

Svatava Urbanová

„HRA JAKO INDIKATIV VÝRAZOVOSTI“ AUTORSKÉ POHÁDKY TÉMA: HRA

D o úvah o hře v moderní autorské pohádce 60. let se nám vkrádá řada aspektů, které se mohou stát stejně dobře důkazem oprávněnosti zvoleného tématu, jako mohou být stvrzením známé pravdy, že vše obsáhnout nelze. Zůstaňme tedy u konstatování, že právě v 60. letech se hra začala pocítovat jako jeden ze základních fenoménů lidské existence, stala se prostředkem k uměleckému vyjádření světa¹, sociokulturním fenoménem, který se promítal třeba do divadelních a filmových aktivit, do tvorby satirické poezie a povídek, které byly určeny k autorským čtením v divadlech malých forem, dostal se do písniček, scének, estrád, muzikálů. Hravý princip nevyrůstal jen z něčeho známého, nenápadného a běžného jako je dětská hra ve své spontánní herní podstatě, ale nacházel svůj zdroj v ontologických polohách, kdy hra nabývala existenčního charakteru, byla něčím spontánním, osvobodivým a zároveň dobově příznačným. Michalovi „bubáci“ (*Bubáci pro všední den*, 1961) se setkávají s lidmi, kteří více než ony, pohádkové postavy, naplňují své přidělené funkce až do absurdity, dostávají se do situací, kdy „člověk sám dělá z rozumu iracionalitu, z logiky alogičnost, z výchovy fantastickou zpotvořeninu, z idejí mechanismy“.²

Prévertem okouzlený M. Macourek vnáší do hry *Jedničky má papoušek* (1960), uvedené v *Divadle Na zábradlí*, a do pohádek na temnějších text-apealech varianty nonsensu, parodie a ironie, které jsou syceny jak hravostí, tak životní hodnotovou relevancí. Vychází z všední banální situace, do které se dětská postava dostává a kterou každý důvěrně zná, tematizuje zlovyk, banalitu, doslovnost, nedorozumění. Oba světy (dětský a dospělý, reálný a pohádkový) se začnou nenápadně prolínat, vrůst do sebe, vyživovat se. Děje se tak hravě, humorně, s fantazií a se smyslem pro základní a přenesené významy slov.

Hra se v 60. letech stává modalitou vnitřně bohatě vrstvenou. Neomezovala se na dětskou herní činnost, na hru dospělého s dítětem,

¹ Hrou, smíchem, fantazií se zabývali E. Fink (Hra jako symbol světa, Praha 1993), H. Bergson (Smích, Bratislava 1966), F. Miko (Hra a poznání v dětské próze, Bratislava 1980), B. Kováč: Umenie jako hra. In: Svet dieťaťa a umělecká fantázia, Bratislava 1964).

² D. Sus: Metamorfózy smíchu a vzteku, Praha 1963.

ale vstupovala do soudobé tvorby a recepce v různých podobách hry a pohrávání si s vžitými žánry třeba populární epiky (detektivky, westernu, sci-fi, pohádky), které vedle oddechových a relaxačních funkcí nabývaly svérázné funkce nové, ve výběru překladových textů, kde se zračí orientace na západní, spíše anglosaskou literaturu (znovu vychází Carrolova *Alenka v říši divů*, přel. A. Skoumal v r. 1962, básně E. Leara, Ch. Morgensterna). Také soubory mezinárodních autorských pohádek, které v 60. letech vycházely, měly široký rádius. V *Dvaapadesáti sobotách* (1967) bylo zpřístupněno 25 překladů jinonárodních pohádek. Do pohádkové detektivky *Tajemství oranžové kočky* (1968), jejíž vznik inicioval a vyprávění zahájil v *Zlatém máji* Z. K. Slabý, zasáhlo devět zahraničních autorů. Společným znakem hry v autorské pohádce 60. let se stávalo, že napětí mezi smyslem a nesmyslem, vážností a směšností, vznešeností a nízkostí nevznikalo ze znepokojivé úzkosti, ale spíše z vědomí převahy nad určitými mechanismy, které v ustálených řečových projevech, ve vžitých vztazích a významech fungují.

