá barva i každý kov měly své označení šrafováním. Prohlédněte si černobílé erby, které máte připravené na stránce a podle tabulky doplňte správné barvy jednotlivých erbů. Který z vyobrazených erbů se vám nejvíce líbí?

Info pro pedagoga — didaktický postup:

S dětmi si pedagog povídá o heraldice, rytířích a znacích. Vysvětlí jim, že v heraldice bylo omezené množství barev a které se užívaly. Znovu s dětmi projde značení jednotlivých barev: **černá** (mřížování), **červená** (kolmé šrafování), **modrá** (vodorovné šrafování), **zelená** (šikmé šrafování zleva doprava) a **nachová – purpurová** (šikmé šrafování zprava doleva). **Kovy**: **zlato – žlutá** (tečkování) a **stříbro – bílá** (čistý prostor), tak aby děti byly schopné správně určit barvy pro vybarvení štítů.

Pro vybarvení štítů mohou děti použít pastelky (třeba progressa), výjimečně fixy, vzhledem k tomu, že je vhodné, aby jednotlivé štíty byly vybarveny přesně. Ale je možné použít i vodové barvy, které tištěnou kresbu nepřekryjí. Tempery by byly vhodné pouze pro velmi zručné děti.

BARVY:

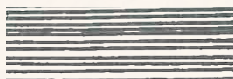
černá (mřížování)



červená (kolmé šrafování)



modrá (vodorovné šrafování)



zelená (šikmé šrafování zleva doprava)

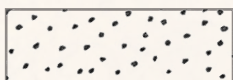


nachová – purpurová (šikmé šrafování zprava doleva)

