

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

FILOZOFICKÁ FAKULTA

KATEDRA BOHEMISTIKY



POHÁDKOVÁ TVORBA VLADISLAVA
KRACÍKA

FAIRY TALES OF VLADISLAV KRACÍK

MAGISTERSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

BC. MARTINA IGNASOVÁ

ČESKÁ FILOLOGIE

VEDOUCÍ PRÁCE: PROF. PHDR. LUBOMÍR MACHALA, CSC.

OLMOUC 2020

Prohlašuji, že jsem svou magisterskou diplomovou práci vypracovala samostatně a uvedla jsem v ní všechny použité zdroje a literaturu.

V Olomouci dne

Podpis

Poděkování

Ráda bych poděkovala vedoucímu své diplomové práce, PhDr. Lubomíru Machalovi, CSc, za velmi cenné připomínky, srdečné rady, trpělivost a vstřícnost. Také děkuji autoru Vladislavu Kracíkovi za zprostředkovanou konzultaci a nahlédnutí do světa jeho vnitřního dítěte.

OBSAH

Úvod.....	1
TEORETICKÁ ČÁST:.....	3
1 Vymezení žánru pohádky.....	3
1.1 Typologie pohádek.....	4
1.2 Klasifikace umělé pohádky podle Lud'ka Richtera.....	8
1.3 Charakteristické rysy pohádek.....	9
1.4 Čapkovy teze o pohádkách.....	11
2 V. J. Propp a <i>Morfologie pohádky</i>	12
2.1 Funkce postav.....	14
2.2 další důležité pojmy z <i>Morfologie pohádky</i>	17
3 Luděk Richter a divadelní tvorba pro děti.....	18
3.1 Specifika divadelních her pro děti:.....	19
3.2 Divadelní hra pro děti předškolního věku (3–6 let).....	20
4 Vladislav Kracík a Divadlo Tramtarie.....	23
4.1 Život a dílo Vladislava Kracíka.....	23
4.2 Divadlo Tramtarie.....	24
ANALYTICKÁ ČÁST:.....	26
1 <i>Doktorská pohádka / Pohádka o třech doktorech</i> (2005).....	28
2 <i>O pračlovíčkově</i> (2010).....	34
3 <i>Pohádky o mašinkách</i> (2010).....	39
4 <i>Antická pohádka / Pohádka o Héraklovi</i> (2011).....	44
5 <i>Pohádky z Mléčné dráhy</i> (2013).....	49
Závěr.....	54
Anotace.....	60
Resumé.....	61
Zdroje.....	63

ÚVOD

Pohádka je žánr, který upoutá pozornost dítěte, pobaví ho a zároveň mu obohatí život. Ať už skrze rozvoj jeho představivosti, dodáním zkušeností a rad do života nebo učením novým věcem. Jednoduše řečeno, pohádka je žánr, který je pro dítě a jeho vývoj důležitým faktorem.

V naší diplomové práci se zaměříme na divadelní pohádkovou tvorbu Vladislava Kracíka. Těmto pohádkovým textům se budeme věnovat z hlediska literárního, nikoliv inscenačního. Jelikož dotyčné texty nebyly nikdy vydané, analyzujeme scénáře získané z osobního archivu autora.

O Vladislavu Kracíkovi nebo jeho tvorbě dosud nevznikla žádná monografie, u faktických údajů pohádek tedy vycházíme primárně z *Almanachu Divadla Tramtarie* z let 2005 až 2015, kde je Kracík od roku 2007 uměleckým šéfem, případně z informací dodaných samotným autorem nebo produkčním týmem Divadla Tramtarie.

Diplomová práce je rozdělena na dvě části – teoretickou a analytickou.

V teoretické části se nejprve zaměříme na samotný žánr pohádky, neboť považujeme za nezbytné znát původ, definici i typologii daného žánru, abychom na tomto teoretickém a historickém základu mohli přesněji postihnout charakteristiku a přínos díla Vladislava Kracíka.

Poté sumarizujeme důležité body ze studie *Morfologie pohádky*¹ od Vladimira Jakovleviče Proppa a dále se zaměříme na specifika divadelních pohádek s bližším zaměřením na podmínky, které by měly splňovat pohádky pro děti předškolního věku, jak je definoval Luděk Richter v publikaci *Divadlo*

¹ PROPP, Vladimír Jakovlevič a ŠMAHELOVÁ, Hana, ed. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 2. Jinočany: H & H, 2008. 343 s.

*pro děti*². Alespoň zběžně pojednáme o životě a poetice Vladimíra Kracíka a podáme krátký výklad o Divadle Tramtarie.

V analytické části se věnujeme několika pohádkám Vladislava Kracíka. Vybrané a rozebírané texty jsou průřezem Kracíkovy pohádkové tvorby od jejího počátku po současnost. S jeho další pohádkovou tvorbou, kterou se tu blíže nezabýváme, jsme také obeznámeni.

Porovnání výsledků našich analýz jednotlivých pohádek pak zužitkujeme při popisu autorského stylu Vladislava Kracíka stejně jako při vývojové charakteristice jeho tvorby. Zároveň také prozkoumáme, zda a jak velkou měrou odpovídají jednání postav v Kracíkových divadelních pohádkách struktuře lidové kouzelné pohádky, jak ji vymezil Vladimír Jakovlevič Propp v *Morfologii pohádky*.

Pro kritickou analýzu a interpretaci Kracíkových děl představuje v naší práci významný podklad rovněž publikace Lud'ka Richtera *Divadlo pro děti*, dle které se konkrétněji zaměříme na určitá specifika textu a podrobněji je analyzujeme. Další Richterovu práci *Co je co v pohádce (pohádkové reálie)*³ využijeme k interpretaci některých motivů v příběhu. Velký důraz však také přikládáme naší vlastní observaci.

² RICHTER, Luděk. *Divadlo pro děti*. Vydání první. Praha: Dobré divadlo dětem, 2015. s. 145.

³ RICHTER, Luděk. *Co je co v pohádce: (pohádkové reálie)*. Vyd. 1. Praha: Dobré divadlo dětem, 2004. 54 s.

TEORETICKÁ ČÁST:

1 VYMEZENÍ ŽÁNRU POHÁDKY

O specifikaci žánru pohádky se pokoušelo mnoho vědců a badatelů, kteří se snažili pohádku definovat ze sémantického, morfologického nebo i terminologického hlediska. Vzniklé definice se v mnohém lišily a neexistovala jen jedna verze, která by byla obecně považována za platnou. Problematika pohádky je totiž vzhledem k jejímu žánrovému zařazení a typologii, včetně rozdělení na různé žánrové varianty, velmi komplexní. U některých popisů žánru pohádky si můžeme povšimnout podobnosti s legendami a mýty, protože i ony, stejně jako pohádka, jsou útvary ústní lidové slovesnosti spadající do folkloru. Opravdový původ „pravé“ pohádky však ještě stále není úplně objasněný.⁴

Podle Zdeňka Vyhlídala⁵ byly až do 18. století pojmy román a pohádka v Evropě často považovány za synonyma ve významu děl se smyšleným dějem. Pokud muselo dojít k odlišení těchto pojmů, docházelo k němu na základě rozsahu textu a počtu postav v díle. Pohádka by v dané době podle tohoto rozlišení byla chápána jako dnešní novela nebo povídka. Pojem pohádka v dnešním významu se objevuje až od konce 18. století, se stejným významem se ale zpočátku využívaly i termíny báje, bajka, báchorka nebo povídka.

Za nejpřesnější definici pohádky z novější doby považujeme tu ze *Slovníku literární teorie*: „Pohádka je prozaický žánr lidové slovesnosti, jehož vyprávění podává objektivní realitu jako nadpřirozenou s naivní samozřejmostí, jako by vše bylo skutečné; přes svoji fiktivnost tak zpravidla postihuje některé základní lidské touhy a obecné životní pravdy. Na rozdíl od pověsti se poetický výmysl netýká žádné konkrétní historické události, takže čas, místo děje, charakter a

⁴ CHALOUPKA, Otakar. *Příruční slovník české literatury: od počátků do současnosti*. Vyd. 2., V nakl. KMa 1. Praha: Levné knihy, 2007, s. 728.

⁵ VYHLÍDAL, Zdeněk. *Klasická pohádka a skutečnost*. 1. vyd. Olomouc: Matice cyrilometodějská, 2004. s. 168.

sociálním prostředí se v pohádce určují jen rámcově, stereotypně a sémantické těžiště je v napětí ze sledu konkrétně daných problémů, v nichž se hrdina ocitá, a které zdařile řeší.“⁶

Podle Václava Machka⁷ znamenala pohádka ve staročeštině buď spor, hádanku nebo záhadu a vznikla ze slova hádati. Šlo ji chápat i ve významu rozmluvy. Novočeský význam pohádky jako báchory nebo smyšlenky je však podle Jungmanna z polského „gadać“, což označuje vyprávěti nebo tlachati, vzniklého ze staroindického „gádati“ – mluví.

Jungmannovu domněnku potvrzuje i fakt, že pohádky se dříve vyprávěly jen mluvenou formou. Stejným způsobem přistupuje k pohádce i Karel Čapek: „Pohádka totiž není původně literatura, pohádka je povídání. Pravá lidová pohádka nevzniká tím, že ji národopisný sběratel zaznamená, nýbrž tím, že ji babička povídá dětem. Skutečná pohádka, pohádka ve své pravé funkci je povídání v kruhu posluchačů.“⁸

1.1 TYPOLOGIE POHÁDEK

Existuje hojné množství typologií pohádek. Výsledné klasifikace jsou však často vytvořeny zkombinováním více než jednoho hlediska (postavy, motivy, vznik inspirace...), a proto i vzniklá rozdělení jsou velmi různorodá. Antti Arne jako zastupitel finské školy pohádky třídí na pohádky o zvířatech, vlastní pohádky a anekdoty. Wilhelm Wundt vyčleňuje mytologické pohádky (bajky), biologické pohádky a bajky, čisté zvířecí bajky, etiologické pohádky, žertovné pohádky a bajky, mravoučné bajky a čisté kouzelné pohádky. Hana Šmahelová zase navrhuje rozdělení na pohádky kouzelné, zvířecí, žertovné, legendární a pohádky ze života.

⁶ VLAŠÍN, Štěpán a kol. *Slovník literární teorie*. Praha, 1984, pojem: *pohádka*. 285 s.

⁷ MACHEK, Václav. *Etymologický slovník jazyka českého*. 5. vyd. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2010. 866 s.

⁸ ČAPEK, Karel. *Marsyas čili Na okraj literatury*. 4. vyd. (v ČS 1.). Praha, 1971, s. 100–101.

Toto je jen výběr dosud známých klasifikací pohádek. Funkční klasifikace aplikovatelná na všechny pohádky podle nás musí mít jen jedno výchozí stanovisko. Takovou typologii představuje Věra Vařejková⁹, která podle procesu včleňování pohádky do literatury rozlišuje pohádky lidové (folklorní), literární a umělé. Danou klasifikaci právě na základě zvoleného hlediska označuje jako vertikální.

U lidových pohádek neznáme původního autora. Jelikož byly po dlouhou dobu šířeny pouze ústně bez písemného podkladu, může existovat jedna pohádka v mnoha variantách a podobách. Vypravěč si totiž častokrát přizpůsoboval podobu pohádky na základě publika, doby, prostředí a dalších okolností.

Pozoruhodné ale jistě je, že lidové pohádky z odlišných světových kultur mají podobné prvky. Tento fakt je vysvětlován různými teoriemi. Podle mytologické teorie, kterou zastávali například bratři Grimmové, jsou pohádky pozůstatky indoevropských mýtů. Teorie antropologická staví podobnost lidových pohádek na představě, že lidé, i přesto že žijí v různých oblastech a kulturách, podléhají stejným zákonům a v daných situacích jednají velmi podobně. Dějové konstrukce a podstata jednání postav a situací by tedy měly být stejné. V migrační teorii je vyřčena teze, že pohádky vznikly na stejném místě a za pomoci migrujících národů se rozprostřely dál po světě. Proti tomu se staví finská škola s teorií geograficko-historickou, která odmítá možnost vzniku pohádek na jednom místě a naopak předkládá hypotézu o vzniku pohádek v různých zemích a vícesměrném pohybu šíření motivů.^{10,11}

Pojem literární pohádka (Hana Šmahelová ji nazývá jako klasickou adaptaci pohádek¹²) používá Vařejková ve významu literární adaptace zapsaných lidových textů, nikoliv jako jakékoliv písemně zpracované pohádky. Zahrnují

⁹ VAŘEJKOVÁ, Věra. *Česká autorská pohádka*. Brno: CERM, 1998. 16 s. Literatura. LZ; sv. 48.

¹⁰ LUŽÍK, R. *Pohádka a dětská duše*. 1. vyd., Václav Petr (Svazky úvah a studií, č. 88), Praha 1944.

¹¹ FRANZ, Marie-Louise von. *Psychologický výklad pohádek: smysl pohádkových vyprávění podle jungovské archetypové psychologie*. Vydání čtvrté. Praha: Portál, 2015. 182 s. Spektrum; 5.

¹² ŠMAHELOVÁ, Hana. *Návraty a proměny: Literární adaptace lidových pohádek*. 1. vyd. Praha, 1989.

prvotní sbírky pohádek, které „[s]ouvisí s odborným přístupem k lidové slovesnosti a s počáteční fází vývoje dětské literatury, která ji obohatila o některé specifické rysy.“¹³ Tyto pohádkové sbírky v českém prostředí vytvořili jako jedni z prvních Karel Jaromír Erben a Božena Němcová. Na dlouhou dobu jimi určili a sjednotili, jakým způsobem budou dané pohádky vyprávěny. Erben i Němcová lidové pohádkové příběhy sice literárně upravují, ale snaží se ponechat jejich původní podobu, a tím aspoň částečně zachovávají jejich folklorní autenticitu. Jejich díla jsou díky malé autorské intervenci velmi podobná původním pohádkám.

U umělých pohádek naopak autora známe. Ten je obeznámen s lidovými pohádkami, avšak záměrně překračuje hranici tohoto žánru. Využívá často volnější kompozici podobnou povídce a ve své tvorbě aktualizuje prostředí, postavy nebo i děje, které získávají pohádkové vlastnosti. Jak píše Propp: „(...) všechno, co se dostává do pohádky odjinud, se podřizuje jejím normám a zákonům.“¹⁴ Lékař v pohádce tedy bude stále léčit pacienty a nosit doktorský plášť, jen bude léčit čarodějnici, trpaslíky nebo draka. Čtenářské povědomí o folkloru nebo lidových pohádkách a jejich postupech jsou tedy jistě vhod, neboť umělé pohádky jsou na nich častokrát založeny.

Umělou pohádku rozděluje Hana Šmahelová v *Návratech a proměnách*¹⁵ dále na autorskou adaptaci pohádek a autorskou pohádku. Vysvětluje však, že je nemožné určit přesné hranice mezi těmito pohádkovými útvary. Nikde totiž není přesně řečeno nebo psáno, kde končí adaptace lidové pohádky a kde začíná čistě autorský text.¹⁶

¹³ ŠMAHELOVÁ, Hana. *Návraty a proměny: Literární adaptace lidových pohádek*, 1. vyd. Praha, 1989, s. 196–197.

¹⁴ PROPP, Vladimír Jakovlevič a ŠMAHELOVÁ, Hana, ed. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 2. Jinočany: H & H, 2008, s. 92.

¹⁵ ŠMAHELOVÁ, Hana. *Návraty a proměny: Literární adaptace lidových pohádek*. 1. vyd. Praha, 1989.

¹⁶ ČEŇKOVÁ, Jana a kol. *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2006, s. 127.

Autorská adaptace pohádek se od klasické adaptace pohádek liší zvýšenou mírou zásahů autorů (folklorní poetika pohádek pro ně už není tak svazující), avšak spojitosti s lidovou pohádkou jsou stále natolik výrazné, že je nelze zařadit mezi čistě autorské pohádky.

Autorská pohádka také využívá poetiku lidové pohádky. V tomto případě však pouze jako výchozí bod pro svou vlastní autorskou invenci. Na základě folklorní poetiky vytváří autoři nové pohádkové příběhy, ve kterých využívají a posouvají klasické pohádkové motivy, archetypální postavy a další původní prvky pohádek.

Umělé pohádky se soustředí spíše na dílčí individuální problémy, na které se zaměřují z realističtějších a civilnějších hledisek než je běžné v pohádkách lidových. Jejich hrdina bývá obvykle dítě (nebo zvíře či předmět), řešící podobné obtíže jako dětský percipient, díky čemuž příběh zaujme publikum více. Oproti lidovým hrdinům, kteří jsou už sami v sobě nějak zakotvení, se hrdinové umělých pohádek často vyvíjí, jelikož musí překonávat sami sebe, aby poznali pravé hodnoty a potřeby. V umělých pohádkách je ve velké míře přítomná komičnost nebo přinejmenším humorný nadhled. Jsou výborným prostředkem k rozvíjení znalostí a rozšíření emocionálního a sociálního povědomí u dětí.¹⁷

Pro pohádkové komedie je příznačná jednoduchost až plytkost určitých témat a opakující se archetypální postavy. Herecká akce je nahrazena verbálními vtipy a logika příběhu bohužel někdy pokulhává. Jelikož pozorování divadelního představení vyžaduje zapojení více smyslů než čtení textu, mohou tohoto faktu autoři využít a převést pozornost od nedokonalého děje nebo nelogicky smýšlejících postav na něco, co děti na jevišti zaujme vizuálně nebo zvukově.

¹⁷ RICHTER, Luděk. *Divadlo pro děti*. Vydání první. Praha: Dobré divadlo dětem, 2015, s. 57.

