

D. Prostor pro hru a fantazii

1. Téma hry a fantazie v literárním vývoji / 2. Jaroslav Seifert: Na vlnách TSF / 3. Vladislav Vančura: Rozmarné léto / 4. Jiří Voskovec – Jan Werich: Ostrov Dynamit / 5. Vítězslav Nezval: Edison / 6. Boris Vian: Pěna dní / 7. Terry Pratchett: Čaroprávnost

Jedním ze zisků dnešní doby je skutečnost, že obliba her – od počítačových až po deskovky – stoupá prakticky u všech generací. Dávno neplatí, že hrát si souvisí s nedospělým postojem k životu; naopak – bez her se neobejdou ani teambuildingové aktivity ve škole či firmě. Na hře je založen také sport, a prvky hry najdeme v každém živém partnerském vztahu. Bylo tomu tak odedávna: hra je tedy záležitost velmi vážná a dospělá, i když svým účastníkům přináší (či by měla přinášet) úlevný nahléd při vědomí, že je to všechno „jen jako“.

S hrou se nerozlučně spojuje fantazie (obrazotvornost), což zná každá dívka, která s panenkou zachází jako s živým děťátkem. Hra a fantazie nám poskytují zábavu, napětí, radost, ale hlavně umožňují překračovat hranice aktuální všední reality. Proto je pochopitelné, že podněcují uměleckou tvorbu. Ta si ovšem – je-li opravdu dobrá – bere také za úkol využívat hru i fantazii jako specifický způsob, jak zpětně nahlížet životní realitu novým, objevným způsobem.

1. Téma hry a fantazie v literárním vývoji

1-1 Definice hry a fantazie ze společenskovedního hlediska; 1-2 Vymezení literatury se silným vztahem ke hře a fantazii; 1-3 Hra a fantazie ve starší literatuře; 1-4 Hra a fantazie v umění konce století; 1-5 Literatura nové, meziválečné moderny; 1-6 Hra a fantazie v literatuře 2. poloviny 20. století; 1-7 Hra a fantazie v dnešní literatuře.

1-1 Definice hry a fantazie ze společenskovedního hlediska

Psychologové definují **hru** jako jednu ze 3 základních lidských činností, jimiž jsou ještě učení a práce. Hra se odlišuje tím, že je motivována především potřebou pozitivních prožitků; bezprostřední cíl a smysl hry tedy spočívají ve hře samé (snad s výjimkou prostředí profesionálních hráčů).

Hra má jistá **pravidla**: u her kolektivních jsou podrobná a striktně se dbá na jejich dodržování, u her individuálních či příležitostných bývají pravidla rozvolněná a neustálená.

Hry se dělí také podle **míry náhody** či naopak záměrnosti potřebné k úspěchu ve hře.

Dalším kritériem je **míra iluze** (klamného obrazu), kterou jednotlivé druhy her vyžadují: nejméně iluzivní je sport, nejvíce iluzivní jsou mimetické (napodobivé) hry.

Účast v hrách se spojuje s využíváním a rozvíjením **fantazie** (obrazotvornosti, představivosti). Fantazie spočívá v tom, že na základě svého dřívějšího vnímání či prožívání reality vytváříme ve svém vědomí a následně ve své činnosti (slovní, obrazové, pohybové apod.) nové kombinace, které jsme dosud neprožili. Fantazie je základem každé **tvůrčí činnosti**: v zaměstnání, ve vědě a výzkumu, v umění. Míra fantazie je člověku vrozena, ale je možné – a potřebné – ji rozvíjet, a to už od útlého dětství. Fantazie se tak stává jedním z předpokladů životního úspěchu.

V **uměleckém díle** je ovšem **fantazie** přítomna **dvojím způsobem**. Jednak je to **fantazie autora**, která dílo spoluvytvářela. A jednak je to **fantazie naše**, tedy fantazie diváků, čtenářů, posluchačů; teprve s jejím zapojením získává dílo soubor svých konkrétních významů – přičemž není vyloučeno, že tyto významy se někdy budou lišit od těch, které autor zamýšlel (k takové situaci dojde, zejména jsme-li svým osobním založením či životními zkušenostmi autorovi vzdáleni).

1-2 Vymezení literatury se silným vztahem ke hře a fantazii

Fantazie hraje roli při vzniku každého uměleckého, tedy i literárního díla. Sledovat ji zde v její úplnosti, to by nás tedy přiblížilo k celým dějinám literatury. Pokud nás však bude zajímat jen

umělecká fantazie spojená s principem hry, pole našeho zájmu se výrazně zúží. Omezíme je dále tím, že nám v tomto tematickém celku půjde pouze o texty, které provokují čtenářovu fantazii jako svůj hlavní úkol. Vynecháme tedy díla sice fantazijní a hravá, ale přitom především výchovná, společenskokritická, politicky zaměřená, vědeckofantastická, hororová apod. Samozřejmě se nám také nejedná o hru ve významu divadla. Z dětské literatury, kde hra a fantazie zpravidla dominují, vybereme jen ta díla, která zřetelně souvisejí s literaturou pro dospělé.

1-3 Hra a fantazie ve starší literatuře

Na sklonku **starověku**, ve 2. století po Kr., působil ve Středomoří spisovatel **Lúkianos**. Pocházel z prostředí orientálních Řeků; hodně cestoval a dobře poznal celý antický svět. Psal satirické skladby, v nichž prostřednictvím nereálných, ovšem modelových situací dokázal ve zkratce a přitom vtipně charakterizovat některé společenské skupiny, přičemž často uplatňoval komicky zlehčenou podobu sokratovského dialogu (*Dražba životů* o fiktivním trhu s antickými filozofy, *Cesta nad oblaky* o dobrodružném letu nad národy antického světa včetně návštěvy u olympských bohů...). Pro svá provokativní témata a duchaplný styl bývá Lúkianos označován za antického Voltaira.

