

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Magisterská diplomová práce

**Dětský hrdina v evropské rozhlasové  
hře pro mládež**

Valentýna Kyclová

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí magisterské diplomové práce:

Mgr. Andrea Hanáčková, Ph. D.

Studijní program: Teorie a dějiny dramatických umění

Olomouc 2016

Prohlašuji, že jsem magisterskou diplomovou práci *Dětský hrdina v evropské rozhlasové hře pro mládež* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato magisterská diplomová práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum: 13. 4. 2016

.....

Valentýna Kyclová

Ráda bych touto cestou poděkovala Mgr. Andree Hanáčkové, Ph.D. za podmětné připomínky, cenné rady a trpělivé vedení. Také děkuji Slovenskému rozhlasu v Bratislavě za velmi příjemnou spolupráci a za zapůjčení velkého množství archivního materiálu, bez kterého by tato práce nemohla vzniknout.

.....

Valentýna Kyclová

**NÁZEV:**

Dětský hrdina v evropské rozhlasové hře pro mládež

**AUTOR:**

Bc. Valentýna Kyclová

**KATEDRA:**

Katedra divadelních a filmových studií

**VEDOUcí PRÁCE:**

Mgr. Andrea Hanáčková, Ph.D.

**ABSTRAKT:**

Magisterská diplomová práce představuje dětského hrdinu v kontextu evropské rozhlasové hry pro děti a mládež. Jako prameny jsou použity evropské rozhlasové hry z mezinárodního rozhlasového festivalu Prix Ex Aequo v Bratislavě. Cílem práce je přiblížit, jakými specifickými rozhlasovými prostředky je dětský hrdina vyjádřen, a také, jak je nastíněn tematicky. Diplomová práce je rozdělena do dvou hlavních kapitol. První přibližuje rozhlasového hrdinu z pohledu specifické rozhlasové práce a inovativních rozhlasových postupů. Druhá se zabývá tématy rozhlasových her a problémy hlavních hrdinů, které současná evropská rozhlasová tvorba pro děti a mládež reflektuje. Práce charakterizuje dětského hrdinu ve vybraných rozhlasových inscenacích pocházejících ze zemí Evropské Unie (Slovinsko, Švédsko, Francie, Německo, Chorvatsko, Velká Británie, Polsko, Finsko, Norsko, Rumunsko, Rusko, Bulharsko, Slovensko, Řecko a Česko).

**KLÍČOVÁ SLOVA:**

Dětský hrdina, evropská rozhlasová hra, dětská rozhlasová hra.

**TITLE:**

Children's hero in an European radio play for youth

**AUTHOR:**

Bc. Valentýna Kyclová

**DEPARTMENT:**

Department of Theatre and Film Studies

**SUPERVISOR:**

Mgr. Andrea Hanáčková, Ph.D.

**ABSTRACT:**

This final dissertation presents children's hero in the context of European radio play for children and youth. In the dissertation are used European radio plays for children and youth from the international radio festival in Bratislava, Prix Ex Aequo. The main aim is to present the children's hero in a thematic way and to describe how is he represented in radio as a medium. The dissertation is divided into two main chapters. The first one presents radio hero in the context of specific radio methods and processes. The second one deals with the themes in the radio plays and problems of the children's heroes, which are reflected in contemporary radio production for children and youth. The dissertation characterizes children's hero in selected radio plays from different European countries (Slovenia, Slovakia, Sweden, Germany, Croatia, Hungary, the Czech Republic, Russia, Poland, the United Kingdom, Romania, France, Finland, Bulgaria and Greece).

**KEYWORDS:**

Children's hero, European radio play, children's radio play.

## Obsah

ÚVOD .....	7
1 Kritika pramenů a literatury, metodologie .....	10
1.1 Ediční poznámka.....	18
2 Teorie rozhlasové inscenace v aplikaci na výběrový soubor her.....	19
2.1 Rozhlasový žánr.....	19
2.2 Slovo, mluva, řeč .....	25
2.3 Narativ .....	36
2.4 Hudba, zvuky, ticho.....	42
3 Dětský hrdina .....	50
3.1 Hrdina v historických rekonstrukcích.....	50
3.2 Hrdina uprostřed neznámého (Hrdina ve fantasy příbězích) .....	62
3.3 Hrdina v kouzelném světě pohádek, bajek a mýtů.....	67
3.4 Současný hrdina.....	75
3.5 Typizovaný hrdina (Hrdina v klasickém kánonu dětských her) .....	86
3.6 Sumarizace.....	90
ZÁVĚR.....	94
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ .....	96
Prameny .....	96
Literatura.....	107
Internetové zdroje .....	109

## ÚVOD

V magisterské diplomové práci se zabývám dětským hrdinou v kontextu evropských rozhlasových her. Zajímá mě, jak je v těchto hrách vnímáno dětství, jak je nahlíženo na toto složité období optikou rozhlasu a co se pomocí rozhlasových her snaží dramaturgové a režiséři dětem sdělit. Ptám se, zda se nějak dětství proměnilo a jestli to rozhlasové hry reflektují.

Je zajímavé si uvědomit, co dětem předáváme a čemu je učíme, když tvoříme rozhlasové hry. Je to moudrost skrytá v pohádkách, které vyprávějí o zkušenosti základních lidských hodnot v metaforách, nebo to jsou současné problémy dnešní společnosti?

Rozhlasové hry jdou do hloubky problému. Ukazují svět ve válce, svět nemocí i svět stárí, které je smutné a opuštěné. Reflektují současnost i minulost. Jsou hloubavé a nejsou lehce uchopitelné. Jedno je jim společné - je to hlavní hrdina, který přibližuje tento složitý svět dnešnímu posluchači. A posluchačem nemusí být jen dítě, skrze příběhy je totiž osloven každý, kdo chce poslouchat a přemýšlet. Myslím si, že evropské rozhlasové hry pro děti, které jsem si měla možnost během svého výzkumu poslechnout, jsou nápadité, a přestože se často vyjadřují přímo k problémům minulosti i současnosti, předkládají tuto skutečnost jemnou a často lyrickou optikou dětského pohledu, jenž je velmi obohacující. Proto má smysl se dětskou rozhlasovou hrou zabývat a zkoumat její poselství.

Hlavním cílem mé diplomové práce je zmapovat podobu a postavení hlavního hrdiny v jednotlivých rozhlasových hrách určených dětem a mládeži.

Můj výzkum je postaven na důkladné analýze her, které byly představeny v rámci mezinárodního rozhlasového festivalu Prix Ex Aequo v Bratislavě v letech 2008, 2010, 2012 a 2014. Výzkumný vzorek zahrnuje hry pocházející z patnácti evropských států a pracuje se šedesáti čtyřmi rozhlasovými inscenacemi.

Práce je rozdělena do dvou hlavních částí. Nejprve se zaměřuji na analýzu rozhlasových inscenací určených dětem a mládeži. Protože této problematice není věnována žádná odborná publikace, vycházím z obecné literatury o rozhlasové i divadelní inscenaci publikované v anglickém i českém jazyce.

Rozlišuji a z odborné literatury sumarizuji teoretické uchopení konkrétních pojmů rozhlasová hra a rozhlasová inscenace, které následně používám v krátkých analýzách vybraných rozhlasových pořadů. Díky tomu mohu stanovit specifické rysy rozhlasových inscenací, které jsou určeny dětskému publiku. Hlavním kritériem odlišnosti je ztvárnění hlavních hrdinů dětskými herci. Dětskému herectví se věnuji především v kapitole o slovu, mluvě a řeči.

Následně přibližuji dětského hrdinu a jeho postavení v rozhlasových hrách. Uvádím pět kategorií, do kterých zařazuji všechny rozhlasové hry, s nimiž jsem během svého výzkumu pracovala. S hlavním hrdinou pracuji především tematicky, zajímá mě, v jakém kontextu je zobrazen, jaké problémy řeší a zda je smyšlený nebo reálný. Každého hrdinu jsem zařadila do jedné z pěti kategorií, které jsem vymezila podle obsahů jednotlivých rozhlasových her v mém výzkumném vzorku. Jde o fantasy příběhy, pohádkové světy, rekonstrukce historických událostí, příběhy ze současného prostředí a nakonec příběhy klasických literárních postav určených dětem a mládeži. Všechny kategorie jsou hojně zastoupeny, nejčastěji se však hlavní hrdina vyskytuje v příbězích ze současného světa a v pohádkách. Je představen jak v současné rodině, kdy se mu například rozvádí rodiče, tak v pohádkovém příběhu plném fantazie a tradičních magických předmětů. Zajímavou kategorií jsou i hry historické, které často přibližují dětského hrdinu ve válečných konfliktech vybraných evropských zemí.

V závěrečné kapitole hodnotím a sumarizuji, skrze která témata je hlavní hrdina nejvíce přiblížen. Odpovídám tak na hlavní výzkumnou otázku, kterou jsem pro předkládanou práci zvolila takto: *Jaký je dětský hrdina v rozhlasových hrách pro děti a mládež v kontextu současné Evropy?*

Můj výzkum současné dětské rozhlasové tvorby zaměřený na analýzu dětského hrdiny by však nikdy nemohl proběhnout bez spolupráce se Slovenským rozhlasem v Bratislavě (RTVS). Díky velmi příjemné spolupráci a vstřícnému jednání jsem měla možnost zapůjčit si veškeré potřebné materiály z mezinárodního rozhlasového festivalu Prix Ex Aequo v Bratislavě, včetně všech rozhlasových inscenací a scénářů použitých v diplomové práci.

Práce na výzkumu z oblasti evropské dětské rozhlasové tvorby mě velmi obohatila a uvědomila jsem si, jak velmi blízko k sobě mají kultury evropských



států. V rozhlasových hrách z různých zemí se totiž řeší velice podobné problémy, hry se zabývají stejnými tématy nebo chtějí přiblížit evropskou historii, kterou není vždy jednoduché pochopit a vyrovnat se s ní.

Myslím si, že dětské rozhlasové hry rozhodně mají co nabídnout. Jsou velmi zajímavé a inspirující jak pro dětského, tak pro dospělého posluchače.

# 1 Kritika pramenů a literatury, metodologie

Tématem práce je představení současného dětského hrdiny v evropských rozhlasových hrách určených dětem a mládeži. Metodologicky se opírám o kvantitativní obsahovou analýzu. Zjišťuji, jakými tématy se jednotlivé rozhlasové hry zabývají a v jakém kontextu je představen dětský rozhlasový hrdina.

Jádrem práce je vytváření obsahových kategorií rozhlasových her pro děti a mládež. Zkoumám obsah her, které se zaměřují na hlavního hrdinu a s ním spojené situace u vymezených zahraničních rozhlasů. Znamená to, že si vytvářím tematickou agendu, která je východiskem metody (kvantitativní obsahové analýzy). *Tematickou agendou rozumíme soustavu témat, která se dostávají do obsahů médií.*<sup>1</sup> Srovnávám obsahy rozhlasových her ve vymezených zemích a reflektuji, zda rozhlasové pořady naplňují normu různorodosti a ukazují různé oblasti života společnosti, nebo se zaměřují jen na vymezený úsek témat. Zajímá mě, jakou pozornost věnují rozhlasové hry pro děti nejrozličnějším životním jevům, s nimiž se společnost setkává. Rozkládám obsahy her na jednotlivé tematické kategorie, které rozčleňuji podle postavení hlavního hrdiny. Můj výzkum tematické agendy sleduje postavení hrdiny z hlediska situací, do kterých se dostává, a také se zabývá tím, jaké mají tyto situace vliv na příjemce.

Nejprve krátce představím kvantitativní obsahovou analýzu. Používá se především při analýze médií (periodický tisk – deník, noviny), ale je přenositelná i pro jiné typy médií, v mém případě ji používám pro médium rozhlasu. Kvantitativní obsahová analýza poskytuje objektivní výsledky, proto je hojně využívána. Základem je *formulace výzkumné otázky, definice výběrového souboru, výběr vzorku, definice jednotky měření, konstrukce obsahu, systém kvantifikace, trénink kódovačů, kódování obsahů, analýza shromážděných dat a definice závěrů.*<sup>2</sup> Tato posloupnost však nemusí být vždy dodržována. Základem je především stanovení výzkumné otázky a určení, co budeme analyzovat a která média budeme zkoumat.<sup>3</sup> Ve svém výzkumu pracuji téměř se všemi kroky kvantitativní obsahové analýzy. Vynechávám pouze body, které jsou postaveny na sjednocení názorů výzkumníků,

---

<sup>1</sup> TRAMPOTA, Tomáš; VOJTĚCHOVSKÁ, Martina, *Metody výzkumu médií*. 1. vyd. Praha: Portál, 2010. 293 s. ISBN: 978-80-7367-683-4, s. 100.

<sup>2</sup> Tamtéž, s. 103-104.

<sup>3</sup> Tamtéž, s. 104.

protože výzkum zpracovávám sama. Obvykle vyžaduje kvantitativní obsahová analýza větší množství lidí, kteří se řídí stejnými kritérii, ale zpracovávají každý jiný mediální vzorek.

Prvním bodem kvantitativní obsahové analýzy a zcela zásadním východiskem celé diplomové práce je formulace výzkumné otázky, která zní: *Jaký je dětský hrdina v rozhlasových hrách pro děti a mládež v kontextu současné Evropy?* Abych na ni mohla odpovědět, musím si ji rozložit do několika částí a přesně si vymezit její jednotlivé úseky.

Nejprve si určím médium, tedy rozhlas nebo také rozhlasové vysílání ve vybraných evropských zemích v závislosti na získání konkrétních pramenů práce. Kromě prostorového vymezení pracuji i s určením časovým (od r. 2007 – 2014), které zaručuje práci se současnou rozhlasovou hrou. Dalším předpokladem pro úspěšné započítání kvantitativní obsahové analýzy je určení předmětu výzkumu. V mém případě se zabývám rozhlasovým hrdinou a všemi jeho podobami.

Následně si definuji soubor her. V mé práci jsou jako výběrový soubor určeny evropské rozhlasové hry pro děti a mládež. Jelikož není možné zkoumat veškeré rozhlasové hry v Evropě vytvořené v letech 2007 – 2014, musím si vybrat jen některé a u nich zkoumat téma hrdiny a hrdinství. Jako kvalitní výchozí materiál volím hry z mezinárodního rozhlasového festivalu v Bratislavě Prix Ex Aequo.

Festival Prix Ex Aequo se koná od roku 1996 vždy jednou za dva roky. Bienále vzniklo z potřeby mít rozhlasový festival, který by se věnoval pouze dětské tvorbě. Název festivalu<sup>4</sup> naznačuje, že by měla být zaměřena stejná pozornost jak na rozhlasové hry určené dětskému, tak dospělému publiku. Přestože můžeme říci, že zatímco na rozhlasové hry pro dospělé se zaměřuje několik mezinárodních festivalů (Prix Europa, Prix Italia, Prix Marulic), je dětská rozhlasová tvorba méně reflektována. *V Evropě existují festivaly, kde sa prezentujú rozhlasové hry, rozhlasové fičre, ale nikde nie je festival vyslovene venovaný mládeži.*<sup>5</sup> Mezinárodní festival Prix Ex Aequo je jediným mezinárodním festivalem určeným pouze

---

<sup>4</sup> Název festivalu Prix Ex Aequo je z latiny a volně by se dal přeložit jako festival *Ceny rovným dílem*.

<sup>5</sup> Uvedla Zuzana Grečňárová, dramaturgyně slovenského rozhlasu Bratislava. ŠIMOŇÁKOVÁ, Martina. *Rozhlasové hry zo 16 krajín sa predstavia v Bratislave*. Denník Pravda, SK [online, citováno 19. 3. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://kultura.pravda.sk/divadlo/clanok/335996-rozhlasove-hry-zo-16-krajin-sa-predstavia-v-bratislave/>>.

dětským rozhlasovým inscenacím. Festival v Bratislavě je také jediným mezinárodním rozhlasovým festivalem, kterého se účastní nejen státy z Evropy, ale také z Afriky<sup>6</sup> či Asie.<sup>7</sup>

Rozhlasové hry z festivalu v Bratislavě se mi zdají jako vhodné prameny mé práce, protože představují tvorbu současných režisérů a zároveň je u nich zaručen určitý předvýběr toho nejlepšího, co v dané zemi a v dané rozhlasové instituci vzniklo za poslední dva roky. Jednotlivé rozhlasové stanice mají možnost přihlásit rozhlasové hry vždy do dvou kategorií - rozhlasová hra pro děti a rozhlasová hra pro mládež,<sup>8</sup> přičemž stopáž jednotlivých pořadů je omezena šedesáti minutami. Tříčlenná porota<sup>9</sup> pak zvolí nejlepší dílo v dané kategorii a udělí cenu za nejlepší herecký výkon.

Potom, co si určím soubor her, ze kterých budu čerpat, musím si zvolit jen některé z nich s ohledem na doporučený rozsah práce. Pro definici výběrového vzorku se vrátím k původní výzkumné otázce. Do ní vkládám záměr zkoumat současnou evropskou rozhlasovou tvorbu. Proto zde musím vysvětlit, co rozumím pod pojmem současná tvorba a jaké časové období přesně vymezuje. Pro oblast výzkumu zvolím čtyři ročníky festivalu Prix Ex Aequo: 2008, 2010, 2012 a 2014. Díky tomu získám vzorek her, kterými vymezují současnou rozhlasovou hru. Do soutěže mohou být přihlášeny pořady, které vznikly v dané zemi v roce konání festivalu nebo o rok dříve. V mém bádání tedy pojem současná hra znamená roky 2007-2014.

Ze 148 her, které byly v letech 2008, 2010, 2012 a 2014 uvedeny na mezinárodním festivalu, si zvolím jen některé (celkem 63 her), z důvodu vlastních časových možností a schopností výzkum zpracovat. Pro získání kvalitativního a různorodého vzorku dětské rozhlasové tvorby zvolím různé evropské státy. Ve výzkumu je jich zahrnuto patnáct - Slovinsko, Švédsko, Francie, Německo, Chorvatsko, Velká Británie, Polsko, Finsko, Norsko, Rumunsko, Rusko, Bulharsko,

---

<sup>6</sup> V roce 2010 se festivalu účastnilo egyptské rádio (*Egyptian Radio and TV Union, ERTU*) s pěti rozhlasovými pořady. Katalog festivalu Prix Ex Aequo 2010, 65 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla, s. 6-7.

<sup>7</sup> V roce 2010 se festivalu účastnily hned dva státy z Asie - Jižní Korea a Indonésie. Tamtéž, s. 6-7.

<sup>8</sup> Tamtéž, s. 6-7.

<sup>9</sup> Mezinárodní porota se skládá z jednoho slovenského porotce a dvou porotců z přihlášených zemí. Katalog festivalu Prix Ex Aequo 2008, 55 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla, s. 51.

Slovensko, Řecko a Česko. Z každé země zvolím alespoň jednu rozhlasovou hru. Každou hru poslouchám v původním jazyce s tím, že mám k dispozici anglický scénář, který byl přeložen pro mezinárodní festival Prix Ex Aequo. Zvolený vzorek obsahuje přes šedesát rozhlasových her.

Jsem si vědoma, že můj dramaturgický výběr rozhlasových her ze čtyř ročníků festivalu je zcela subjektivní a nemůže být vnímán jako objektivně platný. Přesto se domnívám, že právě využití rozhlasových her z mezinárodního festivalu zajišťuje kvalitativní předvýběr u samotných dramaturgů jednotlivých rozhlasových stanic, a tímto je zajištěno, že jde pravděpodobně o vzorek nejlepších rozhlasových her, které vznikly ve vymezených evropských zemích.

Pro definici výběrového vzorku je také nutné uvést pojmový aparát, který určí, co je v rámci výzkumné otázky přesně myšleno rozhlasovou hrou pro děti a mládež. Vymezení pojmu rozhlasová hra se věnuji v první části mé práce. Nejprve posuzuji jednotlivé inscenace z hlediska rozhlasových žánrů. Odborné publikace Evy Schulzové<sup>10</sup>, Aleny Štěrbové<sup>11</sup> a Jana Czecha<sup>12</sup> označují pojmem rozhlasová hra text scénáře, zatímco rozhlasová inscenace je chápána jako akusticko-auditivní zpracování textu. Toto rozlišení přejímám a ve své práci pracuji s takto definovanými kategoriemi.

U rozhlasového žánru doku-dramatu vycházím z definice Andrey Hanáčkové,<sup>13</sup> která se ale pojmu doku-dramatu věnuje jen okrajově, protože není hlavní náplní její práce. Z oblasti filmové vědy využívám publikaci Billa Nicholse *Úvod do dokumentárního filmu*,<sup>14</sup> a jeho definici pojmu doku-drama. Prospěšné jsou pro mne

---

<sup>10</sup> SCHULZOVÁ, Eva. *Původní česká rozhlasová hra po roce 1989*. 1. vyd. JAMU: Brno, 2014. 207 s. ISBN: 978-80-7460-064-7.

<sup>11</sup> ŠTĚRBOVÁ, Alena. *Rozhlasová inscenace, teoreticky komentované dějiny české rozhlasové produkce*. 1. vyd. Vydavatelství Univerzity Palackého: Olomouc, 1995. 149 s. ISBN: 80-7067-531-4.

<sup>12</sup> CZECH, Jan. *O rozhlasové hře: hledání specifiky české rozhlasové inscenace od roku 1945*. 1: vyd. Praha: Panorama, 1987. 189 s.

<sup>13</sup> HANÁČKOVÁ, Andrea. *Český rozhlasový dokument a feature v letech 1990-2005: poetika žánrů*. 1. vyd. Brno: JAMU, 2010. 207 s. ISBN: 978-80-86928-79-1.

<sup>14</sup> NICHOLS, Bill. *Úvod do dokumentárního filmu*. 1. vyd. Praha: NAMU, 2010. 316 s. ISBN 978-80-7331-181-0.

i převzaté pojmy *documentary drama* (dokumentární drama) a *dramatised documentary* (dramatizovaný dokument).<sup>15</sup>

V první části diplomové práce pracuji s pojmem rozhlasová inscenace, protože se zabývám především režijním uchopením dané hry. V druhé části práce používám pojem rozhlasová hra, protože primárně pracuji s texty jednotlivých rozhlasových inscenací a posuzuji je především z hlediska tématu. Díky tomu také mohu pracovat s pojmy literární teorie a využít literární žánrologické hledisko. Používám tedy adjektiva detektivní, historický, pohádkový, fantazijní žánr. Definice jednotlivých žánrů čerpám především z literární encyklopedie Dagmar Mocné a Josefa Peterky.<sup>16</sup> U žánru pohádky však vycházím z knihy Jana Otčenáška *Antropologie narativity – problematika české pohádky*.<sup>17</sup> V knize je sumarizováno Proppovo<sup>18</sup> pojetí morfologie pohádky, na jehož základě můžeme rozlišit pět částí pohádky a určit postavení vypravěče, které řeším v samostatné kapitole věnované narativu. Jan Otčenášek uvádí také definici folklorních útvarů pohádky, které využívám v kapitole 3. 3 (Hrdina v kouzelném světě pohádek).

Abych mohla stanovit specifické rysy rozhlasových inscenací pro děti a mládež, nutně pracuji s obecně teoretickými pojmy, jimiž rozhlasová teorie vymezuje stěžejní prvky fikčních žánrů. Vycházím především z anglické literatury o rozhlase. Kapitoly 2.2 *Slovo, mluva, řeč* a 2.4 *Hudba, zvuky, ticho* jsou přímou citací dvou kapitol knihy Martina Shinglera a Cindy Wieringy *On Air: Methods and Meanings of Radio*.<sup>19</sup>

Knihy Martina Shinglera a Cindy Wieringy je pro mě velice inspirativní. Autoři například přesně rozlišují hudbu diegetickou a nediegetickou nebo podrobně definují jednotlivé kategorie rozhlasového herectví (témbr, expirace a intonace).

---

<sup>15</sup>Tyto pojmy jsem čerpala z internetového článku *Drama documentary* od univerzitního profesora Dava Rolinsona z University of Hull ve Velké Británii. ROLINSON, Dave. 2003-2008. *Drama documentary* [online]. BFI Screenonline [citováno 17. 1. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://www.screenonline.org.uk/tv/id/1103146/>>.

<sup>16</sup>MOCNÁ, Dagmar, PETERKA, Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. 1. vyd. Praha: Paseka, 2004. 697 s. ISBN: 80-71856-69-X.

<sup>17</sup>OTČENÁŠEK, Jaroslav. *Antropologie narativity – problematika české pohádky*. 1. vyd. Praha: Etnologický ústav AV ČR, 2012. 329 s. ISBN: 978-80-87112-67-0.

<sup>18</sup>Vladimír Jakovlevič Propp. *Morfologie pohádky a jiné studie (1999)*. Tamtéž, s. 35.

<sup>19</sup>SHINGLER, Martin, WIERINGA, Cindy. *On Air: Methods and Meanings of Radio*. 1. ed. London: Bloomsbury Academic, 1998. 192 s. ISBN: 978-03-4065-231-2.

Jejich definice a vysvětlení jsou ovšem často kompilací jiných rozhlasových teoretiků (Andy Conroy, Pete Wilby, Robert McLeish).

Další velice inspirativní knihou je kniha Tima Crooka *Radio Drama: Theory and practice*.<sup>20</sup> Jak je patrné z názvu, Tim Crook pracuje s teoretickými pojmy, ale také s praktickou stránkou rozhlasové inscenace a uvádí dovednosti potřebné pro režirování, psaní a práci s hudebním designem. Pro potřeby mé práce nejvíce využívám kapitolu zaměřenou na zvukovou stránku inscenací. Na přesném a detailním popisu několika inscenací přináší Tim Crook vysvětlení podstaty práce s rozhlasovým zvukem.

Při celkovém výčtu odborných publikací, se kterými v práci pracuji, bych neměla zapomenout také na divadelní oborové slovníky. V kapitole o narativu rozhlasových her si často vypomáhám definicemi monologu a dialogu ze slovníků Petra Pavlovského<sup>21</sup> a Patrice Pavise.<sup>22</sup>

Problematice dětské rozhlasové hry se nevěnuje soustavně žádná odborná publikace. Můj výzkum je tedy primární a v teoretické, terminologické a metodologické rovině často kompiluje metody a postupy teoretiků z jiných oborů.

Poté, co si definuji pomocí odborné literatury výběrový vzorek a stanovím kritéria a specifika rozhlasové hry pro děti a mládež, se mohu přesunout k dalšímu bodu kvantitativní obsahové analýzy, kterou je definice jednotky měření. Jednotkou měření rozumíme *nejmenší prvek analýzy, kterého si budeme všimát. Jednotka měření je úsek mediálních obsahů, na kterém zkoumáme zvolené proměnné a jejich kategorie*.<sup>23</sup> V mém výzkumu je jednotkou měření hrdina. Hrdina je ve výzkumu definován jako hlavní postava, které je v rámci rozhlasové hry věnováno nejvíce prostoru, protože prožívá příběh. Často je v rozhlasové hře více než jeden hlavní hrdina. Hlavního hrdinu můžeme mnohdy odvodit přímo z názvu rozhlasové hry (*Dash a Zoe, Autobus 103: David, Izabelin svět*).

---

<sup>20</sup> CROOK, Tim. *Radio Drama: Theory and Practice*. 1. ed. London: Routledge, 1999. 296 p. ISBN: 978-04-1521-603-6.

<sup>21</sup> PAVLOVSKÝ, Petr. *Základní pojmy divadla, Teatrologický slovník*. 1. Vyd. Praha: Libri, 2004. 352 s. ISBN 80-7277-194-9.

<sup>22</sup> PAVIS, Patrice. *Divadelní slovník*. 1. vyd. Praha: Divadelní ústav, 2003. 493 s. ISBN: 80-7008-157-0.

<sup>23</sup> TRAMPOTA, Tomáš; VOJTĚCHOVSKÁ, Martina, cit. 1, s. 105.

Po určení jednotky měření mohu přejít ke konstrukci. *Jádrem celé kvantitativní obsahové analýzy je konstrukce obsahových kategorií jednotlivých proměnných, kterých mohou zkoumané jednotky analýzy nabývat. V zásadě se používá dvou možných postupů stanovení kategorií; emergent kódování, kdy nejdříve předběžně prozkoumáme zkoumaný vzorek a poté vystavíme kategorie zkoumání, nebo takzvané a priori kódování, které ustavuje kategorie před samotným sběrem dat na základě určité teoretické nebo racionální úvahy.*<sup>24</sup>

U mého výzkumu používám emergent kódování. Před samotnou konstrukcí si musím poslechnout všechny rozhlasové hry, abych získala přehled a vytvořila si základní kategorie a také proměnné, do kterých bude každá jednotka měření zařaditelná. Hlavního hrdinu zkoumám z hlediska těchto zvolených proměnných - prostředí, čas, svět, pohádkové postavy a motivy, mytologie, globální problémy, typizace, alegorie, poselství.

Konstrukcí a kódováním se zabývám ve druhé části mé diplomové práce. Prakticky tak odpovídám na první část výzkumné otázky, která zní: „*Jaký je dětský hrdina?*“ Podkladem pro tuto část práce jsou zvolené rozhlasové inscenace, které jsem rozdělila do pěti kategorií (historické, současné, fantazijní, pohádkové a klasické).

I v této části se opírám o odbornou literaturu, a to především v oblasti určení žánrů. Pro jejich přesné vymezení pracuji s publikací Dagmar Mocné a Josefa Peterky,<sup>25</sup> ve které jsou z literárního hlediska vymezeny definice jednotlivých literárních žánrů. Tato velmi obsáhlá kniha zpracovaná kolektivem autorů přináší nejen definice, ale také informace o vývoji literárních žánrů od počátků až k dnešku.

Pro přesné vymezení pojmů pohádky a žánru fantasy však pracuji s odbornými publikacemi, které se věnují pouze jednomu zvolenému žánru. Problematice pohádky se v českém kontextu věnuje velmi podrobně Jaroslav Otčenášek, který zkoumá pohádku z pohledu slovesného folkloru. Pro přesnou

---

<sup>24</sup> TRAMPOTA, Tomáš; VOJTĚCHOVSKÁ, Martina, cit. 1, s. 106.