Nabízí se několik možných přístupů ke zvolenému jevu, tj. hře, hraní, které jsou umocňovány fantazií a humorem. Takové otevřené pojetí, vymezení a vzájemné prostupování dovoluje klást podnětné otázky teoretické, typologické, genetické, protože každodenně můžeme vnímat svět jako hru, literaturu a uměleckou tvorbu jako hru, lze se ptát na hru se slovy a jeho významy, na hru se známými motivy a uměleckými texty. Pohybujeme-li se v intenci literatury pro mládež, v oblasti moderní autorské pohádky, nesmíme zapomenout, že hra nabývá na širším významovém rozměru také zde.

POLOHY HRY V AUTORSKÉ POHÁDCE

Čeho si zde můžeme všimnout?

• **Vazeb na tradiční klasickou pohádku v látkové a výrazové rovině?**³ V autorské pohádce předcházejícího období (v 50. letech) se variovaly nebo parodovaly pohádkové postavy a postupy ve prospěch reálných vztahů, eventuálně technických a civilizačních reálií (např. vlaku, uhlí), které byly animizovány a personifikovány. Konstantním znakem pohádkových textů O. Hejné, D. Mrázkové, O. Hofmana, V. Čtvrťka v 60. letech se však podstatou stává „jevový mimetismus“.⁴ Vyprávění nejsou založena na principu reverzace pohádky, důraz je položen spíše na lidské vztahy a v centru pozornos-

3 O. Chaloupka: K některým souvislostem klasické a tzv. moderní české pohádky. In: Česká literatura 20, 1972, č. 4, s. 311–327.

4 Mimesis ve výstavbě uměleckého obrazu je zde chápán jako postup, který vyvolává iluzi faktického světa.

ti stojí běžné, nenápadné každodenní předměty (talíř, budík, klíče apod.). Čtvrtkovo vyprávění *Hodinky s lokomotivou* (1965) není ani o chodících hodinkách, ani o oživé lokomotivě, ale o dědečkovi - výpravčím vlaku, jehož základní vlastností byla přesnost a jeho vykojení nastane, když ztratí své kapesní hodinky.

• **Modelových herních obrazů, v nichž jsou posíleny autonomní rysy moderní pohádky a zřetelný příklon k jiným literárním druhům - k nonsensové poezii, detektivce, sci-fi, přírodní próze, příběhové próze ze života dětí?** Tady bychom připomenuli impulsy v podobě knížek J. Hanzlíka: *Sněhová hvězdička*, 1966, Z. K. Slabého *Tři banány aneb Petr na pohádkové planetě*, 1964, *Dívka z Černé věže*, 1968, *Bukururuna*, 1968, J. Trefulky: *Tajemství tajemníka Rúdamora*, 1969, knihy D. Mrázkové, O. Hejné aj.

• **Poetologických fenoménů v jazykovém významu?** Zde by vynikla fantaziálně hravá obrazotvornost, slovtvorba (novotvary a uměle vytvořená slova třeba v názvech - A. Vostřé: *Laris Ridibundus*, J. Trefulky: *Tajemství tajemníka Rúdamora*), onotopoické výrazy: zvukové prvky jazyka, slovní hříčky (O. Šafránek: *Tmo, kdo tam v tobě je?*, O. Hejná: *Bubáci z Pampelic*), kalambúry, uplatnění kaligrafické poezie v textu (D. Mrázková: *Neplač, muchomůrko*). Za zvláštní pozornost by asi stála hra se slovem a slovním nápadem, rozvedení doslovnosti významu slova, kdy se ožívuje dětský smysl pro humor, podporuje se jejich zvědavost, smysl pro hledání skrytého nebo utajovaného.

• **Rozdílnosti ve vypravěčských perspektivách a strategiích?** V tradičních pohádkách převažuje autorský vypravěč, v autorských pohádkách 60. let dochází k převaze „povídače“⁵ - „Povím ti o jednom topolu - topolátku. Byl velký asi jako kluk...“⁶ Na rozdíl od narativnosti klasických pohádek, kde vypravěčský part je veden v er- formě, je v autorské pohádce 60. let uplatněn také přímý vypravěč v ich- formě (dokonce promlouvá jako zvířecí postava - O. Šafránek: *Firma Hrášek a Bernardýn*), prosazuje se „oko kamery“ (O. Hofman: *Klaun Ferdinand*). Častý je spontánní řečový tok výpovědi, který využívá nonsensové hravosti (Macourek). V něm se vypráví jakoby jedním dechem, v dlouhých souvětích jsou aditivně řazeny věci konvenční a mimořádné, podstatné a nepodstatné, umocněné nečekaným srovnáním, rozvinutím doslovnosti. Něco je parafrázováno a něco parodováno.