1.2 KLASIFIKACE UMĚLÉ POHÁDKY PODLE LUŽKA RICHTERA

Detailnějším rozdělením umělých pohádek na jejich žánrové varianty se zabýval i Luděk Richter v publikaci *Divadlo pro děti*¹⁸, který rozlišuje:

1. Autorské nápodoby – S nadsázkou můžeme tvrdit, že se jedná o uměle vytvořené lidové pohádky, využívající stylistické a kompoziční postupy folklorní pohádky i s morálním vyzněním. Nejsou v nich však vždy využity typické pohádkové motivy. Naopak se v díle může objevit i náznak sociálních motivů nebo současnější a civilnější realie.
2. Autorské variace (reminiscence a ohlasy) – Jedná se o převyprávění děje lidové pohádky, ve kterém se mohou měnit motivace postav nebo přímo postavy samotné, čímž v pohádkovém příběhu vznikají nové souvislosti a pohádka je tak individualizována. V daných změnách se projevuje obzvláště autorský styl.
3. Pohádky naruby a parodie – Původní význam prvků lidových pohádek je v nich překroucen, převeden do absurdna nebo se některé prvky objevují v překvapivých souvislostech.
4. Moderní/autorské v užším slova smyslu umělé pohádky – Využívají většinou jen obecné principy lidové pohádky s absencí archetypálních postav nebo typických motivů či syžetů. Prostorově a časově se odehrávají nejčastěji v civilnějším a reálnějším prostředí než lidové pohádky.
5. Příběhy ze života dětí s pohádkovými prvky – V příbězích se řeší patálie z reálného prostředí, které dětské obecnstvo dobře zná. Do toho je však do příběhu přidán pohádkové nadpřirozeno. Dané příběhy se občas přiklání více k jiným žánrům, než je pohádka.

¹⁸ RICHTER, Luděk. *Divadlo pro děti*. Vydání první. Praha: Dobré divadlo dětem, 2015, s. 55–57.

1.3 CHARAKTERISTICKÉ RYSY POHÁDEK¹⁹

I přesto, že existuje řada různých typologií pohádek a její definice také není jednotná, lze v pohádkových příbězích najít atributy, které se dají považovat za typicky pohádkové a podle nich tak určit daný příběh za pohádkový.

Jako první takový určující znak můžeme považovat nereálnost pohádkového světa, který funguje dle svých vlastních pravidel a svého vlastního řádu. Je mnohem schematičtější než svět, ve kterém žijeme. Bývá často založen na našem reálném světě, je ale doplněn o možnosti fantaskních situací, postav či objektů. Ty mohou být jen nepravděpodobné nebo zcela nereálné. Vzhledem k těmto faktům může dát vypravěč prostor své fantazii a kreativitě v mnohem větší míře, jelikož není omezen hranicemi skutečnosti, které čtenář u jiných žánrů (historický nebo psychologický román) očekává a vyžaduje.

Pohádky mají i své vlastní pro ně typické pohádkové postupy. Na začátku nebo na konci textu často najdeme ustálené formulační fráze (bylo nebylo, za sedmero horami, zazvonil zvonec a pohádky je konec atd.), které percipienty upozorňují, že vyprávěný příběh spadá do pohádkového žánru. Přenastaví mu tedy určitá očekávání, díky kterým je připraven přijmout i nelogické nebo nereálné věci v příběhu. Často se setkáváme i s eliptičností děje, kdy dochází k vypouštění nedůležitých událostí – putování hrdiny trvá několik let, ale v textu je to shrnuto jednou větou. Povšimnout si můžeme i častého opakování motivů v rámci jedné pohádky, jež bývá občas spojeno i s gradací (*O veliké řepě*), kterého se využívá do té doby, než se dosáhne pointy.

Charakteristická je pro pohádky i nekonkrétnost času a prostoru (kdysi dávno před mnoha a mnoha lety, v nedaleké vesnici...). Stejně tak je pro pohádkový příběh příznačné využívání magických čísel (3, 7, 9, 12...) buďto jako obyčejné konstatování množství (*O dvanácti měsíčkách*, *Sedmero krkavců*), ale i jako nástroj využívaný k výstavbě děje.

¹⁹ GVOŽDIÁKOVÁ, Tereza. *Typologie autorské pohádky: Karel Čapek a Jiří Mahen*. Č. Bud., 2013. Diplomová práce (Mgr.). JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH. Filozofická fakulta.

Významnou součástí magického světa jsou v neposlední řadě i kouzelné předměty. Obvykle se jedná o nám známé a reálné předměty denní potřeby, které jsou obdařeny speciálními vlastnostmi. Pomáhají hrdinům překonat překážky (sedmimílové boty) nebo mohou být i cílem jejich putování (živá voda). Některé věci v pohádkách mohou být vyrobeny z různých neobvyklých materiálů a látek jako například skleněné střevíčky, šaty z večerní oblohy atd.

Typickým znakem je i vítězství dobra nad zlem, které je pro dětského čtenáře velmi důležité. To je většinou vyobrazeno poražením škůdce hrdinou nebo vyřešením počátečního problému.

Postavy v pohádkách mívají jasně daný charakter – jsou buď zlé, anebo dobré. Vyobrazení postav bývá černobílé, aby jej zdárně pochopil právě i dětský vnímatel. Nenachází se zde prostor k psychologizaci jejich jednání. Právě plošnost, typizovanost a schematičnost postav je pro dětského adresáta nutná a ulehčuje mu orientaci v příběhu.

Svou negativní roli si ovšem nemusí postava udržet po celou dobu. Může dojít i k její nápravě (*Pyšná princezna*). Běžně také dochází k hromadění více kladných nebo více záporných vlastností u jedné postavy, zatímco k prolínání těchto vlastností nedochází.²⁰

²⁰ BENOVA, Marie: *K psychologii pohádky*, s. 234. In: ČERVENKA, Jan. *O pohádkách: sborník statí a článků*. 1. vyd. Praha: SNDK, 1960. 308, [3] s. Knižnice teorie dětské lit.; Sv. 9.

1. 4 ČAPKOVY TEZE O POHÁDKÁCH

Charakteristické rysy pohádek ovšem nejsou jediným stavebním kamenem, na kterém je pohádka postavena. Karel Čapek, který se kromě psaní pohádek zabýval i teorií pohádky, definoval předpoklady a teze pro pohádkovou tvorbu. Ty jsou obsaženy ve sbírce textů *Marsyas čili na okraj literatury*²¹, jež vyšla v roce 1931. Jeho podmínky pro pohádky jsou následující:

1. důraz na volné hranice pohádkového žánru
 - ❖ Pohádka může splývat s pověstí, bajkou, povídkou...
2. důraz na časovou, místní i sociální vzdálenost od reálného života
 - ❖ Situace, postavy i objekty nejsou závislé na skutečnosti a tedy by si i v rámci žánru pohádky měly udržet svou nereálnost a uvolněnost.
3. významný důraz na řeč / mluvené vlastnosti projevu pohádky, tedy na primární médium přenosu pohádek
 - ❖ Pohádka je spíše vyprávění nežli literatura, a proto je v ní odpuštěno zmatenému ději nebo chaotické kompozici. Vypravěč totiž nemusí mít vytvořen celý příběh předem, své vyprávění může stavět jen na předem vymyšlených motivech či epizodách.
4. vyprávění bez vzniku otázek
 - ❖ Je potřeba pohádku vystavět tak, aby si percipienti nekladli během příběhu otázky „proč“. Střet s nadpřirozenem má přijít náhodou, aby nevznikaly tendence ptát se po důvodu, smyslu nebo reálnosti. Je důležité nastolit pohádkový potenciál a nereálnost vyprávěného příběhu již někdy na začátku textu, aby adresát hned věděl, že sdělované informace má jen přijímat a nezpochybňovat je.
5. pohádka je definována svým původem a funkcí
 - ❖ Fiktivnost pohádek nespočívá v tom, že obsahují magické motivy nebo nadpřirozené bytosti. Ty se v pohádkovém světě objevují z toho důvodu, že v něm mají dost prostoru. Pohádky jsou však definovány svým původem a funkcí.

²¹ ČAPEK, Karel. *Marsyas čili Na okraj literatury*. 4. vyd. (v ČS 1.). Praha, 1971, s. 145.

2 V. J. PROPP A MORFOLOGIE POHÁDKY²²

„Pohádky se vyznačují jednou vlastností: části jedné pohádky mohou být bez jakékoliv změny přeneseny do pohádky jiné.“²³

Jedním z nejznámějších děl o teorii pohádky je *Morfologie pohádky* (1928) od ruského formalisty Vladimira Jakovleviče Proppa. I přesto, že je dílo téměř 100 let staré, lze ho stále považovat za aktuální.²⁴ Pro naše zkoumání formální výstavby Kracíkových pohádkových příběhů jej využíváme jako jedno z východisek. Nejprve však vysvětlíme a objasníme Proppovo zkoumání a rozdělení funkcí postav, na kterých bude náš výzkum z části postaven.

Proppovým „cílem bylo podat výklad nejen morfologické, ale i naprosto osobité *logické* struktury pohádky.“²⁵ Snaží se dokázat, že správným přístupem ke zkoumání pohádek je zaměření se na menší části, než je syžet. Pohádky zkoumá z hlediska děje, přesněji z hlediska jednání postav v ději.

Ve svém vlastním bádání o vnitřní výstavbě kouzelné pohádky vychází z *Katalogu pohádkových syžetů* od Anttiho Aarneho, který přijímá jako bod, ze kterého se dá odrazit pro další výzkumy. Konkrétně si z Aarneho katalogu vypůjčuje syžety pohádek s označením 300–749, jež poté rozčleňuje na samostatné části, podle kterých pohádky dále srovnává. „Výsledkem je morfologie, tj. popis pohádky podle jejích součástí a podle vztahů součástí k sobě navzájem a k celku.“²⁶ Na tomto základě přichází Propp s myšlenkou existencí konstantních funkcí jednajících postav v pohádce.

²² PROPP, Vladimír Jakovlevič a ŠMAHELOVÁ, Hana, ed. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 2. Jinočany: H & H, 2008. 343 s.

²³ Tamtéž, s. 16.

²⁴ Není ovšem dokonalé. Některé jeho nedostatky zmiňuje např. Claude Lévi-Strauss.

²⁵ PROPP, Vladimír Jakovlevič a ŠMAHELOVÁ, Hana, ed. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 2. Jinočany: H & H, 2008, s. 12.

²⁶ Tamtéž s. 25.

Důraz je kladen na to, „co“ postava dělá (samotný akt), ne na to „kdo“ je nebo „proč“ své činy vykonává, a jak to ovlivňuje dění v příběhu.²⁷ Vědec sám definuje funkci takto: „Pod pojmem funkce rozumíme akci jednající osoby, vymezenou z hlediska jejího významu pro rozvíjení děje.“²⁸ Jsou to základní části pohádky.

Těchto funkcí je podle Proppovy teorie 31. Způsoby naplnění těchto funkcí jsou téměř neomezené a poskytují širokou škálu možností. Na jedné straně jsou tedy kouzelné pohádky vysoce šablonovité, ale zároveň dokážou vždy překvapit svou pestrostí a rozmanitostí.

Abychom správně určili funkce jednající postavy, musíme si uvědomit a brát v potaz, že daná funkce není nijak propojena se specifickou jednající postavou. Druhým důležitým faktorem je situovanost aktu v průběhu vyprávění.

Situovanost jednání je důležitá kvůli tomu, že i identický akt může mít naprosto odlišné významy a být tedy různými morfologickými prvky. Stejně tak však mohou být rozdílné akty totožným morfologickým prvkem.

Základní teze, které Propp ohledně jednání postav představuje, jsou následující:

1. „Stálými, stabilními prvky pohádek jsou funkce jednajících osob, nezávisle na tom, kdo a jak je plní. Tyto funkce tvoří základní součásti pohádky.
2. Počet funkcí, které jsou kouzelné pohádce vlastní, je omezený.
3. Posloupnost funkcí je vždycky totožná.“^{29,30}

²⁷ Vůli postav nemáme podle Proppa zaměřovat s jejich motivací. Nelze jí využít při klasifikaci, neboť nejde o to proč daná postava akt vykonala, ale že ho vykonala, a tím posunula děj.

²⁸ PROPP, Vladimír Jakovlevič a ŠMAHELOVÁ, Hana, ed. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 2. Jinočany: H & H, 2008, s. 26.

²⁹ Tento bod platí, i když se v pohádce nevyskytují veškeré funkce.

³⁰ PROPP, Vladimír Jakovlevič a ŠMAHELOVÁ, Hana, ed. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 2. Jinočany: H & H, 2008, s. 26–27.

Na začátku pohádky většinou nastává výchozí situace, ve které jsou představeny, charakterizovány nebo popsány postavy příběhu (členové rodiny, budoucí hrdina...). Nejedná se o samostatnou funkci, ale i přesto je to důležitá část celé pohádky. V divadelních pohádkách je tato situace často nahrazena detailnější scénickou poznámkou v úvodu, před začátkem příběhu.

2.1 FUNKCE POSTAV³¹

1. Odloučení – Odchod určité postavy na jiné místo. Za zesílenou formu odloučení se považuje i smrt.
2. Zákaz – Hrdinovi je něco zakázáno, případně je mu poraděno nebo je prošen, aby něco nedělal. Občas se místo zákazu využije příkaz, který zapříčiní stejnou dějovou reakci jako zákaz.
3. Porušení zákazu – Forma porušení zákazu odpovídá formě zákazu. Během tohoto jednání vchází do příběhu nová osoba, a to škůdce, který má narušit klidnou atmosféru příběhu.
4. Vyzvídání/hledání – Může se vyptávat škůdce, jeho oběť i jakákoliv jiná postava. Cílem je získat informace.
5. Vyzrazení/nalezení – Škůdce získává odpovědi, po kterých toužil. Tento akt se může zdát jako nepatrná událost, která však mívá velké následky.
6. Oklamání – Škůdce se snaží nějakým způsobem podvést svou oběť.
7. Nechtěná spoluvina – Oběť je obelstěna škůdcem a nevědomky mu napomáhá. Po přijetí úskočného návrhu se vždy jedná na jeho základě.
8. Škůdčovství nebo nedostatek – Škůdce někomu způsobí újmu nebo škodu. Z této funkce vyplývá dějová dynamika pohádky, je tedy nesmírně důležitá. Existuje několik forem, jak škůdčovství zobrazit, a škůdce v jednom příběhu může využít i několik forem najednou. V některých pohádkách však nemusí dojít přímo ke škodě. Může být něčeho nedostatek nebo něco chybí (ekvivalentem může být i únos nebo loupež). Stejně jako u škody i zde tyto situace nacházíme v různých formách. Scházející objekt neurčuje výstavbu pohádky.

³¹ PROPP, Vladimír Jakovlevič a ŠMAHELOVÁ, Hana, ed. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 2. Jinočany: H & H, 2008, s. 29–56.

9. Hrdina zjišťuje problém/potřebu – Hrdina i my známe škodu nebo nedostatek. Hrdina odchází z domova, aby situaci napravil – hrdina hledač. Nebo je donucen z domova odejít (Nastává moment prostřednictvím, který zapříčiní hrdinův odchod z domova) – hrdina postižený.
10. (Hledač souhlasí nebo rovnou uskuteční protiakti k naplnění potřeby – Toto jednání se vyskytuje pouze v pohádkách, kde je hrdina hledač.)
11. Odchod z domova – I zde se vyskytují rozdíly na základě toho, zda je hrdina hledač nebo postižený. Hledači mají cíl své cesty, zatímco postižení ho nemají. Někdy nemusí ani dojít k prostorovému rozlišení místa po odchodu hrdiny a děj se odehrává pořád na stejném místě. Místo odchodu může hrdina z domova i utéct.
12. Zkoušení / první funkce dárce – Hrdina je podroben zkoušce, ve které má prokázat svůj hrdinný charakter. Tato zkouška má vést k získání kouzelného prostředku nebo pomocníka.
13. Reakce hrdiny – Testování hrdiny zkouškami může dopadnout mnohými rozlišnými způsoby.
14. Získání kouzelného prostředku – Hrdinovi se nějakým způsobem (náhodou, je mu předán, prodán nebo vyroben, hrdina ho zkonzumuje...) podaří nabýt kouzelný objekt, který může mít podobu zvířete, věci anebo mu dodá určité vlastnosti či schopnosti.
15. Vykonání cesty za předmětem hledání – Objekt hledání se velice často objevuje v jiné říši, než je hrdina, proto se k němu musí hrdina nějakým způsobem dostat. Nejde o způsob, jak se tam dostane, ale o tom, že je na správném místě.
16. Zápas – Hrdina a škůdce vstupují do boje. Zde musíme dbát na správné určení funkce a rozlišit následky daného jednání, podle kterého určíme, zda se jedná o škůdce nebo nepřátelského dárce.
17. Označení hrdiny – Hrdina se začne něčím odlišovat od ostatních postav (utrží ránu v boji, získá prstýnek či šátek).
18. Poražení škůdce – Hrdina nad škůdcem vyhraje.
19. Likvidace počátečního neštěstí nebo nedostatku – V této části dochází k vyvrcholení dějového sledu. Hrdinovi se podaří vyřešit problém a doplnit původní nedostatek.