V prostředí **středověkých** univerzitních studentů (tehdy zvaných prostě *žáci*) vznikala žertovná **žákovská poezie** různého obsahu (bujare rozverného, sociálněkritického, milostného...). Často mívala formu **makarónské** (smíšené) **poezie**, v níž je součástí komického účinku mísení slov či celých veršů v různých jazycích, zpravidla dvou – u žákovské poezie jde o příslušný národní jazyk a latinu. Makarónská poezie **novověku** kombinovala i živé jazyky: v české literatuře se jí příležitostně věnovali **Karel Havlíček Borovský** (1821 – 1856; *Epigramy*, satirická básnická skladba *Křest svatého Vladimíra*) nebo křesťansky orientovaný lyrik **Bohuslav Reynek** (1892 – 1971). Makarónskou poezii – někdy dokonce česko-latinsko-německou – zařadil do své tvorby **Eugen Brikcius** (*1942; od r. 1980 žije v Rakousku).



Francouzský **renesanční** spisovatel **François Rabelais** [fransoa rable] (kolem 1490 – 1553) napsal satirický román o rodině obludných obrů *Gargantua a Pantagruel* [gargantüa a pantagrüel], v němž spojil výsměšnou kritiku celé středověké společnosti s karikaturou renesančního požitkářství.



Mezi světově nejproslulejší knížky postavené na uvolněné fantazii patří kniha *Gulliverovy cesty* od irsko-anglického **raně realistického** autora **Jonathana Swifta** (1667 – 1745), stylizovaná jako vzpomínky námořního kapitána, který na dalekých plavbách několikrát ztroskotá a vždy u pobřeží země s nanejvýš podivuhodným obyvatelstvem (nejznámější jsou jeho příhody z miniaturní země Liliputu).

Se svými údajně pravdivými a prý na vlastní kůži prožitými fantazijními příběhy se stal populární německý šlechtic, armádní důstojník a cestovatel **Hieronymus Karl Friedrich** [fridrich] **von** [fon] **Münchhausen** (1720 – 1797), řečený **baron Prášil**. Historiky, které vyprávěl nebo které mu jsou přisuzovány, se dočkaly několika literárních zpracování, z nichž to české pro mládež napsali **Josef Hiršal** (1920 – 2003) a **Jiří Kolář** (1914 – 2002).

19. století přináší jako zcela nový jev literaturu záměrně určenou dětem a mládeži. Z již tehdy bohaté produkce vyčnívá dvoudílná knížka, která svým zcela nově pojatým, poeticky i myšlenkově bohatým fantazijním světem výrazně přesahuje do světa dospělých: je to *Alenka v kraji divů a za zrcadlem* britského autora **Lewise Carrolla** [lu(:)ise kærəla] (1832 – 1898).

V téže době jiný Angličan, **Edward Lear** [edwəd liə] (1812 – 1888; básnická sbírka *Velká kniha nesmyslů*), zpopularizoval starší, původně lidový, zejména irsko-anglický žánr **limerik**:

jedná se o pětiveršové vtipné básně (s rýmovou strukturou AABBA) založené na hře s představami a slovy. V moderní české poezii píše limeriky např. **Jiří Žáček** (*1945).



1-4 Hra a fantazie v umění konce století

Epocha konce století (první moderna) kladla důraz na svobodnou individualitu umělce. Ikonickým dílem, jež osvobodilo fantazii od požadavků realismu a přitom zachovalo myšlenkovou bohatost díla, se stala básnická skladba *Opilý koráb* od francouzského prokletého básníka **Arthura Rimbauda** (1854 – 1891).



Rozvernou hru se slovy, ústící až ve vytvoření vlastního jazyka, vnesl do literatury německý básník **Christian Morgenstern** (1871 – 1914). Stal se zakladatelem **nonsensevé poezie** (nonsens = nesmysl), jejíž groteskní tón ovšem s sebou nesl také výsměch mainstreamovým konvencím společenským i estetickým (Morgenstern sám zhodnotil své básně jako tvorbu psanou velkým dítětem pro velké děti).

Přelom století přinesl i další hodnotná díla dětské literatury určená také pro dospělé čtenáře. Američan **Lyman Frank [limən fræŋk] Baum** (1856 – 1919) přišel jako první s tématem imaginární země, do níž situoval celou sérii svých románů (světově proslulá knížka *Čaroděj ze země Oz* a její početná pokračování).

Francouzsky píšící belgický dramatik **Maurice Maeterlinck** [moris meterlenk] (1862 – 1949) byl představitelem symbolismu; ve svých dílech evokoval tajemnou, osudovou atmosféru, s níž souznějí dialogy naplněné prostými a zároveň hlubokovýznamovými slovy. V tomto duchu napsal i pohádkové drama *Modrý pták*.

Těsně před První světovou válkou se objevují počátky uměleckého směru **surrealismu** [syrealismu], jenž se však plně rozvinul až od 20. let. Surrealismus odmítá pojetí uměleckého díla jako promyšlené významové a kompoziční struktury. Literární dílo je chápáno jako automatizovaný záznam průběhu myšlení, V literatuře Uměleckou tvobu vidí jako a uliterstrukturyje založen