5 Tento termín poprvé použil J. Čapek pro vyjádření přímého kontaktu s dětmi. O tom blíže V. Vaňejková: Literárněvýchové interpretace textu na 1. stupni základní školy. Brno 1998, s. 84 - 85.

6 O Hejná: Slavík pod deštníkem. Praha 1965, s. 28.

• **Hry jako základního projevu dětské činnosti?** V oblasti moderní autorské pohádky, nesmíme zapomenout, že hra je distinktivním indikátorem dětství,⁷ stává se základní projevem dětské činnosti, je pro dítě bytostným poznáváním světa a života. Zapojení dětského příjemce do herních aktivit se stává trvalou kvalitou modelování herního obrazu. Proč tento aspekt připomínám? Zejména proto, že je vstupní premisou, autoři ji znovu respektují a dále využívají typických reálií spojených s dětskou hrou. V pohádce ožívují hračky a loutky (O. Hejná: *Kouzelník Mařenka*, 1965, H. Franková: *Město hraček*, 1968, H. Franková: *Panáček Švícko*, 1964, A. Kliment: *Dobrodružství s Větrníkem*, 1969, J. Gruša: *Kudláskovy příhody*, 1969), postavičky z obrázků nebo z emblémů vystupují do světa a zase se do něj vrací (V. Čtvrtek: *Duha a jelen Stovka*, 1966). Toto hraní má blízko jak k pohádkovým postupům a promítá se zejména do animizovaných a personifikovaných vztahů, tak do herní činnosti dětí. Intence hry je tedy uplatňována nejen ve hře dětí (Hejná, Franková, Gruša, Kliment) a ve hře s dítětem (O. Šafránek: *Povídání na usnutí*, 1964), ale skrze dětský herní princip se nahlíží do světa dospělých (L. Aškenazy: *Praštěné pohádky*, 1965, M. Macourek: *O chlapečkovi, který se stal kredencí*, 1965, *Mravenečník v počtenici*, 1966, A. Mikulka: *Aby se děti divily*, 1961, *O vynálezcích dětských snů*, 1962).

Jestliže se nyní spíše podělím o vlastní čtenářské zážitky a rezignuji na charakteristiky dominantních znaků autorské pohádky 60. let jako celku, je tomu tak zejména proto, že pročtení necelé padesátky pohádkových knih silně udeřilo na strunu mé generační a individuální zkušenosti a podnítilo mě k úvaze nad možnostmi dětského a dospělého vnímání a hodnocení světa.

HRA JAKO ŽIVOTNÍ PROJEV

Vyděme z Macourkova vyprávění o Klubku, kočce a pletacích drátech z knihy *Žirafa nebo tulipán?* (1964). V něm je život předveden jako hra v mnohonásobných vztazích a významových polohách. Jako herní činnost pro zábavu, jako pohrávání si, jednostranně lehkovážné a zábavné, ale také jako hra s pravdami těžce přenosnými a jen obtížně racionálně zdůvodnitelnými, protože záleží na tom, jakou pozici vnímatelský subjekt zaujímá. Stačí stručně reprodukovat obsah pohádky, aby zřetelněji vystoupily její ideové aspekty: Kočka si hraje s klubkem

7 J. Kopál: Hra jako indikativ výrazovosti poezie pro děti. In: *Proza a poezie pro mládež. Teória/ poetológia*. Nitra 1997, 254 s. Studie je natolik podnětná, že ji parafrázujeme v názvu.