<sup>25</sup> MOCNÁ, Dagmar, PETERKA, Josef a kol, cit. 16.



definici žánru fantasy jsem využila publikaci Ivana Adamoviče *Slovník české literární fantastiky a science fiction*.<sup>26</sup>

Rozhlasové hry, které nahlíží dětského hrdinu v současných problémech, často přibližují téma rozvodu rodičů nebo problémy dětí viděné optikou rodinných příslušníků. Tato kategorie je v mém vzorku hojně zastoupena hrami ze severských států (Norsko, Švédsko a Finsko). Velká skupina, která pohlíží na dětského hrdinu prostřednictvím pohádek, je zastoupena hrami z Rumunska, Bulharska a Slovenska. Pro tyto hry je důležitá určitá edukativnost, jedná se o příběhy princů a králů se silným mravním poučením. Hrdina je představován dospělými, kteří vypráví dětem o životě a tím je učí základním hodnotám. Na mém vzorku her se také ukázalo, že v Německu, Polsku a Chorvatsku se často vyskytuje hrdina, který je nahlížen v historických souvislostech dané země. Jedná se o hry, ve kterých je zobrazena minulost národa skrze dětské vidění světa. Příběhy fantazijní a rozhlasové hry, které představují známé, takzvaně klasické, dětské knižní tituly převedené do moderních dramatizací, jako jsou příběhy Astrid Lingrenové nebo Roalda Dahla, jsou společné pro tvorbu všech evropských států z mého vzorku rozhlasových inscenací.

S poslední částí kvantitativní obsahové analýzy *definicí závěrů* pracuji na konci třetí kapitoly. Odpovídám na hlavní výzkumnou otázku a vztahuji kategorie získané z celé kapitoly k tomu, abych určila, jaký je hlavní hrdina v rozhlasových hrách pro děti a mládež. Přináším odpověď na otázku, jaké problémy hlavní hrdina nejvíce řeší a v jakých žánrech jsou příběhy pro děti a mládež realizovány.

Závěrem je nutno uvést, že provedená obsahová kvantitativní analýza zahrnuje hodně dat, uvádí jednotlivé výzkumné kategorie, ale nedává vysvětlení, proč tomu tak je.<sup>27</sup> *Kvantitativní data vyvolávají představu objektivní danosti, ačkoli jsou výsledkem kategorizačního systému vystaveného výzkumníkem.*<sup>28</sup> Cílem mé práce však není zodpovězení otázky, proč se hlavní hrdina vyskytuje převážně v rodině a uprostřed současných problémů, jako jsou potíže v lásce nebo nepochopení s vrstevníky, ale určení, jaký hlavní hrdina je. Mým záměrem je zjistit, jaké je

---

<sup>26</sup> ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. 1. vyd. Praha: R3, 1995. 346 s. ISBN: 80-85364-57-3.

<sup>27</sup> TRAMPOTA, Tomáš; VOJTĚCHOVSKÁ, Martina, cit. 1, s. 110.

<sup>28</sup> Tamtéž, s. 110.

celkové zastoupení hrdinů se stejnými nebo podobnými problémy v jednotlivých literárních žánrech.

## 1.1 Ediční poznámka

Protože se ve své práci často odkazuji na anglickou literaturu a zároveň pracuji s prameny, které jsou také přeloženy do angličtiny nebo jiných evropských jazyků, musím vysvětlit, jak postupuji u jednotlivých cizojazyčných pojmů a jejich překladů. U citací z anglické odborné literatury používám své autorské překlady. Jednoduché pojmy, které jsou jednoslovné nebo dvouslovné, překládám ihned do kulaté závorky za slovem. Pokud se jedná o delší anglické souvětí, naleznete jeho český překlad v citaci. Stejně pracuji také u pramenů. Pokud překládám delší souvětí z autorského scénáře, které se týká buď úvodních odstavců o autorovi, dramaturgovi nebo je součástí textu scénáře, jedná se o autorský překlad. Tento překlad naleznete v citaci nebo přímo v textu s jeho původním ekvivalentem v citaci. Nyní bych se krátce vyjádřila o překladech rozhlasových her. Jelikož pracuji s patnácti evropskými státy a jejich rozhlasovými hrami s názvy v původním znění, pracuji s překlady do slovenštiny, které byly vytvořeny pro mezinárodní slovenský festival v Bratislavě. Přebírám slovenské názvy rozhlasových her a ty převádím do českého jazyka. V úvodu každé kapitoly ve druhé části práce naleznete přehledně zpracovaný seznam všech her, kterými se v jednotlivých kapitolách zabývám, s jejich původním názvem i českým překladem. Pro přehlednost a jednoduchou orientaci se v následujícím textu odkazuji pouze na české názvy rozhlasových her a obsahy her píše menším písmem, aby byly patrné na první pohled. Kurzívou označuji názvy her, názvy jednotlivých publikací a knih, jednoduché odborné pojmy i delší souvětí, které čerpám z literatury či z pramenů, ať už českých, či cizojazyčných. Při uvádění citací nepoužívám uvozovky.

## **2 Teorie rozhlasové inscenace v aplikaci na výběrový soubor her**

V této kapitole se zabývám rozhlasovými inscenacemi ze zkoumaného vzorku, jejich režijním ztvárněním a tím, jak představují hlavního hrdinu ve zvuku. Sleduji, jaké hlasové prostředky herci používají a jaké zvukové a hudební motivy používají režiséři ke ztvárnění hlavních hrdinů. Z velkého množství rozhlasových inscenací (63), které budou všechny postupně zmíněny ve třetí kapitole, jsem vybrala jen ty, které jsou z mého pohledu nejzajímavější. Představují dětského hrdinu nově, inovativně, hledají zajímavé cesty, jak ho zobrazit.

Touto kapitolou také odpovídám na část hlavní výzkumné otázky, která se zabývá rozhlasovými inscenacemi pro děti a mládež. Nejprve vymezuji pojem rozhlasová hra, rozhlasová inscenace a dramatizace. Charakterizuji žánrové vymezení rozhlasových inscenací. Dále se zaměřuji na inscenační postupy, které reflektují práci s dětským a dospělým hercem, celkový sound design inscenací včetně práce s tichem a s hlasem.

U rozhlasových inscenací mě také zajímá budování narativu. Zjišťuji, jak je pracováno s vypravěčem, jak jsou použity dialogy a monology a zda jsou častější monologické pasáže pro přiblížení vnitřních stavů hlavních hrdinů, nebo je vše zobrazeno skrze dialog.

### **2.1 Rozhlasový žánr**

V této kapitole se budu věnovat otázkám žánru a jejich relevanci ve vztahu k jednotlivým rozhlasovým inscenacím. Nejprve je třeba si objasnit, jak rozumím pojmem rozhlasová hra a rozhlasová inscenace. Zde vycházím z definic Josefa Maršíka, Jana Czecha, Aleny Štěrbové a Evy Schulzové.

Josef Maršík ve své terminologické příručce *Výběrový slovníček termínů slovesné rozhlasové tvorby*<sup>29</sup> ztotožňuje rozhlasovou hru a rozhlasovou inscenaci. Podle něj je rozhlasová hra *základní (a také původní) žánr rozhlasové dramatické tvorby, specifická forma zobrazení reality uměleckými výrazovými prostředky. Základem je literární text s vnitřní dramatickou kompozicí, který je transformován do zvukové podoby tvůrčím úsilím realizačního týmu.*<sup>30</sup> Josef Maršík uvádí, že rozhlasová hra v sobě zahrnuje text neboli psanou předlohu stejně tak jako dramatické režijní ztvárnění.

Alena Štěrbová, stejně jako Eva Schulzová, však rozlišuje rozhlasovou inscenaci a rozhlasovou hru. Podle Aleny Štěrbové je *rozhlasová inscenace magnetofonový záznam specifické kompozice, která je při vysílání schopna zvukovými prostředky evokovat audiovizuální obraz. Důležitým prvkem struktury rozhlasové inscenace je text – scénář.*<sup>31</sup> Z této definice je jasné, že rozhlasová inscenace je podle Aleny Štěrbové jakýkoli přepis scénáře (může jít o poezii, prózu, divadelní hru) do auditivní podoby. Rozhlasová inscenace je pak zastřešující pojem pro všechny další rozhlasové žánry (ať už se jedná o rozhlasový feature, docu-drama či pásmo). Jak dále uvádí Jan Czech: *rozhlasová inscenace je autonomním rozhlasovým artefaktem, který není pouze zvukovým zprostředkovatelem textové předlohy, ale svébytným uměleckým dílem svého druhu s osobitými a jinde neopakovatelnými vyjadřovacími prostředky.*<sup>32</sup> Rozhlasová inscenace je podle Jana Czecha svébytným uměleckým dílem stejně tak jako divadelní či filmové dílo, které vytváří umělec, režisér, a tím ho přivádí do konečné, výsledné podoby.

Eva Schulzová ve shodě s Alenou Štěrbovou a Janem Czechem<sup>33</sup> rozlišuje rozhlasovou hru a rozhlasovou inscenaci. *Pojmem rozhlasová hra rozumím pouze text. Akusticko-auditivním dílem je pro mě rozhlasová inscenace textu rozhlasové hry.*<sup>34</sup> Přejímám tuto definici a ve své práci rozlišuji pojmy rozhlasová hra a

---

<sup>29</sup> MARŠÍK, Josef. *Výběrový slovníček termínů slovesné rozhlasové tvorby*. 1. vyd. Praha: Sdružení pro rozhlasovou tvorbu, 1999. 60 s.

<sup>30</sup> Tamtéž, s. 14.

<sup>31</sup> ŠTĚRBOVÁ, Alena, cit 11, s. 10.

<sup>32</sup> CZECH, Jan, cit. 12, s. 7.

<sup>33</sup> Terminologicky rozlišuji „rozhlasovou hru“ a „rozhlasovou inscenaci,“ kdy „hra“ je pro mě většinou textem a „inscenace“ konečným rozhlasovým dílem. CZECH, Jan, cit. 12, s. 8.

<sup>34</sup> SCHULZOVÁ, Eva, cit. 10, s. 17.

inscenace. Rozhlasovou hru chápu tedy pouze jako text rozhlasové inscenace, která je auditivním ztvárněním předlohy, rozhlasovou inscenací.

Nejprve se žánrově zaměřím na inscenace, které zobrazují minulost. Jde mi o inscenace, které představují hlavního hrdinu obklopeného skutečnými historickými událostmi, s jejichž tématy pracuji hned na začátku následující kapitoly.<sup>35</sup> Tyto rozhlasové inscenace jsou často uváděny krátkým prozaickým textem ve scénáři, ve kterém najde čtenář shrnutí toho, co se skutečně stalo, přesné datace událostí a vysvětlení některých pasáží nebo upozornění na autentické záběry.

Vhodnější by bylo pro tyto rozhlasové inscenace použití termínu doku-drama, přestože žádná z těchto her s takovým termínem nepracuje. Všechny jsou svými tvůrci označeny jako *Kinderhörspiel (hra pro děti)* nebo *a radio play for children (rozhlasová hra pro děti)*.

Hlavním cílem doku-dramatu je sestavení příběhu postaveného na literárním či dramatickém vyprávění při použití reálných fakt. Doku-drama stojí na pomezí mezi dokumentem a dramatem a využívá prvky obou. Vzniku doku-dramatu předchází studium historických skutečností, které jsou následně zpracovány do scénáře.<sup>36</sup>

Bill Nichols v knize *Úvod do dokumentárního filmu* rozlišuje a žánrově vymezuje rozdíl mezi fikcí a nofikcí, v jejichž průniku stojí právě doku-dramata. Tato forma vychází z obou tradic a často bývá zařazována do jedné nebo druhé kategorie, z hlediska toho, kdo film analyzuje.<sup>37</sup> *Dokudramata, přestože pracují s řadou fikčních metod a svou podstatou se obvykle řadí k fikci, bývají často vtahovány do diskusí o dokumentech. Dokudramata vytvářejí dějové struktury a charakteristiky postav z reálných událostí.*<sup>38</sup>

Andrea Hanáčková ve své práci *Český rozhlasový dokument a feature v letech 1990-2005: poetika žánrů* píše o velké škále názvů pro tento žánr. Většinou se jedná o názvy přejaté z angličtiny (docudrama, docu-drama, drama-doc, docu-

---

<sup>35</sup> Zde mám na mysli kapitolu 3. *1 Hrdina v historických rekonstrukcích.*

<sup>36</sup> HANÁČKOVÁ, Andrea, cit. 13, s. 52.

<sup>37</sup> NICHOLS, cit. 14, s. 161.

<sup>38</sup> Tamtéž, s. 161-162.

fiction). Doku-drama je žánr nejvíce připisovaný televizi a filmu,<sup>39</sup> ale jak uvidíme, proniká velmi výrazně i do rozhlasové tvorby. Definiční doku-dramatu splňují hry: *Antonio Vivaldi - Ryšavý kněz, Stařenka, Dívka s hvězdou, Polní pošta pro Paulínu, Kočka Brygidy, Můj otec spí s anděli, Růžová Manna s hudbou, Wolfgang Amadeus Mozart: Rekviem*.

V práci univerzitního profesora Dava Rolinsona<sup>40</sup> *Drama documentary*<sup>41</sup> můžeme najít ještě rozlišení mezi *documentary drama (dokumentární drama)* a *dramatised documentary (dramatizovaný dokument)*. První kategorie popisuje především dramaticky vystavěné programy, které ale pracují s dokumentárním výzkumem skutečnosti. Druhá kategorie popisuje pořady, které jsou především dokumenty v ohledu dokumentárních žurnalistických výzkumů a přímých vstupů, ale také obsahují prvky klasických dramatických situací typických pro fikční příběhy.

Podle tohoto rozlišení můžeme rozdělit dokumentárně zaměřené rozhlasové inscenace, které jsem měla k dispozici, ještě na dvě skupiny: dramatizované dokumenty a dokumentární dramata.

Dokumentární dramata jsou dvě inscenace: *Můj otec spí s anděli* a *Dívka s hvězdou*. Oproti ostatním jsou zajímavé tím, že jsou zde použity přímé dokumentární vstupy. U chorvatské hry *Můj otec spí s anděli* jsou to krátké autentické rozhovory dětí s válečným žurnalistou Sinisou Glavaševićem,<sup>42</sup> který zemřel během obléhání města Vukovar. Jeho autentické dokumentární záběry prolínají celou hrou a připomínají posluchačům, že přestože příběh vypadá jako fikčně vystavěný, je nepochybně pravdivý a skutečně se odehrál. Vzpomínky na válku byly komponovány podle deníku dívky, která přežila bombardování.<sup>43</sup>

---

<sup>39</sup> NICHOLS, cit. 14, s. 52.

<sup>40</sup> Dave Rolinson je univerzitní profesor na University of Hull ve Velké Británii, jeho hlavní oblastí výzkumu je britská kinematografie. University of Hull. *MA in british cinema* [online, citováno 17. 1. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://www2.hull.ac.uk/fass/docs/Film-StudiesMAfurtherdetails.doc>>.

<sup>41</sup> ROLINSON, Dave, cit. 15.

<sup>42</sup> TOMAŠ, Stjepan. *Moj tata spava s anđelima [Můj otec spí s anděli]*. Chorvatský rozhlas, 2014, 55 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla, s. 5.

<sup>43</sup> *Ten minutes later we moved from the balcony, a shell fell on the building. Windows collapsed, the flat filled with dust and we did not know what was happening – 32-year old Maja Puktalović Buljan remembers that sad 3<sup>rd</sup> September 1991*. ŠTEFANOVIĆ, Suzana Lepad. *Večernji list*, 2011.

TOMAŠ, Stjepan, cit. 42, s. 4.

Druhá inscenace *Dívka s hvězdou* je prostoupena promluvami hlavní hrdinky, ženy, která přežila koncentrační tábor a teď se prostřednictvím rozhlasové inscenace snaží předat poselství o minulosti budoucím, především dětským generacím. Ve hře jsou zachyceny autentické promluvy Židovky Inge Auerbacher, která přežila holocaust. V současnosti jezdí Inge Auerbacher po světě a přednáší na školách v USA, Německu i Kanadě.<sup>44</sup>

Ostatní inscenace lze označit jako dramatizované dokumenty (*Antonio Vivaldi - Ryšavý kněz, Stařenka, Polní pošta pro Paulínu, Kočka Brygidy, Růžová Manna s hudbou, Wolfgang Amadeus Mozart: Rekviem*). U všech se pracuje s přesnými životopisnými údaji a historickými událostmi shrnutými do situací dramatických postav tak, aby byly srozumitelné a zábavné pro dětské publikum.

Většinu zbylých rozhlasových inscenací tvoří nejčastěji původní rozhlasové hry, které jsou vytvořeny přímo pro rozhlasové médium. Podle Aleny Štěrbové lze tyto hry dělit podle různých kritérií. Jednou z nich je dělení rozhlasových her podle tematických oblastí (např. detektivní hra, hra z venkovského prostředí, aj.),<sup>45</sup> kterými se zabývám ve třetí kapitole mé diplomové práce. Příběhy se odehrávají ve fikčním světě a náměty čerpají buď z reálného života, nebo z fantazijních představ autorů. Velmi časté jsou také rozhlasové adaptace známých příběhů pro děti. Posledním pojmem, který je potřeba vysvětlit, je tedy rozhlasová adaptace.

Problémem adaptace a dramatizace se zabývala Iva Šulajová, dramaturgyně Slováckého divadla v Uherském Hradišti.<sup>46</sup> Ve své teoretické práci *Dramatizace jako teoretický problém*<sup>47</sup> srovnává pojmy dramatizace a adaptace. Podle Ivy Šulajové je dramatizace převodem původního textu na nový dramatický scénář v rovině literární. Naproti tomu adaptaci chápe jako převod z jednoho média do druhého, tedy převod mezi jednotlivými uměleckými druhy (jevištními, filmovými i rozhlasovými). U dramatizace je hlavním cílem vznik literární hodnoty, přičemž z původně nedramatického textu vzniká text dramatický, u adaptace je jím vznik

---

<sup>44</sup> AUERBACHER, Inge [online, citováno 3. 8. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.ingeauerbacher.com/about.htm>>.

<sup>45</sup> ŠTĚRBOVÁ, cit. 11, s. 94.

<sup>46</sup> Slovácké divadlo v Uherském Hradišti. *Umělecký soubor, Iva Šulajová* [online, citováno 14. 3. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://www.slovackedivadlo.cz/soubor/iva-sulajova>>.

<sup>47</sup> ŠULAJOVÁ, Iva. Dramatizace jako teoretický problém. *Divadelní revue* 15, 2004, č. 4, s. 36–46. ISSN 0862-5409.

scénického díla, tedy inscenace, z jiného než literárního uměleckého druhu.<sup>48</sup> S ohledem na můj výzkumný vzorek inscenací můžu říci, že dramaturgové pracují primárně s dramaturgickými. Většinou se jedná o převod původního literárního díla v próze do dramatické podoby.

Jak dále uvádí Alena Štěrbová: *rozhlasová adaptace prózy může být realizována jako četba, dramaturgické celého díla, dramaturgické vycházející z dílčího tematického celku díla nebo dramatické kompozice na určitý motiv literárního díla.*<sup>49</sup> Podle Aleny Štěrbové lze tedy rozhlasovou adaptaci literárního díla chápat jako četbu nebo dramaturgizaci.

Ve svém vzorku rozhlasových inscenací z bratislavského festivalu jsem se setkala především s dramaturgickými známých dětských literárních předloh, velmi častá byla také rozhlasová dramaturgizace prózy realizovaná jako četba. Vždy se jednalo o známé příběhy (například dobrodružství Pipi dlouhé punčochy, Petra Pana či Ronji). U rozhlasové dramaturgizace můžeme vyjít z definice od Aleny Štěrbové: *rozhlasová dramaturgizace literární předlohy může být věrným přepisem (dialogizací) původního textu, dramatickým rozvedením některé epizody, případně volnou variací na téma, dílčí téma, ale i motiv původního literárního díla.*<sup>50</sup> V mém vzorku rozhlasových inscenací se jednalo o dramaturgizaci literární předlohy s věrným přepisem původního textu, který byl pouze zkrácen či upraven pro rozhlasové vysílání. Na dětského posluchače bylo v tomto případě nahlíženo tak, že si rád poslechne příběhy, které zná z knih, a autorské zásahy režisérů do scénářů byly pouze malé, aby nezměnily původní vyznění. Volné variace na téma předlohy se u rozhlasových inscenací nevyskytují.

*Při dramaturgickém výběru a přípravě literární předlohy je obvykle brána v úvahu zvýšená sugestivnost a silnější emotivní působení mluveného projevu, který se realizuje bez přímého kontaktu s posluchači,<sup>51</sup> proto byly dramaturgy vybírány k dramaturgizaci ty literární žánry, které poskytují dětskému posluchači možnost ztotožnění se s hrdinou skrze mluvený projev.*

---

<sup>48</sup> ŠULAJOVÁ, Iva, cit. 17.

<sup>49</sup> ŠTĚRBOVÁ, Alena, cit. 11, s. 78.

<sup>50</sup> Tamtéž, s. 79.

<sup>51</sup> Tamtéž, s. 78.



Předmětem této kapitoly jsou žánry rozhlasových inscenací. Jak jsme viděli u mého vzorku rozhlasových inscenací z bratislavského festivalu, rozlišuji docudramata a původní či adaptované rozhlasové hry, které pak dělím podle tematických oblastí na pohádky, historické, fantasy, současné a klasické příběhy (s tímto dělením pracuji ve třetí kapitole).

## 2.2 Slovo, mluva, řeč

V této kapitole si budu pokládat otázky, jak je budován dětský hrdina skrze práci s hlasem, jaké výrazové prostředky v mluvě a intonaci hrdinové používají k tomu, aby upoutali pozornost recipientů. Budu se zabývat rozhlasovým herectvím, které vztáhnu přímo k dětskému hrdinovi. Také mě bude zajímat, kdo účinkuje v roli hlavního hrdiny, zda je to dospělý herec ztvárňující dětskou dramatickou postavu, nebo dětský herec a jaká kritéria uplatňují režiséři při výběru herců. Měla bych dojít k závěru, zda režiséři upřednostňují spíše autentický dětský hlas nebo sázejí na jistotu osvědčených, renomovaných herců, kteří jsou zvyklí na práci v rozhlasovém studiu a dokáží ztvárnit i postavu dětského hrdiny. Dále budu zkoumat, zda jsou rozhlasové inscenace, ve kterých je hlavní dramatická postava představována dětským hercem, vždy chápány jako rozhlasové inscenace určené dětským posluchačům.

Herecký projev je pro rádiové vysílání nejvíce určující. *Ze všech zvuků, které rádio používá, je právě mluvený herecův projev nejvíce podstatný.*<sup>52</sup> Hercova mluva může recipienta zaujmout natolik, že se zastaví a se zájmem si poslechne celou inscenaci. Rozhlasové médium musí své posluchače lákat především na zajímavá témata, která jsou atraktivní a reagují tak na zájmy a potřeby svých posluchačů.<sup>53</sup> Proto se příběhy, ve kterých se hlavní hrdinové nacházejí, mohou často lišit v závislosti na kulturních specifikách daných zemí.

---

<sup>52</sup> For of all the sounds which radio uses, speech is its most significant, its primary signifier. SHINGLER, Martin, WIERINGA, Cindy, cit. 19, s. 30.

<sup>53</sup> *The decision to broadcast on such subjects will be determined largely by the (perceived) needs and interests of a station's listenership.* Tamtéž, s. 32.

Podle Františka Kožíka je slovo základním materiálem rozhlasového umění. Vše může v rozhlase mluvit, hlasy všech věcí, i těch, které jsou od věčnosti němé.<sup>54</sup> Slovo je tedy základním prvkem v tvorbě rozhlasové hry, ale jeho ztvárnění hercem je základem pro výstavbu rozhlasové inscenace. Alena Štěrbová píše: „Dominantní postavení mezi stavebními prvky rozhlasové inscenace (původní rozhlasové hry) má jazyková výstavba textu, jejíž sémantickou hodnotu modifikuje herec – speaker svými hlasovými prostředky.<sup>55</sup> Další stavební prvky, které Alena Štěrbová v rozhlasové inscenaci nachází, jsou reálný zvuk, zvuková zkratka, symbol, metafora nebo ticho.<sup>56</sup> V rozhlasové inscenaci se herec může spoléhat pouze na svůj herecký hlasový projev,<sup>57</sup> kterým ztvárňuje dramatickou postavu. Jeho promluva je založena na dobré artikulaci, práci se slovy, ale také na dechu a pauzách, kterými může vytvořit důležité dramatické momenty inscenace.

Hlas herce je tedy základním prvkem při tvorbě inscenace. Ale musíme si také uvědomit, že hercův hlas je nejrůznějšími přístrojovými metodami modulován a upravován ve studiu. Jak uvádí Frances Dyson<sup>58</sup> hercův hlas v rozhlase je pouze čistým technologickým konstruktem, který se mění v důsledku jeho zformování pro rozhlasové vysílání.<sup>59</sup> Hercův hlas je pomocí přístrojů upraven do podoby, kterou slyšíme. Ve výsledku tedy nikdy neuslyšíme skutečný hercův hlas. Dyson popisuje hlas jako rychlejší, jasnější a příjemnější pro poslech.<sup>60</sup> Hercův projev tak může zásadně ovlivnit celou inscenaci tím, že je po natočení sestřihán, z hlasu jsou někdy vystřiženy nádechy, pauzy a přidechy, které by mohly podle režiséra rušit recipientův poslech. Následná postprodukce tedy ovlivňuje výslednou podobu

---

<sup>54</sup> KOŽÍK, František. *Rozhlasové umění*. 3. vyd. Praha: Kosmas, 1940. 181 s., s. 73.

<sup>55</sup> ŠTĚRBOVÁ, Alena, cit. 11, s. 93.

<sup>56</sup> Tamtéž, s. 93.

<sup>57</sup> Jacques Copeau píše: „Herec před mikrofonem, který prošel důslednou přípravou [...] závisí jen sám na sobě, na vlastní inspiraci, protože ho neovlivňují reakce z publika [...]; je omezen na zdravou nahotu, očištěn intimní samotou s textem, jediným zdrojem, který rozvíjí jeho inteligenci a citlivost; nadto je donucen k nehybnosti, která by mu měla zajistit hluboké soustředění, a tak ví, že svou upřímnost může dosvědčit jen jediným nástrojem, vlastním hlasem.“ PAVIS, Patrice, cit. 22, s. 356.

<sup>58</sup> Frances Dyson, Ph.D., Emeritus Professor in Cinema and Digital Media at the University of California, Davis. UC Davis. Cinema and digital media. *Fran Dyson* [online, citováno 7. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://arts.ucdavis.edu/faculty-profile/fran-dyson>>.

<sup>59</sup> *Dominant radio voice is a purely technological construct, crafted from language and electronics, having undergone extensive shaping by elocution and electrocution.* DYSON, Frances. The genealogy of the radio voice. IN AUGAITIS, Daina; LANDER, Dan (ed.). *Radio rethink: art, sound and transmission*. Canada: Walter Phillips Gallery, 1994, 333 p. ISBN: 978-09-2015-966-8, s. 178.

<sup>60</sup> *Radio voice is an unlikely speech: faster, clearer, more audible.* Tamtéž, s. 179.

inscenace i hercův hlasový projev. Jak se můžeme dočíst v knize Martina Schinglera a Cindy Wiereingy, čištění výsledného hereckého projevu v postprodukcí vytváří pro posluchače mnohem dynamičtější a jasnější hlas, který je příjemnější k poslechu.<sup>61</sup> Odstraněním mezer a pauz z hlasu dosáhneme větší herecké dynamiky a příjemnějšího hlasového tempa.<sup>62</sup>

Nyní se blíže podíváme na to, jaké kategorie můžeme u rozhlasového herectví rozlišovat a analyzovat.

Petr Pavlovský píše: „*Hlasové prostředky dále členíme na jazykové (spojené s řečí a přednesem textu) a neязыkové, spojené s neartikulovanými zvuky (kvílení, smích apod.). Při využívání hlasových vyjadřovacích prostředků herec moduluje svůj timbre (zabarvení hlasu), expiraci (sílu hlasu) a intonaci (tónovou modulaci hlasu, melodii, tempo a rytmus hlasového projevu).*“<sup>63</sup>

U rozhlasového herectví rozlišujeme tedy ténbr, expiraci a intonaci. Stejně kategorie rozlišování u hereckého projevu nabízí kniha Martina Schinglera a Cindy Wiereingy *On air: Methods and Meanings of Radio*, když mluví o *tone* (barvě hlasu), *pitch* (výšce, poloze hlasu), *pace* (tempu, rychlosti hlasu) a *accent* (důrazu v hlase, intonaci).<sup>64</sup> Dalšími kategoriemi u rozhlasového hereckého projevu je dech, pauza a rytmus. *Dominující je detail hercova projevu. Pro nás je důležitý i způsob dýchání, jak se nadechne, než řekne nové slovo, jak rytmizuje.*<sup>65</sup> Herec svým hlasem rytmizuje inscenaci, kterou tak může zrychlit nebo zpomalit. Zároveň se řídí tím, že *každé umělecké dílo má svůj temporytmus,*<sup>66</sup> který skrze své uchopení díla hledá a dále předává recipientům. *Rytmus člení inscenaci na základní elementární*

---

<sup>61</sup> *A great deal of the speech that is heard on the radio has been subjected to a proces known as 'fine editing'. Basically this is the proces of cleaning up voice pieces by removing individual words, coughs, sneezes, fluffs, etc. Its purpuse is (ostensibly) to create a more succinct, clear, better-paced and more dynamic (even more stylish) speech.* SHINGLER, Martin, WIERINGA, Cindy, cit. 19, s. 42.

<sup>62</sup> *Given greater dynamism through faster pace, simply by editing out the gaps and pauses in the original dialogue.* CONROY, Andy; WILBY, Pete. *The radio handbook*. 1. ed. Routledge, 1994, 293 s. ISBN: 978-04-1509-467-2, s. 121.

<sup>63</sup> PAVLOVSKÝ, Petr, cit. 21, s. 112.

<sup>64</sup> SHINGLER, Martin, WIERINGA, Cindy, cit. 19, s. 33.

<sup>65</sup> CZECH, Jan, cit. 12, s. 42. Záznam rozhovoru autora s Jiřím Horčíčkou.

<sup>66</sup> Tamtéž, s. 94.

*jednotky.*<sup>67</sup> Herecký projev je tedy závislý na rytmickém členění inscenace, který herec přímo vytváří pomocí dechu a pauzy. Hercův *dech*, který je dobře slyšitelný díky blízkosti herce u mikrofonu, *nahrazuje gesta a mimiku. Dýchání se má k řeči jako gesto k dramatickému postoji. Pauza v rozhlasové inscenaci, jež má sémantický charakter, může znamenat nikoliv prázdný interval, ale zatažený dech, tedy výpověď.*<sup>68</sup> Dech je přímo vázán na pauzu, kterou herec může také vytvořit napětí, a z pauzy se může stát základní dramatický prvek inscenace. Zajímavostí rozhlasového média je i možnost použití realistických výrazových prostředků. *Herec v rozhlasové inscenaci může používat jemnější, diferencovanější a dokonce i „realističtější“ výrazové prostředky. Například šeptání musí být v divadle vždy nějak stylizované, aby herci bylo rozumět, ale rozhlasový mikrofon může zprostředkovat šeptání „opravdové“.*<sup>69</sup>

Na mém vzorku rozhlasových inscenací z bratislavského festivalu jsou jak herecké projevy dětských herců, tak i herců dospělých, mužských i ženských. Je jistě zajímavé si přiblížit, jak se liší dětský hlasový projev od projevu dospělého herce a zda mají tyto hlasy a jejich hlasové rozsahy něco společného.