20. Návrat hrdiny – Má podobné formy jako odchod hrdiny, stejně tak může být útekem.
21. Hrdina je pronásledován
22. Hrdina se zahraňuje před pronásledováním – Po této funkci může dojít k novému škůdcovství, které vytváří nový dějový sled. Po novém škůdcovství nastávají znovu funkce 9–15 a poté se vyprávění rozvíjí odlišně, objevují se nové funkce.
23. Nepoznaný příchod hrdiny – Hrdina se vrací domů, kde často nastupuje do učení k řemeslníkovi nebo se vrací do jiné země, kde nastupuje do služeb krále.
24. Přivlastnění zásluh nebo kladení nároků nepravým hrdinou
25. Těžký úkol pro hrdinu – Hrdinovi je uložen nesnadný úkol, který musí splnit.
26. Splnění úkolu – Formy plnění úkolu odpovídají formám úkolů. Jedná se znovu o párovou funkci.
27. Rozpoznání hrdiny – Na základě označení hrdiny (funkce 17), splnění těžkého úkolu nebo po dlouhém odloučení je hrdina poznán.
28. Odhalení nepravého hrdiny nebo škůdce – Nastává občas po nesplnění úkolu. Způsobů odhalení je mnoho.
29. Přeměna vzezření hrdiny – Této změny může hrdina docílit díky kouzelnému pomocníkovi, novými šaty, podvodem...
30. Potrestání škůdce – nejčastěji je škůdce vyhnán, zabit nebo spáchá sebevraždu, ale v pohádce může dojít i k velkorysému odpuštění
31. Svatba hrdiny – Občas nemusí dojít ke svatbě. Hrdina může za své činy získat kompenzaci v jiných formách.

V pohádkovém textu nemusí být obsaženo všech 31 funkcí. Pokud je některá vynechána, nijak to neovlivňuje posloupnost ostatních funkcí ani strukturu pohádky. Jedna funkce vyplývá z druhé s logickou a uměleckou nevyhnutelností. Žádná nevyklučuje další. Může dojít ke ztrojování funkcí, kdy jde buď o rovnoměrné ztrojování, nebo narůstající.

2.2 DALŠÍ DŮLEŽITÉ POJMY Z *MORFOLOGIE POHÁDKY*³²

V *Morfologii pohádky* jsme upozorňováni i na určité jevy, které by nás mohly zmást při morfologickém zkoumání pohádek. Patří mezi ně například asimilace jedné formy s druhou, tedy když mají dvě stejné situace jiný význam. V těchto případech je důležité funkci určit na základě důsledků daného jednání. V pohádkách může mít jedna akce postavy dvojí morfologický význam. Někdy dochází i k situaci, kdy netypická postava vykonává netypickou funkci a dojde tak k přesunu forem. Setkat se můžeme i s převrácenou posloupností, která nastává, když některá funkce změní ve vyprávění místo. Daná záměna však nevede ke vzniku nových kompozičních pořádků. V některých humoristických pohádkách se dokonce setkáme s porušením posloupnosti funkcí, což Propp vysvětluje jako výsledek rozkladu žánru.

Ruský formalista ve své studii zmiňuje i termín dějový sled, který se uzavírá, jakmile dojde s pomocí jiné nežli první využití funkce k rozuzlení. V pohádce může být i několik dějových sledů, protože vznik nového neukončuje předchozí dějový sled. V jednom vyprávění tak může být dokonce přítomno i více pohádek. Nový dějový sled však může někdy jen původní děj rozvinout.

Proppem uvedená struktura pohádky není platná pouze pro kouzelnou ruskou pohádku. Dá se podle jeho slov využít i pro některé pohádky o zvířatech nebo žertovné pohádky a může být viděna i v legendách a mýtech. My však předpokládáme, že daná struktura se neváže jen ke zmíněným druhům pohádek, ale dá se generalizovat i na další typy tohoto žánru.

V naší práci se pokusíme zjistit, zda a do jaké míry je Proppem definovaná struktura realizována v autorských divadelních pohádkách Vladislava Kracíka. Jelikož je Proppova analýza založena na textech folklorní ruské pohádky a Kracík je autorem dramatických umělých pohádek, mohou být výsledky naší

³² PROPP, Vladimír Jakovlevič a ŠMAHELOVÁ, Hana, ed. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 2. Jinočany: H & H, 2008. 343 s.

komparace vnímány jako malý příspěvek do úvah o společných prvcích a rysech pohádek jako takových.

3 LUDĚK RICHTER A DIVADELNÍ TVORBA PRO DĚTI

Jelikož se v naší práci zaměřujeme na divadelní tvorbu pro děti, domníváme se, že je nezbytné zabývat se touto problematikou podrobněji. Mezi divadlem pro děti a dospělé je totiž zásadní rozdíl, a ten spočívá právě v jeho adresátovi, na kterého musí být brát zřetel z hlediska obsahové i formální stránky. Divadlem pro děti se blíže zabývá Luděk Richter v sérii knih pod záštitou sdružení Dobré divadlo dětem (DDD), jehož je zakladatelem. Informace v této kapitole jsme čerpali konkrétně z knihy *Divadlo pro děti*³³.

Na základě cílového adresáta dělíme divadelní inscenace na:

- A. Inscenace pro děti určitého věku, podle kterého se odráží volba a zpracování tématu, látky i žánru.
- B. Inscenace pro smíšené publikum, složené z dětí i dospělých, která je však stejně srozumitelná pro obě věkové skupiny, buď střídáním prvků pro děti a dospělé v samostatných liniích nebo v simultánním vrstvení, ze kterého si každá skupina odnese jiný význam.
- C. Inscenace pro dospělé, které ovšem mohou vidět i děti určitého věku, protože jimi zpracovávaná látka je pro ně pochopitelná a není pro ně škodlivá či nebezpečná.
- D. Inscenace pro dospělé, pro které nemají děti dané zkušenosti a znalosti nebo psychologickou výbavu.

³³ RICHTER, Luděk. *Divadlo pro děti*. Vydání první. Praha: Dobré divadlo dětem, 2015. 145 s.

3.1 SPECIFIKA DIVADELNÍCH HER PRO DĚTI

Divadelní hra by měla přizpůsobovat dětskému divákovi:

1. Obsah: Je důležité, aby celková fabule, témata, motivy, žánry, ale i detaily odpovídaly zájmům, zálibám nebo problémům dítěte předškolního věku.
2. Způsob myšlení, cítění a vnímání: Způsob vyprávění by měl odpovídat přemýšlení dítěte, které určité věci vnímá a cítí naprosto odlišně než dospělí. Motivы, vazby a celkově motivace postav i průběhu děje se musí přizpůsobovat podle toho, jak jsou přesvědčivé a silné pro dítě.
3. Pohled na svět: Děti v různém věku jinak přijímají informace o světě. Ve hře se má využívat opakování, variací faktů, kladení otázek atd.
4. Mentální srozumitelnost
5. Citové rozpoložení: Je velmi podstatné, aby hra dítě nezranila ani svým koncem. Není přímo nutné nejšťastnější zakončení, ale vždy by mělo minimálně dojít k nějakému východisku a pobízet k touze hledat řešení.
6. Jazyk
7. Kompozice: Důležitý je výběr nejpůsobivější a nejúčinnější formy vyprávění pro konkrétní věk. Pro nejmenší děti je například retrospektiva příliš komplikovaná, zatímco starší děti ji dokážou pochopit a oživení ocení.
8. Temporytmus
9. Styl zobrazení, druh komunikace a žánrů: Starší děti nepřijmou divadelní představení za realitu, musí jim být tedy představena jako hra s realitou.

Jak se dá z výše uvedených informací pochopit, podmínky vyprávění se modifikují s věkem dětí. Luděk Richter blíže rozebírá, jak by měla vypadat divadelní hra pro dané věkové kategorie dětí na základě jejich psychických, sociálních a emočních schopností, pro naši práci je však důležité znát jen podmínky divadelních her pro děti od 3 do 6 let, neboť tvorba Vladislava Kracíka se zaměřuje právě na publikum tohoto věku.

3.2 DIVADELNÍ HRA PRO DĚTI PŘEDŠKOLNÍHO VĚKU (3–6 LET)³⁴

Psychiku dítěte v předškolním věku významně ovládá emotivita (obzvláště radost a strach). Logické přemýšlení je oproti ní upozaděné. Citový vztah si dítě k postavám hledá skrze estetické hodnocení (když je paní učitelka hezká, je jistě i hodná). Role vypravěče je stěžejní. Bývá pro děti často důležitější než celý obsah příběhu. Dítě se s ním seznámí během příběhu a přilne k němu. Kvůli převládání egocentrismu a subjektivity, je dítě v předškolním věku málokdy schopné pochopit, že ostatní mohou mít jiný pohled na situaci. Bývá optimistické a nechce slyšet o negativních věcech jako je bolest, tragédie a podobně. Pozitivní vyznění příběhu je tedy nutností.

Existují dva tábory názorů ohledně představování negativních témat dětem. Někteří autoři nebo inscenátoři tvrdí, že umění má ukazovat život i s jeho temnými stránkami, a někteří se snaží děti před touto temnotou uchránit. Zastáváme názor, že pokud je v pohádce minimálně nabídnuto východisko, jak negativní nebo traumatizující situace vyřešit, nemusí být problém dané téma v divadelním textu v určité verzi nabídnout. Pokud tomu tak není, je podle nás naprosto zbytečné zatěžovat dítě výjevy, kterým neporozumí a spíše jim uškodí.

Neznamená to však, že by celá pohádka musela být nesena v pouze pozitivním duchu bez přítomnosti čehokoliv negativního. Děti předškolního věku jsou schopny zvládnout mírné nebezpečí hrdiny, se kterým se ztotožňují, anebo tresty pro zápornou postavu (upálení ježibaby v peci).

V pohádkách pro percipienty od tří do šesti let by se neměly relativizovat nebo zpochybňovat jistoty v životě (zda existuje opravdová láska nebo skutečná spravedlnost), které ještě nemají děti zažité, aby nedošlo k jejich zmatení. Stejně tak i určité druhy humoru a situace, jež jsou založeny na rozporu s pravým smyslem řečeného nebo odehrávaného jako ironie, parodie, recese atp. nejsou pro děti příliš pochopitelné a je radno se jim vyhýbat.

³⁴ RICHTER, Luděk. *Divadlo pro děti*. Vydání první. Praha: Dobré divadlo dětem, 2015. 145 s.

Aby si dítě bylo jisté tím, co se v příběhu děje, je vhodné využívat opakování motivů a významů, které ho utvrzuje v tom, že vše pochopilo, jak mělo. Stejně tak ho v jeho poznání podporuje i rozeznání nonsensu. Při odhalování nesmyslností se dítěti zvyšuje sebevědomí a míra uspokojení, neboť má pocit převahy, stejně jako když je nějaká postava „hloupější“ než on.

Většinou až do počátku mladšího školního věku vnímá dítě příběh spíše jako nezávislé části, nevidí je jako propojený celek. Právě proto by měl autor při vytváření textu dbát na to, aby se celá pohádka dala rozložit na samostatné epizody, nežli se snažit o komplexní příběh. To ovšem neznamená, že by i v těchto pohádkách neměl být aspoň v základní podobě kvalitní navazující příběh nebo celkové tematické vyznění.

Opatrně se v pohádkách musí pracovat i s časem. Pro předškoláky je tato kategorie velmi abstraktní a pojmy týkající se určení času značně neuchopitelnými. Rozumí jen lineární časové posloupnosti a budoucnost pro ně víceméně nic neznamená, protože je nekonkrétní, a tedy nezajímavá. V důsledku neorientovanosti v čase a minimálním zkušenostem ze života ale nastává problém i s chápáním příčiny a následku. „Předškolní děti potřebují, aby děj byl srozumitelný, přehledný a neodbíhal.“³⁵

Většinu souvislostí si vysvětlí na základě mechanické a nahodilé souvislosti ve spojení s jejich fantazií. Richter tento proces nazývá jako fantastický realismus. Jedná se o situaci, kdy si proplétají realitu se svou fantazií. Neztotožňují však fikci a realitu, pouze dokážou vnímat některé věci duálně.

Tvůrci musí pečlivě zvážit, jak zvýraznit důležité dějové momenty, motivy apod., aby nesplynuly s ostatními ne až tak důležitými informacemi. Do toho je potřeba samozřejmě i dbát na snadnou orientaci v dějových vazbách.

³⁵ RICHTER, Luděk. *Divadlo pro děti*. Vydání první. Praha: Dobré divadlo dětem, 2015, s. 17.

Od čtyř let přichází zlom a dítě se začíná ztotožňovat s hrdinou, který má určité hodnoty a ty předává, případně v nich utvrzuje vnímatele. Pochopení příběhu se potom odvíjí od vztahu k hrdinovi. Dítě se ovšem může ztotožnit i s postavou negativní, která ho například zaujme svým důvtipem, akčností nebo dynamikou.

Předškoláci ovládají jen základní schopnosti rozlišit postavy na dobré a zlé. Je proto důležité jednoznačně zvýraznit vyhranění charakterů, bez zbytečných dualit, které by mohly vést ke zmatení vnímatele. Stejně tak ani individualitu a výjimečnost v jednání děti zatím neocení. Proto se do pohádek tak výtečně hodí archetypy postav, které se nevyvíjí a nemění. V umělých pohádkách, ale jejich archetypální funkce často neplatí.

U menších dětí by se v pohádce nemělo vyskytovat příliš mnoho postav a do hry by měly vstupovat postupně, aby orientace v ději nebyla příliš komplikovaná. Stejně tak i rozvinutý děj s více zápletkami je spíše na škodu. Příznačné však je, že děti jsou schopny bez narušení děje přijmout drobné komentáře, které právě stmelí příběh i přesto, že by se mohlo zdát, že budou rušivé.

Kompozice pohádek pro předškolní a mladší děti by měly mít podobu chronologicky řazených událostí s jednoduchou fabulí, případně u dramatu je vhodné využít klasickou kompozici oblouku, též zvanou pyramidovou. Pokud má příběh více linií, využít se může řetězové³⁶, nebo spíše řetízkové kompozice a případně se přiklonit i ke kompozici stupňovitě³⁷ nebo jednoduché rámcové³⁸.

Slovesné (tedy i dramatické) umění jako každá forma kultury, by měla děti někam posouvat, a proto je vždy lepší nasadit laťku o trochu výš. Předškoláci jsou dokonce schopny pochopit metaforu, když je vytvořena na základě rysu, který je dost konkrétní a srozumitelný. „Děti zpravidla přinejmenším citově chápou víc, než dokáží vyjádřit – je proto dobře nepodceňovat je.“³⁹

³⁶ Po sobě jdoucí události bez hlubších souvislostí jsou propojovány hlavním hrdinou.

³⁷ Stejný princip jako u řetězové, pouze s přítomným přívkem vzestupná či sestupná gradace.

³⁸ Děj jednotlivých příběhů je orámován jedním příběhem.

³⁹ RICHTER, Luděk. *Divadlo pro děti*. Vydání první. Praha: Dobré divadlo dětem, 2015, s. 35.

Dětské myšlení je výrazně odlišné od dospělého. Bývají často přesvědčeni, že přírodní jevy i věci mají duši a interagují navzájem spolu, ale i s člověkem. Stejně tak věří v kouzelnou víru slova, tedy že vyřčená zaklínadla nebo kletby opravdu fungují. V jejich přemýšlení najdeme i stopy o prostupující hranici mezi živými a mrtvými.

U dramatického textu je vševědoucí vypravěč rozprostřen do dialogů postav a vnímatel si tak musí z jejich činů sám vydedukovat a interpretovat celý děj. U divadelních her pro děti se tedy musí obzvlášť dbát na konkrétnost a jasnost určitých situací a replik, aby si dětský adresát děj interpretoval správně.

4 VLADISLAV KRACÍK A DIVADLO TRAMTARIE

4.1 ŽIVOT A DÍLO VLADISLAVA KRACÍKA

Vladislav Kracík se narodil 2. ledna 1981 v Jilemnici. Je to divadelní a dabingový režisér a autor několika divadelních a rozhlasových her pro dětské i dospělé diváky. Kracík je od roku 2006 absolventem oboru Teorie a dějiny dramatických umění na Filozofické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci. Zde již několik let působí i jako externí pedagog na Katedře divadelních a filmových studií Univerzity Palackého, kde každý semestr inscenuje divadelní představení se studenty divadelních věd.

V roce 2005 spoluzaložil Divadlo Tramtarie a od roku 2007 je jeho uměleckým šéfem. V posledních pár letech hostuje jako režisér i v dalších divadlech. V roce 2017 uvedl divadelní adaptaci *Klabzubovy jedenáctky* Eduarda Basse v Divadle Šumperk a v roce 2019 hostoval v Moravském divadle Olomouc, kde režíroval tragédii Williama Shakespeara *Kupec Benátský*.

Zaměřuje se z velké části své tvorby na divadelní adaptace literárních či filmových děl (*Romance pro křídlovku, Růže pro Algernon, Anna Karenina, Na Větrné hůrce...*), ale věnuje se i vlastní autorské tvorbě (*I na Batmana občas padne smutek, Po stopách něžného muže, Poslední noc s Claudíí...*), jež je zpravidla komediální.

Dlouhodobě se věnuje i tvorbě pro děti (rozhlasové, loutkové i divadelní). Divadelní pohádky píše a zároveň i režíruje především pro Divadlo Tramtarie, a to již od jeho založení. S některými z nich soubor slaví velké úspěchy jak na domácí půdě, tak i v zahraničí. Od roku 2013 píše a režíruje rozhlasové hry pro Český rozhlas (*Pohádková ordinace doktora Bálka, Pohádky z taxíku...*).

Kracíkovou nejúspěšnější pohádkou je bezpochyby pohádka *O pračlovíčkoví*, která kromě ceny diváků získané na festivalu Dítě v Dlouhé v Praze obdržela v roce 2010 i cenu za nejlepší inscenaci roku na národní přehlídce amatérských činoherních pohádek Popelka Rakovník. Tato inscenace se hraje již desetiletí a stále je o ní velký zájem.