červené vlny a říká mu, život nelze brát vážně, na to je příliš krátký, smysl má pouze *hra*, jestli chceš, budeme si spolu *hrát* pořád, a klubko říká, jak to pořád, nebudu přece pořád klubkem, a kočka říká, proč ne, ty hloupé, proč ne, život je krátký, ale tebe se to netýká, klubko má začátek a konec má bůhví kde. Ale klubko tomu nerozumí, cítí v sobě tolik věcí, například čtvery ponožky a dvoje rukavice, krásný svetr s velkým límcem a dlouhý, teplý šál. Jdou kolem dva pletací dráty, celé se lesknou, jsou vysoké a štíhlé, blýsknou okem po klubku a říkají si, to je ale rozkošné klubičko, nebylo by špatné *pohrát* si s ním, a oba cinknou podpatkem, ukloní se a řeknou, jsme pletací dráty, můžeme vás pozvat na malou procházku, život je krátký, na světě má smysl jenom *hra*, a červené klubičko se červená, neví, co říci, a tak neříká nic a pletací dráty vezmou klubko mezi sebe a jdou a než ujdou dvacet kroků, ztratí pro klubko hlavu a začnou se bít, bijí se pro krásné červené klubičko, kterému bije srdce až v hrdle, ale kočka o tom neví, je sama, nudí se a zívá, a jak tak zívá, vidí, že jdou kolem čtyři malé ponožky, čtyři malé, teplé červené ponožky a kočka na ně volá, neviděly jste červené klubičko, nevíte náhodou, kde je mu konec, ale maličké ponožky nevědí, o čem kočka mluví, smějí se a říkají konec, jaký konec, my o žádném konci nevíme. (Proložila S.U.)

Hra a herní postojová aktivita se zde stávají komponenty, které jsou neoddělitelnými a organickými součástmi celku, jsou nejen projevem životní osobitosti, ale přímo „metodologickou“ podstatou textu. Novost Macourkova přístupu ke hře nespočívá v tom, že by autor vytvářel alegorie, paralely zvířat, květín, věcí jako ztělesnění určitých typů lidského charakteru, konstruoval by složité jinotaje, jehož herní princip má podobu šachové partie. Naopak. Macourkův text vzniká hrou a hra se tak stává základním konstrukčním prvkem textu, rytmizujícím, pořadajícím i narušujícím prostředkem podobně jako je tomu v životě. Tady jsme svědky zmíněného přesahu autorské pohádky do světa dospělých. Začátek pohádky je odvíjen v dimenzi dětského vidění a postupně dochází k propojení s dospělostí. Dochází v ní k přirozené podvojnosti obou světů (dětského i dospělého).

Autoři v 60. letech zpravidla postupují tak, že vycházejí z běžné, každodenní skutečnosti, která se náhle stává něčím zajímavá, nebo vstoupí jako nový jev do hry. Pak následuje rozvíjení výjevů nebo nápadů souvisejících s univerzálnějším záběrem do lidského světa (někdy se střídají úhly pohledu) a končí vypointováním, které na rozdíl od tradiční lidové pohádky není jednoznačné. Aškenazy např. říká: „V každém trojúhelníku barevného parapíčka byl jiný svět a v každém tom světě se



*hrála zase vlastní hra, veselá, tichá nebo těžká. A když se člověk koukal na ty tři hry, bylo mu střídavě: hned se zasmál, hned zaslzel, hned se zas plácl do kolena a v tom pocítil, jak mu na hřbet ukáplo něco slané-ho, a to byla takzvaná nečekaná slza.*¹⁸

HRA S TEXTY

V rovině motivické se herní rozměr odráží v proměnách ustálených pohádkových postav a míst v literárních aluzích, parodiích a variováních. Všimněme si, jak rozdílně je možno přistoupit třeba k známé pohádce o zlaté rybce v pohádkách J. Wericha, L. Aškenazyho, A. Mikulky. Ve Werichově podání *O rybáři a jeho ženě* (*Fimfárum*, 1960) je základním postupem rozvinutí v rovině motivické a psychologické s vnitřní gradací, prodlužováním a modifikací pohádkových ekvivalentů. Rybářova žena čím více má, tím více chce, přičemž motivační princip trojnásobnosti je zdvo-
jován, žena má dokonce šest přání, nechce být jen královnou a žít v paláci, ale přímo bohem, který vládne nebem i zemí. Mísí se v nich lidská velikost a malost, věčnost a pomíjivost. Osvobozující smích se dostává-
je tam, kde lidský rozum zůstává stát.