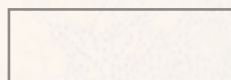


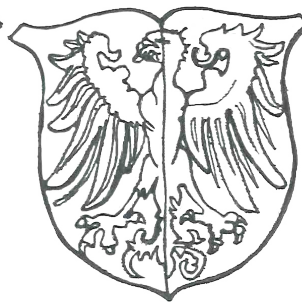
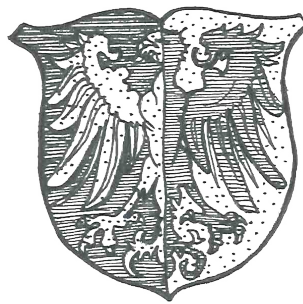
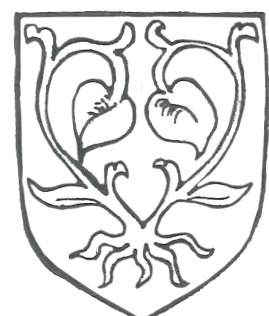
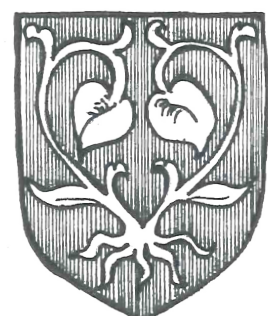
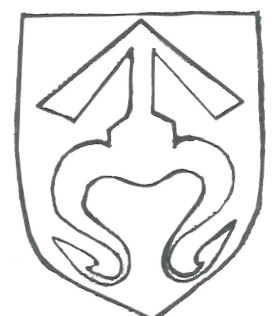
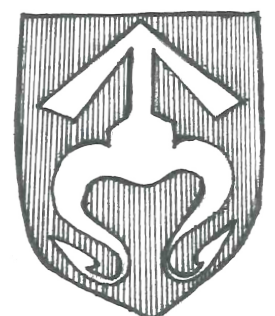
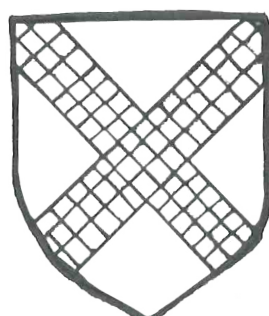
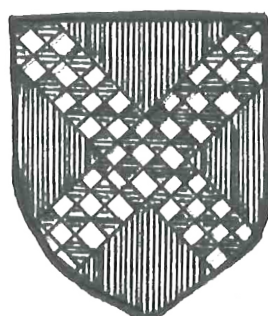
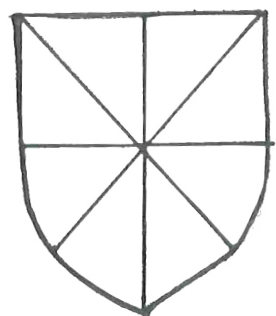
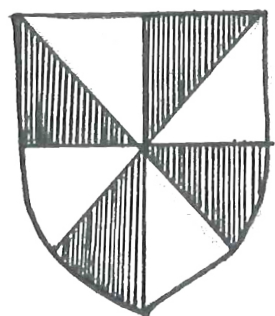
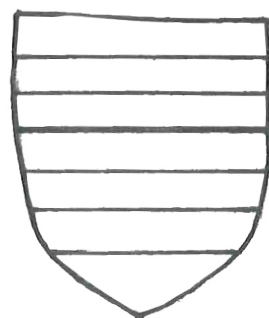
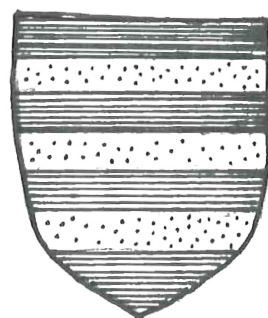
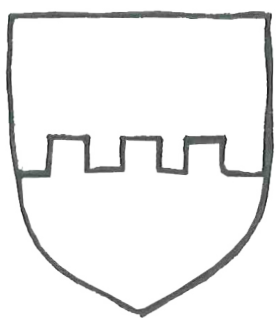
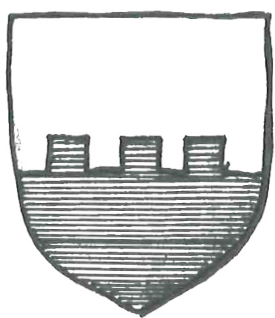
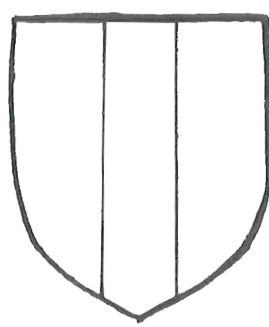
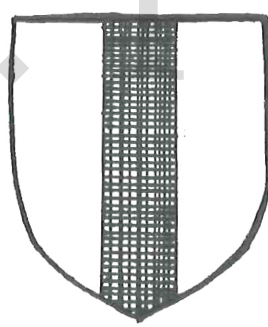
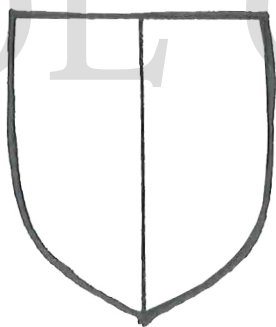
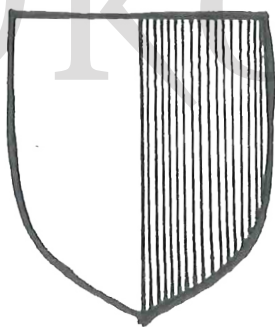
KOVY:

zlato – žlutá (tečkování)



stříbro – bílá (čistý prostor)





ÚKOL Č. 2

ÚKOL Č. 2

NAVRHNĚTE SI VLASTNÍ ERB

Zadání:

Vyber si zvíře, které tě nejlépe charakterizuje, květinu, kterou máš rád nebo jiný zajímavý prvek, který se ti líbí, a zkus si navrhnout vlastní štít. Na zbytek stránky si nakresli svůj erb. Z barev můžeš užívat jen ty skutečně heraldické – a nezapomeň na základní heraldické pravidlo: BARVA NESMÍ BÝT KLDENA NA BARVU A KOV NA KOV.