4.2 DIVADLO TRAMTARIE^{40, 41}

Provoz Divadla Tramtarie jako amatérského studentského spolku započal v roce 2005 v Hořícím domě v Hodolanech. Jeho prvním ředitelem byl Pavel Bednařík a divadlo ve svých začátcích mělo úlohu spíše multikulturního centra, na jehož programu se objevovala činohra, pohádková představení, ale i experimentální divadlo, filmové projekce, autorská čtení atd.

Po roce fungování vystřídala Bednaříka na postu ředitele divadla Petra Němečková, jež je ředitelkou dodnes. Od roku 2007, kdy Divadlo Tramtarie začalo působit v novém prostoru Slovanského domu, se mění i umělecký šéf – Petra KlariNa Klára nahrazuje Vladislav Kracík. Ustupuje vize multikulturní platformy a spolek se soustředí pouze na divadelní činnost.

Dramaturgicko-režijní linie se od této chvíle zaměřuje převážně na autorské adaptace literárních a filmových předloh, uvádění původních autorských her, ale nezapomíná ani na dětského diváka. Poetika souboru se formuje na základě

⁴⁰NĚMEČKOVÁ, Petra et al. Divadlo Tramtarie: Almanach 2005–2015. [Olomouc]: Divadlo Tramtarie, 2015. 17 s.

⁴¹ Interview s Vladislavem Kracíkem, nar. 1981. Olomouc. 30. 4. 2020.

rukopisu Vladislava Kracíka, který ve své tvorbě využívá převážně kabaretní postupy, parodický a ironický humor a nadsázku.⁴²

Divadlo si od přesunu do nových prostor začíná zvat profesionální režiséry (Konrád Popel, Jiří Trnka...) a herce z jiných divadel, kteří se stávají jejich pravidelnými hosty (Ivana Plíhalová, Paulina Labudová, Marek Příkazský...). Od sezony 2011/2012 se zaměřuje i na profesionalizaci souboru nabíráním výhradně absolventů hereckých škol. Ze studentského divadla se tak postupně stává nezávislé profesionální divadlo.

S profesionalizací divadla, a tím i vyšší finanční nákladností provozu, však přišla v posledních letech proměna divadelního repertoáru, která souvisí i se změnou cílového diváka. Ze středoškolských a vysokoškolských studentů se zaměření přesunulo hlavně na střední generaci diváků, což se výrazně projevuje v tematice Kracíkových autorských her (*Druhý život Veroniky, Poslední noc s Claudii...*). Adaptace domácích děl pak ustoupily adaptacím děl ze světové literatury (*Anna Karenina, Na Větrné hůrce, Madisonské cesty...*) a v některých nynějších představeních již bohužel můžeme identifikovat i jistou míru komerčnosti.

Důležitou a nedílnou součástí už od prvopočátků Divadla Tramtarie jsou zájezdy s pohádkami, se kterými divadelní soubor cestuje po celé republice. Luděk Richter komentuje pohádky hrané v Divadle Tramtarie takto: „Tramtarie ve svých hrách neupadá do obvyklých klišé, upovídání, infantilnosti, nerezignuje na základní logiku děje či postav a přitom přináší i některá v dětské dramatičce nová či málo frekventovaná témata a žánry.“⁴³

V roce 2014 Divadlo Tramtarie získalo Cenu Olomouckého kraje za divadelní počin roku a dodnes je velmi důležitou komorní divadelní scénou v Olomouci.

⁴² NĚMEČKOVÁ, Petra et al. *Divadlo Tramtarie: Almanach 2005–2015*. [Olomouc]: Divadlo Tramtarie, 2015, s. 14.

⁴³ NĚMEČKOVÁ, Petra et al. *Divadlo Tramtarie: Almanach 2005–2015*. [Olomouc]: Divadlo Tramtarie, 2015, s. 17.

ANALYTICKÁ ČÁST:

V této části se pokusíme analyzovat a interpretovat pohádkovou tvorbu Vladislava Kracíka. V neposlední řadě se zaměříme i na to, jak Kracíkovy pohádky korespondují se schématem funkcí postav Vladimira Proppa uvedeném v *Morfologii pohádky*, protože nám přijde produktivní sledovat, zda se daná jednání dají najít i v autorských divadelních pohádkách. Pro zápis jednotlivých funkcí postav do dějových sledů využíváme zkratky a značky, jak jsou navrženy v Proppově studii⁴⁴.

Jsme si vědomi toho, že Propp funkce postav stanovoval na základě jednání postav v lidových ruských kouzelných pohádkách, ale předpokládáme přesah této struktury i do autorských pohádek, neboť i autorské pohádky často čerpají ze základních folklorních pohádek. Nečekáme však, že kompozici kouzelné pohádky nalezneme v každé námi zkoumané Kracíkově pohádce.

Provedli jsme průřez Kracíkovou pohádkovou tvorbou a vybrali k rozboru specifické pohádky z různých dob jeho uměleckého období, abychom se mimo charakteristiky jeho autorského stylu pokusili označit i vývojové tendence v jeho tvorbě. Naše výsledky podpoříme znalostmi o Kracíkově další pohádkové tvorbě.⁴⁵

Při analytickém rozboru a interpretaci se budeme opírat o naše vlastní zjištění a poznatky, publikace *Co je co v pohádce (pohádkové reálie)*⁴⁶, *Divadlo pro děti*⁴⁷ a *Od pohádky... ..k pohádce (od literatury k divadlu)*⁴⁸. Veškerá naše zjištění se budeme snažit podepřít přesvědčivými argumenty, ale jak píše Luděk Richter

⁴⁴ PROPP, Vladimír Jakovlevič a ŠMAHELOVÁ, Hana, ed. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 2. Jinočany: H & H, 2008, s. 117–122.

⁴⁵ KRACÍK, Vladislav. *Čertovská pohádka* (2005), *O statečném Ivanovi* (2007), *Pirátská pohádka* (2012), *Hugo z Hor* (2014). Rukopisy. Osobní archiv autora. Nepaginováno.

⁴⁶ RICHTER, Luděk. *Co je co v pohádce: (pohádkové reálie)*. Vyd. 1. Praha: Dobré divadlo dětem, 2004. 54 s.

⁴⁷ RICHTER, Luděk. *Divadlo pro děti*. Vydání první. Praha: Dobré divadlo dětem, 2015. 145 s.

⁴⁸ RICHTER, Luděk. *Od pohádky-- --k pohádce: (od literatury k divadlu)*. Vyd. 1. Praha: Dobré divadlo dětem, 2004. 95 s.

v úvodu *Co je co v pohádce* „u významů pohádky a jejích dílčích částí [nejde] o exaktně dokazatelné jevy, nýbrž o asociativní spojitosti, ustálené vazby a zakořeněné představy lidské psychiky, fungující už dále jako metaforické konstanty či symbolicko-alegorické obrazy.“⁴⁹

U rozebíraných pohádek nastíníme děj, určíme téma příběhu a jeho hlavní motivy a zaměříme se na čas a prostor. Blíže se podíváme i na postavy, které rozdělíme podle klasifikace Lud'ka Richtera na hlavní postavu (hrdina), protihráče (antagonista), spoluhráče (zla i dobra) a epizodní postavy.⁵⁰ Určíme typické pohádkové prvky ve vyprávění a prozkoumáme využívané jazykové prostředky nebo způsob a míru interakce s dětským adresátem v textu.

Pojem téma chápeme v následujícím významu: „Téma je předmět zájmu, jednotlicí myšlenkový svorník, jenž je ideovou konkretizací námětu. Je to hlavní činitel strukturovaného díla, který odlišuje umění od života, záměrnost od náhody. [...] Je to smysl spojující jednotlivé události a jevy, a proto musí být přítomno i v jevištní anekdotě, jako je pohádka *O kohoutkovi a slepičce* či *Hrnečku, vař!*. [...] Téma jako ideový základ díla vybírá, organizuje a hierarchizuje veškerý materiál inscenace. [...] [S]tanovuje jak si vyložit postavy, situace i větší dějové celky nebo může určit i kompozici děje.“⁵¹

Termín motiv je v naší práci užit ve významu nejmenšího tematického prvku uměleckého díla, který obsahuje novou informaci.⁵²

Neopomenutelnou složkou dramatických textů jsou i scénické poznámky, které budeme podrobněji zkoumat, i přesto, že se jedná o text, který divákům zůstává neznámý a je určen pro inscenační tým. Často slouží k upřesnění herecké akce, určení prostoru, časovému zařazení, pokynům ke scénografické složce atd.

⁴⁹ RICHTER, Luděk. *Co je co v pohádce: (pohádkové reálie)*. Vyd. 1. Praha: Dobré divadlo dětem, 2004, s. 5.

⁵⁰ RICHTER, Luděk. *Divadlo pro děti*. Vydání první. Praha: Dobré divadlo dětem, 2015, s. 31.

⁵¹ Tamtéž, s. 37–38.

⁵² Tamtéž, s. 36.

Scénické poznámky se spolupodílejí na sémantickém vyznění dramatického textu, tudíž je nemůžeme při našem literárněvědném přístupu ke Kracíkovým scénářům přehlížet. Navíc lze předpokládat, že půjde o významný zdroj pro specifikaci autorova způsobu komunikace s adresáty (i zprostředkovateli) jeho uměleckých výpovědí a také pro charakteristiku a případný vývoj jeho individuálního tvůrčího rukopisu.

Vladislav Kracík své divadelní hry neměl v plánu vydat a námi zkoumané texty sloužily pro inscenační tým nebo pro archivaci. Měli jsme scénáře k dispozici v syrové formě bez formální nebo stylistické úpravy.

1 *DOKTORSKÁ POHÁDKA / POHÁDKA O TŘECH DOKTORECH* (2005)

Doktorskou pohádku napsal a zinscenoval Vladislav Kracík během první divadelní sezony Divadla Tramtarie. Je volně inspirovaná slavnou pohádkou Karla Čapka *Velká pohádka doktorská* ze souboru *Devatero pohádek* a napsána pro šest až deset herců. Variabilita u množství herců je způsobena možným nahrazením herce loutkou.

Doktorská pohádka vypráví příběh pohádkového doktora Báalka, který je králem vyzván, aby vyléčil jeho dvorního kouzelníka Semtamtrika, jež náhle onemocněl. Báalek přijíždí na zámek, kde se seznamuje s králem Bohoušem XII. a jeho dcerou Natálkou, která si má v blízké době vybrat ženicha. Dr. Báalkovi se nedaří kouzelníka vyléčit, a proto si na pomoc přizývá další dva doktory – Dr. Užbu z Ruska a Dr. Omedára z Arábie. Ti zkouší osvědčené léčebné tipy z jejich vlasti, avšak bez výsledku. Doktoři si časem všimnou, že Semtamtrikův zdravotní stav se vždy zlepší, když je poblíž princezna. Společnými silami se jim podaří zastrašit Natálčiny nápadníky a poté, co se jí Semtamtrik dozná ze svých citů, je kouzelník zase zdravý a s Natálkou se ožení.

V pohádce je ústředním tématem snaha o vyléčení kouzelníka Semtamtrika. Ten, jak se ukáže, je nemocný kvůli lásce a jakmile se své milované přizná, uzdraví se.

Leitmotivem této pohádky je nemoc. Její přítomnost je výrazná už od začátku příběhu. Nejdůležitější je tento motiv ovšem u postavy kouzelníka Semtamrika, kolem kterého se točí celá zápletka. Jeho nemoc mu kromě špatného zdravotního stavu, způsobuje i neschopnost kouzlit. Mezi další motivy patří i láska, která danou nemoc zapříčinila, ale také ji potom vyléčila. Vyskytuje se zde i motiv čísla tři – tři doktoři, tři metody léčby a tři zásnubní polibky.

Číslo tři je typické magické číslo využívané v pohádkách a má mnoho různých významů. Podle *Co je co v pohádce* si dovoluujeme tvrdit, že daný počet doktorů má značit rozmanitost různých léčebných metod. Zároveň tři nezdařené pokusy o vyléčení kouzelníka vypovídají o tom, že kouzelník je opravdu velmi vážně nemocen a dosáhnout jeho uzdravení nebude lehké. Tři zásnubní prstýnky značí jistotu.

V příběhu je hned v úvodní scéně explicitně prozrazena žánrová hranice povoláním pohádkového doktora a děti tedy můžou své myšlení přepnout do fantasknější roviny a neklást si otázky, proč se v reálném prostředí vyskytuje drak, a nikoho to nevyvádí z míry.

Fiktivní čas příběhu je nekonkrétní a přetržitý, příběh je vyprávěn za pomoci neznámo dlouhých časových skoků. Prostory se v pohádce střídají jen minimálně. Příběh začíná i končí v ordinaci doktora Bálka. Druhý prostor, ve kterém se odehrává většina děje, je královský zámek. Konkrétnější popisy míst se v textu neobjevují.

Hlavní postavou celého příběhu je doktor Bálek a jeho spoluhráči jsou Dr. Omedár a Dr. Užba. Postava antagonisty se v pohádce nevyskytuje a tedy ani její spoluhráči zde nejsou přítomni. Všechny ostatní postavy (princové Krasomia a Lamželezil, princezna Natálka, paní Sedmihlaváčková a mnoho dalších) jsou pouze epizodní.

U většiny postav neznáme žádné vnější charakteristiky. Ze scénických poznámek se pouze dozvídáme, že Dr. Užba a Dr. Omedár mají různé pokrývky

hlavy na základě země, ve které žijí. Dr. Omedár s turbanem je z Arábie a Dr. Užba s beranicí je z Ruska. Oba jsou k tomu oblečeni do bílého pláště, aby bylo na první pohled jasné, že jsou to doktoři. Autor tak využil jedné z posledních viditelných částí těla – hlavy, aby od sebe postavy jasně rozlišil.

Postavy jsou velmi ploché, ale objevují se zde i archetypální postavy s překvapujícím charakterem. Paní Sedmihlaváčková je dračice, avšak není negativní postavou. Naopak pomůže Dr. Bálkovi zastrašit Natálčiny nápadníky a tím pomůže k vyřešení celé situace. Král Bohouš zase působí na rozdíl od typických vznešených králů z lidových pohádek jako prostý člověk z lidu. Doktorovi po jeho příchodu nabízí tykání, což značí velkou familiárnost a otevřenost. Stejně tak tomu nasvědčuje i jeho jméno Bohouš.

V *Doktorské pohádce* využívá Kracík typické prvky pro pohádkové texty. Opakují se zde stejné věty: „Dr. Bálek: Sestři, kam vy na ty nápady chodíte? Sestřička: No jenom abyste se nedivil, to se může stát natotata.“⁵³ Objevuje se zde i opakování motivů a jejich gradování, které zde vytváří humorný efekt. Kombinace těchto kompozičních prostředků je využita i v případě pokusů o vyléčení kouzelníka doktory. Nejprve se o to pokouší Dr. Bálek sám, hned na to mu přijde na pomoc Dr. Omedár a poté se k nim připojí ještě Dr. Užba. Gradace je zde zvýrazněna i dalším způsobem. Po každém nezdařeném pokusu o uzdravení kouzelníka zaťuká další doktor (a jako poslední princezna Natálka) na dveře a nejprve odpovídá jen Dr. Bálek, poté zároveň s ním i Dr. Omedár a jakmile je v místnosti i Dr. Užba, přidá se k nim i on.

Jazykové prostředky využívané v textu jsou typické pro pohádkový příběh. U několika jmen postav platí „nomen omen“ – Otesánek, paní Sedmihlaváčková, kouzelník Semtamtrik, princové Krasomil a Lamželezo. U jiných jmen si zase Kracík pohrává se stavbou slova, například u jmen doktorů, kdy spojení zkratky „Dr.“ s jejich příjmením vždy poskytne existující slovo (drbálek, dromedár, družba), které nějakým způsobem koresponduje s postavou. Dr. Bálek se drbe na hlavě, když přemýšlí, Dr. Omedár je z Arabského poloostrova, jehož značnou

⁵³ KRACÍK, Vladislav. *Doktorská pohádka*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2005. Nepaginováno.

část zabírá pouštní prostor, a Dr. Užba je z Ruska a pojem „družba“ charakterizující přátelský vztah se hojně používal v předchozím režimu v souvislosti se Sovětským svazem i dalšími socialistickými zeměmi.

Při použití cizích slov, pro děti pravděpodobně neznámých, přidává Kracík do replik i vysvětlení pojmu. Tím tedy mají děti i možnost se něco přiučit: „...je to pro nás pro draky hrozný společenský faux pas – trapas, jestli mi rozumíte...“⁵⁴

Jelikož daný dramatický text je složen výhradně z mluveného projevu v neformálních situacích, objevují se v něm výrazy hovorové češtiny (necpi se...) nebo vycpávková slova (takže, no...). Velice často jsou přítomna citoslovce (chacha, aua, jée...), deminutiva (bříško, spapá, kouzelníček...) a najdeme zde i jeden eufemismus („jeho čas na tomto pohádkovém světě se počítá již jen... na hodinky“⁵⁵).

Mezi další lexikální nebo morfologické aktualizace v textu, patří spojení slov zvukově podobných, avšak ve významu odlišných a spolu nesouvisejících: „Klíční kost? Klíčí. Zornice? Nesnesitelně zrní.“⁵⁶ Objevuje se zde i propojení akce odehrávané na jevišti s mluveným projevem postavy. Při popisu zdravotního stavu kouzelníka Semtamrika se král dívá na hodinky a přitom konstatuje, že už kouzelníkovi zbývá jen pár hodin.