Jak píše Frances Dyson, z rozhlasového vysílání byly původně zcela vyloučeny ženy a ženský hlas obecně. Mikrofony byly navrženy pouze pro mužské hlasové vokály.<sup>70</sup> Jako nejlepší byl spatřován mužský autoritativní hlas, který díky své intonaci a barvě hlasu evokoval v recipientech pocit, že to co slyší, má určitou míru věrohodnosti.<sup>71</sup>

Výzkum z roku 1980 však ukázal, že ideální hlasový projev herců v rozhlase je složen z mužských i ženských hlasových kvalit.<sup>72</sup> Analýza potvrdila, že ideální

---

<sup>67</sup> CZECH, Jan, cit. 12, s. 95.

<sup>68</sup> Tamtéž, s. 95.

<sup>69</sup> Tamtéž, s. 42.

<sup>70</sup> *The most consistently excluded or derided voice is feminine. Not only has radio's mode of direct address developed from oratory, a traditionally masculine pursuit, but radio's fundamental technology, the microphone, was originally designed for the male vocal range.* AUGAITIS, Daina; LANDER, Dan (ed.), cit. 59, s. 181.

<sup>71</sup> *As a voice, it is traditionally male, having a certain timbre and intonation that suggests a belief in what it is saying and a degree of authority in saying it.* Tamtéž, s. 167.

<sup>72</sup> *According to the research of the American Communications analysts Carol Ann Valentine and Banisa Saint Damian, the answer would seem to be almost not entirely. Their research, carried out in the 1980's, suggests that the ideal radio voice is composed of both male and female vocal qualities.* SHINGLER, Martin, WIERINGA, Cindy, cit. 19, s. 47.

hlas má mužské kvality co se týká výšky hlasu, jeho hlasitosti a tempa a ženské kvality, které se týkají dikce a tempa.<sup>73</sup>

Viděli jsme, že mužské a ženské hlasy se liší v dikci, zabarvení, posazení hlasu, jeho výšce a všechny kvality mají vliv na posluchače. Přesto nejde jednoznačně říci, který hlas je lepší a pro posluchače přijatelnější. Oba mají své přednosti. V této chvíli se ještě zaměříme na dětský hlas. U rozhlasových inscenací určených dětským posluchačům, se nejvíce vyskytují dětské hrdinové, kteří jsou často kvůli autenticitě namluveni dětskými herci. Alena Tichá, která se odborně zabývá metodikou hlasové výchovy, přirovnává dětský hlas kvůli stavbě hrtanu a hlasivek ke stavbě ženského hlasu.<sup>74</sup> *Poměr rejstříků v dětském hlase odpovídá rejstříkové stavbě ženského hlasu. Dětský hrudní hlas působí jako střední poloha sopranistky, střední a hlavový tón u dítěte pak zní jako čistý hlavový tón ženy. Pro zdravý hlas malého dítěte je typická jasná a zvonivá barva hlasu.*<sup>75</sup>

V rozhlasových inscenacích určených dětem a mládeži, které byly představeny na bratislavském festivalu, je většina hlavních hrdinů her namluvena dětskými herci. Důvody jsou zcela pochopitelné, neboť příběhy zachycují často životy dětí či dospívajících jedinců, výběr dětského hlasu je tedy více autentický než hlas dospělých herců. Přesto se v několika případech rozhlasových inscenací setkáváme i s tím, že dítě je namluveno dospělým.

Na několika příkladech rozhlasových inscenací se pokusím zjistit, co je pro režiséry rozhlasových inscenací důležitější. Zda je to autentický dětský hlas, nebo precizní práce dospělých herců. Dospělí dokáží přesně vypointovat scény a jsou školeni pro specifickou práci s hlasem, tím pádem je práce s nimi jednodušší než s dětmi, které nemusí mít v tomto ohledu žádné zkušenosti.

Přesto je většina rozhlasových inscenací namluvena dětskými herci. Jejich autentické hlasy jsou pro rozhlasové inscenace zcela zásadní. V českém prostředí mají režiséři možnost vybrat dětské herce z Dismanova rozhlasového dětského

---

<sup>73</sup> The ideal voice has more in common with the ideal male voice (in terms of pitch, volume and pace) than it does with the ideal female voice (with which it only corresponds in terms of pace and diction). SHINGLER, Martin, WIERINGA, Cindy, cit. 19, s. 48.

<sup>74</sup> PaedDr. Alena Tichá, Ph.D., vyučuje zpěv na Pedagogické fakultě UK. Vede praktické kurzy na téma hlasová výchova dětí, práce s nezpěváky, hlasová výchova ve sboru, aj. TICHÁ, Alena. *Učíme děti zpívat*. 2.vyd. Praha: Portál, s.r.o., 2009. 148 s. ISBN: 978-80-7367-562-2, s. 21.

<sup>75</sup> Tamtéž, s. 21.

souboru, který připravuje dětské herce od útlého věku k tvorbě rozhlasových pořadů.<sup>76</sup> Zájem stát se součástí Dismanova dětského souboru je obrovský,<sup>77</sup> protože nabízí nejen rozvoj rozhlasového herectví, ale také práci na divadelních aktivitách a hudební přípravě. Jelikož poptávka neustále roste, kvalita souboru neklesá a připravuje nadané herce, kteří jsou pak vybíráni do rozhlasových inscenací.

Například do rozhlasové inscenace *Babu a papoušek* (inscenace je součástí výzkumného vzorku rozhlasových inscenací), která zvítězila v kategorii „Pořad pro děti“ na festivalu Prix Bohemia Radio 2014,<sup>78</sup> obsadil režisér Petr Vodička herce z Divadla v Dlouhé. Hlavní postavu neztvárnil žádný ze zkušených herců, ale členka Dismanova rozhlasového dětského souboru Julie Baboráková.<sup>79</sup> Její postava Babu je desetiletá dívka, která hledá svého papouška. Pro režiséra byl důležitý autentický hlas mladé dívky, který je jasně odlišitelný od dospělých herců. Julie Baboráková je velmi přesvědčivá a její hlas se často mění. Přestože jejími partnery jsou v rozhlasové inscenaci hlasy Martina Matejky, Miroslava Hanuše, Miroslava Táborského, Pavla Tesaře, Jana Vondráčka, Vlastimila Zavřela, Jana Meduny, Marka Němce, Heleny Dvořákové nebo Tomáše Turka, tedy členů souboru Divadla v Dlouhé, kteří jsou sehraní z divadelních inscenací a mají v sobě *neustále přítomnou radost z určitého druhu humoru*,<sup>80</sup> je projev Julie Baborákové velmi dramatický a společně dokáží vytvořit hlasově rozmanitou a barevnou inscenaci.

Dalším příkladem použití dětského hlasu v rozhlasové inscenaci je slovinská hra *Let pampeliškového chmýří*, v níž je hlavním hrdinou malé ochmýřené semínko pampelišky. Režisér Igor Likar zvolil jako hlavního představitele šestiletého chlapce jménem Nejc Žun. Jak uvádí, vybral místo zkušeného herce malého chlapce

---

<sup>76</sup> Dismanův dětský rozhlasový soubor. 2015. *Chcete se stát členy Dismancat?* [online, citováno 12. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <[http://www.rozhlas.cz/drds/onas/\\_zprava/chcete-se-stat-cleny-dismancat--1549674](http://www.rozhlas.cz/drds/onas/_zprava/chcete-se-stat-cleny-dismancat--1549674)>.

<sup>77</sup> *Na konkurs do přípravy se hlásí sto padesát dětí.* FRANKOVÁ, Jana. 2015. *Dismanův dětský rozhlasový soubor* [online, citováno 12. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <[http://www.rozhlas.cz/drds/osoby/\\_osoba/4209](http://www.rozhlas.cz/drds/osoby/_osoba/4209)>.

<sup>78</sup> HOŠNA, J. 2014. *Festival Prix Bohemia Radio ocenil nejlepší rozhlasové autory* [online] Český rozhlas [citováno 14. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <[http://www.rozhlas.cz/informace/press/\\_zprava/festival-prix-bohemia-radio-ocenil-nejlepsi-rozhlasove-autory--1425908](http://www.rozhlas.cz/informace/press/_zprava/festival-prix-bohemia-radio-ocenil-nejlepsi-rozhlasove-autory--1425908)>.

<sup>79</sup> VOJTÍŠKOVÁ, Zuzana. 2014. *Dětská detektivka v rytmu hip hopu*, [online] Týdeník rozhlas [citováno 12. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <[http://www.radioservis-as.cz/archiv14/04\\_14/04\\_tema.htm](http://www.radioservis-as.cz/archiv14/04_14/04_tema.htm)>.

<sup>80</sup> Tamtéž.

především pro jeho zvučný, sytý hlas a přirozenou melodii v jeho mluvě.<sup>81</sup> Ale práce s šestiletým chlapcem, který v té době ještě neuměl číst, byla velice náročná. Především se Nejc musel naučit celý text z paměti. V tomto případě byla velmi užitečná pomoc jeho matky, která mu pomáhala tím, že mu malovala *associative drawings* (asociační obrázky) a také tím, že nahrála veškeré vedlejší role na CD, aby mohl Nejc trénovat doma a naučit se tak veškeré reakce na své partnery.<sup>82</sup> Pro režiséra bylo důležité, aby byla zachována základní rovina příběhu, tedy to, že malé semínko, dítě, poznává a objevuje svět dospělých, v tomto případě vesmírných planet. Skrze dětský hlas se můžeme opravdu přenést do světa malého semínka, které je reprezentováno malým hrdinou.<sup>83</sup> Autentičnost dětského hlasu nám pomáhá uvěřit, že vše je pro malého herce i malé semínko zcela nové a neznámé.

Jiným příkladem je rozhlasová inscenace BBC *Překvapivé pravdy starosvětských vrabců*.<sup>84</sup> Podle dostupných informací uvedených na oficiálních internetových stránkách rádia BBC<sup>85</sup> byla tato rozhlasová hra uvedena ve vysílání dvakrát. Poprvé v březnu 2013 a podruhé v srpnu o rok později. Čas jejího uvedení byl nejprve 20:45 a následně 22:15. Podle programového zařazení můžeme hru nahlížet jako rozhlasovou hru určenou dospělému publiku. Je ovšem zajímavé, že tato hra je namluvena třemi dětskými herci a na festivalu Prix Ex Aequo v roce 2014 získala cenu za nejlepší režisérskou práci. *Cena sa udeľuje režisérke, ktorá dosiahla vyspelé a citlivé herecké výkony veľmi mladých hercov*.<sup>86</sup> Porota festivalu ocenila především práci režisérky s mladými herci, když je vedla mimořádně empaticky a citlivě. Herecké výkony dvou chlapců a jedné dívky jsou velmi vyvážené a strhávají na sebe veškerou pozornost.

---

<sup>81</sup> *Still, I decided that Nejc himself would play this role instead of actors, mainly owing to his sonorous voice and natural melody of his speech.* LIKAR, Igor. *About the role of Egret and recording with little Nejc*, 2007. IN REMEC, Miha. *Lučkov let [Let pampeliškového semínka]*. Slovenský rozhlas, 2007, 33 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla, s. 7.

<sup>82</sup> Tamtéž, s. 7.

<sup>83</sup> *A beautiful play related to us through the voice and presentability of the small hero.* Tamtéž, s. 7.

<sup>84</sup> EVANS, Fiona. *The startling truths of old world sparrows [Překvapivé pravdy starosvětských vrabců]*. BBC, 2013, 25 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.

<sup>85</sup> Oficiální stránky rádia BBC [online, citováno 11. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://www.bbc.co.uk/>>.

<sup>86</sup> *Cena se udeľuje režisérke, ktorá dosiahla vyspelých a citlivých hereckých výkonů veľmi mladých herců.* Rádio a Televízia Slovenska. 2014. *Ikarov pad vyhral Prix Ex Aequo* [online, citováno 3. 5. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://junior.rtvs.sk/clanky/udalosti/39576/ikarov-pad-vyhral-prix-ex-aequo-2014>>.

Dětské herecké obsazení je zvoleno zcela opačně než v minulých případech. Dětské herečky nenamlouvají dětské postavy, jak bychom mohli čekat, ale postavy seniorů. Právě toto byl hlavní záměr scenáristky Fiony Evans. Právě obsazení tří dětských herců totiž jasně ukazuje na to, že výpovědi budou pravdivé, protože pokud mluví děti, jsme často přesvědčeni, že mluví pravdu. Také si jejich výpovědi, díky příjemně znějícím hlasům, lépe uchováme v paměti. A Fiona Evans se ptá: *How often do we really hear elderly people talk truthfully about what it's like to be old, the reality - warts and all?*<sup>87</sup> Díky obsazení dětských herců je rozhlasová inscenace výjimečná, překvapující a něčím nová. Nedá se na ni lehkou zapomenout a to přesně byl záměr Fiony Evans: *I wanted to make this drama distinctive, something which couldn't easily be ignored or forgotten, like so many elderly people are, in our society.*<sup>88</sup> Dětským hercům bylo v době natáčení v rozmezí od 12 do 14 let a žádný z nich nebyl v natáčení před rozhlasovým mikrofonem nováčkem. Nejstarší Ellis Hollins byl v době natáčení čtrnáctiletý. Herecké zkušenosti však získal velice záhy po narození, když byl jako několikaměsíční miminko představen v britském seriálu *Hollyoaks*, ve kterém později hrál roli *Toma*. V roce 2006, jako sedmiletý, získal ocenění za nejlepší dětský herecký výkon v tomto seriálu.<sup>89</sup> Pro BBC stvořil v roce 2012 postavu Pinokia pod vedením režisérky Nadie Molinari.<sup>90</sup> Druhým dětským hercem byl Daniel Kerr, který má na svém kontě také několik filmových ocenění. V roce 2013 získal prestižní cenu *BAFTA New Talent Award* za roli ve filmu *The wee man*.<sup>91</sup> Poslední dětskou hrdinkou byla Sydney Wade, která také hrála již v několika filmech.<sup>92</sup> Sydney Wade ztvárnila postavu osmdesátileté ženy Rhody, která se vyrovnává se strachem o své nejbližší a záchvaty paniky, kterými trpí po celý svůj život. Její příběh je skvěle ztvárněn

---

<sup>87</sup> *Jak často slyšíme staré lidi mluvit pravdivě o tom, jaké to je být starý, realitu – bradavice a podobně?* EVANS, Fiona. 2013. *The Startling Truths of Old World Sparrows* [online]. BBC [citováno 5. 5. 2015]. Dostupné z WWW:

<<http://www.bbc.co.uk/blogs/writersroom/entries/65bc733f-8cbf-3b0e-ace4-241b44caa996>>.

<sup>88</sup> *Chtěla jsem vytvořit drama, které bude odlišné, takové, které se nedá lehce ignorovat nebo zapomenout, stejně jako je přehlíženo mnoho starších lidí v naší společnosti.* Tamtéž.

<sup>89</sup> IMBD. *Ellis Hollins, biography* [online, citováno 14. 2. 2016]. Dostupné z WWW:

<[http://www.imdb.com/name/nm1553626/bio?ref=nm\\_ov\\_bio\\_sm](http://www.imdb.com/name/nm1553626/bio?ref=nm_ov_bio_sm)>.

<sup>90</sup> BBC. *Pinocchio illustrations* [online, citováno 3. 5. 2015]. Dostupné z WWW:

<<http://www.bbc.co.uk/programmes/b01p9f5p>>.

<sup>91</sup> Daniel Kerr, oficiální stránky [online, citováno 14. 2. 2016]. Dostupné z WWW:

<<http://www.danielkerr.co.uk/index.html>>.

<sup>92</sup> Gateways school. 2013. *Gateways School Year 7 student Sydney Wade to star in new CBBC series Rocket's Island*, [online, citováno 14. 2. 2016]. Dostupné z WWW:

<<http://www.gatewayschool.co.uk/gateways-school-year-7-student-sydney-wade-to-star-in-new-cbbc-series-rockets-island/>>.



výkonem malé herečky. Ale je potřeba napsat, že všechny výkony dětských herců byly velmi citlivé a dobře vyvážené. Porota na festivalu Prix Ex Aequo, tuto hru vyzdvihla právě pro skvělou hereckou práci: *Aj keď citlivá téma presahovala vekový rámec mladých hercov, bola podaná s mimoriadnou empatiou a inteligenciou. Vďaka výkonu hercov, ktorým sa podarilo rozlíšiť jemné rozdiely, hra udržiava pozornosť až do konca a je dobre vyvážená.*<sup>93</sup>

Myslím, že výběr dětských interpretů, je zcela zásadní pro přiblížení se dětskému publiku. Proto je potřeba vybírat právě dětské herce, aby se dětští posluchači mohli lépe ztotožnit s hrdinou. Přesto je v některých rozhlasových inscenacích pracováno s dětským hrdinou, který je dospělým jedincem. V mém vzorku rozhlasových inscenací je to však jen malé procento. Konkrétněji se jedná o inscenace *Pipi, Dlouhá punčocha, Zrychlení* a *Nový úžasný svět*.

Muzikálově laděný příběh *Pipi, Dlouhá punčocha* je typickým příkladem obsazení dospělého herce do role malého děvčátka. Režisér Vlado Rusko po dlouhých úvahách obsadil do role hlavní herečky Barboru Hrzánovou.<sup>94</sup> Chtěl tak dosáhnout především toho, aby zaujal posluchače všech generací. Volba zkušené herečky namísto dětského herce se tak nabízela zejména z toho důvodu, že part *Pipi* je plný jemných hereckých poloh, které dětský herec nemusí zcela jasně rozlišovat.<sup>95</sup> *Pipi* tak zaujme nejen děti, které se baví posloucháním příběhu, ale i dospělí, kteří si užijí herecké mistrovství Barbory Hrzánové. I když hlas není zcela autentický a je v něm patrný starší věk, na zážitku z rozhlasové inscenace se nic nemění a možná si ji posluchači užívá ještě více, protože je v hlase patrný i určitý nadhled nad dětstvím a nejrůznějšími situacemi.

Dalším příkladem použití dospělých hlasů při namlouvání dětských postav je francouzská inscenace *Zrychlení*, v níž hlavní hrdina zrychleně převypráví několik filmů. Kluk či dívka vypráví film, který právě zhlédl doma nebo v kině. Vtipné a rychlé převyprávění základních motivů westernu či hororu je skvěle

---

<sup>93</sup> *I když citlivé téma přesáhlo věkový rámec mladých herců, bylo podáno s mimořádnou empatií a inteligencí. Díky výkonu herců, kterým se podařilo rozlíšiť jemné rozdíly, hra udržuje pozornosť až do konce a je dobre vyvážená.* Rádio a Televízia Slovenska, cit. 83.

<sup>94</sup> Český rozhlas. 2008. *Premiéra pohádky „Pipi, Dlouhá punčocha“* [online, citováno 14. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <[http://www.rozhlas.cz/dvojka/uslysime/\\_zprava/431731](http://www.rozhlas.cz/dvojka/uslysime/_zprava/431731)>.

<sup>95</sup> *Pipi, dlouhá punčocha.* Katalog festivalu Prix Ex Aequo 2008, cit. 9, s. 24.

vypointované a je základem této inscenace. Přestože dospělí herci zastupují dětské herce, není to téměř poznat a posluchač se soustředí především na obsahy filmů, které zná, a jejich bagatelizací se dobře baví. Zda je interpretem dětský nebo dospělý herec není podstatné, protože jsou to právě příběhy, které recipienta nejvíce zajímají.

Posledním příkladem je polská hra *Nový úžasný svět*, v níž jsou všechny postavy hrány dospělými herci. Příběh je postaven na metaforách, přičemž hlavní hrdina, představitel jménem *To* (v angličtině *It*), je zástupcem dětského vnímání, které všemu lehce uvěří a nechá se snadno oklamat. Přestože je ztvárněn dospělým hercem, neztrácí příběh na autentičnosti a zaujme jak dětské publikum, tak publikum dospělé. Každý zde nachází jiné poučení. Děti si uvědomí, že není dobré věřit všemu, co se jim ukazuje, a dospělí uvidí, jak snadno může dítě podlehnout hrozbě drog, které jsou v příběhu metaforou sladkých koblih.

Ve všech jmenovaných inscenacích ztvárnily dětské hrdiny buď dětští, či dospělí herci. Přesto je tu jedna inscenace, která nezapadá ani do jedné kategorie, *Dívka s hvězdou*. Titulní role dívky Inge je ztvárněna jak dětským hereckým hlasem Johanny Fritsch, tak dospělým hlasem Inge Auerbacher, o které příběh pojednává. Spojením dvou věkově rozdílných hlasů do jedné postavy dosahují režiséři Mark Ginzler a Cordula Dickmeiß autentičnosti a zároveň je příběh určen pro více generací. Nutno říci, že převažujícím hlasem je hlas malé dívky, která prožívá události křišťálové noci v Německu a následně transport do Terezína. Tento rámcový příběh je prokládán vstupy přeživší Inge Auerbacher, která vysvětluje a přidává další fakta a data. Její hlas byl zachycen během přednášek pro Základní školu Anny Frankové ve Freiburgu<sup>96</sup> a není nijak násilný nebo agitační. Pouze představuje a vysvětluje, co to znamenalo být Židem a jaké tradice jsou v tomto náboženství dodržovány. Spojení dvou hlasů do jedné postavy není nijak matoucí a posluchači se dobře orientují. Inge hovoří klidně, rozvážně a její projev je prokládán významotvornou pauzou. Projev malé herečky Johanny Fritsch působí naproti tomu nevinně a je pln strachu i naděje. Oba projevy dodávají inscenaci na atraktivnosti a dokáží si podmanit jak dospělého tak dětského recipienta. Myslím si, že právě toto spojení je ideální pro oslovení širšího publika.

---

<sup>96</sup> DICKMEISS, Cordula; GINZLER, Mark. *Das Mädchen mit dem Stern [Dívka s hvězdou]*. Německý rozhlas, 2009, 46 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.

Na závěr můžeme říci, že hlas herce ovlivňuje celou inscenaci. Při tvorbě dramatické postavy pomáhá herci jeho zkušenost. Na hlase herce závisí celá inscenace. Jak píše Jan Czech: *v rozhlase je všechno koncentrované do toho, co herec řekne, bez ohledu na to, jak se tváří. Hlas herce je v tomto případě sémanticky hutnější, než by byl třeba v divadle.*<sup>97</sup> V rozhlasových inscenacích určených dětským posluchačům je často hlavní postava dětský herec, který je zvolen kvůli autentičnosti a také proto, aby lépe zaujal mladé publikum. V několika ojedinělých případech je do hlavní role vybírán také dospělý herec, jehož volba je režiséry zdůvodňována především lepším hlasovým projevem a možností zaujmout více generací, tedy jak mladé tak i starší publikum. Ovšem i inscenace, kde jsou hlavními aktéry dětské herečky, mohou velmi dobře zaujmout velkou škálu posluchačů a příběh nemusí být zcela jasně určen pouze mladým recipientům, jak jsme například viděli u rozhlasové inscenace *Překvapivé pravdy starosvětských vrabců*.

---

<sup>97</sup> CZECH, Jan, cit. 12, s. 41-42.

## 2.3 Narativ

V této kapitole se budu zabývat tím, jak je vystavěn narativ u jednotlivých rozhlasových inscenací. Bude mě zajímat, zda převládají hry dialogické, které svou hlavní pozornost zaměřují na hlavního hrdinu v interakci s ostatními postavami, nebo je hrdina zobrazen skrze monolog, který přibližuje jeho vnitřní citové pochody. Také se zaměřím na postavu vypravěče, který má hlavní funkci především v pohádkách a dalších slovesných žánrech, v nichž je potřeba zobrazit mravní poučení a přinést jasný začátek a konec hry.

Nejprve se zaměřím na dialog a inscenace, které jsou postaveny na dialogických rozhovorech. V úvodu však ještě uvedu několik definic dialogu. Dialog je podle Patrice Pavise *rozhovor dvou nebo více postav. Dramatickým dialogem většinou rozumíme slovní komunikaci mezi postavami*.<sup>98</sup> Patrice Pavis dále rozlišuje různé druhy dialogu podle několika kritérií (podle počtu postav, rozsahu, vztahu k jednání a principu střídání).<sup>99</sup> Podobnou definici přináší i Petr Pavlovský, když píše: *dialogem v užším slova smyslu se míní střídavé promluvy (repliky) dvou nebo více postav, které přímo nebo nepřímo vyjadřují jejich zájmy, názory a vztahy, případně je (z důvodů psychologických nebo taktických) naopak zamlžují nebo skrývají*.<sup>100</sup> Podle obou definic je dialog základem dramatické situace a vyjadřuje vztahy mezi mluvčími.

Jan Mukařovský přináší definici dialogu na základě rozlišení jeho třech podstatných stránek. *První z nich je dána vztahem mezi oběma účastníky, jež se stanoviska toho z nich, který právě mluví, lze označit jako vztah mezi „já“ a „ty“.* *Role mluvčího a naslouchajícího se při něm stále vyměňují*.<sup>101</sup> *K dialogu dochází mezi dvěma osobami, které na sebe vzájemně reagují. Druhou základní stránku dialogu tvoří vztah mezi účastníky hovoru na straně jedné a reální, předmětnou situací, která účastníky ve chvíli hovoru obklopuje, na straně druhé*.<sup>102</sup> Předmětnou

---

<sup>98</sup> PAVIS, Patrice, cit. 22, s. 58.

<sup>99</sup> Tamtéž, s. 58-59.

<sup>100</sup> PAVLOVSKÝ, Petr, cit. 21, s. 56.

<sup>101</sup> MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Kapitoly z české poetiky*. 2. vyd. Praha: Svoboda, 1948. 350 s, s. 133.

<sup>102</sup> Tamtéž, s. 133.

situací se myslí téma, o kterém se účastníci dialogu spolu baví. Ukazuje se zde vztah mezi mluvčími a vzniklou situací. *Třetí nutnou stránku dialogu tvoří specifický ráz jeho významové výstavby. Třetí stránka tkví uvnitř jazykového projevu samého, jsouc záležitostí jeho souvislosti.*<sup>103</sup> Třetí stránka dialogu závisí na tom, že téma hovoru je stejné pro všechny jeho účastníky. Dialog musí stát na významové jednotě, všichni z účastníků hovoru mluví o té samé události.

Většina rozhlasových inscenací, které jsem měla možnost zkoumat, je postavena na dialogických rozhovorech hlavního hrdiny s ostatními dramatickými postavami. Pro ilustraci zde uvádím inscenaci *Medvídek a panenka* a rozebírám, jak jsou hlavní hrdinové pomocí dialogu představeni a charakterizováni.

Ve slovinské rozhlasové inscenaci *Medvídek a panenka* jsou hlavní hrdinové představeni nejen skrze dialog, ale také skrze zvuky. Rozhlasová inscenace je založena na jejich nočním rozhovoru v opuštěné místnosti. Oba slyší stejné zvuky, ale každý za nimi hledá jiné atributy. Skrze hlavní postavy se tak ukazují klasické archetypy, které přiřazujeme buď mužským, nebo ženským postavám. Medvídek zastupuje muže, ochránitele, který v každém zvuku slyší něco milého a příjemného. Rozhodně nechce vyvolávat paniku, a proto si noční zvuky transformuje do sousedova kocoura nebo do praskání nábytku, zvuků piana. Uklidňuje panenku jako její ochránitel a zdá se, že právě jeho argumenty jsou realističtější a pravděpodobnější. Naproti tomu panenka, která zastupuje archetyp ženy, panikaří při každém výraznějším zvuku. Její zjitřená fantazie si je schopna vybájit hned několik nepravděpodobných historek o vlkovi, nebo přinejmenším lvovi, kteří se potulují prázdným domem. Ve tmě vidí neviditelné ruce muže, který hraje na piano. Nechá se ovšem vždy uklidnit mužským hlasem a touží po ujištění, že vše bude v pořádku a že se neděje nic zlého. Medvídek a panenka ukazují posluchačům skrze dialog základní rozdělení mužské a ženské role – muže ochránitele a ženy, která se chce nechat ochránit.

Tato hra pracuje především s dialogickými pasážemi, ovšem takovýchto ‚čistých‘ her je spíše méně. Více se pracuje s kombinací dialogu a monologu v rozhlasových hrách. *Monolog je promluva, kterou postava pronáší sama pro sebe; setkáváme se také s pojmem samomluva, solilokvium. Monolog se od dialogu*

---

<sup>103</sup> MUKAŘOVSKÝ, Jan, cit. 101, s. 134.

liší absencí slovní výměny a podstatnou délkou tirády, která se vyděluje z konfliktního a dialogického kontextu.<sup>104</sup> Takto charakterizuje monolog Patrice Pavis. S podobnou definicí se setkáme také u Petra Pavlovského, který dodává, že každý monolog má svého adresáta. *Každá promluva má dvojího adresáta: 1) v rámci hry: partnera, popř. alter ego nebo nepřítomnou postavu; 2) v rámci konzumu díla: vnímatele, posluchače. [...] Zvláštní formu monologu představují tzv. řeči stranou. Adresátem řeči stranou je pouze konzument díla, postavy přítomné na scéně je vůbec neslyší. Řeči stranou měly zveřejnit to, co si postavy myslí.*<sup>105</sup>

Nyní se podíváme na inscenace, které pracují s propojením dialogu a monologu.

Ve druhé slovinské inscenaci s názvem *Už mám všeho po krk* je hlavní hrdina Luke, čerstvě vystudovaný vysokoškolský student archeologie, představen skrze sérii dialogů, které má s nejrůznějšími lidmi v různých místech města. Nejprve se sejde se svou dívkou, která se s ním vzápětí rozchází. Další rozhovor vede s bývalým spolužákem, později mluví se svými rodiči a bratrem a nakonec s ženou, která mu pronajímá byt. Luke postupně propadá beznaději, když vidí, že všichni kolem něj jsou úspěšní, zatímco on je bez práce připadá si opovrhovaný. Postupná série dialogů představuje dospívajícího muže a jeho rodinu, milostnou i finanční situaci, které není lehké zvládnout. Dozvídáme se také o jeho charakteru i o tom, že je velice nešťastný, a přitom neudělal nic špatného. Posluchač má možnost se s ním ztotožnit také skrze krátké monologické pasáže, které jen zvýrazňují jeho bezmocnost. Poslední slova zachycují jeho výkřik do prázdna: *mám toho dost!*<sup>106</sup> Dialogy jsou v této rozhlasové inscenaci použity k představení hrdiny, monologické pasáže jsou použity minimálně, pouze dvakrát, vprostřed hry, kdy Luke sděluje, jak se cítí a na konci, kdy se zcela hrouť pod tíhou situace. Oba monology mohou být považovány za řeči stranou, kdy je ostatní účastníci hry neslyší a Luke tak představuje pouze své pocity.