Info pro pedagoga — didaktický postup:

Pedagog si povídá s dětmi o dělení erbů a heraldických postavách. Děti si promyslí a navrhnu vlastní štít. První návrhy si udělají děti malé na papír mimo pracovní list. Pedagog zdůrazní nutnost dodržení heraldických pravidel i barev. Po konzultaci svých návrhů s pedagogem, který zkontroluje, jestli opravdu není barva na barvě a kov na kovu – a že děti neuzily jiné než heraldické barvy, mohou děti nakreslit svůj erb do pracovního listu.

Děti mohou při práci užít pravítko i kružítko, nebo kreslit volně podle ruky.



ÚKOL Č. 3

ÚKOL Č. 3

VYSTŘIHNĚTE SI SVÉHO RYTÍŘE

Zadání:

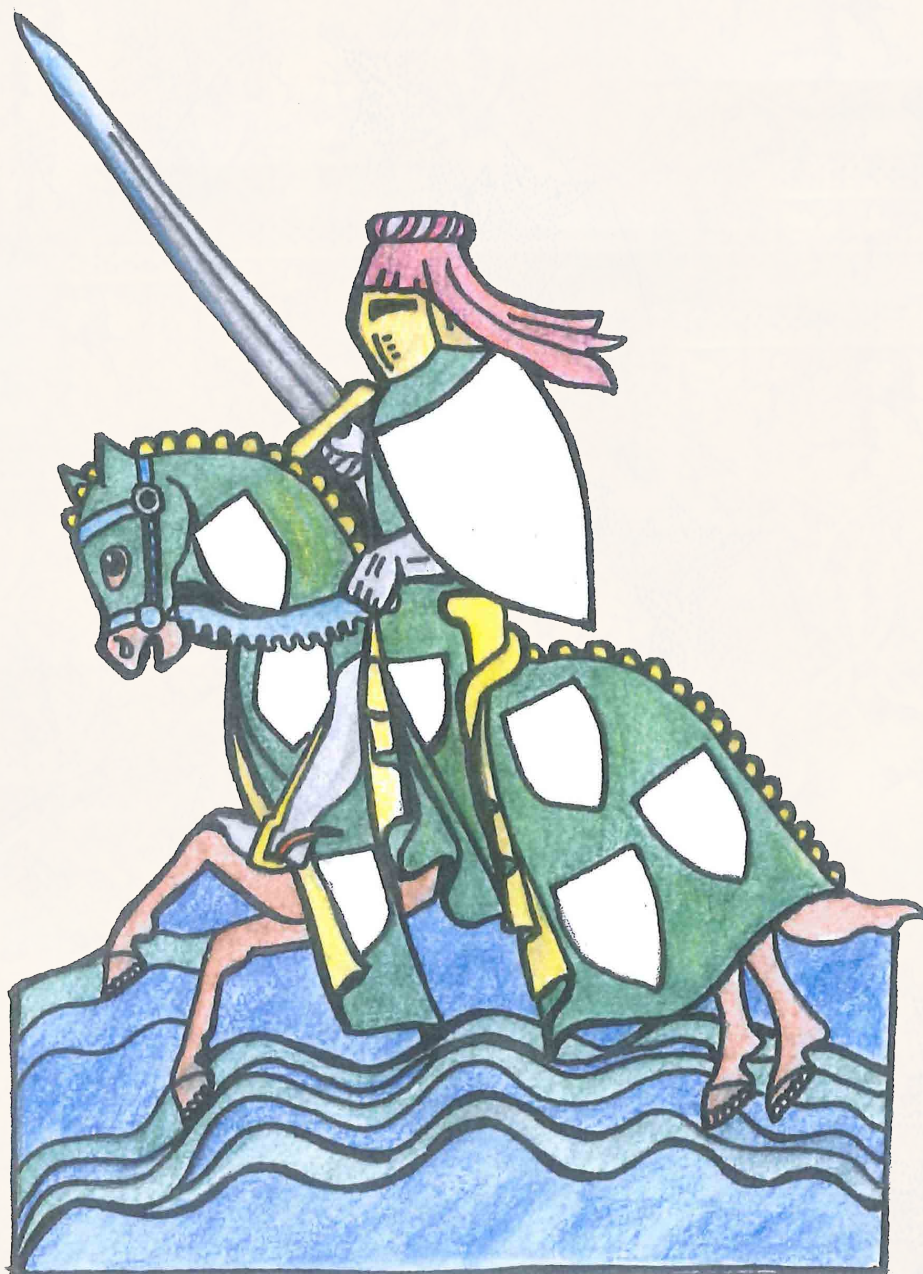
Dole na stránce máte připraveného rytíře v turnajové zbroji. Štít můžete vybarvit podle vlastního návrhu nebo podle některého z vyobrazených erbů v pracovních listech. Rytíře si případně můžete vystříhnout a podlepit čtvrtkou nebo kartonem.