Dále se v pohádce objevuje i upravený text písně kapely Mig 21 Malotraktorem, což autor potvrzuje ve scénické poznámce („Dr. Bálek cosi hledá v knize a přitom si pobrukuje melodii ne nepodobnou nejmenovanému hitu od Mig 21“⁵⁷). Tento odkaz na novodobého umělce je jasným signálem, že se jedná o moderní pohádku, která se odehrává ve fiktivním světě, založeném na našem aktuálním.

⁵⁴ KRACÍK, Vladislav. *Doktorská pohádka*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2005. Nepaginováno.

⁵⁵ Tamtéž.

⁵⁶ Tamtéž.

⁵⁷ Tamtéž.

Co se týče interakce s dětským adresátem, neobjevují se zde žádná přímá oslovení adresátů, ale pouze narážka na předpokládané obecnostvo určitého věku v Semtamtrikově replice: „Tohle kouzlo hravě zvládají už malí kouzelníci předškolního věku!“⁵⁸

V této pohádce je přítomný jeden dějový sled, který obsahuje následující funkce podle Proppa: α a^6 B^1 $C \uparrow$ D^1 E^{1neg} F^9 K^2 \downarrow

V úvodu pohádky je nám ve výchozí situaci představen doktor Bálek a jeho každodenní život (α). Do jeho ordinace pak vstoupí královský posel se vzkazem o nemoci kouzelníka Semtamtrika, která způsobila nedostatek zdraví (a^6). Posel mu sděluje, že s ním doktor musí odjet na zámek (B^1). Doktor souhlasí a opouští svou ordinaci/domov a vyráží na zámek ($C \uparrow$). Král dává doktorovi za úkol vyléčit kouzelníka (D^1). Tomu se to ovšem nedaří (E^{1neg}), a proto si přivolává další dva doktory jako kouzelné pomocníky, kteří mu nabízejí svou pomoc (F^9). Společně bojují s nemocí různými metodami v několika akcích jdoucích rychle po sobě, až se jim nakonec podaří kouzelníka vyléčit (K^2). Po vyléčení kouzelníka se doktor vrací domů (\downarrow).

Pozoruhodné je, že kouzelných pomocníků (dvou doktorů) se zde doktorovi dostává právě proto, že nesplnil zadaný úkol od krále, zatímco v lidových ruských pohádkách hrdina kouzelný prostředek získává převážně za splnění úkolu.

Ve scénických poznámkách se na začátku scén objevuje popis místnosti, které osoby se na scéně vyskytují a výčet hlavních kulis i s jejich významem: „Ordinace doktora Báalka – stůl, dvě židle a dveře do čekárny, oddělující dva odlišné světy – virní a sterilní.“⁵⁹ V poznámkách mezi dialogy a monology jsou detailnější popisy herecké akce či pohybu postav („Zvážní, začne se drbat“,

⁵⁸ KRACÍK, Vladislav. *Doktorská pohádka*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2005. Nepaginováno.

⁵⁹ Tamtéž.

„Zajede za dveře a vyjede hlava s číslem pět na čele.“⁶⁰) nebo jejich emocí. Můžeme v nich najít i povel pro zvukovou, světelnou nebo promítací složku: „Fanfáry“ „...v sále se ztlumí světla a na stěnu se začnou promítat diapozitivy z rodinných alb našich princů“⁶¹.

Najdeme v nich upravené ekvivalenty názvů pro věci („Strčí sani do krku to zvětšené držátko od nanuku“⁶²), vtipy (popis Otesánka: „vejde Věra Bílá s dětskou chlapeckou tvář“⁶³ nebo „A zajde... tedy za dveře, ne hlady“⁶⁴) a ironické poznámky a připomínky k příběhu.

Sám Kracík si například dělá legraci z toho, že se prostory často nemění, a když už se 4. scéna odehrává na zámku, zesměšní to ve scénické poznámce: „Stereotypně – na zámku; Jak jinak – na zámku; Kde? To je hádanka“⁶⁵, jakoby se snažil pobavit inscenační tým, až budou pohádku zkoušet či hrát.

Aby se u pohádkového příběhu mohli bavit i rodiče, jsou do textu zakomponované i vtipy pro dospělé, kterým děti s největší pravděpodobností neporozumí. Uvedme například podtržení stereotypu léčebné síly alkoholu v Rusku u zahraničního doktora Užby. V pohádce je nazýván „tradičním lektvarem, kterým se v Rusi léčí vše“⁶⁶. Jasně se jedná o alkohol, neboť z láhve plné čiré tekutiny si doktor po neúspěchu lokne na útěchu a ještě nabízí ostatním doktorům. Proto pohádku řadíme mezi inscenace pro smíšené publikum.

Další autorovy pohádky z raného období jako *Čertovská pohádka* (2005) a *O statečném Ivanovi* (2007) jsou vystavěny na velice podobných principech jako *Doktorská pohádka*.

⁶⁰ KRACÍK, Vladislav. *Doktorská pohádka*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2005. Nepaginováno.

⁶¹ Tamtéž.

⁶² Tamtéž.

⁶³ Tamtéž.

⁶⁴ Tamtéž.

⁶⁵ Tamtéž.

⁶⁶ Tamtéž.

2 O PRAČLOVÍČKOVĚ (2010)

Pohádka je inspirována animovaným večerníčkem *O človíčkovi*, který byl vytvořený podle scénáře Josefa Lamky na námět Pavla Teisingera a Zdenky Teisingerové. Kracík si z animovaného seriálu vypůjčil základní téma, hlavní postavu a některé její charakteristiky. Došlo však ke změně pojmenování hlavního hrdiny z človíčka na pračlovíčka.

V tomto příběhu se stáváme svědky několika dnů v životě pračlovíčka, který se každým dnem učí něco nového. První den se dozvídá o krásách i nebezpečí místa, kde žije. Druhý den se potýká s hladem a zjišťuje výhody výměnného obchodu. Třetí den si vyrábí první nástroje a učí se první slova. Čtvrtý den získává kamaráda v podobě psa a poznává dobré i špatné vlastnosti ohně. Pátý den si staví dům a potkává ženu, která z domu udělá domov.

Tématem pračlovíčkovy příběhu je poznávání světa a důležitých věcí pro život nejen pračlověka, ale i moderního člověka. V příběhu se objevují motivy komunikace, učení se novým věcem, přátelství, partnerství a domova. Motiv přátelství zde však není využit mezi dvěma lidmi, ale mezi pračlovíčkem a zvířaty. Pohádka tedy tímto motivem vysílá dětem zprávu, že by si měli vážit všeho živého, co je obklopuje. Ze situace, kdy se pračlovíček spřátelil se včelami lze přímo vyvodit, že respektem k přírodním jevům se dá i mnohé získat: „A – Tehdy človíček uzavřel se včelkami dohodu. Slíbil, že jim nebude ubližovat, a také, že zažene každého, kdo se o to třeba jen pokusí. A na oplátku, si človíček odteď mohl brát med pokaždé, kdy dostal chuť.“⁶⁷

Téma poznávání světa a nástrah a radostí v něm přítomných, jsou stejně jako obsažené motivy velmi podobné tomu, co děti zažívají každý den. Dětský adresát se proto může s pračlovíčkem velmi jednoduše identifikovat a z jeho příběhů převzít rady a zkušenosti do svého vlastního života.

⁶⁷ KRACÍK, Vladislav. *O pračlovíčkově*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2010. Nepaginováno.

Pohádka má kompozici rámcového vyprávění. Vložené vyprávění o pračlovíčkovi je složeno z pěti scén, kdy každá nová scéna značí nový den a každý konec scény signalizuje noc. Jeho příběh je orámován vyprávěním dvou vypravěčů, kteří veškeré události z pračlovíčkovy života nejen uvádějí a uzavírají, ale zároveň je i mezi scénami dětem upřesňují. Tento rámec prolíná celé pohádkové vyprávění víceméně jen formálně a nijak neovlivňuje dění vnitřních příběhů.

V příběhu najdeme kompoziční prostředek opakování. Na začátku druhé, třetí a čtvrté scény se opakují stejné akce – pračlovíček se probudí, osvěží se vodou a rozcvičí se. Stává se to jeho rituálem. Když další den tento rituál nevykoná, naznačuje to, že je něco v nepořádku. V tomto případě se jednalo o uvědomění si samoty a potřeby domova. Opakování dané akce tedy získalo větší význam až v situaci, kdy mělo nastat, ale nenastalo.

Doba, ve které se příběh odehrává, je určena velmi nekonkrétně („...před mnoha a mnoha lety“⁶⁸). Podle Richtera⁶⁹ jsou pro děti časové pojmy včera a před mnoha lety vlastně identické, jelikož minulost a budoucnost je pro ně velmi neuchopitelná. Předškoláci a předškolačky si historickou minulost spojují s tím, co osobně potkali, tedy s babičkou a dědečkem. Vypravěči se proto dobu, v níž se příběh odehrává, snaží dětem přiblížit informacemi, které jsou pro ně snáz pochopitelné: „B – Kdy přesně? A – Prostě před mnoha a mnoha. B – Když jsi ještě jezdila v kočárku? A – Dřív! B – Když moje babička jezdila v kočárku. A – Ne, ještě mnohem, mnohem dřív.“⁷⁰

Vysvětlením, že daný příběh se odehrává před dobou, kdy i jejich babička byla malá, je pro ně tedy jasným znamením, že se příběh udál opravdu velmi dávno.

Příběh se odehrává v džungli. Z textu však nepoznáme, zda se veškeré dění odehrává na jednom místě nebo se pračlovíček přemísťuje do různých koutů

⁶⁸ KRACÍK, Vladislav. *O pračlovíčkovy*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2010. Nepaginováno.

⁶⁹ RICHTER, Luděk. *Divadlo pro děti*. Vydání první. Praha: Dobré divadlo dětem, 2015, s. 17.

⁷⁰ KRACÍK, Vladislav. *O pračlovíčkovy*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2010. Nepaginováno.

džungle. Detailnější informace o vzhledu prostoru v této pohádce téměř nezískáme.

Hlavním hrdinou je pračlovíček a veškeré další postavy, objevující se v jeho příběhu (včelky, Tyranosaurus Rex, opička, pes atd.) jsou pouze epizodní, častokrát hrány loutkami. Blíže se jimi však zabývat nebudeme.

V nedějovém rámci jsou přítomni dva vypravěči, označeni jen jako A a B, kteří přímo oslovují dětského diváka: „Milé děti...“⁷¹. Vypravěč B sám působí jako dítě. Doptává se vypravěče A na doplňující otázky, které by mohli mít i adresáti. Vypravěč A pak svými odpověďmi konkretizuje celou situaci tak, aby byla pro děti lépe pochopitelná. Oba nás provází celým příběhem a slovy reflektují nebo doplňují informace o tom, co se odehrálo na scéně: „A – Toho dne si človíček vyrobil první užitečné nástroje a vyslovil první slova. A když usnul, zdálo se mu těch nejbáječnějších strojích, a o těch nejdelších větvích, které si jenom dovedete představit.“⁷² Jelikož pračlovíček skoro nemluví a nonverbálními prostředky nelze vyjádřit vše, jsou vypravěči A a B velmi podstatným elementem k pochopení pohádky.

Psychologie postav zde není vůbec rozkreslena, jak tomu v pohádkách bývá. Pračlovíčková nejsilnější a nejčastější motivace k jakékoliv akci je snaha o přežití nebo potřeba socializace. Ne vždy je však motivace jeho jednání jasná, jelikož se jeho činy často odvíjí od náhody a málokdy tak postava dělá něco záměrně.

I v této hře autor využívá různorodé jazykové prostředky. Vypravěč A na začátku příběhu vysvětluje, že v pravěku na naší planetě žili „praryby, praptáci, byl tu prales“⁷³ atd. V důsledku tohoto vyprávění reaguje vypravěč B tak, jak by reagovalo dítě. Mechanicky si spojuje, že každé slovo, které začíná na slabiku

⁷¹ KRACÍK, Vladislav. *O pračlovíčkově*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2010. Nepaginováno.

⁷² Tamtéž.

⁷³ Tamtéž.

„pra“, zapadá do dané doby: „B – A prasátka... A – praprasátka. B – A Pražáci, kteří jedli pralinky.“⁷⁴

Díky simulaci dětského uvažování začne vypravěč některá slova i měnit: „B – Hurá! Máme hlavního hrdinu! Teda Pravního prdinu!“⁷⁵ Tato změna má samozřejmě primárně humoristický záměr, neboť zde ani neplatí pravidlo připojování prefixu pra- k původnímu slovu, které je přítomno u jiných slov v celém textu (prahlad, prasnět...).

V příběhu se vyskytují i přirovnání („Potom usnul, jako když ho do vody hodí.“⁷⁶) a eufemismy („A potom... musí do křoví.“⁷⁷). V replikách vypravěčů je využíván téměř vždy spisovný jazyk, avšak najdeme v nich i několik hovorových (popleta, líp) nebo nespisovných výrazů (Pražáci). Zato ve scénických komentářích se objevují nespisovné výrazy, obecná čeština i slang velmi často: „vytáhne ruku od nějakého lepivého *sajrajtu*, ochutná to a... ono je to vlastně dobré. Nabere si *znova* a *znova*, za chvíli vyletí včela – človíček ji zažene, načež se vrátí s *kámoškama*.“⁷⁸

O hlavní postavě se referuje deminutivem jako o pračlovíčkovi. Zdrobnělý výraz byl zvolen k získání pozitivnějších konotací a k větší pravděpodobnosti připodobnění se dětského adresáta hlavnímu hrdinovi. Při komunikaci s dětmi se totiž také hojně využívají zdrobněliny, proto jim bude jeho postava bližší.

Z jazykového hlediska si všímáme, že pračlovíčkovo vyjadřování prochází v příběhu výrazným vývojem. Zpočátku se jeho repliky skládají jen z citoslovcí, ale čím více času stráví hrdina na světě, tím více slov používá. V závěru pohádky je tak schopen říci i několik vět, avšak s nesprávnou syntaxí.

⁷⁴ KRACÍK, Vladislav. *O pračlovíčkovi*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2010. Nepaginováno.

⁷⁵ Tamtéž.

⁷⁶ Tamtéž.

⁷⁷ Tamtéž.

⁷⁸ Tamtéž.

Proppovo schéma kouzelné pohádky zde není přítomno. Jedná se o naprosto jinou strukturu než jakou má folklorní ruská pohádka. V pohádce *O pračlovíčkovi* se neobjevuje žádný škůdce, hrdina neopouští svůj domov a veškeré nedostatky, které pračlovíčka tíží, jsou vyřešeny náhodou, nikoliv záměrnou akcí. Stejně tak zde není ani jasně vymezené dobro a zlo, které by spolu mělo soupeřit. Některé Proppovy funkce se zde vyskytují, avšak nevytváří celistvý dějový sled.

Tento scénář je od jiných Kracíkových pohádkových děl velmi odlišný. Ve scénických poznámkách je zapsána většina textu a kvůli tomu působí scénář občas spíše jako text epické pohádky, nežli divadelní. Replik řečených explicitně se ve hře příliš mnoho nevyskytuje. V poznámkách se popisuje veškeré dění na jevišti: „Začne objevovat krásný svět kolem sebe... Zamává na prchající stádo obrovských dinosaurů, přivoní k prakytkám a jednu chce utrhnout, ale... není to kytka, ale ocas nějaké divoké prakočky. Leknou se sebe navzájem a kočka uteče.“⁷⁹

Dále je v nich rozepsána detailněji herecká akce hlavního hrdiny, která je výrazně pantomimická, jelikož pračlovíček se teprve učí mluvit a nahrazuje slova neverbálními způsoby. Můžeme tak s jistotou říci, že se jedná spíše o pohybovou divadelní hru, která je postavena na principech nonverbálního divadla.

Jednotlivé situace, odehrávající se na scéně, od sebe Kracík v textu odděluje slovem „akce“: „Akce: včela vletí do díry ve stromu, človíček ji chce chytit, ale vytáhne ruku od nějakého lepivého sajrajtu, ochutná to a... ono je to vlastně dobré [...] vyletí včela – človíček ji zažene, načež se vrátí s kámoškama. Akce: človíček versus bodající hmyz.“⁸⁰

Neděje se tak však pravidelně. Slovo „akce“ najdeme jen v některých úsecích scénáře, zatímco v dalších částech textu se přechází z akce do akce bez

⁷⁹ KRACÍK, Vladislav. *O pračlovíčkovi*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2010. Nepaginováno.

⁸⁰ Tamtéž.

upozornění. Samotný text obsahuje více nedokonalostí od pravopisných chyb přes zkratkovité zápisy děje až po občasné nerozřazení replik od scénických komentářů. S největší pravděpodobností je to proto, že se jedná spíše o náčrt scénáře, který se později při vytváření samotné inscenace používá jako základní scénář, avšak během samotného inscenování se text i příběh může proměnit. Jelikož Kracík věděl, že bude mít volnou ruku jako režisér a text, příběh a mnoho dalšího se bude moci dotvářet na jevišti, nemusel být původní scénář nijak jednolitý nebo přesný. Výsledná inscenace, která se hraje na jevišti, není ve všech bodech identická jako námi zkoumaný scénář.

Ve scénických poznámkách se někdy objevují i pračlovíčkovy myšlenky („Jsem nejsilnější ze všech, pomyslí si“⁸¹), které dávají herci možnost lépe vystihnout postavu. Opět v nich najdeme zábavné poznámky autora, který komentuje příběh a promlouvá k inscenačnímu týmu: „jó život v džungli není až taková pohoda, jak se může zdát“⁸² nebo „Jak vzít tři melouny najednou? (žádný vulgární vtípky prosím...)“⁸³.