---

<sup>104</sup> PAVIS, Patrice, cit. 22, s. 266.

<sup>105</sup> PAVLOVSKÝ, Petr, cit. 21, s. 56-57.

<sup>106</sup> *I've had enough of it!* GLONAR, Irena. *Vsega imam dovolj [Mám všeho po krk]*. Slovinský rozhlas, 2008, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla, s. 23.

V české hře *Únos* jsou hlavní hrdinové představeni jak skrze dialog, tak také skrze monolog. Dopívající dívka Petra a její nevlastní bratr Roman na sebe naráží v častých dialogických pasážích, prostřednictvím kterých se dozvídáme o jejich charakteru a povaze. Také můžeme zjistit, že za jízlivými poznámkami, které ty dva na sebe vychrlí, se skrývají citlivé povahy, které se bojí zranění. Jejich dialogy jsou živé, rychlé a přinášejí smršť dvojsmyslných poznámek. Po výpadku elektrického proudu, kdy spolu mluví pouze za svitu svíčky, se jejich hovor začne zjemňovat. Jejich reakce už nejsou tak prudké a oba se začínají více svěřovat se svými starostmi a věcmi, které je tíží. Změna prostředí zintimňuje jejich rozhovor a oba cítí, že jsou si velmi blízko.

Naproti tomu postavu pětiletého Lukáška nepoznáváme přes dialog s bratrem nebo budoucí nevlastní sestrou, ale skrze jeho časté monology, kdy oslovuje neexistující postavu hasiče. Lukášek jako jediný vidí hasiče a vysvětluje mu celou situaci. Skrze jeho monology se posluchač mnohem lépe a rychleji seznámí s vnitřním světem hrdiny. Je to přímý vstup do jeho duše. Hasičovi může Lukášek říci, čeho se bojí, přímo, nemusí se skrývat za jízlivé poznámky a narážky na nechápající rodiče tak, jako jeho sourozenci.

U rozhlasového slovinského seriálu *Hektor*, který zachycuje osudy psa a jeho rodiny, je hlavní hrdina, pes Hektor, představen skrze monology. Veškeré dění v rodině vidíme z jeho perspektivy a protože ho žádná z postav neslyší a nerozumí mu, musí své postřehy a vše, co chce posluchačům sdělit, provádět jako řeči stranou, tedy promluvy, které jsou určeny pouze recipientům. Jeho monologické promluvy jsou ve hře převládající.

U polské hry *Stařenka* a řecké hry *Kymothoina cesta* také převládají monologické popisné pasáže nad dialogy. V obou příbězích jsou hlavní hrdinky (kamenná budova a dívka Filista) svědkyně dávné minulosti a své postřehy předávají dále. Obě mají jako své posluchače další dramatické postavy, které jsou zvědavé a povzbuzují je k dalšímu vyprávění. Všichni jim napjatě naslouchají a to umožňuje, aby hry byly postaveny na delších vypravěčských pasážích, spíše než na dialozích.

Další hra, ve které převládají monology nad dialogy, jsou *Překvapivé pravdy starosvětských vrabců*. Tři osmdesátiletí penzisté, kteří jsou ztvárněni dětskými herci, mluví o svém životě, o svých problémech a starostech. Dlouhé monologické pasáže, které postava říká o samotě buď sobě samému, nebo například v modlitbě Bohu, jsou v dynamickém sledu sestříhány tak, aby se co nejvíce střídaly tři různé hlasy, což udržuje posluchače neustále ve střehu a nutí ho si postupně skládat příběhy jednotlivých postav. Hra je zdramatizována ve chvíli, kdy dochází k výpadku elektrického proudu a postavy zůstávají ve tmě. Zde však také nedochází k žádnému dialogu. Přestože by se mohlo zdát, že hra, která má pouze monology a trvá 45 minut, bude zdlouhavá a nudná, neztrácí díky dobrému rytmickému střihu nic na své dramatickosti a poutavosti.

Základním principem ve výstavbě rozhlasových her pro děti je také častá přítomnost vypravěče. Nejtypičtější dětský literární žánr pohádky pracuje již od svého vzniku s postavou vypravěče. Podle Proppovy<sup>107</sup> analýzy můžeme rozlišit pět fází ve výstavbě pohádky (výchozí situace, přípravná fáze, expozice, vyvrcholení, závěr).<sup>108</sup> Vypravěč provází celým příběhem, ale je neopominutelný především ve výchozí situaci a v závěru. *Výchozí situace bývá často schematizovaná a zcela nekonkrétní; neboli mnoho pohádek mívá tuto složku totožnou či velmi podobnou, záleží především na vůli a schopnostech vypravěče či na místní oblibě některých specifických obrátů.*<sup>109</sup> Vypravěč také může použít obvyklé uvození příběhu slovy: bylo - nebylo, před dávnými časy, za devatero řekami. Dále příběh rozvíjí a posouvá ho po vyznačené linii, představuje nové postavy, ale jeho nejdůležitější funkce pak přichází v samotném závěru. *Závěr neboli šťastný konec [...] bývá poměrně krátký a stručný, někdy je shrnut jen v jedné větě. [...] Po závěru již z vlastního děje pohádky nenásleduje nic, závěr je definitivní ukončení příběhu. Následovat může již jen některá ze schematizovaných závěrečných formulí.*<sup>110</sup> Vypravěč může příběh zakončit frázemi typu: a žili spolu šťastně až do smrti; jestli neumřeli, tak tam žijí dodnes.

---

<sup>107</sup> Jaroslav Otčenášek vychází z morfologie pohádky sovětského folkloristy a literárního vědce Vladimíra Jakovleviče Proppa (Propp 1999). OTČENÁŠEK, Jaroslav, cit. 17, s. 35.

<sup>108</sup> Tamtéž, s. 38 – 41.

<sup>109</sup> Tamtéž, s. 38.

<sup>110</sup> Tamtéž, s. 41-42.



V rozhlasových hrách pro děti, které jsem měla možné zkoumat, se postava vypravěče nejvíce vyskytovala v pohádkových příbězích, které jsou popsány v kapitole 2. 3 *Hrdina v kouzelném světě pohádek*. Příkladem mohou být hry *Pět bochníků chleba*, *Ruské pohádky dědečka Petra* nebo *Květ Armonda a deštivé panství*.

U rumunské hry *Pět bochníků chleba* je vypravěč přítomen již ve výchozí situaci. Uvádí příběh slovy: *Před dávnými časy cestovali dva muži pospolu.*<sup>111</sup> Dále popisuje časové období, tedy letní den, a přivádí do děje další postavy. Také mění místa, když přesouvá muže z cesty do místnosti soudce. Příběh zakončí rozluštěním a vyřešením příběhu. Vypravěč je důležitý k ujasnění místa a času. Podobně je to u bulharské hry *Květ Armonda a deštivé panství*, kdy má jednu z hlavních rolí vypravěč. Je ovšem situován do role kronikáře, jenž má pomocnici, zapisovatelku sovu. Kronikář se rozpomíná na starý příběh hraběte Mossita. Během líčení příběhu se zároveň ozývají hlasy postav, které ožívají ve vypravěčově fantazii. Z pohádkového příběhu hraběte se však často vracíme zcizujícími efekty k postavě kronikáře a sovy, kteří spolu v průběhu hry vedou rozhovor o pravdivosti či nepravdivosti příběhu. Vrací se také k otázce, zda může existovat kouzelná květina Armonda. Podobně jsou zcizovací efekty použity ve hře BBC *Ruské příběhy dědečka Petra*. Dědeček Petr se stylizuje do role vypravěče, když svým vnoučatům povídá nejrůznější příběhy. Vanya i Maroosia bedlivě naslouchají, ovšem někdy dědečka doplňují nebo se doptávají na další detaily. Z pohádkových příběhů je tak posluchač stále vytrháván k postavám reálným a uvědomuje si, že příběh je vyprávěn a je tudíž fiktivní.

Ale s postavou vypravěče a průvodce, jehož hlas sděluje důležité informace a přesouvá posluchače z jednoho místa a času na jiné, se nesetkáváme pouze v pohádkách. Jeho postavu najdeme ve více rozhlasových žánrech. Pro ilustraci uvedu dvě hry, *Autobus 103: David* a *Polní psaní pro Paulínu*.

---

<sup>111</sup> *Once upon a time, two men were travelling together*. CREANGĂ, Ion. *Cinci pâini [Pět bochníků chleba]*. Rumunský rozhlas, 2012, 3 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla, s. 1.

Hlavní hrdinka švédské hry *Autobus 103: David*, Anna Hanna Sanna, má ve hře vymezené dvě role. Hraje samu sebe, ale také vypravěče. Její postava žije bohatým vnitřním životem, který má recipient díky vypravěčskému partu možnost poznat. Pokud je Anna Hanna Sanna v roli vypravěče, mluví potichu, pomalu a její mluva je jasně odlišena i jemným hudebním motivem. Její mluvu v roli vypravěče můžeme považovat i za monologické pasáže, tzv. řeči stranou, které ostatní postavy neslyší, ale v textu jsou označeny jako postava vypravěče. Její vnitřní život je velmi důležitý pro vývoj celé hry. Dialogické pasáže s ostatními postavami jsou velmi krátké, většinou obsahují několik vět a působí jako osvěžující předěly mezi delšími monology neboli vypravěčskými pasážemi.

U další hry, tentokrát německé, s názvem *Polní psaní pro Paulínu*, je klasickým vypravěčem teta Lizzy. Vypráví své neteři Paulíně o průběhu první světové války tak, jak ji zažili její rodiče. Teta Lizzy mluví o časech dávno minulých, jako by byla jejich opravdovým svědkem. Díky ní má recipient možnost dopodrobna si představit prostředí bitevních polí, kasáren i nemocnic. Její role je velmi významná, protože zasahuje do dvou časových rovin – přítomné roviny vyprávění, kde mluví s Paulínou, i válečné, kterou prožívají rodiče tety Lizzy. Posouvá děj dopředu a vyprávění dělí do přesných časových úseků, aby se její neteř, a tudíž i posluchači lépe orientovali. Vypravěčskou linii tvoří i milostné dopisy, které má teta Lizzy schované ve staré krabici na klobouky. Tyto dopisy jsou historickým dokladem o skutečnosti celého příběhu, jeho pravdivosti a věrohodnosti. Dopisy, které jsou čteny přímo postavami příběhu, mají také silnou vypravěčskou funkci a posouvají děj dopředu.

## 2.4 Hudba, zvuky, ticho

V této kapitole se budu podrobněji zabývat rozhlasovými zvuky, hudbou a tichem tak, jak jsou použity v rozhlasových inscenacích. Zaměřím se na to, jak je pomocí zvuků, hudby a ticha budován a posilován dětský rozhlasový hrdina, a jak napomáhají zvuky a hudba budovat celkový prostor a prostředí, ve kterém se rozhlasový hrdina nachází. Bude mě zajímat především inovativní použití

zvukových a hudebních efektů, které charakterizují hrdinu, pomáhají posluchačům jej poznat, lépe pochopit jeho charakter a jeho vnitřní pohnutky k činům.

Nejprve se však zaměřím na teoretická východiska, abych měla pojmový aparát, který později využiji při analýzách rozhlasových inscenací.

Jak se můžeme dočíst u Martina Schinglera a Cindy Wieringy, zvukové efekty, hudba a ticho, jsou až druhořadé po slovu. Pokud bychom měli rozhlasovou inscenaci postavenou pouze na zvukových efektech, bylo by to pro posluchače matoucí a jistě by z rozhlasové inscenace nevydedukovali všechny podstatné informace.<sup>112</sup> Jak uvádí i Tom Crook, v publikaci *Radio Drama: Theory and Practice*, bez adekvátních a přesných zvukových efektů, které doprovází mluvené slovo, posluchačova mysl neposkládá správný obraz toho, co je mu sdělováno. Mysl zkrátka nemůžeme zahltnout pouze zvukovým materiálem, protože se v něm ztratí a vytvoří jinou skutečnost. Podle Tima Crooka nelze vytvořit příběh postavený pouze na zvucích.<sup>113</sup>

Přesto jsou zvukové efekty velice důležité. Pokud bychom totiž nechali všechny informace přenášet pouze slovem, dostali bychom pouze polovinu příběhu.<sup>114</sup> Zvukové efekty netvoří hlavní dějové linky, ale příběh dokreslují, zabalují ho do určité atmosféry a zpřesňují ho.<sup>115</sup> Dalším pomocníkem je hudba v rozhlasových inscenacích, která vzbuzuje v posluchačích zájem a znovu navozuje jejich pozornost,<sup>116</sup> zároveň také působí na recipientovu představivost a emoce.<sup>117</sup>

Zvukových prostředků, které můžeme použít v rozhlasových inscenacích, je několik. Já jsem je pro přehlednost rozdělila do tří kategorií – ticho, zvuky a hudba.

---

<sup>112</sup> *Non-verbal codes od radio perform an essentially secondary (and supportive) role in relation to speech and that inversion of this relationship (the privileging of noise, music and silence over words) invariably leads listener's confusion.* SHINGLER, M.; WIERINGA, C., cit. 19, s. 54.

<sup>113</sup> *The conclusion that can be drawn from this limited survey is that without accurate signposting the fictionalisation of the mind's eye or imagination has full reign. It proves that the degree of signification in radio or sound goes beyond the superficial and subtextual layers of the sound itself and must encompass the interaction with memory, other media and contextualisation.* CROOK, Tim, cit. 20, s. 60.

<sup>114</sup> *In the words, we have only half of story.* SHINGLER, M.; WIERINGA, C., cit. 19, s. 53.

<sup>115</sup> *Sound effects are only intermittently important to make plays more convincing, or more atmospheric, or funnier, or just clearer.* Tamtéž, s. 61.

<sup>116</sup> *But every now and then we need a short burst of music to attract our attention and revive our interest.* Tamtéž, s. 69.

<sup>117</sup> *Noise and music are evocative forms, operating on our imaginations and our emotions.* CROOK, Tim, cit. 20, s. 51.

Ticho je základním prostředkem zvuku, protože právě skrze něj si uvědomíme, že posloucháme a také nás může upozornit, že jsme například poslouchat přestali.

Martin Schingler a Cindy Wieringa mluví o dvou druzích ticha. Ticho jako *dead air* (absolutní ticho) a *ambient* (pozadí) neboli *atmos* (atmosféra).<sup>118</sup> První ticho je pauza nebo také chvíle, kdy v rozhlasové inscenaci nejede žádný zvuk. Je to klasické ticho, které může posluchače přimět, aby znovu zapojili svou pozornost, nebo aby si shromážděné informace z textu zpracovali. Toto ticho ovšem musí trvat jen krátce, musí být použito tak, aby v momentě, kdy si ho posluchač začne uvědomovat, skončilo.<sup>119</sup> Ticho, které autoři knihy *On air* nazývají *pozadím* nebo také *atmosférou* vytváří v rozhlasové inscenaci tichou kulisu. Jeho klasické použití je v případě, že se herec zadrhne v řeči, zamyslí se nebo udělá ve svém projevu pauzu. Takovéto ticho navozující atmosféru však nikdy není zcela tiché. Obvykle je doprovázeno zvukem, který si posluchači neuvědomují. Tyto zvuky dotvářejí prostředí například lesa, moře nebo katedrály a v posluchačích tak vyvolává podnětné představy.<sup>120</sup>

Při použití zvuků a zvukových efektů v rozhlasových inscenacích je důležité myslet na to, aby jich nebylo použito příliš. Velké množství zvuků totiž může být pro posluchače matoucí. Robert McLeish uvádí, že nejlépe je ponechat v inscenaci pouze ty zvuky, které nesou význam.<sup>121</sup> Navíc také pořad, který režisér díky zvukům obohatí, musí stále splňovat podmínku dramatičnosti, a proto zvuky mají být více symbolické než popisné.<sup>122</sup>

Zvuky se vzájemně podporují a společně vytváří určité prostředí. Například zpěv ptáků může ve spojení s jinými zvuky evokovat v posluchačích vždy jiné

---

<sup>118</sup> SHINGLER, M.; WIERINGA, C., cit. 19, s. 55.

<sup>119</sup> Tamtéž, s. 55. S takovýmto tichem pracoval v českém kontextu nejvíce režisér Josef Melč. Melčova práce je definována jako dokonalé umění práce s pauzou. Slovo je u něj vnímáno jako něco, co vyrůstá z ticha a zase se do ticha vrací. Jak píše Alena Štěrbová: „velmi střídmě pracuje i s hudbou a zvukovou vrstvou inscenací, vnitřně výrazný herecký projev je umocňován tichem, významotvornou pauzou.“ ŠTĚRBOVÁ, Alena, cit. 11, s. 87.

<sup>120</sup> *The silence of a church, a field, a forest, the sea, a living room, a mountain top or a cave all sound different and, therefore, they all sound. This kind of silence is perhaps the most subtle noise we ever hear on the radio.* SHINGLER, M.; WIERINGA, C., cit. 19, s. 55.

<sup>121</sup> *The sound effects must be refined and simplified to those few which really carry the message.* McLEISH, Robert. *Radio production*. 5. ed. Oxford: Focal Press, 2005, 352 p. ISBN: 978-02-4051-972-2, s. 259.

<sup>122</sup> *Sound effects, therefore, when used selectively in this way have a symbolic rather than an iconic function.* SHINGLER, M.; WIERINGA, C., cit. 19, s. 58.

prostředí. Pokud je bude posluchač slyšet například v doprovodu mňoukání kočky, jeho pozornost a představy se budou pravděpodobně upínat k vesnickému, přírodnímu prostředí. Pokud ovšem uslyší společně s ptačím zpěvem budík, bude mu jasné, že je ráno a pro postavy ve hře nastává nejspíše nový den.<sup>123</sup> To samé spojení vnímají posluchači také při spojení se slovy. Pokud hlavní hrdina v příběhu bude mluvit o své touze dát si teplou sprchu, bude voda, kterou posluchač následně uslyší v audiu, automaticky vnímána jako teplá.<sup>124</sup>

Nyní se budu zabývat rozdělením zvukových efektů. Nastíním dvě možná dělení. První podle knihy *On air* Martina Schinglera a Cindy Wieringy, kteří rozdělují zvuky na tři skupiny – *zvukové efekty*, *acoustics (akustika)* a *perspectives (perspektiva)*.<sup>125</sup> Druhé dělení, které zde uvedu, je z knihy Tima Crooka *Radio Drama: Theory and Practice*, které uvádí dělení zvuků podle Lance Sievekinga, původně uvedené v knize *The Stuff of Radio*.<sup>126</sup>

Martin Schingler a Cindy Wieringa uvádí, že funkce zvuků je dvojí-symbolická a zastupující. Symbolická funkce zvuků je taková, že složité zvukové efekty na výrobu ve studiu, například zvuky padající budovy, nahrazují zvuky jiné. Zástupná funkce zvuků souvisí s tím, že evokují určitou atmosféru, například zahoukání sovy zastupuje noc.<sup>127</sup>

Jak jsem uvedla výše, zvuky se podle Martin Schinglera a Cindy Wieringy dělí na *zvukové efekty*, jako například zvuky jednoduché – dveře, okno, nebo zvuky dokreslující atmosféru rušné ulice či hospody. Všechny tiché rozhovory, zakašlání, atd. patří ke zvukovým efektům. Druhá skupina, nazvána akustika, zahrnuje zvuky, které určují prostor. Jejich hlavním znakem jsou echo a rezonance, díky kterým se velmi dobře určí prostor. Například dozvuk v kostele je delší a zvuky, které se zde nahrají, upozorní posluchače ihned na změnu prostředí, kterou by na obrazovce

---

<sup>123</sup> SHINGLER, M.; WIERINGA, C., cit. 19, s. 60.

<sup>124</sup> Sieveking [Lance Sieveking, *The Stuff of radio*] somewhat axiomatically states that every sound effect must register in the listener's mind instantaneously. He also observes that every sound effect can be given additional coloration through dialogue and narration. For example the sound of water becomes hot when associated with somebody stating an intention to have a hot bath. CROOK, Tim, cit. 20, s. 73.

<sup>125</sup> SHINGLER, M.; WIERINGA, C., cit. 19, s. 56.

<sup>126</sup> SIEVEKING, Lance. *The Stuff of Radio*. 1. ed. London: Cassell, 1934, 414 p. Page 64-68.

<sup>127</sup> SHINGLER, M.; WIERINGA, C., cit. 19, s. 59.

přirozeně postřehl. Poslední skupina zvuků s názvem perspektiva určuje pozici v prostoru, tedy to, jestli postava ze hry mluví zdáli či zblízka.<sup>128</sup>

Na rozdíl od dělení uváděné Timem Crookem v knize *Radio Drama: Theory and Practice*, Lance Sieveking rozděluje zvuky do šesti kategorií: *realistic confirmatory sound* (realistický potvrzující zvuk); *realistic evocative effect* (realistický evokativní zvukový efekt); *symbolic evocative effect* (symbolický evokativní zvukový efekt); *conventionalised effect* (konvenční zvukový efekt); *impressionistic effect* (impresionistický zvukový efekt); *music as an effect* (hudba jako zvukový efekt).<sup>129</sup> Realistický potvrzující zvuk je zvuk, který potvrdí to, co recipient slyšel ve výpovědi hrdinů hry. Například pokud se mluvilo o bouřce, uslyší následně hrom. Druhým, také realistickým zvukem, je *realistický evokativní zvukový efekt*, který se používá v případě, že chceme určit prostředí, například bzukot včel evokuje v posluchačích vesnici. Pokud chce režisér přinést posluchači myšlenku, že postava ze hry je zmatená, nebo vnitřně nejistá, používá *symbolický evokativní zvukový efekt*. Je to zvuk myslí postavy vyjadřující její náladu, pocit. Dalším příkladem zvuku je *konvenční zvukový efekt*, který je pro posluchače jednoduché zařadit. Představuje objekty a jevy, které známe, například zvuk auta, koně. *Impresionistický zvukový efekt* je zvuk, který odkazuje posluchače do světa snů a představ a ukazuje, že příběh se už vymyká reálnosti a pravdivosti. Posledním zvukovým efektem je hudba, která slouží jako zvuk (*hudba jako zvukový efekt*). Většinou se jedná o určitou hudební frázi, která se neustále opakuje a vytváří tak zvukový efekt, může být například použita při charakterizaci postavy.<sup>130</sup> Detailní rozdělení zvuků do přesných kategorií, které přináší Lance Sieveking, je jistě pro mnohé režiséry velmi inspirativní a stále aktuální.

Hudba je v rozhlasové inscenaci velmi často použita mezi scénami, při předělech ve hře, kdy dochází ke změně místa a času. Hudba elegantně rozdělí dvě prostředí i časové relace.<sup>131</sup> Jiné využití hudebního motivu může být použito pro uvedení určité dramatické postavy. Posluchači si pak stejné hudební fráze spojí

---

<sup>128</sup> SHINGLER, M.; WIERINGA, C., cit. 19, s. 56-57.

<sup>129</sup> CROOK, Tim, cit. 20, s. 70-73.

<sup>130</sup> Tamtéž, s. 70-74.

<sup>131</sup> SHINGLER, M.; WIERINGA, C., cit. 19, s. 66.

s postavou a rychleji se orientují. Zároveň hudba, která je s postavou ve hře spojena, může být i lehce vypovídající, například do určité míry prozrazovat její charakter.<sup>132</sup>

Hudbu, po kinematografickém vzoru, můžeme rozdělit na diegetickou a nediegetickou. Diegetická hudba je součástí příběhu a postavy ze hry ji mohou slyšet. Naproti tomu nediegetická hudba není součástí příběhu a dramatické postavy ji nemohou zaslechnout. Nediegetická hudba je vnímána pouze posluchači, kteří si ji často vůbec neuvědomují, ale právě ona dokáže vytvořit velmi dramatické situace.<sup>133</sup> Nediegetická hudba je nejvíce využívána na konci jednotlivých scén.<sup>134</sup>

Díky všem výše popsaným efektům zvukovým, tichu, hudbě i mluvě, vzniká velmi silný emocionální zážitek u posluchače. Přestože posluchač nemůže vidět přesný obraz, který by dal zvukům barvu a konkretizoval je, jeho imaginace začíná pracovat a on vytváří zcela živé příběhy ve své hlavě. Představitost a schopnost posluchače vytvořit si v hlavě nové obrazy, nazývá Tim Crook pátou dimenzí, která je pro rozhlasové médium nezbytná a je jeho přímou součástí.<sup>135</sup>

Nyní představím několik inscenací, které zajímavě pracují se zvukovou složkou. Švédská hra *Kapičky* představuje přátelství dvou dívek Mirmi a Sorlej. Inscenace precizně pracuje se zvukovou stránkou a celkovým sound designem, který je do detailu propracovaný. Velmi funkčně se střídají klidné zvuky přírody s jemnou nediegetickou hudbou a hlasité, mocné a velkolepé scény bitevní vřavy. Herecký projev hlavních hrdinek je umírněný, pomalý a tichý, používá se v něm především významotvorná pauza. Také se pracuje s dechem přímo na mikrofon, ten signalizuje únavu a velké vyčerpání po bitvách. Zvukový mistr Niko Ingman není ve švédském rozhlasu nováčkem. Jeho zvukové práce na rozhlasových inscenacích

---

<sup>132</sup> SHINGLER, M.; WIERINGA, C., cit. 19, s. 66.

<sup>133</sup> Tamtéž, s. 64.

<sup>134</sup> Tamtéž, s. 68.

<sup>135</sup> *The fifth dimension I define as the 'imaginative spectacle'. It is the video or film camera of the listener which is also a sound recorder and production house and personal movie theatre. This dimension can create anything. It has visual spatialisation in the imagination of the listener. The imaginative spectacle has the power to recreate a full sensory spectrum of experience: colour and visual depth, olfactory perception, touch and texture, imaginary sound and taste.* CROOK, Tim, cit. 20, s. 62.

*The Queen of Revenge* a *The Vestal Virgin* byly oceněny na festivalech Prix Futura a Prix Italia (1995).<sup>136</sup>

Další inscenací, která zajímavě používá zvukovou stránku, je francouzské *Zrychlení*. Děj zrychleně převypráví několik populárních obsahů žánrových filmů. Zvukové efekty jsou použity minimalisticky, pouze v případě, že jsou zmíněny vypravěčem a je jim nechán samostatný prostor, v němž slyšíme pouze zvuk a žádný hlas průvodce. Právě rychlé, jednoduché a minimalistické zvuky působí velmi dobře a inscenaci přidávají na komičnosti a celkové lehkosti.

S propracovanými zvukovými efekty pracují i hry, které ve svém ději zobrazují vesmír. Jedná se o švédskou inscenaci *Ix, vesmírný ptáček* a dvě slovinské inscenace *Medvídek a panenka* a *Let pampeliškového semínka*. U obou slovinských her se k vyjádření vesmíru používá zvukových efektů, které často vytváří hudební nástroje (například klavír, flétna nebo zvuky trianglu). Také je velmi časté použití hudby, která dotváří prostředí. Hudba připomíná mixované nemelodické pasáže s rychlými prolety jednotlivých planet. Vesmír je zobrazen neustálými zvuky, klapáním nebo chrastěním. Stále se něco ozývá a někdy planety samy zpívají své písně. U švédské inscenace je zobrazení vesmíru uděláno jinak. Zvukově je především podpořeno dlouhé echo u každého, kdo mluví. Celá inscenace tedy dává pocit velkých, otevřených prostorů a světů, kde se ptáček *Ix* právě pohybuje. Dlouhá ozvěna u jednotlivých promluv působí, že všichni mluví velice pomalu, často se využívá ticha, které je dáváno do kontrastu s rychlými zvuky vyjadřujícími let planety.

Další inscenací, pro kterou je charakteristická práce s hudbou a zvukovými efekty, je česká hra *Babu a papoušek*. Jako základní stavební kámen této rozhlasové inscenace můžeme považovat rapování jednoho z hlavních hrdinů. Rap posouvá děj dopředu a na závěr vyřeší příběh. Současný rap může být také velmi dobrým lákadlem především pro teenagery, kteří by si hru mohli díky němu oblíbit. Vše je zpracováno v lehké nadsázce, a celý příběh, byť má pohádkové rysy jako je

---

<sup>136</sup> *He was the audio director of The Queen of Revenge, which won the Richard Imison Newcomers Award at the Prix Futura 1995 and of The Vestal Virgin, which won the Prix Italia 1995.* TAI VASSALO, Mikaela. *Droplets [Kapičky]*, 2008, 44 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.



přirovnání desetileté dívky Babu k princezně a jejích třech pomocníků k rytířům, kteří ji mají vysvobodit od zlého čaroděje, působí právě díky hudbě jako současný.

V této kapitole jsem představila základní kategorie rozhlasové inscenace, pracovala jsem s narativem, dělením zvuků, hudbou, tichem i hereckým projevem. Na konkrétních příkladech rozhlasových inscenací jsem použila základní pojmy nastíněné v teoretických úvodech jednotlivých kapitol. V následující kapitole o dětském hrdinovi budou jednotlivé inscenace představeny podrobněji, s důrazem na jejich tematické a dramaturgické vyznění.

### 3 Dětský hrdina

V této kapitole se budu zabývat dětským hrdinou a jeho postavením v rozhlasových hrách. Kapitola nabídne rozdělení dětských hrdinů do pěti skupin, které mají vždy několik společných styčných bodů. Většinou se jedná o prostředí, ve kterém se hlavní hrdinové nacházejí, ale důležitým kritériem jsou také konflikty, které musí hlavní hrdinové řešit, nebo podíl fantazijních představ a realistického vyznění.

Na začátku každé kapitoly je uveden výčet her, se kterými pracuji, s jejich původním názvem a českým překladem. Pro pochopení mého rozdělení hrdinů do jednotlivých kategorií uvádím často i obsahy her. Pro přehlednost jsou tyto obsahy psány menším písmem a jsou zařazeny v samostatném odstavci s uvedením českého názvu rozhlasové hry na začátku odstavce.

#### 3.1 Hrdina v historických rekonstrukcích

Seznam rozhlasových her: Antonio Vivaldi - Der rote Priester [Antonio Vivaldi – Ryšavý kněz]; Babcia [Stařenka]; Das Mädchen mit dem Stern [Dívka s hvězdou]; Droppar [Kapičky]; Feldpost für Pauline [Polní pošta pro Paulínu]; Kotka Brygidy [Kočka Brygidy]; Moj tata spava s anđelima [Můj otec spí s anđeli]; Rosa Manna mit Musik [Růžová Manna s hudbou]; Το ταξίδι της Κυμοθόης [Kymothoina cesta], Wolfgang Amadeus Mozart: Requiem [Wolfgang Amadeus Mozart: Rekviem].