Info pro pedagoga — didaktický postup:

S dětmi si pedagog povídá o rytířských turnajích, jak probíhaly, že to byly slavnosti i trénink vojenského umění.

Pedagog vysvětlí dětem, jak postupovat při práci: Erb na rytířově zbroji i koňské čabrace si děti mohou vybarvit – buď podle vlastních navržených erbů, nebo podle těch vyobrazených v pracovních listech.

Pak si děti mohou svého rytíře i vystříhnout a stránku podlepit, aby byl hotový rytíř dostatečně pevný.



ÚKOL Č. 4 – VOLITELNÝ

NA VELKÝ FORMÁT VE SKUPINÁCH ZOBRAZTE RYTÍŘSKÝ TURNAJ

Info pro pedagoga — didaktický postup:

Nakonec je možné uspořádat velký rytířský turnaj. Děti rozdělíme do skupin, každá skupina si na balicí papír nebo čtvrtku velkého formátu sestaví vlastní rytířský turnaj – na pozadí děti domalují heroldy, diváky, krásné dámy se závoji, panoše, štolby a pomocníky, prapory a standardy. Děti mohou využít rytíře z vystřihovanky nebo na zvláštní papír namalovat rytíře své a do turnajového klání na velkém papíře je pak dolepit. Rovněž je možné, aby děti na velký formát připravily malované pouze pozadí a všechny postavy, které si namalují předem zvlášť, potom po vzájemné dohodě na pozadí rozmístily a přilepily.

ÚKOL Č. 5

PŘÍŘAĎTE SPRÁVNĚ NÁSLEDUJÍCÍ NÁZVY ZBRANÍ K OBRÁZKŮM NA DALŠÍ STRÁNCE:

① Jednoruční meč

Užíval se se štítem. Dal se ovládat jak jednoručně, tak obouruč.

② Obouruční meč (šaršoun)

Měřil až dva metry a užíval se samostatně.

③ Šídlo

Bylo typickým českým kopím, mělo úzký, jehlovitý hrot a sloužilo k bodání do koní a k útokům na slabší části zbroje.

④ Sudlice

Byla dřevcová sečná i bodná zbraň. Sudlice nejdříve vznikla přeměnou zemědělského nástroje, kdy byla na dřevěnou násadu přidělána železná část kosy hrotem vzhůru.

⑤ Palcát

Byla úderná ruční zbraň, typická pro jezdecktvo. Je variantou kyje a válečného kladiva. Sloužil k drcení plátů protivníkovy brnění, při úderu na protivníka v drátěné košili či jiné lehčí zbroji působil zlomeniny a zhmožděny. Byl užíván též jako odznak moci nebo vojenské hodnosti.