Aškenazyho vyprávění *Vasmuť a zlatá rybka* (*Praštěné pohádky*, 1965) je mnohem úspornější. Pro jeho přístup je naopak příznačná motivická redukce. Konstatin Vasmuť měl němou babičku, pohádku

18 L. Aškenazy: *Praštěné pohádky*. SNOK, Praha 1965, s. 12.

nezná, a když v řece Sázavě rybku vyloví, nic si nepřeje. Jeho žena Máňa má zase strach z nějakých změn a Ferda, který je za rybkou poslán s omluvou, aby se neurazila, do této pohádky nepatří, proto nic nevyřídí. Vasmut a jeho žena jsou k smíchu, protože myšlením si člověk osvojuje svět a těmto hrdinům se nechce myslet. Smích byl tedy vyvolán opačnými významy.

Zdrojem humoru u Werichovy i Aškenazyho pohádky jsou rozdílné optiky, zvětšující a zmenšující přání. Pozice rybářů se však příliš neodlišují. Werichův rybář chce mít pokoj a raději ženě vyhoví, Aškenazyho rybář se vůbec nevzruší, spíše ho zajímá kobliha. Maximalismu a minimalismu hmotného aspektu života tak stojí vedle sebe se stejným parodickým vyzněním. Trvalým pozadím obou textů sice zůstává klasická ruská národní pohádka a inovace se dějí herními kombinacemi (rozvinutím nebo redukcí) určitých významů, avšak oba texty jsou posunuty do současnosti.

V Mikulkově vyprávění *O rybáři, který nikdy nic nechytí* (*O zvířátkách a divných věcech*, Krajské nakladatelství, Brno 1965) se již setkáváme s významovou transformací látky, spojenou se změnou konotací. Moře symbolizuje touhu po dálkách, není obživou, rybaření je hrou, zábavou, něčím příjemným a nezištným. Když rybář konečně chytne rybu, poleká se. Nenadálост události je zvětšena velikostí úlovku. Nejde o rybu, ale velrybu, pořádnou „velrybajznu“. Na hřbetě velryby stojí domek s červenou střechou, slunečnicovou zahrádkou a jablůnkou s červenými jablíčky. Rybář si nasedne a připadá si jako na ostrově, kde dokola plovou překrásné a prapodivné rybky, jaké dosud žádný rybář na světě neviděl. Je šťasten, protože se mu splnil životní sen: chytí mimořádnou rybu, zažije dobrodružství, ale zároveň může zůstat v domovském poklidu. Když se vrátí na pevninu, těžko může nezasvěcený pochopit, že kdykoliv něco uloví, s úsměvem si rybku prohlédne, každou pohladí a zase pustí do vody.

Mikulkovo vědomí souvislostí s klasickou pohádkou se v tomto vyprávění neděje v rovině genetické kontinuity. Spojitost je zde zřejmá spíše s jinými příběhy (*Stařec a moře*, *Bílá velryba*). Jakmile se však vyprávění dostane do určitého bodu, je na klasickou pohádku navazováno, i když zde dochází ke stírání hranice mezi pohádkovou fikcí a snovou představou. Oslabování a opětné upevňování souvislostí s pohádkovou motivací zaujme svou vnitřní pulzací a navzdory odlišným motivům, výrazovým prostředkům a dalším vnitřně diferencovaným významům označujeme Mikulkův text jako pohádku.

HRA S „KULTURNÍ NORMOU“

Mikulskovo humorné pohrávání směřuje také do satiricko - parodických poloh namířených proti naivní představě vzniku socialistického umění, jak bylo prosazováno v 50. letech. *Dům u pětiset básníků* (1965) je parodií na dobová hesla, fráze a floskule („Jsme básníci a kdo je více? – Co je v našem znaku odjakživa? Holubice.“)⁹, na představy tvorby jako něčeho naprogramovaného, sériového, mechanického, do čeho lze imputovat optimismus a perspektivu. Zábavnost vyprávění plyne nejen z aglutinace různých „prefabrikovaných“ pohádkových motivů (proměny postav, účast pohádkových bytostí – čarodějnice, kouzelných předmětů s velkou mocí - psaníčka s radostnými básničkami), z posunu směšného ve vážné („*lepší jsou nešikovní malíři, nežli šikovní vojáci*“), z filiací směrem k Domům umělců, k názorům na intelektuální elitu atd., ale opírá se o jazykovou rovinu („*Ježibaba nevycházela z údivu a úplně zapoměla ježibabovat!*“), umocněnou veršotepeckými výplody. Představované segmenty jsou řazeny tak, že vyprávění jako celek vyznívá satiricky. Hra na básníky a umělce je nepřímou parodií nejen literární, ale přímo politickou.