Tuto skupinu rozhlasových her spojuje zájem o historická témata, mnohdy se jedná o rekonstrukci skutečných událostí, které představují dějiny dané země. Všechny hry tedy spojuje zájem představit historii dětem skrze dětské hrdiny, kteří mají přiblížit a lépe zprostředkovat dávnou minulost těm nejmenším. Je zajímavé, že režiséři v těchto hrách využívají velice podobné principy. U her *Dívka s hvězdou*, *Kočka Brigydy*, *Můj otec spí s anđeli*, *Růžová Manna s hudbou* a *Polní psaní pro Paulínu* je hlavní hrdinkou dívka ve věku mezi sedmi a dvanácti lety, přičemž jsou tyto hry tematicky spjaty přiblížením válečného konfliktu. Hlavní hrdinky se buď skrze své příbuzné dozvídají o hrůzách války, nebo válku zažívají na vlastní kůži.

Pokud se o válce mluví zprostředkovaně, vždy je využito dramatického zpracování na základě vzpomínek a příběh se odehrává dívkám doslova před očima, jako by se děl právě v té chvíli. Někdy může mít malý posluchač pocit, že minulost i přítomnost se odehrávají v jednom okamžiku a jsou zcela totožné, jako ve hrách *Můj otec spí s anděly* a *Polní psaní pro Paulínu*, ve kterých je hrdinkám válka přiblížena jejich příbuznými.

Autorkou původního románu *Feldpost für Pauline*<sup>137</sup> je německá spisovatelka *Maja Nielsen*, která se ve svých knihách dotýká především historických témat. Jejimi čtenáři jsou děti, ale i dospělí, protože se v minulosti orientuje velmi důmyslně a přináší napínavé a poutavé příběhy. S velkou chutí se pouští do nejrůznějších historických období od objevení dinosaurů, přes starověký Egypt, až po novodobou historii, jako v případě románu *Polní psaní pro Paulínu*, ve kterém je tématem první světová válka.

*Polní psaní pro Paulínu*. Jedenáctiletá dívka Paulína dostává nečekaný dopis z roku 1916, který je původně určen její pra-prababičce. Skrze vzpomínky její tety Lizzy a další válečné dopisy se vracíme k příběhu první světové války viděné očima mladých milenců Paulíny a Williama. Zatímco William zažívá hrůzy války jako voják, Paulína pracuje jako dobrovolná zdravotní sestra v nemocnici a pomáhá zraněným. Oba prožívají nelehké chvíle, William projde nejprve šikanou v kasárnách, později přímým bojem na frontě, Paulína se denně setkává se smrtí. Jejich šťastné setkání na konci války umožní shoda okolností, kdy Williama zachrání před jistou smrtí jeho vášeň pro hru na violoncello.

Hra je určitým exkurzem do historie německého národa, ale také do historie evropské. První světová válka jako námět hry pro děti je spíše ojedinělá. Souvisí s autorčiným zájmem o historii a zobrazení vlastních dějin z pohledu obyčejných lidí, kteří válku prožili na vlastní kůži. Autorka se snaží zobrazit historické informace nezkresleně, podává přesná data a připomíná nejdůležitější bitvy. Z tohoto pohledu se jedná o rozhlasovou hru, která dětské publikum seznamuje s historií, a můžeme z ní cítit lehký edukační podtón. Například bitva u Verdunu je vylíčena v číslech a v datech z encyklopedické příručky předčítané malou Paulínou.

Ve hře vystupují dvě dvojice hlavních hrdinů, přičemž každá dvojice spadá do jiné časové linky. První dvojicí jsou sedmnáctiletí dospívající William a Paulína,

---

<sup>137</sup> V překladu: *Polní psaní pro Paulínu*. Maja Nielsen blog. *Hörbücher* [online, citováno 2. 8. 2015] Dostupné z WWW: <<http://majanielsen.com/#audiobooks>>.

kteří zažívají osudy první světové války. Druhou dvojicí je teta Lizzy (jejich budoucí dcera) s jedenáctiletou Paulínou, která dostává dopis původně určený pro její pra-prababičku. V hlavních hrdinech jsou zastoupena všechna věková období - dětství v malé Paulíně, dospívání a postupný přerod v mladé rodiče u Williama a jeho dívky, nakonec pak stáří a vzpomínky, které ztělesňuje teta Lizzy. Nejvíce prostoru ve hře je věnováno Williamovi a Paulíně, jejichž osudy chce rozhlasová hra přiblížit především. O malé Paulíně se nedozvídáme téměř nic.

Poselstvím hry je zobrazit válku očima někoho, kdo ji prožil. Proto je největší důraz kladen na osudy mladíka Williama, který dobrovolně (společně se svými vrstevníky) narukuje do války. S dospívajícím Williamem je ve hře spojen hudební nástroj violoncello. Tento zajímavý symbol zastupuje nejen hudbu, ale také spojení s uměním a smyslem života. William by si přál stát se hudebníkem, od začátku, co narukoval, cítí, že každá minuta ve válce je zbytečně ztracený čas, který by mohl věnovat hře na milovaný nástroj. Poslední obraz hry nás zavádí do Francie, kdy se William společně se svým přítelem Tinym snaží ukrást v opuštěném stavení něco k jídlu. V koutě jednoho pokoje objeví violoncello a William začíná hrát. Jeho hudba je tak jímavá, že náhle příchozí nepřátelský voják Williama nezabíjí, ale nazve ho svým přítelem. Hudba je tak krásná a mocná, že dokáže spojit dvě duše, které by jinak byly schopné se zabít a zničit si své domovy. Hudba v tomto případě mění lidi i situace a zachraňuje životy.

*Růžová Manna s hudbou.* Jedenáctiletá Anu, žijící v Německu, dostane od své babičky netradiční dárek k narozeninám. Má se podívat do země, kde se babička narodila - do Estonska. Nejprve je čeká společná cesta lodí, později návštěva příbuzných v této zemi. Anu se rázem ocitá ve zcela jiném prostředí, než zná. Obklopená přírodou poznává jídla i zvyky této osobité země. Při svátku slunovratu se dozvídá o historii Estonska i o osudu své babičky, která musela kvůli válce emigrovat do Německa. Její teta byla poslána na Sibiř, aby tam sedmnáct let pracovala jako zajatyně. Anu je velice smutná, a proto odchází do lesa hledat kouzelný kvítek, který může splnit nálezci během svatojánské noci jakékoliv přání. Kvítek za pomoci sovy nachází a vyslovuje u něj své přání - aby už nebyly žádné války a lidé žili v míru.

V této hře se setkáváme s malou dívkou Anu a její babičkou, která jí vypráví příběh svého života, a tím přibližuje historii Estonska. Stejně jako v předchozí hře je malá dívka posluchačem a připomíná si dávnou minulost. Anina babička vzpomíná na své rodiče, stejně tak jako teta Lizzy, ale jsou zde patrné rozdíly.

Zatímco u hry *Polní psaní pro Paulínu* se celý příběh odehrává znovu v dramatinizovaných pasážích a je více zaměřen do minulosti, má hra *Růžová Manna s hudbou* více přesahů do přítomnosti. Pasáže vyprávěné Aninou babičkou nejsou převedeny do živých obrazů, jsou převyprávěny pouze slovy. Válka Estonska s Ruskem ve vzpomínkách dvou žen (Aniny babičky a její sestry) má tak působit jako černý stín ve vlhce letní svatojánské noci. Účelem hry je naznačit dětskému posluchači, že mír nebyl vždy samozřejmostí a že je důležité o něj stále znovu bojovat.

Hra však zároveň nechce posluchače vyděsit hrůzami války, proto volí závěrečný přechod v pohádkový konec. Malá Anu najde kouzelný kvítek, který jí splní všechna přání. Tato závěrečná a zcela fikční pasáž příběhu je kontrapunktem k předchozímu vyprávění. Hra dostává rámec pohádky, fikční svět je zvýrazněn rozmluvou se zvířaty i rostlinami. Menší děti tak mají možnost uvěřit, že dobro zvítězí a mír zůstane navždy, protože existuje kouzlo kouzelného kvítku.

Tímto způsobem je zvýrazněn rozdíl mezi dospělým a dětským hrdinou. Dětský hrdina může ukončit zlo ve světě, zachránit ho. Přestože se báje o kvítku tradují mezi dospělými, nikdo z nich není schopen jít do lesa, mluvit se zvířaty a nemá touhu věřit kouzlům. Dospělý hrdina neslyší přírodu, dětský hrdina ano. Zároveň se tu projektuje touha dalších dětských hrdinů z her *Dívka s hvězdou*, *Kočka Brigydy* a *Můj otec spí s anděly*, kteří si také z celého srdce přejí ukončit válku a žít v míru. Jejich sen se má ve hře *Růžová Manna s hudbou* šanci naplnit.

Německá hra *Dívka s hvězdou* je založená na skutečných událostech druhé světové války. Jedná se o příběh židovského děvčátka, které přežilo pobyt v koncentračním táboře Terezíně. Inge Auerbacher, jejíž osud rozhlasová hra zachycuje, se narodila v roce 1934 jako poslední židovské dítě na jihovýchodě Německa ve vesnici Kippenheim. V té době nabyla u moci Národně socialistická dělnická strana a začala vláda prostoupená strachem a terorem. Inge a její rodiče byli deportováni do Terezína, jako zázrakem zde nakonec všichni přežili. Po skončení války emigrovali do USA, kde Inge vystudovala a získala titul v biochemii.<sup>138</sup>

---

<sup>138</sup> AUERBACHER, Inge, cit. 44.

Inge Auerbacher o svém životě napsala několik knih,<sup>139</sup> které byly přeloženy do mnoha jazyků. Rozhodla se zachytit svůj příběh a přiblížit ho současnému publiku, především dětem, jako poselství o toleranci a lidských právech. Od roku 1981 navštívila několik školských zařízení v Německu, USA i Kanadě a vyprávěla stovkám lidí o svém životě. Ve svých přednáškách šíří mezi dětským publikem povědomí o hrůzách druhé světové války a zároveň v dětech probouzí smysl pro toleranci odlišných národností a stimuluje překonávání předsudků.

V rozhlasové hře *Dívka s hvězdou* jsou zachyceny skutečné osudy Inge Auerbacher od jejích tří let do skončení války a následnou emigraci. K vytvoření scénáře pro tuto hru sloužily přímé nahrávky Inge Auerbacher, její literární texty, rozhovory s ní a další nahrávky z jejích přednášek, především z lektorování na Základní škole Anny Frankové ve Freiburgu.<sup>140</sup>

*Ich heiße Inge Auerbacher. Ich habe den Holocaust überlebt. [My name is Inge Auerbacher. I survived the Holocaust.]*<sup>141</sup> Těmito slovy začíná rozhlasová hra, která rekonstruuje život Inge Auerbacher od jejího raného dětství skrze její vzpomínky na smrt svých prarodičů a pobyt v Terezíně.

*Dívka s hvězdou.* Rozhlasová hra kombinuje promluvy dnes osmdesátileté Inge Auerbacher s jejím dětským protějškem v podobě malé Inge, která prožívá celý příběh znovu. Setkáváme se nejprve s tříletou holčičkou, která netuší, co ji čeká. Žije poklidně se svými rodiči a prarodiči ve velkém domě se služebnictvem. Když si ale hraje s dětmi ze sousedství, zjistí, že její rodina je špatná a především jiná než ostatní, děti si s ní nechtějí hrát, protože je židovka. Její svět se pomalu začíná rozpadat, přestože její rodiče jí vysvětlí, že být židem je to samé jako být křesťanem, není to otázka rasy, ale duchovního vyznání. Později zažívá události křišťálové noci, její otec a dědeček jsou odvedeni do Dachau, ze kterého se ještě vrací, ale dědeček po pár týdnech umírá. Její babičku odvezou vojáci vlakem, ale nikdo neví kam. Až po válce se rodina dozví, že babička byla převezena společně se stovkami dalších starých lidí do lesa blízko Rigy, byla nucena kopat si svůj vlastní hrob a následně zastřelena německým vojákem. V sedmi letech je Inge se zbytkem své rodiny poslána do Terezína: Inge tam potká někdejší kamarádku Sarah ze sousedství, ale nemůže ji poznat, jak se změnila. Koncentrační tábor je viděn z perspektivy Inge, která je nejprve velmi nemocná a musí

---

<sup>139</sup> Knihy, které Inge Auerbacher napsala: *I Am A Star- Child of the Holocaust* (1990), *Beyond the Yellow Star To America*, *Running Against the Wind*. AUERBACHER, Inge, cit. 44.

<sup>140</sup> *Many of the recordings on which this radio play is based were made during a visit by Inge Auerbacher to the Anne Frank Primary School in Freiburg. Anne Frank, who is described by Inge with a smile as her "big sister", would have been 80 on 12 June.* IN GINZLER, Mark, DICKMEIB, Cordula, cit. 96.

<sup>141</sup> V překladu: *Jmenuji se Inge Auerbacher. Přežila jsem Holocaust.* Tamtéž, s. 2-3.

zůstat v táborové nemocnici. Jako zázrakem se uzdraví, aby mohla tři roky žít v neustálém strachu a mít neuvěřitelný hlad. V jejích deseti letech přichází ruští vojáci, kteří je osvobodí. Po devíti měsících její rodina emigruje do Ameriky.

Velice zajímavě vystavěná hra začíná přímou promluvou hrdinky. Ze dvou jednoduchých vět je osvětlen celý příběh. Zároveň je nastoleno velmi silné téma, které si posluchač může okamžitě spojit s hrůzami války. Hra je určena dětem ve věku, který měla Inge, když prožívala pobyt v koncentračním táboře, tedy sedmiletým až desetiletým. Tyto děti většinou tak silné povědomí o válce a koncentračních táborech určených k vyhlazení židů nemají, i proto je celá hra vystavěna na častých popisných scénách, ve kterých vypravěč nebo osmdesátiletá Inge přibližují realitu tehdejší doby. Vypravěč je mužský hluboký hlas, který podává informace s nadhledem, odstupem a určitým učebnicovým charakterem, tedy informace o věcech všeobecně známých a historicky podchycených. Naproti tomu je Inge vypravěčka zcela osobitá. Její promluvy mají silnější výpovědní hodnotu, protože jsou to vzpomínky na věci, které opravdu zažila. Poznala válku, která je pro ni hmatatelná, a musí se s ní vyrovnat, což dělá především v poslední promluvě, kterou celá hra končí. *Vergeben tu ich nicht, aber ich kann nicht die jetzt aufwachsen, über diese furchtbare Sache beschuldigen. [...] Ich kann auch nicht weiterleben mit Hass. Denn Hass bringt überhaupt nichts. [I will not forgive, but I cannot blame young Germans, who are now growing up, for these terrible events. [...] Neither can I continue to live in hate. Because hate brings nothing at all.]*

Závěrečné poselství má silnou výpovědní hodnotu. Osvětluje motivaci hrdinky vyprávět příběh a přitom necítit nenávist, vyrovnat se se situací, jak nejlépe to jde.

Druhou polskou hrou, která stejně jako německá hra *Dívka s hvězdou* přibližuje druhou světovou válku z pohledu dívky, je hra s názvem *Kočka Brigydy*.

*Kočka Brigydy*. Sedmiletá Helenka bydlí s rodiči ve Varšavě, prožívá poklidné dětství, ale v den, kdy má začít chodit do školy, začíná válka a bombardování. Její svět se pomalu začíná měnit. Její kamarádi začínají nosit hvězdu Davida, později jsou odvedeni na druhou stranu Visly do ghetta, které je zřízeno pouze pro židy. Helenčin otec pomáhá ze všech sil svým známým, dává jim práci v pivovaru a svého přítele Kamila ukrývá, než skončí válka. Po ukončení války je Helenčin svět jiný, chodí už do gymnázia a více chápe, proč se její kamarádi nemohli vrátit z ghetta.

Hra vznikla na základě dramatisace románu Joanny Rudniańskiej *Kotka Brygidy*. Její román představuje osudy několika rodin z Varšavské čtvrti Prahy, které jsou postavené na pravdivých událostech. Autorka měla možnost skrze Spielbergovu nadaci Šoa<sup>142</sup> slyšet svědectví dívky o varšavském ghettu nahrané na kazetě: „*pewien mężczyzna woził tramwajem swoją córeczkę po warszawskim getcie i mówił jej: patrz i zapamiętaj to, co widzisz.*“<sup>143</sup> Později se s touto dívkou sešla a ta jí vyprávěla více, na základě čehož vznikla i její kniha.

Dramatisace románu pro polský rozhlas vznikla jako upomínka k 70. výročí vypuknutí povstání ve varšavském ghettu<sup>144</sup> a byla natočena v roce 2013. Velice svižně a dobře natočená hra pro děti je dokladem, že dětem můžeme předložit i těžší témata jako je válka. Zde je tak učiněno skrze velmi jemný a laskavý příběh dívky, která ve válce vyrůstá a prožívá své dětství a skrze svůj pohled vidí situace v jiném světle než většina dospělých. Sedmiletá Helenka si může povídat s kočkou a zjišťovat informace, ke kterým dospělí nemají přístup. Také je svědkem mnoha událostí, kterým ještě nerozumí, ale nikdo z dospělých je nechce vysvětlovat. Hra není popisná, jako například v případě *Dívka s hvězdou*. Zcela absentuje role vypravěče, který by upřesnil určité dějové linky. Tak se stane, že rodina Helenky zachraňuje děti z ghetta, nebo ukrývá žida, ale Helenka má jen kusé informace a my s ní. Každý z posluchačů tak může za příběhem vidět jiné souvislosti. Může si domýšlet a později dohledávat informace, které jsou pravdivé, a k nim příslušná historická data.

Poslední rozhlasová hra, která přibližuje osudy dětských hrdinů za války, je chorvatská hra *Můj otec spí s anděli*. Skrze hlavní hrdinku Cvijetu připomíná hra dějiny Chorvatska, přesněji válečné obléhání Osijeku v roce 1991.

*Můj otec spí s anděli*. Na základě deníku, který si vedla dvanáctiletá Cvijeta při válečném obléhání Osijeku v roce 1991, se její dcera dozvídá o válce. Cvijeta vzpomíná na své dětství a skrze

---

<sup>142</sup> Nadace ŠOA. [online, citováno 10. 8. 2015]. Dostupné z WWW: <[http://www.rozhlas.cz/plus/svet/\\_zprava/1332599](http://www.rozhlas.cz/plus/svet/_zprava/1332599)>.

<sup>143</sup> V překladu: jakýsi muž vozil tramvají svoji dcerku po varšavském ghettu a říkal jí: dívej se a zapamatuj si to, co vidíš. Empik. *Kotka Brygidy* [online, citováno 29. 7. 2015]. Dostupné z www: <<http://www.empik.com/kotka-brygidy-rudnianska-joanna,2636825,ksiazka-p>>.

<sup>144</sup> Akademičkie Radio UL (*Uniwersytetu Łódzkiego*), 2013. *Jak dzieci widzą wojnę dorosłych* [online, citováno 29.7.2015]. Dostupné z WWW: <<http://radioul.uni.lodz.pl/jak-dzieci-widza-wojne-doroslych/>>.



deník se odehrává celý příběh znovu. Příběh je orámovaný filmem *Čaroděj ze země Oz*, na který se Cvijeta často dívala a představovala si sebe samu jako Dorothy. Písnička z filmu *Somewhere over the rainbow* provází celé vyprávění a zjemňuje často velmi silné a emotivní scény. Dramatické scény jsou prokládány dokumentárními záběry válečného žurnalisty Siniši Glavašoviče,<sup>145</sup> který se při obléhání města Vukovaru ptá dětí v úkrytu, co je jejich největší přání. Nemůžeme se divit, když pokaždé slyšíme stejnou odpověď - mír.

Všech pět her *Dívka s hvězdou*, *Polní psaní pro Paulínu*, *Kočka Brigydy*, *Můj otec spí s anděli* a *Růžová Manna s hudbou* přibližuje dětského hrdinu ve válce. Hrdina má často velmi málo informací, nerozumí věcem, které se kolem něho dějí. Je závislý na rodičích nebo na dospělých lidech ve svém okolí, kteří mu situaci vysvětlují. Často jsou jejich odpovědi vyhybavé a nepřesné, bez detailů. Hrdina jim nerozumí, musí se sám domýšlet a hledat vysvětlení nenadálých situací.

Všechny hry jsou založeny na skutečných událostech, přibližují dějiny národů a jejich úkolem je skrze dětského hrdinu přiblížit válečné konflikty dětským posluchačům tak, aby byli schopni jim porozumět. Často je vedle dětského hrdiny zapotřebí vypravěče, který dovysvětlí složitější pasáže.

Dějiny a historie jsou zpracovány skrze válečné konflikty, jak jsme viděli u předchozích her, ale také skrze významné hudební skladatele a jejich osudy. To je případ dvou německých her z mého výzkumného vzorku *Antonio Vivaldi – Ryšavý kněz* a *Wolfgang Amadeus Mozart: Rekviem*.

Bavorský rozhlas v Německu připravuje od roku 2003<sup>146</sup> hudební pořady pro děti s názvem *Do Re Mikro: Die Musiksendung für Kinder*,<sup>147</sup> které představují významné hudební skladatele, okolnosti vzniku jejich hudebních děl a tajemstvím opředené životy těchto osobností. V současné době je vysílání velmi populární, stále vznikají nové díly a vysílání se rozšířilo z pouze nedělních programů na oba víkendové dny vždy od 17:05.<sup>148</sup>

---

<sup>145</sup> A special feature at this radio-play are the recordings made by the killed war journalist Sinisa Glavašević in shelters during the occupation of Vukovar. TOMAŠ, Stjepan, cit. 40, s. 5.

<sup>146</sup> Katalog festivalu Prix Ex Aequo 2010, cit 6, s. 29.

<sup>147</sup> V překladu *Do Re Mikro - Vysílání hudby pro děti*. Bayerischer Rundfunk (BR) [online, citováno 27. 7. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.br-online.de/podcast/mp3-download/br-klassik/mp3-download-podcast-doremikro.shtml>>.

<sup>148</sup> Tamtéž.

Ve spolupráci s nakladatelstvím *Igel Genius* se vydávají tyto hudební pořady také na CD. Na interaktivních webových stránkách bavorského rozhlasu pro děti<sup>149</sup> najdeme přehled všech vydávaných pořadů, které jsou rozděleny do čtyř sériových řad: *Musikgeschichten für Kinder [Hudební příběhy pro děti]*, *Starke Stücke für Kinder [Hudební klenoty pro děti]*, *Uhus Reise durch die Musikgeschichte [Výři cestují dějinami hudby]*, *Besondere Musikgeschichten [Neobyčejné hudební příběhy]*.<sup>150</sup>

V rámci svého výzkumu jsem měla k dispozici dvě rozhlasové hry z kategorií *Musikgeschichten für Kinder (Antonio Vivaldi – Ryšavý kněz)* a *Starke Stücke für Kinder (Wolfgang Amadeus Mozart: Requiem)*. Obě rozhlasové hry byly vytvořeny režisérkou Katherinou Neuschaeferovou, která je i autorkou příběhů. Oba scénáře mají podobný charakter, jde o odhalování podivných okolností ze života dvou geniálních hudebníků. Životní osudy skladatelů jsou viděny skrze perspektivu dětí, které se s nimi setkaly a měly možnost je poznat. Zatímco příběh Mozarta se odehrává až po jeho smrti, když Johann, jeho žák hry na housle, společně s kamarádem Ferdinandem pátrají po podivných příčinách umělcovy smrti, Vivaldiho příběh se odehrává v době, kdy vyučoval hru na housle v benátském sirotčinci pro dívky *Ospedale della Pietà*. *Hra Antonio Vivaldi – Ryšavý kněz získala v roce 2008 na festivalu Prix Ex Aequo první cenu. Porota ocenila zejména spojení hudby, historie a dobrodružné vyprávění.*<sup>151</sup>

*Antonio Vivaldi – Ryšavý kněz*. Příběh, který rekonstruuje část života Antonia Vivaldiho od roku 1703, se odehrává v městském sirotčinci v Benátkách, kde Vivaldi zastává místo učitele hudby. Hlavní hrdinka Chiara má velké štěstí. Byla vybrána společně se svou kamarádkou Sinou a mnoha dalšími dívkami do orchestru, který Antonio Vivaldi vede a komponuje pro něj. Chiara se Sinou se zajímají o 'ryšavého mnicha', jak Vivaldimu přezdívací kvůli jeho barvě vlasů, více a zjišťují, že téměř nespí a vždy někam v noci odchází. Jednoho dne je nalezen básník Bartelomeo Dotti mrtev a Vivaldi je obviněn, že ho zabil. I díky svědectví dívek vychází najevo, že Antonio byl tu noc vraždy na premiéře své opery. Je předvolán před papeže, který mu zakáže dále uvádět své opery ve Ferrare.

<sup>149</sup> Bayerischer Rundfunk (BR), cit. 147.

<sup>150</sup> Bayerischer Rundfunk (BR). 2011. *Do Re Mikro auf CD* [online, citováno 27. 7. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.br-online.de/kinder/radio-tv/doremikro/doremikrocds>>.

<sup>151</sup> *Das Do Re Mikro-Hörspiel "Antonio Vivaldi - Der rote Priester" von Katharina Neuschaefel hat im November 2010 beim Internationalen Kinderhörspielwettbewerb "Prix Ex Aequo" in Bratislava den ersten Preis gewonnen. Die Mischung aus Geschichte, Musik, Spannung und Abenteuer hat der Jury besonders gut gefallen.* BAUM, Veronika. 2010. *Vivaldi - Der rote Priester (Katharina Neuschaefel)* [online]. Bayerischer Rundfunk (BR) [citováno 27. 7. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.br-online.de/kinder/musik-geschichten/hoerbuch/2009/02719/>>.

Vivaldi odchází ze sirotčince, který se pod jeho vedením stal světoznámým díky orchestru a sboru, který v něm vedl a zkomponoval pro něj čtyři houslové koncerty „*Čtyři ročních období*.“

*Wolfgang Amadeus Mozart: Rekviem.* Příběh se odehrává ve Vídni po smrti W. A. Mozarta. Jeho bývalý žák na housle Johann a jeho přítel Ferdinand se začnou o podivné okolnosti skladatelovy smrti zajímat. Ferdinand totiž, stejně jako Mozart před smrtí, měl podivnou návštěvu od Šedého posla. Mozart měl složit Requiem, které nestihl dokončit, protože zemřel, a Ferdinand má již hotové Requiem přepsat. Setkávají se s ženou Mozarta Constanze, od které se dozví, že její manžel byl možná otráven. Při dalším pátrání dospívají k názoru, že ho asi otrávil mnich z katedrály St. Stephen's. Johann je dokonce uvězněn ve staré kobce. Nakonec ho Ferdinand společně s panem Walsegem, který byl Mozartův přítel z řádu Iluminátů, najdou a osvobodí. Úplnou pravdu o Mozartově smrti však nezjistí.

Oba příběhy pracují s dostupnými informacemi o životě obou skladatelů. Velmi dobře jsou zde propojeny hudební skladby s obdobím jejich vzniku. Hlavním poselstvím her je předat dětem všechny dostupné informace obalené příběhem, který je napínavý a má rysy detektivní zápletky. Chce jim nabídnout hudební díla velkých mistrů, ke kterým navážou samy vztah, a to skrze mladé dětské hrdiny, kteří se s umělci setkali a mají na ně vlastní pohled. Mnohým posluchačům se jistě zalíbí i klasická hudba, kterou jsou příběhy doslova prorostlé a která velice dobře doplňuje atmosféru rozhlasových her.

V předchozích hrách jsme viděli možnosti, jak pracovat s historickými událostmi. Některé hry měly blízko k doku-dramatům. Pracovaly s pravdivými informacemi, jejich natáčení předcházela delší příprava a dohledávání jednotlivých lidských osudů. Jiným způsobem s historickými fakty pracují tři hry *Kymothoina cesta*, *Stařenka* a *Kapičky*, ve kterých je historie přiblížena skrze pohádkové příběhy. Osudy Polska vyprávěné budovou ve Varšavě, příběh města Grotta podaný mořskou vílou z řeckého ostrova Naxos a síla přátelství během válek v Normandii v příběhu dvou malých dívek.

*Kymothoina cesta.* Řecká rozhlasová hra nás zavádí na ostrov Naxos, kde se dvě děti Alexandros a Ismini setkají s mořskou vílou Kymothoi, která jim vypráví o zaplaveném městu Grotta v hlubinách moře, jež sama dodnes střeží. V roce 1200 př. n. l. tady bylo město mykénské civilizace a v něm žila dívka Filista, jež víle vyprávěla o svém životě. Když ale moře začalo stoupat, museli všichni vesnici opustit, jen mořská víla Kymothoi zůstala a střeží město dodnes.

Hlavní hrdinkou příběhu je Kymothoi, víla z řecké mytologie, podle které patří k padesáti mořským vílám, vnučkám oceánu. Kymothoi se skrze rozhovor s dívkou Filistou dozvídá informace o zaniklé mykénské civilizaci. Příběh je postaven na pravdivých skutečnostech a zaplavené řecké město Grotta dodnes existuje na ostrově Naxos. Je ovšem téměř nemožné ho důkladně prozkoumat, neboť silné mořské proudy znemožňují jeho výzkum.<sup>152</sup>

Příběh je postaven na rozhovoru Filisty a Kymothoi. Filista mluví o svém městě, má delší monology, které jsou přerušeny zpěvem tradičních řeckých písní, jež dokreslují atmosféru dávnověku. Stejně tak Kymothoi mluví v delších monolozích o svém mořském domově a poslání. Úkolem hry je představit minulost skrze popisné pasáže. Velice se v tomto podobá polské hře *Stařenka*, která také představuje minulost skrze monology staré budovy.

*Stařenka*. Ve hře jsme svědky rozhovoru tří budov na Varšavském staveništi, na kterém se právě dostavují dva mrakodrapy - modrý a stříbrný - a s nimi tu stojí stoletá, dobře udělaná kamenička. Mrakodrapy neznají toto místo, ani jeho jméno. Teprve *Stařenka* jim řekne, že se nachází v hlavním městě Polska a že je to město zničené třemi válkami, které sama prožila. Nejprve první světová válka, pak polsko-sovětská a nakonec okupace Německem při druhé světové válce. Stará „*warszawska kamienica*,“ jak si sama říká, si pamatuje vše a vypráví krátké příběhy lidí, kteří v ní za ta léta bydleli. Mrakodrapy si oblíbí vyprávění *Stařenky* a nechtějí, aby byla zbořena. Šéf stavby se v poslední scéně hry rozhoduje, že možná zanechá starý dům, který je opravdu dobře postavený, a udělá z něj galerii a kavárnu. Snad tedy nakonec nebude *Stařenka* zbořena a bude nadále připomínat polskou historii skrze své příběhy.