⑥ Dřevec

Bylo cvičné někdy neostře kopí pro trénink bojových umění a turnaje, během nichž se rytíři na koních shazovali podle určených pravidel ze sedel.

⑦ Sekera

Sloužila jako nástroj i jako zbraň, schopná prorazit i stále dokonalejší zbroj. Postupně vznikla řada specializovaných bojových seker.

⑧ Malá sekerka

Byla často celokovová s hrotem ze všech stran včetně rukojeti, sloužila jako vrhací zbraň.

⑨ Halapartna

Postupně se vyvinula kombinací sekery a kopí.

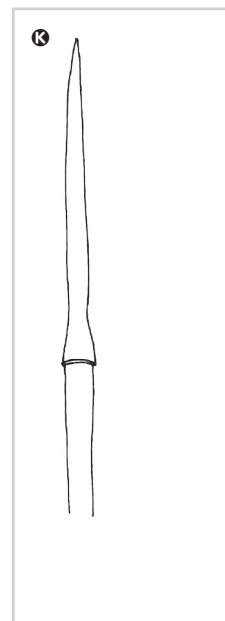
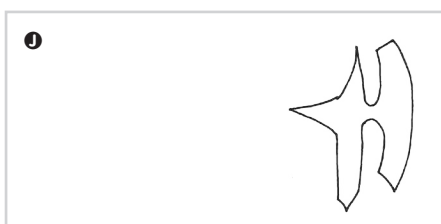
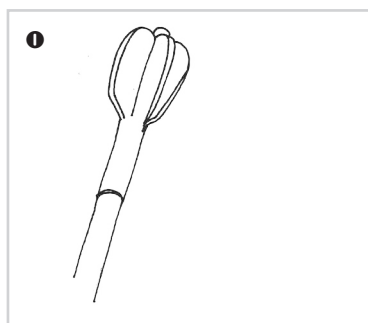
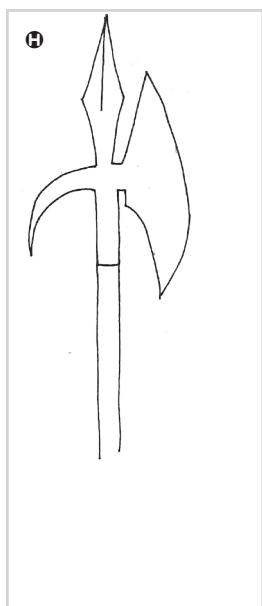
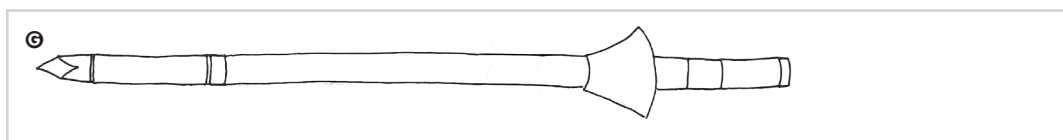
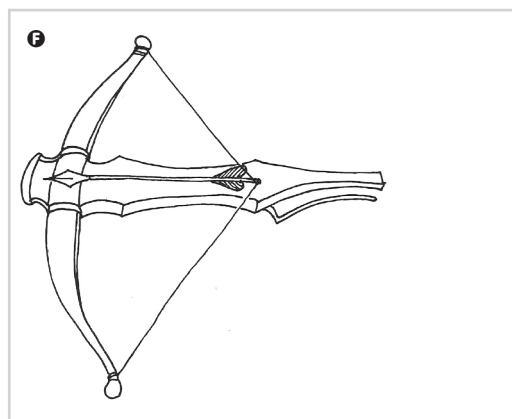
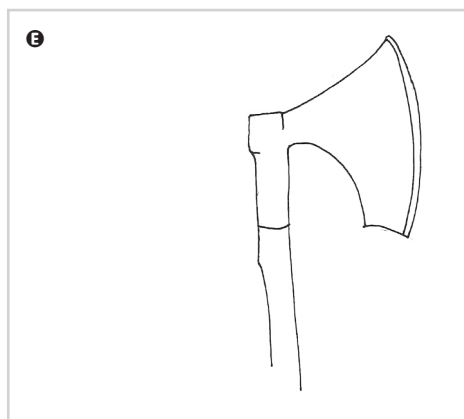
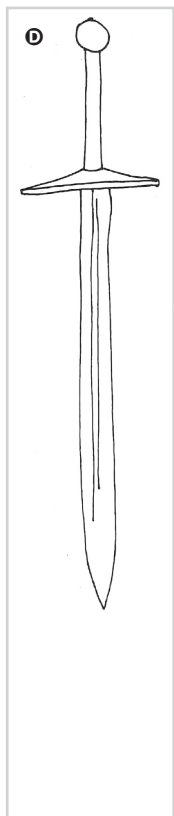
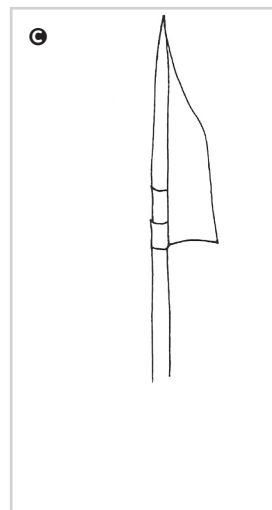
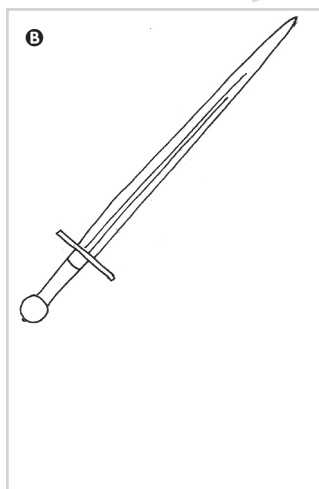
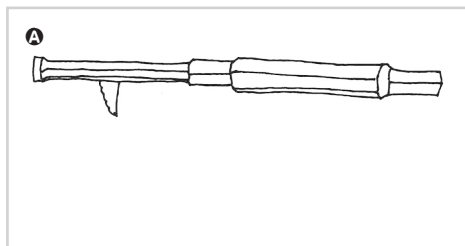
⑩ Kuše (samostříl)