Daná divadelní hra zcela jistě patří mezi moderní umělé pohádky, které se drží pouze nejobecnějších pohádkových principů, v tomto případě jsou jimi naivní podání děje, nekonkrétnost času a opakování stejných situací.

3 POHÁDKY O MAŠINKÁCH (2010)

Karlík Králík cestuje se svým dědečkem vlakem, který se porouchá. Aby si zkrátili čas během čekání, vypráví dědeček Karlíkovi několik pohádek o mašinkách. Nejprve vypráví pohádku O mlsné mašince, poté O nafoukané mašince a na závěr O mašince strašpytlovi. Karlíkovi se následně ještě zdá pohádkový sen o tom, jak se mu se spravenou mašinkou podaří vrátit spadlou hvězdu na nebe. Ke konci pohádky se dědeček Blahoš a Karlík dozvídají, že jejich mašinka nemá poruchu, ale je zakletá. Setkávají se s černokněžníkem Zababou,

⁸¹ KRACÍK, Vladislav. *O pračlovíčkoví*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2010. Nepaginováno.

⁸² Tamtéž.

⁸³ Tamtéž.

který jim vysvětluje, proč se stal zlým kouzelníkem. S pomocí Karlíka a pana Blahoše se podaří zlomit kletbu, která nutila černokněžníka ke zlu, a tím i odčarovat mašinku. Zababa zmizí a oba hrdinové mohou pokračovat ve své cestě.

Jednotící téma tří pohádek vyprávěných panem Blahošem, je oproš'ování od špatných vlastností nebo zlovyků. Ve čtvrté pohádce *O kosmické mašince*, která se zdá Karlíkovi, je tématem záchrana spadené hvězdy. Samotný rámcový příběh má svůj počátek v příčině porouchání mašinky.

Každá pohádka rozvíjí hlavní motiv. U pohádky *O mlsné mašince* se jedná o přejídání. Na základě tohoto motivu mohou děti pozorovat, kam vede nestřídmost v jídle a učí se zdravému životnímu stylu. *Nafoukaná mašinka* je ztělesněním přísloví pýcha předchází pád a příběh *O mašince strašpytlovi* dětem ukazuje, že když člověk (nebo mašinka) nemá strach, může dokázat velké věci. V pohádce *O kosmické mašince* se stává Karlík vykonavatelem dobrého skutku, když vrátí hvězdu na oblohu.

Divadelní hra je volně napsána na motivy knížky Pavla Naumana *Pohádky o mašinkách*, ze které si Kracík vypůjčil název, postavy černokněžníka Zababy a pana Blahoše a samozřejmě i mašinky. Zápletky vyprávěných pohádek jsou však dílem Kracíkovým.

Autor pro *Pohádky o mašinkách* zvolil rámcovou kompozici. Čtyři pohádky jsou propojovány s rámcem skrze postavy pana Blahoše a Karlíka, kteří jakoby bezprostředně přecházeli z rámcového příběhu do vyprávěných pohádek a zase zpátky. Kromě rámce zde tedy najdeme i pásmo samostatných pohádek, spolu spjatých jednou nebo několika postavami.⁸⁴

Na začátku scénáře je uveden výčet postav ze všech pohádek. Pan Blahoš a Karlík jsou statické ploché postavy, které jsou zároveň spojovacími body všech

⁸⁴ RICHTER, Luděk. *Divadlo pro děti*. Vydání první. Praha: Dobré divadlo dětem, 2015, s. 56.

pohádek včetně rámcového vyprávění. Mašinky ve vložených pohádkách jsou hlavními postavami svých příběhů, ale do dalších již nepřesahují. Antagonista černokněžník Zababa se vyskytuje pouze v rámcovém příběhu, avšak z povídání pana Blahoše vyplývá, že je v daném pohádkovém světě obecně zápornou postavou a setkal se i s mašinkami z jeho příběhů. Mašinfíra je epizodní postava, která se objevuje pouze v rámci a jeho hlavním jednáním je snaha opravit mašinku.

Postava černokněžníka Zababy zde prochází proměnou. Zlý čaroděj, který byl zaklet, protože byl schopen obětovat vynalezení nejlepší mašinky i sebe, láme úsměvem svou kletbu a přestává být zlým. Stejně tak i postavy mašinek mění svůj charakter k lepšímu a zbavují se špatných vlastností. Těchto transformací postav je vždy dosaženo s pomocí dědečka Blahoše a Karlíka.

S postavou zlého čaroděje Zababy, je spojeno blikání nebo rozsvícení či zhasnutí lampy, pod kterou Karlík se svým dědečkem sedí, při čekání na opravení mašinky. Hlubší význam tohoto propojení lampy se Zababou se bohužel v pohádce nenachází.

Pohádky vyprávěné panem Blahošem jsou ve skutečnosti události, které se mu přihodily během období, kdy byl železničářem. Vždy když začne pohádku vyprávět, přizpůsobuje svůj věk a fyzickou zdatnost své postavy jeho osobě v době, kdy se příhoda odehrála. Karlík je součástí těchto pohádek také, ale jeho postava zůstává beze změny.

Prostor, kde se pohádka odehrává, se mění na základě města či vesnice, ve kterém se představení hraje. Karlík se na začátku pohádky ptá publika, kde jsou, a podle jejich odpovědi je rozhodnuto o místě, kde se vlak pokazil: „Karlík – děti, kde to jsme? (děti – v Bohuňovicích! Nebo v New Yorku! Amsterdamu! To podle toho, kde budeme hrát).“⁸⁵

⁸⁵ KRACÍK, Vladislav. *Pohádky o mašínkách*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2010. Nepaginováno.

I v této pohádce tedy dochází k interakci s dětským publikem. Zde děti dokonce určují některé aspekty příběhu. Kromě místa, kde se mašinka porouchala, se ocitají Karlík s dědečkem ještě v Zababově. V jednotlivých vložených pohádkách není prostor nijak specifikován.

Grafický zápis slov, obzvláště citoslovcí, je stejně jako v některých předchozích pohádkách přizpůsoben mluvenému projevu (pomóc, jůůůů...). V textu celkově nalezneme velké množství citoslovcí (ham, jééé, škyt...). Hovorová čeština se objevuje pouze v replikách Karlíka: „Vždycky, když se zpozdíme na zmrzce, říkáme, že měl vlak poruchu. A dneska poprvé ji fakt máme.“⁸⁶ Všudypřítomným jazykovým jevem prostupujícím všechny pohádky o mašinkách je samozřejmě personifikace (mašinky, hvězda).

V *Pohádkách o mašinkách* se vyskytuje celkem pět pohádek. Každá z nich obsahuje podle Proppových přítomných funkcí pouze jeden dějový sled:

O mlsné mašince: α a⁶ C D¹ E¹ K⁴

Ve výchozí situaci se seznamujeme s mlsnou mašinkou, která neustále jí nezdravé jídlo (α). Kvůli tomu ztloustne natolik, že nedokáže projet tunelem – nedostává se jí možnosti přesunout se na místo, kam by chtěla jet a tedy plnit svou práci (a⁶). Uvědomuje si daný problém a žádá pana Blahoše o radu, jak se změnit (C). Pan Blahoš se dostává do role dárce a zadává mašince úkol (D¹), aby cvičila. Ta úkol splní (E¹), zhubne do původní velikosti a díky tomu může zase projet tunelem a vyřeší tak problém (K⁴).

O nafoukané mašince: α a⁶ F¹ K⁵

Na začátku příběhu je nám představena mašinka (α), která postrádá pokoru (a⁶) a upřednostňuje vzhled nad svými povinnostmi. V důsledku toho se jí stane nehoda, po které je potlučená a neví, co dál dělat. Pan Blahoš jí však objasní, že její vzhled není důležitý (F¹) a že jako každá jiná mašinka má hlavně vozit lidi.

⁸⁶ KRACÍK, Vladislav. *Pohádky o mašinkách*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2010. Nepaginováno.

Mašinka tuto skutečnost přijme, přestane být namyšlená (zlikviduje se nedostatek pokory K^5) a začne plnit své povinnosti.

O mašince strašpytlovi: α a^6 F^2 K^5

Ve výchozí situaci je nám představena mašinka (α), jež trpí nedostatkem odvahy (a^6). Karlík však naučí mašinku „nádražáckou“ písničku, ukazuje jí kouzelný prostředek (F^2), která zahání všechna strašidla. Mašinka si ji začne zpívat, čímž získá odvalu a likviduje tím počáteční nedostatek své kuráže (K^5).

O kosmické mašince: β a^6 B C \uparrow F^6 K^5

Příběh začíná odloučením hvězdy od ostatních hvězd (β). Následně zjišťujeme problém, kterým je absence domova spadlé hvězdy (a^6). Mašinka ve snu Karlíkovi přikazuje, aby jí šel pomoci hvězdu vrátit zpět na nebe (B). Karlík souhlasí a vydává se hvězdě na pomoc (C \uparrow). Díky tomu, že jsou ve snu, získává Karlík a mašinka schopnosti létat (F^6), a podaří se jim tak hvězdu vrátit zpět domů (K^5).

Rámcový příběh o porouchané/začarované mašince: α A^{11} H^1 K^8

Ve výchozí situaci jsou nám představeni pan Blahoš s Karlíkem (α). Vzápětí se dozvídáme o škůdcovství, které je zamaskováno jako obyčejné porouchání mašinky (A^{11}). V závěru vyprávění dochází k boji (slovnímu) se Zababou, který stojí za začarováním mašinky (H^1). Škůdce je poražen, tím že ho hrdinové rozesmějí, čímž zároveň zprovozní mašinku, a tak zlikvidují počáteční neštěstí (K^8).

Z analýzy vyplývá, že na veškeré *Pohádky o mašinkách* se dá aplikovat schéma ruské lidové pohádky.

Scénických poznámek je v textu minimum. Jsou v nich vepsány herecké akce a emoce, které by postavy měly vyjadřovat, avšak jen velmi stručně – jedním nebo dvěma slovy. K pár hereckým akcím je přidáno i jejich vysvětlení, aby herci mohli jednání dané postavy věrohodně zprostředkovat.

Jedná se o moderní umělou pohádku, která ovšem vzdáleně obsahuje některé typické pohádkové rysy. Dobro vítězí nad zlem, objevují se zde kouzelné předměty a prostor a čas zde není konkretizován. Za typicky pohádkovou bychom mohli považovat i postavu černokněžníka, avšak ta neodpovídá plochému archetypálnímu typu zlého kouzelníka z lidových pohádek. Zde je sám černokněžník proklet, aby páchal zlo, které ani páchat nechce.

4 ANTICKÁ POHÁDKA / POHÁDKA O HÉRAKLOVI (2011)

Příběh začíná setkáním člověka menšího vzrůstu a ne zcela hrdinského vzhledu (později získává přezdívku Pumo ve významu mravenec, blecha) s Héraklem v antickém Řecku. Poté, co Héraklés Puma zachrání, vydávají se společně na cestu na Olymp za Héraklovou vysněnou láskou Afroditou. I přesto, že oba mluví jiným jazykem, jelikož trpaslík je Čech náhodně se objevující v Řecku, dokáží se navzájem dorozumět. Během putování se potkávají se spoustou bájných a mýtických bytostí. Nakonec se jim podaří dostat se až na vrchol Olympu, kde se Héraklés konečně potkává s Afroditou, která je však až moc zahleděná sama do sebe a Hérakla odmítá.

Pohádka je velmi volně založena na pověsti o životě poloboha Hérakla z řecké mytologie. Objevuje se v ní velké množství referencí na Héraklovy hrdinské činy, avšak jelikož z nich získáváme jen zlomky, můžeme s jistotou říct, že bez znalostí původního příběhu je jen malá šance, že tyto odkazy budou pochopeny.

Jak zmiňuje Luděk Richter ve své recenzi: „[D]ěti (a kdoví kolik dospělých?), najmě ty předškolní, nemají tuchy o četných stádech a rozsáhlých chlévech Augiášových, ani o tom, proč je měl Herakles čistit, netuší nic o daru ohně a následném přikování Promethea k horám Kavkazu, jakož i o orlovi, který mu

trhá z těla znovu a znovu dorůstající játra, nevědí, proč mrtví dávají Hádovi mince, ani kdo je Héra a proč se jeví jako nesnesitelná hádavá megera...“⁸⁷

Tématem příběhu je navazování podivuhodného přátelství během strastiplné cesty na Olymp. Poutí, kterou spolu hlavní hrdinové podnikají, má jasně daný geografický cíl známý i percipientovi. Důvod proč se hrdinové snaží na horu dostat, se však společně s Pumem dozvídáme až téměř před cílem. Neznalost příčiny cesty na Olymp tak v průběhu pohádky zvyšuje napětí. Během cesty hrdinové získávají cenné rady, které jim pomáhají cestu vykonat, a jsou vystavováni různým problémům, které úspěšně řeší. I přesto, že se však Héraklés a Pumo na horu Olymp dostanou, Héraklés svého cíle, tedy získání Afrodity, nedosáhne.

Určitou cestu však vykonal Pumo už před samotným putováním na Olymp. V *Co je co v pohádce* Richter tvrdí, že před objevením pohádkového světa, musí hrdina často vykonat určitou cestu. O tom, proč a jak se Pumo v antickém Řecku vyskytl, víme jen pár informací ze scénické poznámky: „bouřka, foukání, křik, na scénu vypadne náš hrdina s utrženým kormidlem“⁸⁸. Celá tato situace naznačuje ztroskotání na moři a připomíná způsob, jakým se Gulliver v Gulliverových cestách dostal na ostrov Liliput. Stejně jako výše zmíněný mořeplavec se Pumo se do nového, odlišného světa tedy jistě dostal plavbou (cestou) na lodi, která byla zničena.

Výrazný je zde i motiv lásky, kvůli kterému jsou veškerá dobrodružství podstupována, což se ovšem dozvídáme až téměř na konci, a motiv přátelství mezi velmi odlišnými protagonisty – Héraklem a Pumem. Zatajování Pumova skutečného jména není v textu opodstatněno. Podle obecného fyzického popisu můžeme říci, že jsou tyto dvě postavy ve značném kontrastu. Pumo je popsán

⁸⁷ RICHTER, Luděk. Tři midirecenze. *Divadlo pro děti* [online]. Praha: Společenství pro pěstování divadla pro děti a mládež Dobré divadlo dětem. 2012, podzim [cit. 9. 1. 2020]. Dostupné také z: <http://www.dobredivadlodetem.cz>.

⁸⁸ KRACÍK, Vladislav. *Antická pohádka*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2011. Nepaginováno.

jako malý hrdina, nebo spíše trpaslík, který má „malinkatý mečík“, zatímco Héraklés je popsán jako velmi svalnatý hrdina vysoký přes 220 cm.

Kontrast těchto dvou postav je použit z velmi praktického důvodu. Héraklés je polobůh, a proto je potřeba, aby i na jevišti vypadal jako nadčlověk. Vedle drobné osoby bude tak jeho fyzická božskost zveličená. Zároveň je právě jejich protikladné fyzické hlavním důvodem, proč se tyto dvě postavy vydávají společně na cestu. Veškeré další postavy (Kykyklop, věštkyň z Delf, Héra, Zeus, Afrodita a amor Eros...), se kterými se naši hrdinové setkávají, jsou jen epizodní.

Pumo s Héraklem cestují v antickém Řecku na různá místa – navštěvují Augiášův chlév, jsou uvězněni v Kykyklopově jeskyni, plují do Delf a konečně se dostávají i na Olymp. Dochází tedy k poměrně častému střídání prostoru, avšak detailnější popisy míst se v textu nikde nevyskytují. Fiktivní čas je nekonkrétní. Nevíme tedy ani, jak dlouho ústřední dvojici trvalo překonat všechny překážky a dostat se na Olymp. Pro příběh však chybějící informace nejsou nijak důležité.

Pohádka o Héraklovi obsahuje více dějových linií a její kompozice je řetězová/cyklická. Události odehrávající se v příběhu jsou poskládány za sebe bez komplexnějších spojitostí a jsou propojovány hlavními hrdiny. Dohromady se skládá z pěti dějových sledů:

1. dějový sled: $\alpha a^6 F^9 K^6$

Během výchozí situace (alfa) je nám představen hrdina Pumo, který se kvůli nedostatku své fyzické zdatnosti (a^6) přidává k Héraklovi, čímž Pumo získává kouzelného pomocníka (F^9), který tento nedostatek jako kouzelný pomocník záhy doplňuje (K^6).

2. dějový sled: $A^{15} F^5 H^1 I^1$

Hrdinové jsou uvězněni Kykyklopem/škůdcem (A^{15}). Posléze v jeho jeskyni najdou cibuli (F^5), kterou využijí v boji s Kykyklopem (H^1) k jeho oslepení a tím ho poráží (I^1).

3. dějový sled: a⁶ K¹

Pumo a Héraklés přicházejí do Augiášových chlévů, kde je značný nedostatek čistoty (a⁶). Vzápětí tento problém snadno vyřeší otevřením hráze, která nečistotu spláchne (K¹).

4. dějový sled: a⁶ C F¹ K⁵

Kvůli nedostatku orientace (a⁶) se hrdinové ztratí. Hledají někoho (C), kdo by jim poradil, a nacházejí věštkyni, která jim ukáže správnou cestu (F¹), čímž se hrdinové zase zorientují (K⁵).

5. dějový sled a¹ B⁴ C G¹ K^{neg}

Dozvídáme se o Héraklově nedostatku nevěsty (a¹), který danou informaci Pumovi sděluje pod Olympem (B⁴). Pumo se rozhodne Héraklovi s tímto nedostatkem pomoci (C). Společně se na Pegasovi dostávají na vrchol hory Olymp (G¹), kde však Herakles svou milovanou nezískává (K^{neg}).