Příběh je založen na dialogu tří budov. Hlavním hrdinou je v tomto případě stoletá kamenička, která může promlouvat a skrze příběhy svých nájemníků připomenout historii Polska. Příběhy jsou velmi krátké a dávají spíše letný pohled na historii, který nemá nic společného s dlouhými popisnými pasážemi. Předpokládá posluchače, který alespoň trochu zná polskou historii a střípky z ní si může lehce zasadit do kontextu a udělat si ucelený a velmi zrychlený obraz dějin.

Hru můžeme vnímat jako rozhovor minulosti a současnosti. Minulost je plná těžkých chvil, během nichž lidé i domy byli ničení. Střílelo se a nikde nebyla

---

<sup>152</sup> Katalog festivalu Prix Ex Aequo 2014, pracovní verze v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.

jistota. Jistotu ale mohla poskytnout *Stařenka*, která pod svůj krov vzala všechny a chránila je. Nerozlišovala mezi dobrými nebo špatnými lidmi, nikdy nebyla na nějaké straně. Jenom stála a to z ní činilo jistotu pro všechny. Přesto byla během druhé světové války bombardována, ale lidé ji zase opravili a ona zůstala zde. Je až s podivem, jak dobře vypadá i dnes, je vidět kvalitní a dobře odvedená práce. Současnost má ale jiné priority. Mít vše postavené co nejdříve a splnit plány. Nikdo se nepozastavuje nad tím, že dům je zachovalý ještě dnes. Je starý, a proto má být zdemolován. Minulost a současnost se zde potkávají a prolínají skrze budovy.

V této kapitole jsem krátce představila deset her, které spojuje stejné téma zobrazení historie. Všechny mají společný cíl, jímž je zaujmout dětského diváka a skrze jednoduché příběhy dětských hrdinů mu přiblížit život ve válkách a dalších složitějších obdobích historie. Současně se jedná pouze o historii evropskou, což je pochopitelné, neboť všech deset her bylo vytvořeno státy z Evropy (Německo, Chorvatsko, Polsko, Švédsko a Řecko). Právě německé hry předkládají zajímavý pohled na historii. Přestože můžeme označovat souhrnně Němce za strůjce první i druhé světové války, v rozhlasových hrách jsou Němci zobrazeni jako oběti války. Německé hry *Polní psaní pro Paulínu* a *Divka s hvězdou* jsou toho důkazem. William neměl ambice, šel do války, protože šli všichni, jeho snem nebylo zabíjení a válka mu působí stejná muka jako jeho soupeřům. Stejně tak malá Inge se sice narodila v Německu a byla celý život Němkou, ale také Židovkou, a proto strávila dlouhé roky v koncentračním táboře.

Auditivní formou je tak posluchačům z řad dětí nabídnuto kulturní dědictví historie v příbězích. Rolí hlavního hrdiny v těchto rozhlasových inscenacích je především srozumitelnost a pochopení dětského publika. Hlavní hrdina je často dítětem a jeho chápání a vnímání světa přesně odpovídá světu malého recipienta. Hlavní hrdina často sám pátrá po důvodech změny světa (proč se nosí žlutá hvězda Davida, proč se nemůže chodit do školy během válek), protože rodiče nepodávají přesná vysvětlení, čímž odhaluje věci kolem sebe ze své vlastní perspektivy a přibližuje je slovy a myšlenkovými konstrukcemi pro něj srozumitelnými. Hlavní hrdina je tak mostem mezi světem posluchače a fikčním světem příběhu.

Skrze hlavní hrdiny tak poznáváme trochu jiné dějiny. Často jsou to intimní výpovědi lidí, kteří válku přežili, a na podstavě jejich promluv byly vytvořeny jednotlivé rozhlasové hry. Společným bodem her také je, že končí šťastně, většinou šťastným setkáním odloučených lidí. Právě šťastné závěry, tak podobné pohádkám a jejich vítězstvím dobra nad zlem, jsou lépe uchopitelné pro dětského posluchače.

### 3.2 Hrdina uprostřed neznámého (Hrdina ve fantasy příbězích)

Seznam rozhlasových her: Babu a papoušek, Lučkov let [Let pampeliškového chmýří], IX, Rymdfågel [Ix, vesmírný ptáček], Neobyčejný týždeň [Neobyčejný týden], Kto je ten chlapec? [Kdo je ten chlapec?], Medvedek in punčka [Medvídek a panenka], Поход в Угри-Ла-Брек [Pochod v Ugri-la-Brek], Dash und Zoe [Dash a Zoe], Nowy wspomniały świat [Nový úžasný svět].

V těchto rozhlasových hrách je hlavní hrdina obklopen neznámým světem, který se řídí jinými pravidly než ten posluchačův. Často se ocitá sám ve vesmíru, obklopen neznámými letícími hvězdami, kometami a černými dírami (např. hra *Let pampeliškového chmýří*). Někdy je ohrožován zvláštními, strašidelnými příšerami, které by v reálném světě nemohly existovat a tvoří tak rámec nadpřirozena (*Nový úžasný svět*). Anebo hrdina objevuje nový svět - v blízké či vzdálenější budoucnosti (*Dash a Zoe*), či svět snový, kde je možné vše (*Neobyčejný týden*).

Žánrově se tyto hry řadí ke sci-fi nebo fantasy příběhům, jež mají mnohé společné. *Fantastická literatura v užším slova smyslu je příběhem, kde je přítomen prvek nadpřirozena. [...] V širším slova smyslu zahrnuje i veškerá SF [science-fiction] díla a označuje veškerou literaturu, jejíž děj vybočuje z rámce nám známé reality.*<sup>153</sup> Podle této definice zahrnuje fantastická literatura všechny příběhy, které se odehrávají v neznámém světě, který není totožný s realitou. Můžou se v něm dít neuvěřitelné věci, hrdina může potkat nadpřirozené síly nebo monstra.

Podle jiné definice však nemůžeme vnímat fantasy literaturu jako pojem zahrnující v sobě i science fiction. *Fantasy tvoří v rámci literární fantastiky protipól*

---

<sup>153</sup> ADAMOVIČ, Ivan, cit. 26, s. 6.

ke sci-fi. [...] Zatímco sci-fi čerpá z motivů vědeckých, zaměřuje se na techniku, budoucnost a racionální spekulace, fantasy staví proti racionalismu citovost a pohádkovost, [...] místo techniky se soustřeďuje na magii a mystiku.<sup>154</sup> U mého vzorku rozhlasových her mohu většinu her zařadit do příběhů fantasy, neboť se u nich vyskytuje nadpřirozeno v realistickém světě.

První linii fantasy příběhů tvoří tři hry, kdy je hlavní hrdina obklopen vesmírným světem (tvoří ji tři hry *Let pampeliškového chmýří*, *Ix, vesmírný ptáček* a *Medvídek a panenka*).

*Let pampeliškového chmýří*. Ve hře se ochmýřené semínko pampelišky dostane díky větru do vesmíru, kde hledá úrodnou zemi. Po nejrůznějších zastávkách a seznámeních s planetami a kometou se ocitá v černé díře, která hodí semínko do nového prostoru. Zde nachází prázdnou planetu se zemí, která je úrodná, a brzy na ní vykvete pampeliška.

Hra Slovinského autora Miha Remece je označována za poetickým jazykem napsanou a smysluplnou fantasy hru.<sup>155</sup> Hlavní hrdina je malá kulička semínek, která se ocitá uprostřed velkých 'dospělých' planet. Nikdo malá semínka nerespektuje, všichni mu odsekávají, jsou na něj zlí, jedině kometa si ho váží a bere ho jako sobě rovného. Tato hra skrze hlavního hrdinu učí děti vážit si druhých a respektovat je, i když jsou jiní než okolí nebo nemají stejné proporce a tvary. I malé a okem přehlédnutelné věci mohou přinést zemi něco tak krásného jako je nový život, byť by to bylo v podobě květin, které zkrášlují okolí.

Podobný rámec má i další fantasy hra s názvem *Ix, vesmírný ptáček*.

*Ix, vesmírný ptáček*. Švédská hra přibližuje osud malého ptáčka, který je na křídlech albatrose vynesena až do vesmíru, aby zjistil, co znamená slovo Eletharia. Při cestě vesmírem najde úžasnou planetu plnou žízá, ale náhle jsou všechny žízály vcucnuty černou dírou. Ta mu řekne, že zná Elethariu, že mu byl podobný a že ho spolkla.

Na festivalu v Bratislavě v listopadu 2014 byly švédskou produkcí představeny pouze dva díly rozhlasové hry na pokračování, které končí v momentě, kdy je Ix spolknut černou dírou. Doslov vypravěče nechává bratislavské posluchače v napětí a hru neuzavírá. Pouze nás ujišťuje, že Ix zůstal statečný i v dalších

---

<sup>154</sup> MOCNÁ, Dagmar, PETERKA, Josef a kol., cit. 16, s. 187-188.

<sup>155</sup> *Egret's flight is a poetically written and highly meaningful play about big and small worlds by the Slovene author Miha Remec*. LIKAR, Igor. *About the play*. IN REMEC, M., cit. 81, s. 5.

příbězích. Krátké epizody jsou pro děti dobře srozumitelné a navíc je hra velmi dobrodružná. Fantasy příběh je protkán žánrem detektivním, v němž se posluchači snaží přijít na to, kdo je záhadná Eletharia, a jednotlivé díly tak mohou připomínat detektivní příběh.

*Ix, vesmírný ptáček* je příběh o putování, hledání, ale také paralela běžného života dětí. V prvním díle se setkáváme s ptákem Ix a jeho kamarády. Ti touží po peříčku albatrose, který krouží nad jejich hlavami. Ix nechce, ale naléhání přátel ho donutí k činu a toužebné peříčko vytrhne albatrosovi z křídla. Je zde patrný motiv nechtěného činu, který je špatný, ale Ix jej musel udělat kvůli svému postavení uprostřed party kamarádů. V tomto momentě se může malý recipient lépe ztotožnit s hlavním hrdinou, neboť takové jednání jistě v životě již zažil.

Poslední z vesmírných dobrodružství je slovinská hra *Medvídek a panenka*.

*Medvídek a panenka*. Plyšový medvídek a panenka leží společně v opuštěném domě na pohovce. Noční zvuky jim nahánějí hrůzu, v jejich fantazii se přeměňují na neuvěřitelné věci. V druhé půlce hry poslouchají pohádku, kterou jim vypráví staré rádio. Ocítají se tak v Malém voze cestujícím vesmírem. Na opuštěném kousku noční oblohy vystupují a stávají se souhvězdím.

U všech tří rozhlasových her se hlavní hrdina ocitá ve vesmíru, jehož planety, komety i černé díry jsou personifikované, a hrdina se s nimi baví. Hry pracují především se zvukovým ztvárněním vesmíru, neboť recipient musí zapojit velké množství fantazie, aby si neznámé prostředí představil. Různé zvuky dotváří podobu neznámých planet a vesmírného prostředí, které obklopuje hrdiny her.

Další dvě hry z linie fantasy příběhů spojuje souboj zla a dobra. V české hře *Babu a papoušek* a polské hře *Nový úžasný svět* se hlavní hrdinové snaží zneškodnit zlo v podobě krále a šíleného vynálezce. Podobné téma je ovšem zpracováno pokaždé zcela jinak.

U polské hry musí hlavní hrdina TO zneškodnit krále, který chce pomocí svých netvorů ovládnout celý svět. Hra je zpracována ve vážné rovině. Zobrazuje závislost králových netvorů na šťávě z černé růže, což je paralela k dnešnímu světu a možné dětské závislosti na drogách. Česká hra je naproti tomu zpracována velmi hravě a vesele. Přestože také zobrazuje závažná témata jako samotu a strach z nepotřebnosti a zbytečnosti lidí, je stále cítit veselý podtón celé hry.



Oba hrdinové bojují proti zlu, každý svými metodami. Babu je desetiletá holka, co hledá svého tátu a musí čelit profesorovi, který ho přeměnil na papouška. TO čelí králi, který je mnohem mocnější a má na pomoc spoustu příšer. Oba prokazují statečnost, nebojí se a dokáží zlo porazit. Zároveň hry jasně odkazují na osamělost. V naší společnosti máme osamělost spojenou spíše se staršími lidmi, kteří zůstali sami kvůli úmrtím svých blízkých nebo jen z o ně jen současná společnost nejeví dostatečný zájem. Právě hry *Babu a papoušek* a *Nový úžasný svět* zobrazují osamocení hlavních hrdinů, kteří jsou dětmi. Rodiče odchází do zaměstnání ve vidině zajištění lepšího života svých dětí, ale ty pak zůstanou samy, ať už na opuštěném nočním sídlišti či v neznámé krajině. Jejich neznalost světa je vede k tomu, aby věřili všemu, co jim kdokoli řekne.

Další čtyři hry *Neobyčejný týden*, *Kdo je ten chlapec?*, *Dash a Zoe* a *Pochod v Ugri-la-Brek* spojují zobrazení dvojice hrdinů (kluk a dívka) ve světě, který není reálný. Často je paralelou současnosti, jako například u německé hry *Dash a Zoe*, v níž jsou hlavní hrdinové (dívka Zoe a mladík Dash) každý z jiného světa. Zoe patří k těm šťastnějším a bohatším, Dash je ze země chudé a nešťastné. Jejich láska ale dokáže překonat hranice uměle oddělných světů a možná propojit dvě nesmiřitelné pravdy.

*Dash a Zoe* je hra o současném rozdělní světa. Ukazuje jeden svět zastupující bohatství, kde je všeho dostatek, jako jsou vyspělé státy Evropy a Ameriky, a v kontrastu s tím země třetího světa, kde například voda není běžně dostupnou surovinou. Zobrazení této problematiky skrze dětské hrdiny, kteří jsou pro dětského posluchače uchopitelné a srozumitelné, je velmi důležité. Mohou si tak uvědomit, že svět je postaven na obrovských protikladech plýtvání a nedostatku, který nás obklopuje, ale že lidé jsou stále ti samí a není rozdílů v jejich povahách nebo myšlení. Přestože je obklopuje jiné prostředí, jsou to lidské bytosti, které můžeme milovat úplně stejně.

Podobně je na tom dvojice sourozenců Ant a Ferret z ruské hry *Pochod v Ugri-la-Brek*, která se ocitá ve světě pro ni nepochopitelném. Je to svět zaměřený pouze na zdravé, sebevědomé lidi. V tomto světě nemá místo stáří a nemoci. Jejich dědeček, který je nemocný a umírá, je jednoho dne odnesen pryč, a když se ho sourozenci pokusí najít, ocitají se na druhé straně řeky mimo běžná pravidla. Skrze

své odhodlání a dětskou důvěřivost chtějí stejně jako Dash a Zoe smířit dva rozdílné a nesmířitelné světy. Jestli se to podaří či ne nechávají obě hry zcela otevřené.

Sourozenci Ant a Feret se ptají rodičů, kam byl odnesen jejich dědeček, ale dospělí se bojí o tom mluvit. Bojí se mluvit o stáří a o věcech, které je jistě také čekají, ale ve světě, ve kterém žijí, nemají místo. Svět za řekou, ve kterém nacházejí sourozenci dědečka, může být chápán jako paralela světa mrtvých, kam všichni jednou musí. O smrti a o stáří se před dětmi nemluví, nikdo nic nevysvětluje. Stejně jako jsou děti ze hry nuceny pochopit vše samy, tak i jejich dětské posluchači nemají cestu ulehčenou a mohou se pouze domnívat. Hra upozorňuje na nutnost s dětmi mluvit o tématech, která jsou bolestivá, ale nutnou součástí života. Pokud budeme i v současnosti odsouvat stáří, smrt a nemohoucnost do pozadí, ztratí děti souvislosti a nebudou schopné chápat svět jako celek, který začíná šťastným narozením a nevyhnutelně končí smrtí.

Tyto dvě hry (*Dash a Zoe a Pochod v Ugri-la-Brek*) přináší závažná témata nerovnoměrného rozdělení bohatství a moci na zemi a strach ze smrti a stárnutí. Hlavní hrdinové pocítují toto rozdělení a snaží se vymanit ze světa, který je jim diktován. Naproti tomu u dvou slovenských her *Neobyčejný týden* a *Kdo je ten chlapec?* jsou témata nastolená dětským posluchačům jednoduší a světy, které je obklopují, se spíše podobají pohádkovému světu s jeho magickou povahou. U hry *Neobyčejný týden* je to svět snový, ve kterém se může stát úplně cokoli a u hry „*Kdo je ten chlapec?*“ svět vodníků v boji se světem lidí. Hrdinové musí překonávat své vlastní strachy, pomáhají druhým, ale vše je zobrazeno hravě, vesele až naivně.

Fantazijní příběhy přinášejí tvůrcům rozhlasových her velké pole možností. Zobrazení neznámých světů, především vesmírů, se může velmi dobře projevit v zajímavém a inovativním sound designu inscenací. Témata fantazijních světů se líbí nejen dětským posluchačům, ale také dospívajícím a teenagerům. Skrze něj mají rozhlasoví režiséři možnost přilákat k poslechu rozhlasové inscenace i starší publikum. Je zde mnohem větší důraz na fantazii a představivost než v jakémkoli jiném literárním žánru. Postavy nejsou přesně definované, objevují se zcela nová zvířata či jsme svědky personifikovaných věcí, které běžně nemluví, ale zde mají možnost se naplno projevit.

Fantasy příběhy ale také často odkrývají a nastolují závažnější témata. Neznámé světy totiž nemusí pouze odkazovat k nikdy neexistujícím vesmírům, ale mohou být součástí naší planety a rozhlasoví tvůrci je pouze maskují a dávají jim jiná jména. Zde záleží na každém posluchači, které téma odkryje a kterou problematiku bude akcentovat. Recipient je zcela nezávislý a záleží především na jeho věku. Menší děti si hlavní hrdiny mohou představovat jako pohádkové bytosti, starší jim začnou přisuzovat jejich pravděpodobné realistické protějšky.

Hlavní hrdinové ve fantasy příbězích jsou přizpůsobeny dětskému publiku. Jsou to obvykle děti či teenageři, kteří prozkoumávají svět kolem sebe a snaží se ho buď změnit nebo proti němu bojovat samy či s pomocí přátel. V mém výzkumném vzorku her jsem ale také našla příklady jiných hlavních hrdinů. Jedná se o ptáka (*Ix, vesmírný ptáček*), medvídku a panenku (*Medvídek a panenka*) a pampeliškové semínko (*Let pampeliškového semínka*), kteří jsou zástupci zvířecí a rostlinné říše. Všechny ovšem plní pouze zástupnou funkci a prakticky mají stejné vlastnosti jako dětské hrdinové – bojí se tmy a neznámého, poznávají svět a vykazují stejné charakterové vlastnosti jako děti.

### 3.3 Hrdina v kouzelném světě pohádek, bajek a mýtů

Seznam rozhlasových her: Cinci pâini [Pět bochníků chleba], Цветето Армонда и дъждовното графство [Květina Armonda a deštivé panství], Črkolandija [Písmenkova země], Hercules [Herkules], Jacob mit dem grünen Ohr [Jakob se zeleným uchem], Kam odlieta kolotoč na zimu [Kam odlétá kolotoč na zimu], Курочка Ряба [Kropenatá slepice], Legenda o čiernom mlyne [Legenda o černém mlýně], Мěděné zrcadlo, Old Peter's Russian tales [Ruské pohádky dědečka Petra], Разковниче [Kouzelná bylinka], Skapelsemyter – Himmelsflickan [Legendy o stvoření – Nebeská žena], Skapelsemyter – Vad viskade Oden [Legendy o stvoření – Odinův šepot], The Wild Bride [Divoká nevěsta], Tuniekraj, Волшебная Дверь [Zázračné dveře].

Asi nejtypičtějším literárním žánrem dětské rozhlasové hry je pohádka. Od nepaměti jsou pohádky určeny dětskému publiku, které si skrze ni osvojuje základní lidské principy a pravdy. Například v Českém rozhlase je každá neděle odpoledne

věnována rozhlasové pohádce, která má své věrné posluchače již celou řadu let. Recipienti čekají na odvážného hlavního hrdinu, který je projde různými zkouškami a jeho úkolem je zpravidla porazit zlo. Právě vítězství dobra je základem všech pohádek. *V pohádkovém příběhu, který je vždy uzavřený, zpravidla vítězí dobro nad zlem.*<sup>156</sup> Dalším klasickým motivem pohádek je použití kouzelných předmětů a zobrazení nadpřirozených bytostí.

V mém vzorku rozhlasových her se ukázalo, že rozhlasoví dramaturgové volí pro dětského posluchače žánr rozhlasové pohádky často. Vybírají jak známé a oblíbené pohádkové příběhy od proslulých spisovatelů, tak také méně známější pohádky autorů dané země. (O typických pohádkových hrdinech od proslulých autorů jako je *Pipi, dlouhá punčocha* Astrid Lindgrenové nebo *Petr Pan* Jamese Matthewa Barrieho se více rozepíši v kapitole 2. 5 Typizovaný hrdina).

V této kapitole se budu věnovat hrám, které jsem rozdělila do tří linií. První linie jsou příběhy založené na folklorní tradici dané země, druhá linie se váže ke klasickým pohádkám s magickými předměty a pohádkovými bytostmi, a nakonec pracuji s linií mýtů, které mají nádech nadpřirozena a využívají pohádkové motivy.

Do první linie folklorního vyprávění patří tři hry *Legenda o černém mlýně*, *Ruské pohádky dědečka Petra* a *Kouzelná bylinka*. Jejich autoři vycházejí z folkloru a lidového vyprávění Ruska, Bulharska a Lužicko-Srbska. Hlavním poselstvím her je přenést dávno zapomenuté příběhy do povědomí lidí a především dětí. Rozhlasové hry mohou lehce napodobit lidové vyprávění příběhů, které se předávaly ústním vyprávěním po generace. Orálnost, orální tradování je považováno jako jeden ze znaků folklorního útvaru. *U klasického folklorního útvaru jsme schopni stanovit zhruba devět základních příznaků. Orálnost (ústnost, orální předání) byla dříve vnímána jako základní podmínka při určování folklorního útvaru lidového původu, ústní transfer je brán jako podstata tradování i variačního procesu.*<sup>157</sup> Právě podoba rozhlasu jako média, které zprostředkovává příběhy pouze hlasem, je jistě pro tyto příběhy tím nejlepším možným zpracováním a přináší stejnou formu lidového vyprávění jako v minulosti.

---

<sup>156</sup> MOCNÁ, Dagmar, PETERKA, Josef, cit. 16, s. 472.

<sup>157</sup> OTČENÁŠEK, J., cit 17, s. 16.

Podpoření lidového charakteru vyprávění u rozhlasových her se děje u hry z produkce BBC *Ruské pohádky dědečka Petra*. Hlavní postavou je dědeček Petr, který svým vnoučatům Vanye a Maroosie vypráví lidové ruské příběhy. BBC v rámci programu *15 minut drama* zpracovala pět z jednadvaceti příběhů Arthura Ransoma (*Sadko, Fool of the World, Baba Yaga, The Silver Saucer and the Transparent Apple, Little Maste Misery*).<sup>158</sup> Příběhům je společné úvodní slovo dědečka, jehož vnoučata prosí o příběh. Vyprávění je doplňováno replikami dětí, které si určité části příběhu pamatují, protože už je vícekrát slyšely. Ruští hrdinové příběhů jsou například *Sadko*, který vlastní typický strunný nástroj dulcimer a hraje na něj tak krásně u řeky Volhy, že jeho hra se zalíbí carovi moří, nebo *Fool of the World*, který díky pomoci mužů s nadpřirozenými schopnostmi získá princeznu.

Další dvě hry *Legenda o černém mlýně a Kouzelná bylinka* už lidového vypravěče, který by byl v úvodu situován do této role, nemají.

*Kouzelná bylinka*. Bulharská hra vypráví o králi, který se po radě žebráka vypraví hledat magickou rostlinu, jež přináší bohatství a štěstí. S její pomocí prohlédne, jak krutě se choval, a začíná si vážit poddaných a pomáhat jim.

Autorka hry Lozinka Yordanova je sběratelkou lidových pohádek v Bulharsku přes 40 let a provádí etnografický výzkum v různých oblastech.<sup>159</sup> Vydala již šest sbírek pohádek věnovaných folklorním příběhům.<sup>160</sup> Hrdina její hry *Kouzelná bylinka* je starý král, který se změní až po tom, co najde magickou rostlinu. Hrdina se v tomto příběhu tedy nemění sám, na základě svého rozhodnutí, ale využívá magického předmětu, který změní jeho charakter.

Naproti tomu ve slovenské hře *Legenda o černém mlýně* hlavní hrdina nepodlehne moci černé magie a jeho charakter zůstává nezměněný. Čtyřdílný rozhlasový seriál autora Juraje Raýmana převypráví příběh o Krabatovi, čarodějově učni. Tato lužicko-srbská legenda byla poprvé zpracována německým pohádkářem

---

<sup>158</sup> BBC. *December 2008* [online, citováno 12. 8. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.bbc.co.uk/programmes/b006rb0z/broadcasts/2008/12>>.

<sup>159</sup> Георгиева, А. 2011. *Лозинка Йорданова: Приказките ни в голяма степен превъзхождат чуждите* [online, citováno 12. 8. 2015]. Dostupné z WWW: <[http://novinar.bg/news/lozinka-jordanova-prikazkite-ni-v-goliama-stepen-prevazhozhdat-chuzhdite\\_MzU0OTs0OA==.html](http://novinar.bg/news/lozinka-jordanova-prikazkite-ni-v-goliama-stepen-prevazhozhdat-chuzhdite_MzU0OTs0OA==.html)>.

<sup>160</sup> Prix Ex Aequo. Katalog festivalu 2010, cit 6.

Otfriedem Preusslerem, který na příběhu pracoval deset let.<sup>161</sup> U nás je známá především díky filmovému zpracování Karla Zemana z roku 1977.

*Legenda o černém mlýně.* Hlavní hrdina Krabat je mladý chlapec, kterému zemřeli rodiče a on se vydá do světa. Všude zuří válka, chlapani jako on chodí po žebrotě. Přesto se mu podaří získat místo ve mlýně a dostane práci. Společně s dalšími mladými pomocníky se učí nejen mlynářské řemeslo, ale také černé magii. Jeho odvaha a láska ke Kláře nakonec způsobí, že porazí mistra a skončí se tak linie čarodějových učňů.

Všechny tři příběhy mají svou předlohu v lidovém vypravěčství. Hlavní hrdinové se setkávají s nadpřirozenými silami v podobě bohů, čarodějů či carů a musí čelit nečekaným nástrahám. Jejich svět je magický, plný kouzel a nepředvídatelných léček, které musí překonat a přinést světu rovnováhu v podobě vítězství dobra, lásky, spravedlnosti a laskavosti. Dětskému posluchači přináší životní moudrost, že pokud nepodlehne svodům zla, může se vše proměnit k lepšímu, a také, že charakter člověka se dá změnit tím, jak si všímáme a respektujeme druhé.

Do druhé linie klasických pohádek jsem zařadila hry *Pět bochníků chleba*, *Kam odlétá kolotoč na zimu*, *Písmenková země*, *Měděné zrcadlo*, *Kropenatá slepice*, *Květ Armonda a deštivé panství* a *Tuniekraj*. Svým magickým světem mají blízko k pohádkám lidovým, folklorním. Také zde vítězí dobro nad zlem, svou úlohu sehrají magické předměty a hrdinové se setkávají s nadpřirozenými bytostmi.

Mimo to jsou zde ale také pohádky, na jejichž rozuzlení nemusí hlavní hrdina použít magických předmětů či nadpřirozena, ale postačí mu jasná mysl a dobrý úsudek. Takovou hrou je rumunská hra *Pět bochníků chleba*, kdy jdou dva muži před soud, aby soudce rozhodl, jak si mají rozdělit peníze. Jiné pohádky pracují s hlavními hrdiny v podobě předmětů, například *Kam odlétá kolotoč na zimu*, kde je hlavním hrdinou kolotoč odlétající do teplých krajín. Nebo jsou hlavními hrdiny zvířata. V ruské bajce *Kropenatá slepice* vystupují hloupé slepice, agent myš a koza, kteří pomocí zlatého vejce napraví zlého muže a ženu, jež je

---

<sup>161</sup> Vinklát, P. D. 2013. *Otfried Preussler německý pohádkář srdcem v Čechách* [online, citováno 12. 8. 2015]. Dostupné z WWW: <[http://krkonose.krnap.cz/index.php?option=com\\_content&task=view&id=12186&Itemid=39](http://krkonose.krnap.cz/index.php?option=com_content&task=view&id=12186&Itemid=39)>.

trápili. Bajka poukazuje na chuť po moci a bohatství, které nepřináší štěstí, ale spíše hádky.

S klasickými pohádkami se také pracuje v hrách *Jakob se zeleným uchem* a *Zázračné dveře*. Vyprávění pohádek zde slouží k tomu, aby si hlavní hrdina uvědomil věci ze své přítomnosti.

*Jakob se zeleným uchem*. Malý *Jakob* má velký problém, nemůže hrát ve fotbalovém týmu, protože mu kapitánka řekla: „*Ihr seid leider noch grün hinter den Ohren.*“<sup>162</sup> Díky vyprávění svého otce o králi, kterému utekla dcera *Wilhelmina*, pochopí, že pravý význam spojení *to be green behind the ears* znamená být malý, být nedospělý.

Hlavní hrdina *Jakob* je schopen vidět krále, který bydlí za jeho uchem, může si s ním povídat, a tak se lehce dostává do jeho kouzelného světa. Velmi se mu uleví, když zjistí, že také malá *Wilhelmina* ještě není dost dospělá, aby si o svém životě rozhodovala sama.

Podobně se s pohádkami pracuje i v ruském rozhlasovém seriálu *Zázračné dveře*. Každý díl přináší dobrodružství hlavních hrdinů *Mary* a *Alekseyho* (*Masha* a *Alyosha*), kteří se skrze *Zázračné dveře* dostávají do světa pohádek. Setkávají se zde s hlavními hrdiny příběhů a ti jim odpovídají na jejich problémy. Princezna na hrášku jim například radí, aby se dívali na věci z té lepší stránky. Je podle ní důležité nezvětšovat problémy, tím že si je stále připomínáme, ale dívat se a vnímat především to dobré, co se nám v životě stane.

Pohádky jsou v těchto dvou hrách rámovány příběhy hlavních hrdinů, kteří si z nich berou poučení a pochopení. Hlavní hrdinové jsou děti, kteří jsou stejně staří jako jejich dětské posluchači, a mají tudíž stejné problémy jako oni. Tvůrci her chtějí více zapůsobit na dětské publikum tím, že jim obsah pohádek vysvětlují právě dětské hrdinové.