Užíval se pro boj na větší vzdálenost. Kuše dokázala snadno probít rytířský krunýř. Průrazností a přesností vítězila kuše nad lukem, ale luk ji překonával rychlostí střelby. Silné samostříly se napínaly heverem a jejich lučiště z rohoviny mohlo mít napínací sílu až 300 kg. Slabší kuše se napínaly hákem na opasku. Oba typy zbraní užívaly dva typy šípových hrotů – jehlové s větší průrazností na větší vzdálenost a ploché, se zpětnými trny, zhoršujícími zranění na bližší vzdálenost.

⑪ Píšťala

Byla spolu s hákovnicí první ruční střelná zbraň a nebyla ani bezpečná ani přesná. Odpalovala se z ruky doutnákem či rozžhaveným železkem, jejich dostřel byl cca sto metrů a často při obsluze jednoduše explodovaly.

ÚKOL Č. 5





**hravy
architekt**

Projekt

ARCHITEKTURA PRO KORUNU

LIDÉ A ARCHITEKTURA V DOBĚ KARLA IV.

www.hravyarchitekt.cz

Obsahová náplň: Helga Hrabincová, Jakub Zeman

Grafický design: Tereza Krejčová

Vydává: Czech Architecture Week

© Všechna práva vyhrazena.

Žádná část tohoto katalogu nesmí být reprodukována, kopírována
a elektronicky šířena bez písemného souhlasu autorů.