SÉMANTICKÁ HRA

V pohádce pro děti těchto let se více než v předcházejících obdobích uplatňuje poetická výrazovost na principu nejen hravého nonsensu, kdy se seřazují zdánlivě nelogické vztahy a významy, ale také na vytváření básnivé iluze směřující k přibližování dalších významů. Třeba v Aškenazyho *Pohádce na klíč* (1967) pramení herní poetika textu ze struktury vyprávění začínající tvrzením, že „každý člověk má nějaký klíč, jen děti ne“ a končí představou, že s touto knížkou získaly děti celý svazek malých klíčů, jen je třeba dávat pozor, ať je neztratí. Jednotlivé části se stávají malými průzory do srdcí lidí, do laskavých vztahů plných tolerance, pochopení a málomluvných pozorností. Klíč jako nástroj na odemykání a zamykání dveří, zásuvky, seknice, almary, kufru nabývá na novém významu ve spojení klíče „od knihy“. Ta se stává tajuplným prostorem naplněným fantazií. Přenesený význam slova klíč zde není v poloze napětí (netotožnosti jazyka a jím omezované skutečnosti), jak to bývá u nonsensové představy, ale spíše je důkazem vyrovnanosti a souladu. Roztržitý dědeček neví, kam dal klíče a je nešťastný, že nemůže jít ven. Kosice

⁹ Citace jsou z knihy A. Mikulky *Dům u pětiset básníků*. Krejské nakladatelství, Brno 1964.

Monika co sedí na plotě ho utěšuje, že děti mu otevřou. „A víš, že mně se už nechce ven“ - Já jsem jen nerad zavřený“. „Tak prosím, otočte klíčem“, říká autor. Podíváme se k dědečkovi a babičce. Ti mají společné nejen bílé hlavy plné vzpomínek z dětství a dospělosti, ale také bílé kafe, které má rád dědeček a toho má zase ráda babička. Příjemná vůně a sladkost kávy evokuje pocit lidské a domovské přináležitosti a prostupuje domovem, věcmi, lidmi („každý klíč má mít klíčovou díрку a každá díрка klíč“). Aškenazyho vyprávění pocituje jako přirozenou součást života, nikoli jako fantazijní výlučnost, vyrůstá z lidské celistvosti. Je to vyprávění zdánlivě velmi jednoduché, úsporné, hutné s překvapujícími poetickými přirovnáními a obraznými metaforami, stejně jako šibalským humorem („dířka ve vojenské čepici není klíčová“).¹⁰

ZÁVĚREM

V poznámkách k principům hry a hraní jsem chtěla naznačit, že je to právě hra, která spojuje autorskou pohádku s pohádkou klasickou v intertextuálních vazbách od dílčích posunů nebo detailních reverzací pohádkových konstant až k inovacím zcela celistvým a s pohádkou již málo společných. Hra se projevuje nejen ve vazbách genetických, ale zejména v rovině výrazových prostředků a v rovině sémantické a nabývá postupně dominantní charakter. Svými významovými přesahy živě vstupuje do literárního kontextu a stává se podnětem pro řadu inovací v soudobé próze. Je tu zřetelný aspekt aktualizací, který souvisí s literaturou 60. let,¹¹ s její orientací k větší duchovní volnosti. Ideový akcent na lidskou svobodu tu má nepochybně svou vlastní úlohu.

¹⁰ L. Aškenazy: Pohádka na klíč. SNDK, Praha 1967.

¹¹ Tvorba K. Michala, J.R. Pícky, hry divadel malých forem Semafor, Večerní Brno, Paravan aj.