V případě posledního dějového sledu plně neodpovídá Proppovu schématu pouze poslední funkce, jelikož nedojde k likvidaci počátečního nedostatku. Propp ve své studii neuvádí možnost, že by nedostatek nebyl zlikvidován. Pokud bychom se však řídili stejnými pravidly jako u funkce F (obdržení kouzelného prostředku) u níž existuje podtyp, kdy hrdina kouzelný prostředek nezíská (F^{neg}), můžeme daný podtyp funkce vytvořit. Pro Proppovo schéma jsou navíc primárně důležitá samotná jednání postav, která se v pohádce vyskytují a vytváří ukončený dějový sled, ne jejich podtypy⁸⁹. Po zvážení všech aspektů tedy stanovujeme, že i na *Antickou pohádku* se dá aplikovat schéma ruské lidové pohádky. Jen s drobnou aktualizací.

Objevují se zde bájně a mytické bytosti, jejichž akce jsou uvedeny do překvapivých souvislostí, ve kterých působí humorně. Kromě poloboha Hérakla

⁸⁹ PROPP, Vladimír Jakovlevič a ŠMAHELOVÁ, Hana, ed. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 2. Jinočany: H & H, 2008, s. 29.

se setkáváme i s Kyklopem (zde Kykyklopem), věštkyní, Pegasem a několika řeckými bohy a bohyněmi. Tyto nadpřirozené bytosti jsou ovšem vyobrazeny s nadsázkou a humorněji než v původních řeckých bájích. Kyklopa hrdinové porazí nakrájením cibule, Pegas slouží jako placená lanovka na horu Olymp, Zeus a Héra jsou manželský pár, který se hádá kvůli domácím pracím atd. Tato pohádka jasně patří mezi parodické pohádky. Právě i z tohoto důvodu se v ní nevyskytuje velké množství rysů charakteristických pro pohádky, kromě využívání nadpřirozených bytostí a tím apelování na nereálnost světa.

Scénické poznámky jsou složeny převážně z popisu činností postavy Hérakla, který musí nonverbálně naznačovat, jaký význam mají nesrozumitelná slova, aby mu Pumo a hlavně adresáti rozuměli. Jindy jsou v nich upřesněny herecké akce, vnější charakteristika postav nebo překlady cizích slov. Jako i v ostatních Kracíkových pohádkách jsou v komentářích přítomny vtipy pro inscenační tým: „otevře přívěšek, který má na krku s fotkou playmate roku 150 před Kristem – Afroditou!“⁹⁰

V pohádce hned na jejím začátku dochází k jasnému prolomení čtvrté stěny skrze postavu Puma. Když se na scéně poprvé objeví, nejprve se děti v hledišti lekne a poté s nimi verbálně komunikuje.

Kuriozitou této pohádky je tzv. antičtina, což je uměle vytvořený a smyšlený jazyk, pomocí kterého hlavní hrdina Héraklés a ostatní obyvatelé antického Řecka pomáhají odvyprávět příběh. Význam cizích slov je většinou naznačován nonverbálně, alespoň zpočátku, než si děti zapamatují, co jaké slovo znamená. Někdy je do poznámky za neznámá slova v textu přidán překlad. Každé slovo má totiž i svůj český ekvivalent. Občas se v antické replice objeví i citoslovce, která pomáhají pochopit cizojazyčné věty: „Pomo aurum texelé bum!“⁹¹

⁹⁰ KRACÍK, Vladislav. *Antická pohádka*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2011. Nepaginováno.

⁹¹ Tamtéž.

Stejně jako u pohádky *O pračlovíčkovi* se jedná spíše o náčrt scénáře. Text pohádky zde není dopracovaný do detailů, obsahuje autorovy nerozvinuté myšlenky i varianty různých scén.

5 POHÁDKY Z MLÉČNÉ DRÁHY (2013)

V *Pohádkách z Mléčné dráhy* sledujeme příběh kosmonauta Milana, jenž byl vyslán na průzkumnou misi na Mars, za účelem najít na této planetě život. Na své misi potkává dva mimozemšťany se jmény Vo a Da, které chce přivést na Zemi, avšak zjišťuje, že jeho raketa je porouchaná. Při čekání na záchranný modul cestuje Milan s mimozemšťany po okolních planetách, o kterých mu Vo a Da vypráví pohádky. Během těchto cest se Milan učí, že existují mnohem důležitější věci, než si doposud myslel. Milan se nakonec úspěšně vrací na Zemi v záchranném modulu, ale pro dobro mimozemských bytostí nepřiznává, že by na planetě, kam byl vyslán, našel jakýkoliv život a nechává je v poklidu žít jejich dosavadním životem na Marsu.

Tématem pohádky je uvědomování si skutečně důležitých životních hodnot. Z chování i nahlas vyslovených replik mart'anů vyplývá jasná pointa. Lidé si neváží přírodního bohatství na Zemi nebo života obecně. Nové životní formy pro vědecké účely zabíjíme a pitváme, jak mart'ané několikrát naznačují a přírodu bereme jako jistotu a nepřikládáme jí tu hodnotu, kterou si zaslouží. Nemá smysl hledat zázraky na jiných planetách, jelikož k nim budeme stejně bezohlední jako k těm, které již známe. Proto se Milan, poté, co dané sdělení pochopí, rozhodne mimozemšťany zapřít a po návratu domů na Zemi žádá o dovolenou, aby mohl trávit čas v přírodě.

Setkáváme se zde s leitmotivem stromu, který zde zastupuje celou přírodu a zvýrazňuje ekologický podtext pohádek. V pohádce je důležitost přírody zmíněna i ve formě odměn malých stromečků, které Milan získává za porážení zlých bytostí v pohádkách od Vo a Da nebo je tato informace vyplyne přímo

z dialogu postav: „Milan – u nás jsou stromy mnohem větší! Ale nebereme je jako nějakou vzácnost! Vo – Protože jste hloupoučká planetka!“⁹²

Motiv cesty zde představuje cestu z přirozeného světa, který známe, do nového pohádkového světa s jinými pravidly. Milanova cesta na Mars je prvním krokem ze skutečného světa a jeho další cestování na různé planety jen více rozkrývá daný pohádkový svět, jehož se stává součástí. Zároveň je zde cesta prostředkem změny, která se v postavě Milana odehrává. Během ní prokazuje své dobré vlastnosti a získává tak dary.⁹³

Najdeme zde i motiv hledání, který patří k častým úlohám pohádkového hrdiny.⁹⁴ V tomto případě však Milan nalézá kromě toho, co původně hledal i něco mnohem důležitějšího. Skrze motiv her dochází v této pohádce k vyobrazení kontrastu mezi vnímáním světa dospělými a dětmi. Na základě daného motivu pozorujeme i proměnu Milanova charakteru, na kterou se zaměříme vzápětí.

Protagonista kosmonaut Milan se v příběhu vyvíjí. Zpočátku je to člověk neschopný se bavit hrou nebo vyprávět pohádky, soustředěný jen na svůj cíl. Na začátku příběhu se vysmívá mimozemšťanům, že hraní je jednoduché, ale sám ho není schopen. Při prvním dobrodružství je vtáhnut do kuličkové hry, z které je nadšený a při druhém dobrodružství už je to přímo on, kdo učí ostatní postavy, aby si hrály. Na závěr pohádky můžeme vidět proměnu jeho smýšlení, když zapře mimozemský život na Marsu i přesto, že by jím mohl získat slávu a bohatství: „Milan – Protože jste mě naučili, že jsou cennější věci, než jsou peníze!“⁹⁵

⁹² KRACÍK, Vladislav. *Pohádky z Mléčné dráhy*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2013. Nepaginováno.

⁹³ RICHTER, Luděk. *Co je co v pohádce: (pohádkové reálie)*. Vyd. 1. Praha: Dobré divadlo dětem, 2004, s. 9.

⁹⁴ Tamtéž, s. 17.

⁹⁵ KRACÍK, Vladislav. *Pohádky z Mléčné dráhy*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2013. Nepaginováno.

Postavy mimozemšťanů Vo a Da se charakterově nevyvíjejí. Nedají se však přímo označit za protihráče ani spoluhráče hlavní postavy. I přesto, že nepomáhají Milanovi naplnit jeho původní cíl, kterým je přivést mimozemskou formu života na Zemi, nijak mu neškodí. Jejich zásluhou se však Milanův charakter promění k lepšímu.

Do rámcového příběhu o kosmonautu Milanovi a jeho setkání s mimozemským životem jsou vloženy dvě pohádky, které vypráví mart'ani – Pohádka o drakoidovi a Pohádka o babici vlasatici a hvězdožravém hadu mlíčníkovi. Tyto pohádky jsou Milanovi vyprávěny skrze hry a kosmonaut se stává součástí těchto pohádek, tedy prostupuje z rámcového příběhu i do vložených pohádek/her. Ty ovlivňují rámcový příběh zásadním způsobem, neboť právě v nich dochází k proměně Milanových životních priorit.

Z charakteristických rysů pohádky jich v *Pohádkách z Mléčné dráhy* vyskytuje minimum. Jedná se o moderní umělou pohádku založenou na nereálnosti světa doplněnou o fantaskní postavy a objekty.

Pohádka se odehrává převážně na Marsu, dále pak na bílé a žluté planetě. Mars je jako jediná planeta popsán detailněji: „Samý kráter, písek [...] Ani lidé, ani zvířata, ani kytky. Je to pěkná, ale mrtvá planetka.“⁹⁶ Bílá planeta je velmi chladná a žlutá planeta velmi horká. Ke střídání prostoru dochází minimálně.

Schéma ruské lidové pohádky jsme našli i v tomto sci-fi pohádkovém příběhu. A to s jedním dějovým sledem: $a^6 \{D^1 E^1 F^1\} \times 2 K^4$

Nedostatek prostředku se dostat domů (a^6), mimozemšťani ho podrobují zkouškám ve svých příbězích a Milan zkoušky úspěšně plní a získává za ně dary $\{D^1 E^1 F^1\} \times 2$ Poté přilétá záchranný modul, který si Milan na začátku příběhu zavolal, čímž se ruší nedostatek bezprostředním výsledkem předcházejících akcí K^4 .

⁹⁶ KRACÍK, Vladislav. *Pohádky z Mléčné dráhy*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2013. Nepaginováno.

Většina věcných scénických poznámek obsahuje popisy nebo upřesnění herecké akce nebo ojediněle i popis rekvizit. Jako u jiných scénářů je však i zde Kracík ve scénických komentářích plný vtipu a hraje si se slovy. Vysvětluje vznik smyšleného slova („drakoid – máma drak, táta asteroid – to jen tak, pro ty, co ve škole propadali z mezigalaktických nestvůr“⁹⁷), připojuje odkazy na známé kulturní fenomény („potutelný smích, kterému rozumí jenom David Duchovny“⁹⁸) nebo jen ironicky komentuje, s jakými nízkorozpočtovými rekvizitami si musí na velkolepou sci-fi pohádku vystačit.

Grafická forma slov v textu bývá přizpůsobena finální podobě přednesu, která se má objevit v jevištním zpracování. Je tomu tak v případě některých českých slov (Táááák, přistáváméééé), ale i u anglických („Fríí... túůů... van... zííírou... start!“⁹⁹).

Při prvním setkání s mimozemšťany mluví zelené bytosti smyšleným jazykem (grtrr, hghghgrt...). Písmena obsahující mimozemská slova jsou na počítačové klávesnici ve velmi těsném kontaktu, autor tedy zcela jistě jen náhodně zmáčkl blízké klávesy. Po pár slovech mart'ané přeladí pomocí svých schopností na češtinu a dále se již v textu mimozemský jazyk nevyskytuje.

Dochází k prolamování čtvrté stěny. Kosmonaut Milan otevřeně přiznává přítomnost diváků a komunikuje s nimi. V některých situacích to dokonce působí, jako by děti byly na průzkumu s ním. Do textu jsou občas přidány i předpokládané reakce dětského publika, na které poté navazuje postava Milana. Následující replika tak může být při neočekávané reakci publika hercem modifikována a dává mu tak možnost improvizace. V textu jsou ovšem využity nejpravděpodobnější reakce dětí, aby se výrazným změnám ve scénáři během představení předešlo.

⁹⁷ KRACÍK, Vladislav. *Pohádky z Mléčné dráhy*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2013. Nepaginováno.

⁹⁸ Tamtéž.

⁹⁹ Tamtéž.

Ukázkový příklad najdeme ve scéně, kdy Milan potká na první pohled jasné mimozemšťany, kteří mu však tvrdí, že mimozemský život na Marsu nezahlédli a on jim to uvěří: „Milan – Tak děti, slyšely jste to, žádné neznámé bytosti na téhle planetě nejsou! (a děti křičí: Jsou! Pro Kristovy rány! Jsou! Bože to je idiot!) Ale nejsou, sami jste to viděli, nikoho jsem nepotkal a i ty dvě bytosti s těma tykadlama říkaly... jéje jéje... ty dvě bytosti... ty tykadla... já jsem ale trouba!“¹⁰⁰

V textu se objevuje obecná čeština (unavenýho šneka), citově zabarvená slova, především deminutiva (rachotinka, kůlnička, planetka), ale najdeme zde i pejorativa s typickými augmentačními sufixy (babice vlasatice, mlíčňák). Jako v každé předchozí pohádce jsou i zde hojně využívána citoslovce (cháchá, jachááchááá...). Kracík zde využil příležitosti pro pobavení i u jmen mart'anů s odkazem na absenci vody na Marsu – Vo a Da.

Jako prostředek k cestování mezi planetami využívají postavy létající kola. Jedná se jasný odkaz na hollywoodský film E. T. – mimozemšťan, ve kterém se právě kolo pomocí mimozemských sil začalo vznášet. Mezi filmem s tímto specifickým mimozemšťanem a *Pohádkami z Mléčné dráhy* existuje však i další podobnost. Stejně jako Vo a Da, spouštěl E. T. své schopnosti magickým prstem.

¹⁰⁰ KRACÍK, Vladislav. *Pohádky z Mléčné dráhy*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2013. Nepaginováno..

ZÁVĚR

V této práci jsme měli na základě kritické analýzy a interpretace popsat autorský styl Vladislava Kracíka a vývojové prvky v jeho pohádkové divadelní tvorbě. Dále jsme zkoumali jak moc a případně do jaké míry lze na Kracíkovy pohádky aplikovat Proppovo schéma ruské lidové pohádky.

Počáteční období, ze kterého jsme zkoumali *Doktorskou pohádku*, bylo značně odlišné od Kracíkovy další tvorby. Využíval archetypálních rysů pohádky, (prostory, postavy...) i když v aktualizované podobě, a pyramidovou kompozici děje s jednou linií. Inspirace lidovými pohádkami byla zřetelná. V jeho pozdějších pohádkách jen těžko nacházíme tak výrazné charakteristické rysy pohádek. Dříve využíval autor opakování situací s gradací, stejně jako využíval magičnost čísel, od kterých také upustil.

Humor byl konverzační, zatímco později Kracík využívá humor situační. Nedochozelo k interakci s publikem, která je v pozdějších dílech klíčová a ve scénických poznámkách se objevoval popis prostoru a specifické pokyny pro postavy, co mají dělat a jak se mají tvářit, což se v pozdějších pohádkách taktéž nevyskytuje.

Co se v průběhu Kracíkova vývoje ovšem nezměnilo je fakt, že v pohádkách se mu primárně jedná o pobavení dětského publika, ale nezapomíná ani na rodiče. Do scénářů přidává vtipné situace a repliky určené spíše dospělému divákovi, který na základě takovýchto momentů začne pohádce věnovat pozornost. Proto námi zkoumané pohádky řadíme do inscenací pro smíšené publikum.

Vladislav Kracík píše převážně moderní pohádky, které využívají pouze základní rysy lidových pohádek. V jeho tvorbě z nich najdeme například nekonkrétnost času, naivní podání děje, nadpřirozené postavy a situace a nereálnost pohádkového světa. V parodických pohádkách autora vystupují archetypální postavy v nezvyklém kontextu a jsou značně odlišné od svých charakterů ve folklóru.

Od roku 2010 se v Kracíkových pohádkách začíná projevovat jeho poetika a osobitý styl, který si drží dodnes. Tematikou svých příběhů se obvykle snaží předat závažnější myšlenku. Skrze své příběhy se pokouší vést děti (ale i dospělé) k zásadám dobrého chování, snaží se diváky inspirovat k tomu, aby překonávali sami sebe, prezentuje různorodost komunikace i důležitost přátelských a korektních vztahů nejen s lidmi, ale i k okolní přírodě.

Kracík ve svých pohádkách hojně využívá citoslovce a citově zabarvená slova. Tyto jazykové prostředky jsou zvoleny pro větší emotivitu v příběhu, která v dětském publiku, zapříčiní lepší vžití do příběhu a tedy i větší zaujetí samotným představením. V komunikaci s dětmi se navíc právě těchto emotivních prostředků často využívá, tedy jsou dětem známé a přirozené.

V textech se opětovaně vyskytuje grafická úprava slov do podoby mluvené a narážíme na výrazy obecné a hovorové češtiny, někdy i slangu. V pohádkách se vyskytují eufemismy, přirovnání a personifikace, v pozdějších pohádkách jsou přítomny i metafory.

Lze rovněž zaregistrovat, že Kracík se nebrání inovacím a experimentům. V *Antické pohádce* mluví některé postavy smyšleným jazykem. V tomto jazykovém systému však každé slovo mělo svůj český ekvivalent. A tak, pomocí pár vymyšlených slov pomáhaly cizokrajné postavy odvyprávět celou pohádku.