Poslední linií, ve které se hlavní hrdina setkává s nadpřirozenem, tvoří mýty. Do této kategorie jsem zařadila tři hry: *Herkules*, *nebeská žena* a *Odinův šepot*. Zpracování mýtů je v těchto rozhlasových hrách velmi rozdílné. Zatímco slovenský

---

<sup>162</sup> *I'm afraid you're still green behind the ears*. HACH, Lena. *Jacob mit dem grünen Ohr [Jakob se zeleným uchem]*. Německý rozhlas, 2010, 31 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla, s. 4.

rozhlas zpracovává mytologii velmi klasicky, švédský rozhlas se zdá být inovativnější a více hledá nové možnosti, jak přiblížit mytologii dětským i dospívajícím posluchačům.

Příběh o Herkulovi od začínajícího slovenského režiséra Petora Palika a taktéž začínajícího scénáristy Aladára Hrča je klasickým zpracováním řecké pověsti o plnění deseti, respektive dvanácti herkulovských úkolů. Rozhlasová hra je postavena především na zvukových efektech při plnění jednotlivých úkolů Herkula, jako například zabití Nemejského lva či Hydry, nebo získání pásu královny Amazonek.

Švédský rozhlas vytvořil v roce 2012 sérii deseti patnácti minutových her, které přibližují vznik světa a stvoření lidí z pohledu odlišných kultur. Mýty o stvoření neboli *Skapelsemyter* jsou určeny pro dětské posluchače od osmi let<sup>163</sup> a odpovídají na otázky staré tisíce let. Na scénáři a režii spolupracovala tvůrčí dvojice Lena Gramstrup Olofgörs a Tove Jonstoj.<sup>164</sup> Společně zpracovali mýty o stvoření světa různých národů: epos o Gilgamešovi, africký mýtus *Eldbarnen* (o tom, proč jsou všechny děti jiné, když je vytvořil stejný duch), řeckou mytologii a nevynechali ani mayskou kulturu (v dílu s názvem *I gryningen [Za rozbřesku]*), či kulturu inuitskou neboli eskymáckou (obyvatelstvo polárních částí severní Ameriky). Posledním díl se zabývá světovými náboženstvími. Setkáváme se v něm se třemi osobami, které zastupující judaismus, křesťanství a islám a vysvětlují vznik světa ze svého pohledu.

Já jsem měla k dispozici třetí a šestý díl *Nebeská žena* a *Odinův šepot*. Příběh hry *Nebeská žena* vychází z pověstí původních obyvatel severní Ameriky (*Iroquois peoples*), Evropany nazývanými Indiány.<sup>165</sup> Tito lidé žili v blízkém kontaktu s přírodou a v jejich vidění světa byla první obyvatelkou Země, která byla celá pokryta oceánem, žena.

---

<sup>163</sup> Katalog festivalu Prix Ex Aequo 2014, cit. 152.

<sup>164</sup> Sveriges radio UR [Swedish Radio UR]. 2012. *Skapelsemyter* [online, citováno 13. 8. 2015]. Dostupné online z WWW: <<http://www.ur.se/Produkter/176262-Skapelsemyter-I-gryningen>>.

<sup>165</sup> GRAMSTRUP-OLOFGÖRS, Lena. *Himmelsflickan [Nebeská žena]*. Švédský rozhlas, 2013, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla, s. 5.



*Nebeská žena.* Atahensic propadla z nebe do moře společně s jabloní. Neuměla však plavat a zvířata jí pomohla vytvořit zemi na krunýři mořské želvy, kde vzniká i nový lidský život. Žena je totiž těhotná a porodí dceru.

Nejchytřejším a nejdůmyslnějším tvorem se v tomto mýtu jeví být želva, která přebírá iniciativu a jedná. Hra je srozumitelná, jasná a lehce pochopitelná. Naproti tomu druhá rozhlasová hra *Odinův šepot* je plná tajemných odboček.

*Odinův šepot.* Hlavní hrdina je dospívající chlapec Vidar, který na opuštěné stanici metra potkává podivnou ženu - věstkyni Valan. Ta mu poví příběh o Odinovi a obru Vafthruthniru, aby se dozvěděl, jak byl stvořen svět. Mimo jiné se od ní také dozvídá, že je synem Odina a co je jeho životním posláním.

Příběh norské mytologie o Odinovi je zajímavě propojen s dnešním světem. Setkáváme se s dvěma hlavními hrdiny, kteří se potkají na stanici metra. Mladý chlapec jménem Vidar neví, co má dělat se svým životem a tajemná věstkyně Valan, která spíše připomíná bezdomovkyni, mu sdělí jeho osud. Jsou její slova pravdivá nebo vymyšlená? Je cesta, kterou předpoví Vidarovi, správná? Je Vidar spojen s tajemným světem mýtů? Tyto otázky se staví před posluchače a hra na ně nedává přesné odpovědi.

Otevřené konce u norských rozhlasových her jsou velmi lákavé především pro starší publikum. Možnost dosadit si za hlavního hrdinu Vidara jakéhokoli dospívajícího muže, který přesně neví, co se svým životem udělat, je pro mladé recipienty jistě zajímavá. Mohou se lehce identifikovat a zároveň přemýšlet, zda je pro každého jedince na zemi osudem určena jeho životní cesta, na kterou se musí vydat nebo se na ni rozpomenout.

V této kapitole jsme si ukázali, že pohádky jsou hojně zastoupenou kategorií ve všech evropských zemích. Hrdinové příběhů jsou obvykle typickými pohádkovými postavami. Jsou to princové, králové nebo skřítkové, kteří se potýkají s nejrůznějšími úkoly a vítězí díky svému rozumu nebo pomocí magie. Častým motivem jsou i mladí milenci, kteří se po dlouhých útrapách spolu opět setkají.

Ve všech těchto pohádkách je úkolem hlavních hrdinů především zničit zlo ve světě a zvítězit nad ním pomocí lásky, síly či své bystrosti a odvaze, nebo zlo změnit a jeho nositele přetransformovat v hodné bytosti, které pochopily špatnost

svého chování. Zlo je vždy buď úplně zničeno a přemoženo, nebo přeměněno ve svůj pravý opak. Zdá se tedy, že hlavní hrdina byl buď napraven, nebo potrestán či přemožen zdravým rozumem. Vždy se dostáváme ke stejné pointě a základnímu pravidlu pohádek - vyhrálo dobro, zlo bylo zničeno a ve světě zavládla láska. Nastává však také otázka, co tím říkáme o reálném životě malým posluchačům. Co tím učíme recipienta? Je jednoduché se ztotožnit s hlavním hrdinou, vidět, že vše dopadlo dobře. Ale můžeme věřit, že to tak bude i v reálném životě?

V této souvislosti mi přišla velice zajímavá pohádka *Divoká nevěsta*, kterou natočilo BBC v roce 2013<sup>166</sup> a která by v mém rozdělení spadala do první linie folklorního vyprávění pohádek. Tato pohádka nebyla součástí mého výzkumného vzorku her z festivalu Prix Ex Aequo, ale chtěla bych na ní ukázat nový pohled na edukační problematiku rozhlasových her. Ukazuje se totiž, že ne všechny současné pohádky mají tendenci předat dětem výchovný model porážky zla a vítězství dobra.

Pohádka BBC *Krvavá nevěsta* vychází z lidové legendy bratří Grimmů *Bezruká dívka*.<sup>167</sup> Adaptace Emmy Rice se dočkala nejprve divadelního zpracování v Kneehigh theatre, později v produkci BBC.<sup>168</sup>

*Bezruká dívka*. Hlavní hrdinkou je dívka, která se má stát nevěstou d'ábla. Odmítá však podrobit se svému osudu. Její otec jí uřízne na přání d'ábla obě ruce a ona s tímto handicapem odchází do světa, sama a bez pomoci. Dábel ji všude pronásleduje, různé situace dělá těžší. Přesto se ale mladé ženě podaří najít lásku a po mnohých útrapách jí narostou obě ruce. Dábel zde není nikdy poražen, zneškodněn ani napraven. Je odkryta pouze jeho pravá totožnost - je to starý a nešťastný stařec.

Tento obraz d'ábla jako starce se více podobá reálnému světu. Tím, že dábel není mrtev, nepropadl se do pekla a nebyl zničen, pouze dočasně oslaben, může kdykoli nabrat síly a zaútočit na jiné mladé děvče či člověka. Jeho síla zůstává přítomná, tak jako dnes, kdy se nejde nadobro zbavit nepříznivých okamžiků v životě. Jsou přirozenou součástí našeho bytí a záleží pouze na člověku a jeho vnitřní

---

<sup>166</sup> BBC. *Kneehigh's The Wild Bride* [online, citováno 9. 9. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.bbc.co.uk/programmes/b03m3j76>>.

<sup>167</sup> KOMISAR, Lucy. "*The Wild Bride*" an inventive, artistic, shocking Grimms' fairy tale musical for adults [online, citováno 9. 9. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.thekomisarscoop.com/2013/03/the-wild-bride-an-inventive-artistic-shocking-grimms-fairy-tale-musical-for-adults/>>.

<sup>168</sup> Kneehigh Theatre. *The Wild Bride on Radio 4* [online, citováno 9. 9. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.kneehigh.co.uk/list/Wild-Bride-Radio-Play.php>>.

síle, zda podlehne svodům zla nebo bude pevný a silný jako dívka z pohádky. Hrdina učí recipienty získat důvěru sami v sebe, ne jen v to, že zlo bude navždy poraženo.

Pohádky mají být vyprávěny dětem s tím, že jim ukáží opravdový život v alegorii. Je tedy dobré položit si otázku, jaké rozhlasové pohádky vysílat dětem a tím je připravovat na reálný život. Zda je to profil hlavního hrdiny, který porazí zlo nebo napraví hříšníky, či je to hlavní hrdina, který změní sám sebe, nepodlehne svodům zla a je pevnější a silnější než na začátku.

### 3.4 Současný hrdina

Seznam rozhlasových her: Alt for Daniel [Vše pro Daniela], Avance Rapide [Zrychlení], Bus 103: David [Autobus 103: David], En flugas liv – Jag blir kär [Život mouchy – Zamilovávám se], Hektor - 1. del. Hektor in Ribja Usoda [Hektor, část 1: Hektor a jeho úděl], Hektor 4. del: Hektor in male ljubezni [Hektor, část 4: Hector a malé lásky], Isabellas Welt [Izabelin svět], Inspecteur Gambas [Inspektor Garnát], Kamen modrosti [Kámen moudrosti], Kurt kokar skallen [Kurt si dělá starosti], O bajazlivom schodisku [O bázlivém schodišti], Stvari, ki jih je treba narediti pred smrtjo [Věci, které je třeba udělat před smrtí], Svajmasten [Visutá hrazda], Šmieci [Harampádí], Terapioffer - Nima [Obět terapie - Nima], The startling thruths of old world sparrows [Překvapivé pravdy starosvětských vrabců], Tobias und die Traum-Tier-Fach-Frau [Toby a odbornice na sny o zvířatech], Únos, Vsega imam dovolj [Už mám všeho po krk], Vukovčar [Vlk ovčák].

V těchto hrách je hlavní hrdina často velmi podobný svému posluchači. Jedná se o dívku či chlapce, kteří mají stejné problémy a zažívají stejná příkoří a neúspěchy či úspěchy jako děti v jednadvacátém století. Často to je potřeba vyrovnat se s rozvodem rodičů, předčasnou smrtí někoho z rodiny, nenadálým setkáním s drogami nebo také s prvními láskami a zamilováním. V některých příbězích je využito zvířecích hrdinů, kteří alegoricky přinášejí pohled na současný stav společnosti nebo ukazují problémy dětí.

Nejčastějšími tématy, které přinášejí rozhlasové hry ze současnosti, je zobrazení rodin a jejich problémů nahlížené optikou dětského hrdiny. Dále osudy a trápení dětí, které hledají pomoc především u členů své rodiny nebo u odborníků

jako jsou psychologové. Rozhlasové hry se ale také nevyhýbají otázkám smrti a stárnutí, které se dotýká dětských hrdinů nebo problematiky environmentálně-ekologické. Posledním velkým tématem současných her je zobrazení lidské společnosti většinou v parodiích či humorném vyprávění, v nichž jsou hlavními hrdiny příběhů zvířata.

Nejprve se podíváme na skupinu her, kdy jsou dětské hrdinové zobrazeni v rodinném prostředí. Bude mě zajímat, jaké problémy řeší mladí a děti a zda jsou to problémy způsobené změnami v rodině, které je nejvíce ovlivňují. Také se zamyslím, jak je spjata rodina a dítě v rozhlasových hrách, zda rozhlasová hra dokáže uchopit toto téma a předat ho dětem tak, aby bylo pochopitelné a zároveň se posluchači dokázali ztotožnit s hlavním hrdinou, který by jim byl blízký.

U rozhlasových her z rodinného prostředí mohou být rodiny dětských hrdinů neúplné, jako ve hře *Visutá hrazda*, nebo se rodiče právě rozvádí a dítě hledá, jak se s tím vyrovnat (hry *Toby a odbornice na sny o zvířatech* a *Únos*). Rodina se také může zaplést s uprchlíky (*Kurt si dělá starosti*) nebo jsou její členové velice podivní a dítě má pocit, že k nim snad ani nepatří (*Vše pro Daniela*).

Na mém vzorku rozhlasových her se ukázalo, že existují dva přístupy, jak zobrazit rodinu a její problémy. Společné všem příběhům je, že přináší situace z pohledu dítěte a hlavním hrdinou je vždy dítě či dospívající jedinec. Liší se ovšem ve způsobu vyprávění. První způsob zobrazuje dítě, jehož všechny problémy pramení z rozhádané či rozvrácené rodiny. Problémoví rodiče a jejich vztahy se pak odrážejí v povaze dítěte, které je nešťastné, všechny jeho smutky jsou způsobeny změnami v rodině. Druhý přístup zobrazuje dítě, které je nešťastné, ale jeho problémy souvisí s jeho životem, školou či kamarády. Hrdina je zobrazen v prostředí rodiny a posluchač sleduje, jak jednotliví členové rodiny problém řeší a tím pomáhají dítěti se srovnat s nastalou situací.

Do první skupiny her, tedy her s reflexí současných rodinných problémů, patří tři hry, česká hra *Únos*, německá hra *Toby a odbornice na sny o zvířatech* a švédská hra *Visutá hrazda*.

Hry *Únos* a *Toby a odbornice na sny o zvířatech* zobrazují děti, jejichž rodiče se rozvádí. Hlavní hrdinové musí čelit tlaku, který je na ně najednou navalen, a ne vždy si s tím umějí jednoduše poradit.

*Únos*. Režisérka české hry Marie Křepelková přináší drama tří postav. Velmi sevřený příběh se odehrává na horské chatě, kde jsou dospělými ponechány tři děti, aby zde samy strávily den. Sourozenci Roman a Lukáš jsou svým otcem uneseni na prázdniny, které mají strávit s dívkou Petrou, dcerou otcovy přítelkyně. Jejich setkání a následný rozhovor odhaluje jejich dlouho skrývaný smutek z rozpadu rodiny a rozvodu rodičů.

Podobnou situaci rozvodu rodičů zažívá i devítiletý Tobias ze hry *Toby a odbornice na sny o zvířatech*. Tobias zůstal v péči matky, která čeká dítě s novým přítelem. Cítí odstrčený a stále se mu zdá ten samý sen. Nese ho pták, který ho po chvíli letu pustí dolů. Noční můra neustává, a tak je poslán na čas ke své tetičce, která mu pomůže najít důvěru v sebe sama a trauma překonat.

V těchto hrách se setkáváme se čtyřmi hlavními hrdiny, kteří řeší nastalou situaci rozchodu rodičů každý svým způsobem. Dospívající Roman je tlačěn ze strany otce i matky k předčasnému dospění, má se například postarat o svého mladšího bratra Lukáše, když spolu zůstanou sami. Roman se nechce míchat do sporu rodičů, má tendenci se skrývat a vnitřní smutek transformovat do jízlivých poznámek. Patnáctiletá Petra se s novým přítelem své matky vyrovnává jinak. Její plán je v osmnácti odejít z domu, aby už nemusela žít s lidmi, kteří jí působí více smutku než radosti. Ani jeden z nich nevěří, že by se něco mohlo změnit a vidí rozchod rodičů jako definitivní.

Naproti tomu mladší hrdinové her, devítiletý Tobias a pětiletý Lukášek, věří, že jejich rodiče mohou společně žít tak jako předtím. Lukášek si vytvořil vlastní imaginární svět, ve kterém se uzavřel. Pokud bude na blízku hasič, který ho už jednou zachránil, bude vše v pořádku a lidé se budou mít rádi tak jako dřív. Ve hře je jeho svět zdůrazněn jeho častými monology. Tobias také věří, že bude opět žít s oběma rodiči. Později se však dokáže smířit s realitou skrze pomoc tetičky a pochopení svého snu. Pták, co ho neustále ve snu pouští a on padá k zemi, mu pouze zrcadlí jeho potřebu mít někoho, kdo bude s ním a nikdy ho neopustí, tak jako to udělali jeho rodiče, když se rozvedli.

Všichni čtyři hrdinové se každý po svém smířují s realitou rozchodu rodičů. Každý z nich se bojí, že přijde o někoho, koho miluje. Stejně tak je tomu v seriálové

hře *Visutá hrazda*, v níž se dospívající hrdinové Gwen a Anton, spolužáci ze třídy, také bojí o své rodiče. Mají strach, že pokud se o ně nebudou starat, mohou zemřít.

*Visutá hrazda.* Matka dívky Gwen je profesionální artistka, která chce předvést nebezpečný trik chůze po laně bez jištění. Aby tomu Gwen zabránila, ukradne jí v noci jištění, které používá při tréninku. Gwen tak doufá, že její matka nebude moci trénovat. Antonův otec je zase těžký alkoholik. Anton má pocit, že pokud se o něj nebude starat a dávat na něho pozor, může si ublížit, anebo se i zabít pádem ze schodů. Proto po škole vždy rychle spěchá domů a tím, že nechce nikomu nic říci, ztrácí kamarády. Silné přátelství Gwen a Antona a založení hudební skupiny jim pomůže překonat strach ze smrti rodičů. Oba se pomalu smíří s realitou.

Jinak je to u her *Vše pro Daniela*, *Autobus 103: David*, *Izabelin svět*, *Kurt si dělá starosti*, *Kámen moudrosti*, *Oběť terapie* a *Už toho mám po krk*.

Hlavní hrdinové neřeší problémy, které vyplývají z rodinného prostředí, ale problémy vlastní, které jsou nahlíženy rodinnými příslušníky. Naskýtají se tak otázky, zda rodina dětem pomáhá, aby našly samy sebe a své pravé já, nebo o nich má své představy a ty prosazuje.

*Vše pro Daniela.* Hra zobrazuje všechny členy rodiny Beatrice Kaspary Petronely Karmen Blomové, která se zamiluje do Daniela. Komu se má Blom se svou láskou svěřit? Mamince, která se pokaždé chová potrhle jako by byla Italka a na vánoční oběd připraví špagety, nebo otci, který pořádá ezoterické povídání v kruhu rodinném? Ani jeden nestojí nohama pevně na zemi. Nakonec najde posluchače svých potíží u svého strýčka ve zlato-blyštivém kostýmu.

*David.* Ve hře připadá hlavní hrdince jménem Anna Hanna Sanna, že je naprosto nepotřebná. Necítí se tak, jak ji vidí její rodiče a okolí - jako milou, usměvavou a velmi hodnou holčičku, která si nejraději maluje a bojí se všeho nebezpečného. Anna Hanna Sanna musí sama sobě i svému okolí dokázat, že taková není a dokáže to bez pomoci své rodiny.

Také Isabella ze hry *Izabelin svět* hledá sama sebe skrze hudbu. Ona ale dostává plnou podporu své rodiny a především otce, který ukáže hudební zápisky své dcery známému skladateli. Ten v ní objeví hudebního genia.

V těchto hrách se seznámíme se třemi dívkami – hlavními hrdinkami příběhů, které mají mnohé společné. Všechny hledají samy sebe a především odvalu, se kterou by se vymanily z područí dospělých a jejich představách o nich. Rodiče v těchto hrách přesně vědí, jaká kritéria mají jejich dcery splňovat. Anna Hanna Sanna se má chovat jako holčička z katalogu, má být milá, hezká, hodná.

Blom se má podle představ rodičů vymanit ze všednosti a být nějak zajímavá, klidně jiná než ostatní, například může milovat stejné pohlaví. Isabela má proti oněm dvěma dívkám lepší výchozí situaci. Její rodiče pouze předpokládají, že bude hrát na nějaký hudební nástroj jako její sourozenci a projeví hudební talent. Ona ovšem všechny tyto možnosti odmítá, nejradyji tráví čas v lese posloucháním zpěvu ptáků. Všechny dívky bojují o své místo v životě. Jejich poznání sebe sama a zjištění, že nemusí splnit očekávání rodičů, jim nakonec pomůže vymanit se z rodičovských pout a zjistit, že i přes to, že pomyslně nesplnily předpoklady, jsou rodiči přijímány, milovány a mohou být šťastné.

Podobné téma se řeší i ve hře *Kámen moudrosti*. Hlavní hrdina bude přijímán svými rodiči, jen pokud bude splňovat požadavky na něj kladené, které souvisí s jeho školní docházkou. Sedmiletý Oskar nestíhá plnit vysoké nároky a neumí číst tak rychle a dobře jako jeho spolužáci. Utkává se se svou nechtíví učit se věci, které jsou pro něj naprosto zbytečné, protože jasně cítí, že mu škola nic nedává. Jeho rodiče i učitelé ho ovšem přesvědčují o opaku. I on, stejně jako dívky v předchozích hrách, poznává, že i když neumí číst plynule jako většina, přesto je důležitý a jeho odvaha a pohotovost pomůže policii při dopadnutí lupiče šperků. Kletnotník dává na konci hry Oskarovi rubín, protože si váží jeho pomoci, což Oskara utvrzuje v tom, že není hloupý.

Hlavnímu hrdinovi tak nepomáhá rodina k potvrzení vlastní důležitosti, ale je to okolí, v tomto případě kletnotník. U dalších her *Oběť terapie* a *Mám všeho po krk* rodina také neumí pomoci hlavním hrdinům a oni se musí spoléhat sami na sebe nebo na pomoc odborníků.

*Oběť terapie*. Patnáctiletý Nima ze seriálové hry *Oběť terapie* je členem party a bere drogy. Nikomu nic neřekne a začne chodit za školu. Pomoc rodičů se zcela májí účinkem, a tak musí začít chodit k psychologovi. Jednotlivá sezení odkrývají celý příběh Nimy.

Rozhlasová hra tak odhaluje téma, které může být pro náctileté posluchače velmi důležité. Nimův problém není psychologem nijak zveličován ani odsuzován. Nima si tak má možnost sám uvědomit, co je dobré a co špatné. Skrze to, že vypráví svůj příběh svými slovy a nikdo ho nesoudí ani nepřerušuje, dochází hlavní hrdina k závěru, že zvládne čelit partě sám, a nachází svou ztracenou rovnováhu. Terapeut je

zde vykreslen jako někdo, kdo může pomoci tím, že vyslechne a podpoří hrdinu, a koho se ani recipienti s podobnými problémy nemusí bát.

Další aktuální téma řeší rozhlasová hra *Už mám všeho po krk*.

*Už mám všeho po krk*. Čerstvě vystudovaný archeolog hledá práci v oboru. Tu však nenachází a jeho životní situace je velmi zoufalá. Rodiče mu odmítají pomoci, protože nestudoval správný obor, jeho dívka se s ním rozchází, protože mladík nemá peníze a ani v budoucnosti ji pravděpodobně dostatečně nezajistí. Jeho kamarád, který nedostudoval, je bohatý podnikatel.

Všechno se tak mladému muži hroutí před očima. Aktuální téma nezaměstnanosti a odmítnutí společností se zde mísí se zklamáním a zjištěním, že mladí lidé dávají přednost penězům nad ryzími city.

Další aktuální téma, tentokrát téma uprchlíků, řeší švédský pětidílný rozhlasový seriál *Kurt si dělá starosti*.

*Kurt si dělá starosti*. Hlavním hrdinou v tomto případě není dítě nebo dospívající, ale dospělý muž Kurt, který pracuje v docích. Jednoho dne objeví partu uprchlíků a v tento okamžik se změní celý jeho život. Uprchlíkům začne pomáhat i jeho manželka Anne-Marie a jeho syn Bud se zamiluje do jedné z uprchlických dívek.

Celý seriál má nádech absurdní grotesky, protože kontextové informace ve hře jsou lehce nejasné, například nevíme Badův věk, neznáme místo a čas děje. Bud je asi dvouletý, ale když se zamiluje, najednou plánuje svatbu a Kurtovi připadá, že je najednou mnohem starší. Žena Kurta přináší uprchlíkům postupně všechno - oblečení, jídlo, pračku - a nebojí se s nimi seznamovat velmi osobně, tancuje s nimi jako s nejlepšími kamarády. Celý příběh je viděn z pohledu Kurta. Změna jeho syna, který je schopen ze dne na den zcela dospět, pravděpodobně nesouvisí s tím, že by dosáhl staršího věku, ale s tím, že z Kurtova pohledu byl dítětem, o které se mohl starat, ovšem během chvíle se změnil a rozhodl se o sebe postarat sám a mít svá vlastní přesvědčení. Kurtovi přijde zvláštní, že jeho syn do včerejška nemluvil a najednou už umí mluvit. Podle něj se miminko změnil rovnou v muže. Což ale také souvisí s Kurtovým vnímáním dětí jako bytostí, za které je možné mluvit a rozhodovat. Bud předtím pravděpodobně souhlasil se vším, co mu řekli a nyní již ne.



Hlavním nastoleným tématem tohoto seriálu je ale problematika uprchlíků, kteří jsou objeveni v původně prázdných docích. Hlavní hrdina neví, jak se má zachovat. Doslova si „láme hlavu“ neboli „boils his head“, protože obě možnosti, které má, nejsou jednoduché. Pokud uprchlíky prozradí, přijde pravděpodobně o místo, které měl lépe sledovat, a pokud je neprozradí, musí jim pomoci. Kurt se nakonec rozhodne pomoci. Uprchlíci jsou představeni jako lidé, kteří jsou přátelští, příjemní, mají smysl pro humor a jsou i vzdělaní. Manželka Kurta Anna-Marie je staví do kontrastu se Švédy, kteří jsou více „studení“ a neradi se baví s cizími lidmi.

Tento rozhlasový seriál je jistě velice zajímavý, problematičtější je ovšem jeho zařazení do kontextu rozhlasových her určených dětem a mládeži. Témata, která řeší, i forma, kterou je zpracovává, jsou velmi abstraktní a náročná na uchopení. Hlavní hrdina je velmi odlišný od všech her, které jsme zatím rozebírali. Jedná se o dospělého muže, který se topí ve svých vlastních pocitech a myšlenkách, které jsou nelehké na pochopení. Hrdinové všech ostatních her jsou dětmi nebo mladistvými, kteří mají k dětským posluchačům jistě blíže.

Zajímavé srovnání se pak nabízí s anglickou hrou *Překvapivé pravdy starosvětských vrabců*, kde opět nejsou hlavní hrdinové děti, ale senioři, ovšem ztvárnění dětskými herci.

*Překvapivé pravdy starosvětských vrabců*. U anglické hry z produkce BBC jsou hlavní hrdinové tři osmdesátiletí senioři, kteří vzpomínají na svůj život. Hra se odehrává mezi třemi domácnostmi, ve kterých žijí Rhoda, Stan a Ron. Příběh zachycuje jeden mrazivý den, kdy při vánici dojde k výpadku elektrického proudu a postavy zůstanou samy ve tmě se svými myšlenkami a strachy.

Dramatička Fiona Evans a režisérka hry Pauline Harris vyzpovídaly několik starších lidí, aby získaly nezkraslený a původní materiál, se kterým pak pracovaly. Klady velmi osobní otázky, nastolily témata, ze kterých mají lidé strach, jako je stárnutí, ponížení, samota, nejrůznější nemoci a smrt.

Fiona Evans dále uvádí: „*I wanted listeners to put themselves in the shoes of older people.*“<sup>169</sup> Chtěla, aby lidé pocítili se seniory souznění a pochopili je. Podle ní společnost trpí nedostatečnou empatií k stárnoucím lidem.

---

<sup>169</sup> Překlad: *Chtěla jsem, aby se posluchači cítili stejně jako staří lidé*. EVANS, Fiona, cit. 84.

Hlavní myšlenkou hry bylo obsazení tří osmdesátníků dětskými herci. To celou hru více přibližuje dětským posluchačům, kteří se lépe identifikují skrze dětské hlasy do postav věkově tak vzdálených. Hlavní hrdina působí jako dědeček či babička, který také kdysi býval dítětem stejně starým, jako je nyní posluchač, a z celé hry se tak stává uzavřený životní cyklus.

Druhou hrou vyrovnávající se s tematikou smrti je slovinská adaptace autobiografického románu anglického dramatika Toma Daltona Bidwella *Věci, které je třeba udělat před smrtí*.<sup>170</sup>

*Věci, které je třeba udělat před smrtí*. Smrtelně nemocnému Davidovi se nadace rozhodne vyplnit jakékoli přání. On si však nepřeje setkat se s fotbalovou hvězdou nebo uvidět divy světa, ale chce to, co normální kluci. Chce přijít o panictví. Jeho spojencem je kněz, který se mu, i přes svou víru, pokusí pomoci.

Obě hry, *Překvapivé pravdy starosvětských vrabců* a *Věci, které je třeba udělat před smrtí*, přinášejí témata smrti a strachu z osamocení, či vyrovnání se s nelehkým osudem. Každá volí jiné prostředky, ale společně se snaží zaujmout dětského posluchače skrze dětské herce, kteří ztvárňují dětského hrdinu či seniory.

Další závažnější témata můžeme najít u dvou her, které jsem zařadila do kategorie ekologicko-environmentální. Patří sem slovenská hra *O bázlivém schodisku* a polská hra *Harampádí*.

Obě upozorňují na problematiku vyhazování odpadků a starých nepotřebných věcí, kterými zamořujeme své okolí. Tato tematika zboží a neustálé potřeby mít a obklopovat se novými věcmi stojí na širších filozofických a psychologických základech. „*Erich Fromm dokonce rozvíjí myšlenku, že starý Bůh zemřel a narodil se nový – a tím je Zboží. Do obchodních domů chodíme jako kdysi do kostelů a supermarketey se stávají novodobými chrámy.*“<sup>171</sup>

Kdo by neznal potřebu vyměnit staré za nové. I kdyby se staré věci daly ještě trochu používat, přesto už toužíme po nových, lepších, s krásnějším designem. A právě o této potřebě vypráví rozhlasová hra *Harampádí*. Na opuštěném místě se

---

<sup>170</sup> BIDWELL, Tom Dalton. *Things to be done before death [Věci, které je třeba udělat před smrtí]*. Slovinský rozhlas, 2014, 30 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.