Kracík musel přizpůsobit prostor v příběhu co největší jednoduchosti, kvůli zájezdovému hraní pohádek. K jeho střídání tedy dochází málokdy. Jelikož byl autor zároveň i režisérem pohádek, byl zákonitě přítomen při vytváření scénografie. Nezapomínejme tedy, že určité aspekty inscenace se mnohdy domýšlely až po dokončení scénáře. V textu se i z tohoto důvodu nenachází detailnější popisy prostoru. Čas příběhu je v Kracíkových pohádkách vždy nekonkrétní, neznáme dobu, ve které se příběh odehrává ani jak dlouho příběh trvá.

Kompozici oblouku s jednou linií typickou pro divadelní hry využívá Kracík jen v počátcích své pohádkové tvorby. Později přechází k příběhům s více liniemi nejčastěji s rámcovou strukturou. Zpočátku rámec využívá pouze jako nedějovou součást příběhu, avšak v pozdější tvorbě se právě rámcový příběh stává důležitou součástí vložených pohádek. Kromě rámce využívá autor i řetězkovou kompozici nebo pásmo.

Interakce s publikem se v raných Kracíkových pohádkách nevyskytuje. Poté autor zvolna překračuje hranice čtvrté stěny a oslovuje diváky skrze vypravěče v rámcovém příběhu. V pozdější tvorbě je interakce s publikem zakomponována i s možnými reakcemi dětského publika do textu a počítá se s ní do představení. Reakce dětí tak spoluutvářejí určité aspekty v příběhu. Postavy s nimi komunikují a vtahují tak děti do děje.

Ve scénických poznámkách se vykytují především herecké akce, pohyb a emoce postav, pokyny pro zvukovou nebo promítací složku. Nikdy se jich však ve scénáři nevyskytuje mnoho. S postupem času jsou věcné scénické poznámky zkracovány až skoro eliminovány. Pozoruhodnou, ale logickou výjimku tvoří *Pračlovíček*, v němž je do scénických poznámek vepsán děj, jelikož se v jeho scénáři objevuje pramálo replik explicitně řečených.

Scénické poznámky jsou velmi výraznou složkou Kracíkových textů i z jiného než inscenačního hlediska. Jedná se o způsob jeho určité komunikace s inscenačním týmem, která je založena na přirozenosti a snaze pozitivně spolupracovníky naladit. V každém pohádkovém příběhu totiž autor do scénických poznámek vpisuje vtipné komentáře, ironické poznámky, slovní hříčky a jejich vysvětlivky, pro pobavení inscenačního týmu. Těchto hravých scénických poznámek na rozdíl od věcných poznámek v novější tvorbě přibývá, nicméně jich stále není příliš mnoho.

Na základě skromného počtu scénických poznámek objevujících se v Kracíkových textech lze vyvodit, že Kracík přenechává hercům větší roli ve vytváření postav a nechává je experimentovat. I nepopsaný prostor, vizuál

scény nebo téměř nulové informace o vnějších charakteristikách postav napovídají, že finální verze některých aspektů vznikají až ve spolupráci s dalšími spolupracovníky při zkoušení inscenace. Lze tedy předpokládat, že výsledná inscenace jistě zanechá jiný dojem než čtení jejího scénáře.

Proppovo schéma ruské lidové pohádky dalo překvapivě najít téměř v každé zkoumané pohádce, ačkoliv některé podmínky musely projít určitými aktualizacemi. Kouzelní pomocníci a prostředky často pozbývají své kouzelnosti a v jednom případě jsme analogicky dotvořili podtyp jednání postav.

Pouze v pohádce *O pračlovíčkově* se Proppovy funkce nevyskytují. *Pračlovíček* má úplně jinou strukturu než ruský folklór. Pohádka nemá zápletku, z níž by se odvíjela hlavní dějová linka. Cílem této pohádky je dětem ukázat, jak probíhal vývoj člověka.

Proppovo schéma ruské lidové pohádky je tedy aplikovatelné i na novodobé moderní umělé divadelní pohádky. Jedním z důvodů je jistě způsob, jakým jsou funkce v *Morfologii pohádky* definovány. Jsou popsány do značné míry obecně, lze za ně tedy s jistou dávkou imaginace a aktualizací dosadit téměř cokoliv. S jistotou však můžeme říct, že vytvořené schéma má mnohem větší dosah než si jeho autor (nebo my) původně myslel.

Stejně jako v případě prostorových omezení musela být zájezdová představení přizpůsobena životu na cestách, i co se počtu postav týče. Zpočátku psal Kracík představení pro větší množství aktérů, z čehož nakonec přešel na standardní počet tří herců/hereček. Snižování počtu postav hraných různými herci je kompenzován využíváním loutek nebo střídáním jednoho herce v rolích několika postav, využívány jsou také další kreativní způsoby.

Kracík téměř nemívá v pohádkách antagonisty. Vyskytuje se v nich ale značné množství epizodních postav. Spoluhráči protagonisty se vyskytovali pouze v počáteční tvorbě, jinak je Kracík nevyužívá. Není však výjimkou, když je v jedné pohádce více hlavních hrdinů.

Jediný antagonista objevující se v Kracíkových pohádkách je černokněžník Zababa. Ten ovšem nesplňuje archetypální povahu černokněžníka, neboť nechce páchat zlo, ale musí. Zápletky v pohádkách jsou většinou způsobeny nějakým nedostatkem nebo jiným problémem. Nejsou zapříčiněny negativní postavou.

Postavy v Kracíkových pohádkách nebývají schematické nebo ploché, jako v lidových pohádkách. Naopak se jejich charakter často vyvíjí – učí se novým věcem a získávají rady a zkušenosti, překonávají obtíže, rostou a proměňují své hodnoty a názory, což představuje paralelu k tomu, co situace zažívají i předškolní děti při objevování a osvojování světa.

Kracík vytváří některé své pohádky na základě motivů či postav převzatých z jiných děl – literárních i televizních. Nejedná se ovšem o adaptace, nýbrž o inspirace. Samotné příběhy a dějové linky v Kracíkových textech jsou totiž zcela nové. V jeho dílech lze najít i podobnosti nebo odkazy na jiná známá díla (film *E. T. mimozemšťan*, kniha *Gulliverovy cesty*, seriál *Akta X...*). Kracík záměrně propojení odmítá, ale uznává, že má tato díla uložená v podvědomí, tedy z nich mohl nevědomky čerpat.¹⁰¹

Podmínky pro divadelní hry pro děti popsané L. Richterem Kracíkova tvorba víceméně naplňuje, ovšem s jedinou výjimkou. V Kracíkových pohádkách se nevyskytují vyloženě záporné nebo kladné postavy. Na rozdíl od klasických pohádek neukazuje pouze černou a bílou, ale i různé stupně šedi charakterů. Kladné postavy jsou často uličníci, kteří provokují a dělají si legraci z ostatních lidí, ale v nitru jsou dobří. Každá zdánlivě záporná postava také není primárně záporná a často v pohádce dochází k proměně jejího charakteru, odhalení nečekaných vlastností. Při využití archetypální postavy, daná postava neodpovídá plochému archetypálnímu charakteru. Hlavní hrdinové nejsou nebojácní a mívají strach, černokněžník páchá zlo, jelikož je sám proklet...

¹⁰¹ Interview s Vladislavem Kracíkem, nar. 1981. Olomouc. 30. 4. 2020.

Výrazně negativní témata nebo postavy se v Kracíkově tvorbě víceméně nevyskytují. Zde se odráží autorovo přesvědčení, že „svět není zlej a záporáci neexistují. Existují jen lidé ve špatných situacích“¹⁰². Jeho pohádky jsou optimistické a dětem ukazují hlavně to dobré ve světě. Vyznívají pozitivně, i když nekončí typickým „happy endem“. Pohádky jsou psány z pohledu naivního dětského diváka, kterému se autor dokáže dokonale připodobnit.

Věříme, že naše práce zevrubně popsala veškeré aspekty, na které se měla zaměřit a přinesla dostatek zajímavých a praktických poznatků o pohádkové tvorbě Vladislava Kracíka, významné olomoucké osobnosti. Zároveň jako první odborná práce, která dané téma mapuje z literárního hlediska, přináší snad i nové podněty ke zkoumání domácí olomoucké divadelní scény.

¹⁰² Interview s Vladislavem Kracíkem, nar. 1981. Olomouc. 30. 4. 2020.

ANOTACE

Jméno a příjmení: Martina Ignasová

Fakulta a katedra: Filozofická fakulta, Katedra bohemistiky

Vedoucí práce: prof. PhDr. Lubomír Machala, CSc.

Rok obhajoby: 2020

Název práce: Pohádková tvorba Vladislava Kracíka

Název práce v angličtině: Fairy tales of Vladislav Kracik

Počet znaků: 108 306

Počet titulů použité literatury: 35

Anotace práce: Diplomová práce se zaměřuje na pohádkovou divadelní tvorbu Vladislava Kracíka. Definuje základní pojmy a specifika pohádek, pojmenovává důležité atributy divadelních her pro děti, shrnuje problematiku studie *Morfologie pohádky*. Představí Vladislava Kracíka i jeho tvorbu. V praktické části kriticky analyzuje a interpretuje autorovy vybrané pohádky a charakterizuje jeho autorský styl, vývojové tendence a míru uplatnění Proppových funkcí postav z ruských lidových pohádek v jeho příbězích.

Anotace v angličtině: This diploma thesis deals with Vladislav Kracik's theatrical fairy tales. It defines the terms and specifications of fairy tales, names important attributes of theatrical plays for children and summarises the problematics of Morphology of the Folktale. It introduces Vladislav Kracik and his artwork. In the practical part there is critical analyse and interpretation of some the Kracik's fairy tales, characteristics of this author's style, the progression in his poetics and adaptibility of Propp's Russian magical fairy tale scheme on the modern fairy tales.

Klíčová slova: pohádky, Vladislav Kracík, divadelní hry, Morfologie pohádky, divadlo pro předškolní děti, Doktorská pohádka, O pračlovíčkovi, Pohádky o mašinkách, Antická pohádka, Pohádky z Mléčné dráhy.

Klíčová slova v angličtině: fairy tales, Vladislav Kracik, theater plays, Morphology of the Folktale, theater for preschool children, The Doctor's Tale, The Little Caveman, The Stories about Trains, The Ancient Tale, The Milky Way Tales.

RESUMÉ

This diploma thesis deals with Vladislav Kracík's theatrical fairy tales, in particular *Doktorská pohádka* (*The Doctor's Tale*, 2005), *O pračlovíčkovi* (*The Little Caveman*, 2010), *Pohádka o mašinkách* (*The Stories of Trains*, 2010), *Antická pohádka* (*The Ancient Tale*, 2011) and *Pohádky z Mléčné dráhy* (*The Milky Way Tales*, 2013). We have viewed the texts from a literary standpoint, not a theatrical one. The thesis focuses on many aspects of Kracík's fairy tales and the hallmarks of his work as well as the trends of development in his poetics. Furthermore, the thesis is concerned with the adaptability of Propp's Russian magical fairy tale scheme but also the limits it matches modern fairy tales.

Kracík's first work (2005–2007) contained a lot of characteristic elements of fairy tales from folklore such as structure, characters, places, etc. In the fairy tales was used conversational humour and there was no interaction with the audience. Stage directions were very specific, which did not leave the actors with much room for creativity. Even though the characters were not typical archetypes, they were one-dimensional.

Later on (from 2010 to the present day), Kracík moved on to situational humour and the audience has, in part, become a co-author of his fairy tales. Most of his plays are modern fairy tales, which bear some similarity to folklore only to a limited extent. There is always an educational message present in his stories. The setting is mostly unspecified, there is more than one storyline in each story and breaking the fourth wall occurs in Kracík's work on a regular basis. Factual stage directions have changed to funny jokes and comments for the team working on the staging. Interestingly, the Propp's structure fits, with little variation, almost every Kracík's story, meaning that the scheme is far more universal than the author presumed, and when updated it can cover more than the magical fairy tales. The stories are being played by three or less actors due to logistic reasons. There are no downright evil characters. If there are some unlikable characters, they always change for the better.

Kracík puts a braver face on the world and narrates his stories from a somewhat naive perspective, or rather from a very persuasive child's perspective.

ZDROJE

PRIMÁRNÍ PRAMENY:

1. KRACÍK, Vladislav. *Doktorská pohádka*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2005. Nepaginováno.
2. KRACÍK, Vladislav. *O pračlovíčkoví*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2010. Nepaginováno.
3. KRACÍK, Vladislav. *Pohádka o mašinkách*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2010. Nepaginováno.
4. KRACÍK, Vladislav. *Pohádka o Héraklovi*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2011. Nepaginováno.
5. KRACÍK, Vladislav. *Pohádky z Mléčné dráhy*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2013. Nepaginováno.

SEKUNDÁRNÍ PRAMENY

6. KRACÍK, Vladislav. *Čertovská pohádka*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2005. Nepaginováno.
7. KRACÍK, Vladislav. *O statečném Ivanovi*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2007. Nepaginováno.
8. KRACÍK, Vladislav. *Pirátská pohádka*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2012. Nepaginováno.
9. KRACÍK, Vladislav. *Hugo z hor*. Rukopis. Osobní archiv autora. 2014. Nepaginováno.
10. NĚMEČKOVÁ, Petra et al. *Divadlo Tramtarie: Almanach 2005–2015*. [Olomouc]: Divadlo Tramtarie, 2015. 17 s.
11. Interview s Vladislavem Kracíkem, nar. 1981. Olomouc. 30. 4. 2020.

ODBORNÁ LITERATURA:

12. BENOVÁ, Marie: *K psychologii pohádky*, s. 234. In: ČERVENKA, Jan. *O pohádkách: sborník statí a článků*. 1. vyd. Praha: SNDK, 1960. 308, [3] s. Knižnice teorie dětské lit.; Sv. 9.
13. ČAPEK, Karel. *Marsyas čili Na okraj literatury*. 4. vyd. (v ČS 1.). Praha, 1971.

14. ČEŇKOVÁ, Jana a kol. *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2006. 171 s.
15. DEJMALOVÁ, Kateřina. Tajemství pohádek neodhalené. In: Literární noviny. Roč. 11, č. 53, s. 8.
16. FRANZ, Marie-Louise von. *Psychologický výklad pohádek: smysl pohádkových vyprávění podle jungovské archetypové psychologie*. Vydání čtvrté. Praha: Portál, 2015. 182 s. Spektrum; 5.
17. GVOŽDIÁKOVÁ, Tereza. *Typologie autorské pohádky: Karel Čapek a Jiří Mahen*. Č. Bud. 2013. Diplomová práce (Mgr.). Jihočeská univerzita Českých Budějovicích. Filozofická fakulta.
18. HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: Základní metody a aplikace*. 3. vyd. Praha: Portál, 2012. 50 s.
19. CHALOUPKA, Otakar. *Příruční slovník české literatury: od počátků do současnosti*. Vyd. 2., V nakl. KMa 1. Praha: Levné knihy, 2007. 1116 s.
20. LUŽÍK, R. *Pohádka a dětská duše*. 1. vyd., Václav Petr (Svazky úvah a studií, č. 88), Praha 1944.
21. MACHEK, Václav. *Etymologický slovník jazyka českého*. 5. vyd. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2010. 866 s.
22. MOCNÁ, Dagmar; PETERKA, Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. 1. vyd. Praha; Litomyšl: Paseka, 2004. 699 s.
23. NOVÁKOVÁ, Luisa. Několik poznámek k starším i současným pohledům na pohádku. In: Česká literatura. Roč. 49, č. 2 (2001), s. 206-214.
24. PROPP, Vladimir Jakovlevič a ŠMAHELOVÁ, Hana, ed. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 2. Jinočany: H & H, 2008. 343 s.
25. RICHTER, Luděk. *Divadlo pro děti*. Vydání první. Praha: Dobré divadlo dětem, 2015. 145 s.
26. RICHTER, Luděk. *Co je co v pohádce: (pohádkové reálie)*. Vyd. 1. Praha: Dobré divadlo dětem, 2004. 54 s.
27. RICHTER, Luděk. *Od pohádky-- --k pohádce: (od literatury k divadlu)*. Vyd. 1. Praha: Dobré divadlo dětem, 2004. 95 s.
28. ŠMAHELOVÁ, Hana. *Návraty a proměny: Literární adaptace lidových pohádek*. 1. vyd. Praha, 1989.

29. VAŘEJKOVÁ, Věra. *Česká autorská pohádka*. Brno: CERM, 1998. 16 s. Literatura. LZ.
30. VLAŠÍN, Štěpán a kol. *Slovník literární teorie*. Praha, 1984, pojem: pohádka. 285 s.
31. VYHLÍDAL, Zdeněk. *Klasická pohádka a skutečnost*. 1. vyd. Olomouc: Matice cyrilometodějská, 2004. 207 s.

INTERNETOVÉ ZDROJE:

32. HRBÁČEK, Josef. Recepce textu, jeho analýza a interpretace. *Naše řeč*. [online]. 88 (1) [cit. 27. 9. 2019]. Dostupné také z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7813>
33. RICHTER, Luděk. Tři midirecenze. *Divadlo pro děti* [online]. Praha: Společenství pro pěstování divadla pro děti a mládež Dobré divadlo dětem. 2012, podzim [cit. 9. 1. 2020]. Dostupné také z: <http://www.dobredivadlodetem.cz>.
34. RICHTER, Luděk. Tři maxirecenze na konec. *Divadlo pro děti* [online]. Praha: Společenství pro pěstování divadla pro děti a mládež Dobré divadlo dětem, 2011, léto [cit. 9. 1. 2020]. Dostupné také z: <http://www.dobredivadlodetem.cz>.