<sup>171</sup> HERMAN, Marek. *Najděte si svého martana*. 2. vyd. Olomouc: Hanex, 2008. 234 s. ISBN: 978-80-7409-023-3, s. 33.

sejdou tři vyhozené věci – budík, gramofon a rychlovarná konvice. Na začátku hry slyšíme zvuky motoru auta a následného odhození nepotřebných věcí do trávy. Postupně se rozehraje příběh mezi třemi věcmi, které, i když jsou nepotřebné pro lidi, mají svou duši a dokáží pomoci spadlé hvězdě. Hra tak upozorňuje na to, že všechny věci mají své využití a že je třeba stále přemýšlet o novém uplatnění „odpadků,“ které by mohly být užitečné. Stejnou tematiku nastoluje i slovenská hra *O bázlivém schodisku*, ve které malá dívka najde využití pro staré „krámy“ na půdě tak, že z nich udělá součást dekorace ve svém pokoji. Hlavní hrdinové v obou hrách jsou personifikované věci, které spolu vedou rozhovor a snaží se najít nový smysl života. U slovenské hry jim navíc zdatně sekunduje dětská hrdinka, která jako jediný člověk ve hře má možnost mluvit s věcmi a rozumět jim. Vše je vysvětleno tak, že děti ještě věří na zázraky a mají možnost vidět a slyšet více než dospělí. Umí komunikovat prakticky s čímkoli. A jsou to právě děti, které dokáží vymyslet nová řešení, jež dopělí již nenajdou, protože jsou příliš ponořeni do stereotypních řešení situací a neumí si představit jiná.

Hry ze současnosti neřeší jen vážná témata, jako jsme viděli výše. Objevují se tu také parodie, či jednoduché příběhy ze života zvířat. Příkladem je několik rozhlasových her *Život mouchy*, *Inspektor Garnát*, *Hektor*, *Vlk-ovčák* a *Zrychleně*.

Švédská hra *Život mouchy* a slovinská hra *Hektor* jsou seriály, které přinášejí pohled zvířat na každodenní situace. *Život mouchy* je pětidílný seriál o životě mouchy skrze všechny její životní etapy (od larvy až po dospělého jedince). Moucha se potýká s různými situacemi jako jsou bouře či zapletení se do pavoučí sítě. Dětský posluchač si přes hlavního hrdinu, mouchu, může uvědomit, že každý má právo na život, a i zbytky jídla, které vyhodí z kuchyně, mohou být životně důležité. Otravný hmyz může rázem vnímat jako lidskou bytost, která je důležitá a příjemná. Stejně tak slovinský rozhlasový seriál *Hektor* přináší příběhy ze života zvířete, tentokrát psa Hektora a jeho rodiny. Každodenní povinnosti venčení, krmení či hárání jsou náměty jednotlivých dílů. Vše je vyprávěno z pohledu psa, který známé situace popisuje vtipně a hravě.

Trochu jinak řeší příběh o vlkovi chorvatská hra *Vlk-ovčák*. Příběh je také vyprávěn z pohledu zvířete, ale přináší závažnější témata. Vlk-ovčák je vlk, který se ale necítí být vlkem. Cítí, že je někdo jiný, než je mu přisouzeno. Nechce zabíjet

ovce, netouží po krvi a masu, dokonce ovcím zachrání život před smečkou vlků. Následkem toho je odevšad vyhnán, od lidí, neboť se ho bojí, i od vlků, protože jim odehnal potravu. Ale sám nezůstává. Naštěstí existuje jedna vlčice, která se do něj zamiluje.

Příběh vypovídá o důležitosti najít si vlastní místo ve společnosti, o sebevědomí, které musí každý jedinec objevit v sobě, aby se prosadil. I když člověk není stejný jako ostatní, můžeme ho mít rádi. Vždy nám přináší něco dobrého, ukazuje nový pohled na věc. Hra tak přibližuje současné problémy dětí, které se vyrovnávají například s přistěhovalectvím. Vnímají odlišnost nových kamarádů, ale neví, jak se k nim adekvátně chovat.

V těchto hrách jsme viděli zvířecí hrdiny, kteří řeší více či méně závažné problémy dětí. Ve francouzské produkci vznikla další hra s personifikovaným zvířecím světem, a tou je *Inspektor Garnát*. Hra se nezaměřuje na dětský svět, ale přináší satirický pohled na současnou společnost. Skrze své jednoduché zpracování vodního světa s rybami, krevetami a chobotnicemi, které zastupují živé lidské bytosti, představují hlavní hrdinové ve zkratce typizované charakterly významných představitelů politického života, státních úředníků a hvězd showbyznysu. Velmi lehká, vtípná a satirická hra si pohrává s žánrem detektivky, neboť hlavní zápletkou je vražda slavné mořské hvězdy, která je celebritou televizního plátna.

Další zajímavou francouzskou hrou je *Zrychleně*. Název může evokovat technické nastavení filmů, které umožňují přehrát celý film ve zkráceném čase. Divák tak sice uvidíme všechny scény, ale bez patřičného napětí a zpomalených záběrů na hlavní hrdiny. Film se tak stává rychlým sestřihem nejlepších scén, u kterých máme šanci se zasmát, i kdyby měly být napjaté a strašidelné.

Autor Tanguy Viel<sup>172</sup> upozorňuje svou hrou na dětskou přesycenost příběhy a nejrůznějšími zápletkami ze strany filmových médií. Každé dítě zná miliony nejrůznějších historek už od svého raného dětství. Tanguy Viel si některé známé filmové žánry vybírá a prezentuje jejich základní obrysy s typickými hrdiny. Jedná

---

<sup>172</sup> Spisovatel Tanguy Viel, narozen r. 1973 ve francouzském městě Brest v Bretani, napsal několik románů silně inspirovaných filmovým uměním: *Le Black Note*, *Cinéma*, *L'absolue perfection du crime*, *Insouçonnable*. VIEL, Tanguy. *Avance Rapide [Zrychleně]*. Francouzský rozhlas, 2007, 17 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla, s. 1.

se o hororový film, detektivní film, western a kostýmní drama. Všechny jsou převyprávěny vypravěčem jako monolog chlapce, který se rád dívá na filmy. Příběhy jsou podány vtipně a naráží na stereotypní zobrazení hrdinů a filmových klišé, které jsou pro poučeného posluchače velmi zábavné. O úspěšnosti hry svědčí také to, že v roce 2007 získala ocenění "Best Fiction" na festivalu Longueur d'Ondes ve francouzském Brestu.<sup>173</sup>

Závěrem můžeme říci, že u většiny her, které jsme řešili v této kapitole, jsou problémy hlavních hrdinů zcela současné a jsou totožné s dneškem. Je možné, že pomohou pochopit dětským posluchačům jejich vlastní problémové vztahy v rodině či v jejich bezprostředním okolí. Navíc se mohou s představiteli lehce identifikovat pomocí situací, které znají ze svého prostředí.

Největší počet her se zaměřil na dětské hrdiny v rodině. Dotkly se aktuálních otázek rozvodů a refletovaly tak stále stoupající počet dětí, kteří žijí s jedním rodičem, nebo se ocitají v nové rodině a s novými sourozenci. Malý hrdina se různě vyrovnával s aktuální situací. Přes noční můry až k úplnému smíření se situací. Hrdinové také řešili své vlastní problémy jako jsou drogy nebo nedůvěra jednotlivců sami v sebe. Rodina pro ně byla důležitým pomocníkem, který různě plnil svou funkci. Někdy dětem pomáhal, jindy jim životy komplikoval.

V menším počtu se pak hry soustředily na problematiku enviromentální a ekologickou. Hlavními hrdiny byly v tomto případě věci, které jsou odhozeny a dále se neužívají, přestože hyzdí naši planetu. Skrze srozumitelné příběhy byla dětskému publiku nastolena myšlenka, jak pracovat s neustále se zvětšující potřebou vlastnit nové a lepší věci.

Tematicky se rozhlasové hry také dotýkají problematiky smrti a stárnutí, což jsou otázky, o kterých je třeba mluvit a představit je i dětskému publiku. Posledním okruhem byly hry a bajky ze zvířecího světa, které symbolicky zastupují svět lidí. Tyto hry společně s ekologickými hrami nejvíce využívaly dětskou fantazii a představivost, protože mohly personifikovat neživý svět.

---

<sup>173</sup> Rozhlasový festival Longueur d'Ondes funguje v Bretani od roku 2003. V roce 2007 byla rozhlasová hra Fast Forward oceněna porotou složenou z dětského publika škol v Brestu. Katalog festivalu Prix Ex Aequo 2008, cit. 9, s. 17.

### 3.5 Typizovaný hrdina (Hrdina v klasickém kánonu dětských her)

Seznam rozhlasových her: Albá Ca Západa [Sněhurka], Ljepotica i zvijer [Kráska a zvíře], Matilda [Matylda], Peter Pan si Wendy [Petr Pan a Wendy], Pipi, dlouhá punčocha, Ronja Röverdatter [Ronja, dcera loupežníka], Što je Alica otkrila iza zrcala [Co Alenka objevila za zrcadlem], The Witches [Čarodějnice].

V této kapitole se budu zaměřovat na klasické příběhy určené dětskému posluchači. Jedná se především o adaptace známých pohádkových příběhů pro děti, které jsou režiséry stále znovu a znovu natáčeny. Do kulturního dědictví evropských států jistě patří i příběhy známých autorů Astrid Lingrenové či Roalda Dahla. Dochází také ke zpracování pohádek o Sněhurce, Alence v říši divů, Krásce a Zvířeti nebo Petru Panovi. Příběhy vyprávěné dětem jsou ve všech evropských státech stejné, dospělí je znají a chtějí je předávat dalším generacím. Jejich ztvárnění se věnovalo již mnoho filmů i divadelních inscenací, přesto nejznámější zpracování najdeme v obrázkových knihách. Jsou to příběhy, které jsme zvyklí poslouchat a v hlavě si vytvořit vlastní představu hlavních hrdinů. Proto je rozhlas tím pravým médiem, jak takovéto příběhy předat. V této kapitole mě bude zajímat, jak je pracováno se známými adaptacemi, jestli jsou v něčem inovativní a které charakterové rysy posilují režiséři u hlavních hrdinů tak, aby se co nejvíce přiblížili současnému posluchači.

V českém rozhlase vznikla v roce 2008 hra *Pipi, dlouhá punčocha*. Její autorka Jitka Škápíková vytvořila rozhlasovou hru na základě knihy Astrid Lingrenové. Do role hlavní hrdinky neobsadil režisér Vlado Rusko dětskou herečku, ale kvůli náročným dramatickým scénám ve hře propůjčila svůj hlas hlavní postavě Barbora Hrzánová.<sup>174</sup> Další pohádkový příběh od Astrid Lingrenové byl zpracován norským rozhlasem v roce 2009. *Ronja Robbersdaughter* neboli *Ronja, dcera loupežníka*, představuje dramaturgii knihy v seriálových příbězích po třiceti minutách. Tyto dvě hry se vyznačují klasickou dramaturgií textů, stejně tak jako například rumunská hra *Sněhurka* inspirovaná pohádkou bratří Grimmů nebo chorvatská hra *Co Alenka objevila za zrcadlem* od anglického spisovatele Lewise Carrolla.

---

<sup>174</sup> Katalog Prix Ex Aequo 2008, cit. 9, s. 24.

Klasickými dramatisacemi příběhů, které se drží původní předlohy, jsou i dvě zpracování her od BBC *Matylda* a *Čarodějnice*. Obě vychází z původní literární předlohy Roalda Dahla, který je svými dětskými knihami velice známý<sup>175</sup> (v českém kontextu ještě můžeme uvést knihu *Karlík a továrna na čokoládu*, kterou proslavil film Tima Burtona z roku 2005).<sup>176</sup> Obě předlohy pracují s výrazným hlavním hrdinou – nejprve je to Matylda, která je mimořádně nadaná. S její postavou se posluchač pravděpodobně nebude moci plně ztotožnit, ale její nápady a kousky ho jistě pobaví a zaujmou. U hry *Čarodějnice* je hlavní postavou malý chlapec. Jeho jméno se však v literárním ani rozhlasovém zpracování nedozvíme. Ač má chlapcův příběh pohádkové motivy – setkání se s čarodějnicemi, jeho proměna v myš, začátek hry je realistický. V literární předloze vypráví, jak v sedmi letech přišel o oba rodiče.<sup>177</sup> Rozhlasově není toto úmrtí zpracováno formou vyprávění, ale dramatickou situací. Recipient uslyší zvuky auta, jeho náraz a dále i smutné volání hlavního hrdiny na rodiče, kteří mu už ale neodpoví. Jeho prohlášení: *I can see straight away that my mother and father are both death*,<sup>178</sup> může posluchače s podobnou situací zasáhnout, ztotožnit se s dramatickou postavou a navodit pocit, že následný příběh je také realistický. Úmrtí rodičů na začátku hry a nepojmenování hlavního hrdiny však také může znamenat odkaz na autora samého, jenž měl jako chlapec podobnou zkušenost. Když byly Roaldu Dahlovi tři roky, zemřela mu sedmiletá sestra Astri a jeho otec podlehl zápalu plic.<sup>179</sup>

---

<sup>175</sup> *Matylda* získala v roce 1988 *Children's Book Award* a v roce 1999 byla zvolena nejoblíbenější dětskou knihou roku. JANŮ, Kristina. 2014. *Matylda, vtipnější knížku od Dahla jste možná ještě nečetli* [online]. Čítárny [citováno 22. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://citarny.cz/index.php/nove-knihy/knihy-mladez/beletrie-mladez/560-matylda-vtipnji-kniku-jste-neetli>>.

<sup>176</sup> ČSFD. *Karlík a továrna na čokoládu* [online, citováno 22. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/135983-karlik-a-tovarna-na-cokoladu/prehled/>>.

<sup>177</sup> *Naše auto dostalo smyk, vyjelo ze silnice a zřítilo se do skalnaté průrvy. Rodiče se zabili. Já byl pevně zajištěný řemínky v bezpečnostní sedačce na zadní sedadle, a tak jsem utřil jenom šrám na čele.* DAHL, Roald. *Čarodějnice*. 1. vyd. Praha: Jan Kanzelsberger, 1993. 142 s. ISBN: 80-85387-12-3, s. 11.

<sup>178</sup> *Můžu vidět, že jsou moje matka i můj otec mrtví.* CATHERINE, Lucy, DAHL, Roald. *The witches [Čarodějnice]*. BBC, 2007, 74 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla, s. 6.

<sup>179</sup> *At the age of three, Roald's seven-year-old sister Astri died, just weeks before his father succumbed to pneumonia at the age of 57.* BBC, 2010. *Roald Dahl biography* [online, citováno 22. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://www.bbc.co.uk/wales/arts/sites/roald-dahl/pages/biography.shtml>>.

Naproti tomu vznikají i dramatizace, které původní texty více upravují nebo přidávají nové postavy. Příkladem mohou být dvě hry, rumunská hra *Petr Pan a Wendy* a chorvatská hra *Kráska a zvíře*.

Autorkou dramatické hry *Petr Pan a Wendy* je oceňovaná rumunská režisérka Ilinca Stih. <sup>180</sup> Do klasického příběhu přátelství Petra Pana a Wendy přináší autorka hry a zároveň její režisérka postavu Michaela seniora, která není v původní předloze. Objevuje se zde tak nový motiv, a tím je nostalgické vzpomínání na ztracené dětství. Michael je jedním ze tří bratrů Wendy, který, už jako dospělý muž, vypráví svůj příběh dětem. Jeho postava tak zvýrazňuje touhu všech, kteří dětství opustili, vrátit se do bezstarostného ráje. Tím je děj hry významově posunut a jistě má co říci i starším posluchačům. <sup>181</sup>

Pro starší posluchače je také určena hra *Kráska a zvíře*. Její dramatizace vychází z původní předlohy pohádky od Jeanne-Marie Leprince de Deaumont.

*Kráska a zvíře*. Hlavní postava Kráska Cvijeta se zamiluje do mladíka Petara. Petar se později promění ve zvíře ne kvůli svým špatným a krutým činům, ale kvůli existenci ďábla jako životního fenoménu. Zvíře prochází utrpením a Kráska se může rozhodnout mezi láskou a přátelstvím. <sup>182</sup>

Příběh tak vykresluje rovnováhu dobra a zla ve světě a nastoluje nemožnost vítězství jednoho či druhého. I proto nebyla tato hra zařazena do kategorie pro děti, přestože se jedná o pohádku, ale do kategorie pro starší publikum (mládež a adolescenty).

Dramatizace pohádkových příběhů od známých autorů jsou posluchači stále velmi oblíbené, zejména kvůli svým hlavním „typickým“ hrdinům, které si děti zamilovaly. Nalézají u nich vlastnosti, které by samy chtěly mít. Také je přitahují jednotlivá dobrodružství a rozmanité příhody, které jsou možné zažít jen v pohádkách a pouze ve společnosti Pipi nebo Petra Pana. Od hlavních postav se ale

---

<sup>180</sup> Ilinca Stih získala v roce 2011 oceňení za mezinárodním festivalu v Barloně Premios Ondas za radio-drama *Argentina*. Radio Romania Cultural. 2011. *„Argentina“ de Ilinca Stih la Radio Romania Cultural* [online, citováno 8. 9. 2015]. Dostupné z WWW: <[http://www.radioromaniacultural.ro/argentina\\_de\\_ilinca\\_stih\\_la\\_radio\\_romania\\_cultural-715](http://www.radioromaniacultural.ro/argentina_de_ilinca_stih_la_radio_romania_cultural-715)>.

<sup>181</sup> Peter Pan si Wendy. Katalog festivalu Prix Ex Aequo 2010, cit. 6, s. 37.

<sup>182</sup> Ljepotice i zvijer. Tamtéž, s. 49.



mají možnost i něco naučit, například překonání svého vlastního strachu před těžkými úkoly od Ronji či Alenky.

### 3.6 Sumarizace

V poslední kapitole mé diplomové práce odpovím na hlavní výzkumnou otázku a přinesu definici závěrů. Zaměřím se na to, jaký je dětský hrdina v evropské rozhlasové hře pro děti a mládež z pohledu kvantitativní obsahové analýzy a uvedu, jaké hlavní problémy a konflikty hrdinové řeší a v kterých žánrech se nejvíce objevují.

V mém výzkumu toho, jaký je dětský rozhlasový hrdina, se ukázalo, že nejčastěji je hlavním hrdinou současný chlapec nebo dívka, kteří se velmi podobají svému posluchači. Prakticky se tak jedná o typizovanou postavu dítěte v jednadvacátém století, které prožívá palčivá témata dnešní doby – tedy rozvody rodičů, první lásky nebo smrt v rodině. Všechna tato témata jsou výsostně aktuální a staví současného posluchače před problémy, které zná z vlastního života. V mém vzorku rozhlasových her jsou hry zabývající se problematikou současných hrdinů zastoupeny dvakrát větším počtem než příběhy hrdinů z fantastických příběhů, historických událostí a klasických děl dětské literatury.

V současných rozhlasových hrách se může malý posluchač snadněji identifikovat s hrdinou, který zažívá prakticky to samé jako on. Dochází k propojení dvou světů, posluchačova a hrdinova. Skrze hrdinu tak rozhlasové hry mohou oslovit děti s podobnými problémy a navíc jim ukázat, jak se vyrovnat s nastalou situací, dokonce jim mohou i pomoci. Například jim hra může ukázat, že návštěva psychologa<sup>183</sup> nemusí být vždy jen nepříjemná záležitost, které by se měly bát, naopak že rozhovor s neznámou osobou jim může pomoci zorientovat se v problémech, se kterými si samy neví rady. Odborná pomoc je podpoří a pomůže najít sílu a důvěru v sebe samé. Ujistí je, že obdobné situace mohou zvládnout. Také rozhlasovým posluchačům ukáže, že není nic špatného na tom, pokud si nechají pomoci a svěří své problémy někomu jinému.

---

<sup>183</sup> Návštěvu psychologa zažívá Nimo ze švédské rozhlasové hry *Therapy victim*. SATTARVANDI, Hassan Lo. *Terapieoffer – Nima [Oběť terapie - Nima]*. Švédský rozhlas, 2013, 55 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.

Druhou velmi početnou skupinou hrdinů jsou hrdinové v pohádkových příbězích. U pohádkových příběhů je hlavní hrdina především zástupce dobra, který poráží zlo. Funguje jako symbol vítězství pravdy, odráží bujnou dětskou fantazii, bohatý vnitřní svět dítěte, a právě proto je v mém vzorku dětský pohádkový hrdina také hojně zastoupen. Nerozhoduje, jestli se jedná o pohádky klasické, folklorní nebo mytologické, všechny jsou uvedeny a u posluchačů jistě velmi oblíbeny.

S hlavním hrdinou je také spojena i edukativní linka rozhlasových her. Zobrazují morální poučení, které předávají dětem. Pokud budou posluchači bojovat proti zlu, nakonec ho porazí a vše se v dobré obrátí. Hrdina v pohádkových příbězích je většinou dospělý člověk, který je blízký dětské fantazii, protože disponuje nejrůznějšími kouzelnými vlastnostmi nebo potkává kouzelné bytosti, které mu pomáhají na cestě za dobrodružstvím a spravedlností. Právě pohádkoví hrdinové mají v dětech probudit touhu po spravedlnosti a také jsou důležití k tomu, aby dítě připravili na reálný svět. Pohádka funguje jako paralela k životu. Skrze hlavního hrdinu je dětem sděleno, že ve světě existuje vedle sebe dobro a zlo a že záleží jen na nich, na kterou stranu se přikloní.

Tyto dvě nejvíce zastoupené kategorie dětských hrdinů, hrdinové v současném světě nebo ve světě pohádkovém, ukazují, že rozhlasoví tvůrci buď chtějí přitáhnout posluchače skrze příběhy, které sami znají z vlastního života, nebo skrze příběhy pohádkové a smyšlené. U současných příběhů se však často nejedná o příjemná témata, která posluchače uklidní a přinesou jim příjemné pocity, ale je tomu právě naopak. Skrze hlavní hrdiny mohou posluchači prožít dramata, která se týkají současného života, obvykle v rodinách dětí, když se rodiče rozvádí a odchází od sebe, aniž by se k sobě chtěli slušně chovat. Zcela v protikladu pak můžeme nahlížet dětské pohádkové příběhy, které hlavního hrdinu představují s magickými, nadpřirozenými schopnostmi a přivádí ho do světa, kde je vše pravdivé.

Dvě nejpočetnější kategorie dětských hrdinů jsou tedy vzájemně v protikladu. Každá staví na zcela jiném prostředí, ve kterém se dětský hrdina nachází, a hrdinové mají i rozdílné charakterové vlastnosti. Můžeme tedy říci, že pokud dětského posluchače nezaujme rozhlasové zpracování současného světa, bude ho zajímat pohádkový svět, kde je vše možné a dobře dopadne.

Další tři kategorie, které jsem pro dětského hrdinu vymezila, historie, fantasy a klasická literatura, jsou všechny rozhlasovými hrami zhruba stejně početně zastoupeny. Všechny stojí na podobném pomyslném stupni oblíbenosti a četnosti u jednotlivých rozhlasových tvůrců i dětských posluchačů.

U rozhlasových her, které se zaměřují na historii, je postava hlavního hrdiny silně edukativní. Má pomoci malému posluchači skrze stejně starého hrdinu jako je on sám prožít historické události, a tím pochopit složité vztahy mezi národy. Vždy se jedná o historii evropskou, protože rozhlasové hry byly natočeny evropskými státy a chtějí v dětských posluchačích probudit zájem o historicky významné osobnosti nebo o válečné konflikty v jejich domovině. Historické hry dětem ukazují, že ne vždy byl ve světě mír. Nepředkládá jim skutečnosti ve faktograficky složitých dokumentech, ale v příbězích, které mají možnost lépe a srozumitelně pochopit. Je to příjemný a nenásilný způsob, jak děti seznámit s jinou realitou. Malý posluchač lépe přijme historické události, které prožil někdo jemu podobný. Hry jsou tak pro recipienty lépe uchopitelné a jsou pro ně více reálné, pokud ví, že děti, stejně jako ony, zažívaly trochu jiné dětství. Hlavní hrdina v těchto hrách také může dětem ukázat, že není dobré mít předsudky vůči určitým národům a že je třeba tolerovat rozdílné etnické skupiny. Ve hře *Polní psaní pro Paulínu* se ukáže, že i mladí Němci byli jen oběti války. Mladý voják William nechtěl bojovat na frontě a válka ho poznamenala na celý život. Děti se tak učí, že nemohou odsuzovat národy, ale musí vždy poznat konkrétní lidi, kteří jsou dobří i zlí. Inge Auerbacher, o které byla natočena hra *Dívka s hvězdou*, vnímá příběh svého života jako poselství, které je třeba šířit dále mezi mladé lidi a děti, a tím sdělovat světu, že je třeba oslavovat rozdílnost a tolerovat jiné etnické skupiny.<sup>184</sup>

Historické hry kontrastují s fantasy příběhy a s pohádkovými příběhy oblíbených dětských hrdinů. Zatímco historické hry čerpají ze skutečných historických událostí, fantasy příběhy a příběhy známých pohádkových hrdinů jsou čistě myšlenkovými konstrukcemi svých autorů. Jejich svět je fantazijní, snový a ukazuje často veselé příběhy nebo příběhy alegorické.

---

<sup>184</sup> Inge Auerbacher přednáší na školách o svém životě a její přednášky zahrnují témata tolerance pro ostatní národy a etnické skupiny. *We are all God's children - celebrating diversity and tolerance for other ethnic and racial groups*. AUERBACHER, Inge, cit. 44.

Závěrem můžeme říci, že dětský hrdina v evropských rozhlasových hrách pro děti a mládež zcela naplňuje normu různorodosti. Hrdina se vyskytuje ve velkém počtu příběhů reálných i smyšlených a pokrývá všechny životní jevy, se kterými se společnost setkává nebo setkávala – ať už v historii nebo v současnosti. Hrdina je zobrazen jak uprostřed současných problémů světa, tak také v příbězích pohádkových, pomáhá reflektovat evropskou minulost včetně té válečné. Jeho hlavní funkcí je zajímavě přiblížit dětské rozhlasové hry dětským posluchačům a zajistit jim možnost vcítění se do příběhu takovým způsobem, aby měli pocit, že právě oni jsou hlavními hrdiny příběhu.

Z hlediska kvantitativní obsahové analýzy je nejvíce zastoupen hrdina v současných problémech a v pohádkách. Tyto dvě kategorie se vzájemně doplňují. Jedna předává příběhy reálné, které se stávají, druhá příběhy vymyšlené, které představují moudrost lidstva. Obě kategorie jsou pro rozhlasové tvůrce stejně atraktivní a můžeme říci, že lákají dětské posluchače nejvíce.

## ZÁVĚR

Ve své práci jsem se zabývala dětskými rozhlasovými hrami současné evropské produkce s dětským hlavním hrdinou. V závěru práce bych ráda shrnula výsledky svého výzkumu a uvedla, zda se mi podařilo odpovědět na hlavní výzkumnou otázku.

Má výzkumná otázka zněla: *Jaký je dětský hrdina v rozhlasových hrách pro děti a mládež v kontextu současné Evropy?* Jejího zodpovězení jsem dosáhla tak, že jsem si otázku rozdělila do několika částí, kterými se zabývám v jednotlivých kapitolách. Nejprve bylo potřebné vysvětlit a objasnit současnou rozhlasovou hru pro děti a mládež v evropském kontextu jako pojem. Tímto tématem jsem se zabývala ve druhé kapitole práce, s ohledem na objasnění hlavních specifík dětské rozhlasové inscenace. Druhá kapitola se tak věnuje především stavbě rozhlasové inscenace, hlavní důraz je kladen na její možné žánry, postavení slova a zvuků a zákonitosti narace. Všechny pojmy nahlížím jak v obecné rovině, v níž vycházím především z odborných publikací o rozhlase, tak také v rovině zcela konkrétní, kdy podrobuji analýze vybrané rozhlasové inscenace z mého výzkumného vzorku.

Výzkumný vzorek rozhlasových inscenací jsem si zvolila po důkladném studiu většího množství inscenací z mezinárodního rozhlasového festivalu Prix Ex Aequo v Bratislavě. Jelikož jsem si současnou rozhlasovou hru vymezila roky 2007 – 2014, bylo možné zkoumat pouze čtyři ročníky festivalového bienále, které se koná jednou za dva roky. Z celkového počtu sto čtyřiceti osmi inscenací, které se festivalu ve čtyřech ročnících zúčastnily, jsem vybrala zhruba polovinu tak, aby bylo zastoupeno co nejvíce různých evropských států, čímž jsem naplnila požadavek z mé výzkumné otázky.

Ve třetí části práce podrobuji důkladnému zkoumání hlavního dětského hrdinu ze všech vybraných rozhlasových her. Dělení rozhlasových her podle postavení dětského hrdiny jsem vymezila do pěti kategorií podle předem stanovených kritérií. Zkoumala jsem tedy dětského hrdinu v současnosti i v minulosti, v pohádkových, fantazijních a klasických příbězích. Vzájemně jsem porovnávala témata her a postavení hlavních hrdinů. V závěrečné kapitole jsem pomocí metody kvantitativní obsahové analýzy sumarizovala největší zastoupení

dětských hrdinů v současném světě a pohádkách. Obě linie se vzájemně doplňují, neboť jedna ukazuje přítomnost a příběhy, které jsou součástí každodenní reality, druhá, pohádková linie, je souhrnem kouzelného a magického světa, ve kterém vždy nakonec zvítězí a harmonie a řád. Dále jsem shrnula, jaký hrdina se nejčastěji objevoval v mém výzkumném vzorku, a popsala ho.

Tím jsem odpověděla na hlavní výzkumnou otázku a práce se tak zdá kompletní. Přesto právě výzkum velkého množství dětských rozhlasových her nabízí další neprozkoumaná témata, která se by mohla být součástí jiných výzkumů. V mé práci nebyl dostatek prostoru věnovat se detailněji jednotlivým rozhlasovým režisérům z různých zemí a jejich specifické práci. Jistě by se nabízelo i dramaturgické porovnávání dětských her z hlediska jednotlivých evropských rozhlasů. Také by byl přínosný výzkum podrobných analýz rozhlasových her, které zaujaly mezinárodní porotu či zvítězily na festivalu Prix Ex Aequo během jeho historie. Stejnému výzkumu dětských rozhlasových her by bylo vhodné podrobit i české hry po roce 1989. Otázek a možností výzkumu se nabízí celá řada. Uvádím zde jen některé a věřím, že budou dostatečně inspirující.

Tématu dětské rozhlasové tvorby je obecně věnována malá pozornost. Nenajdeme žádnou odbornou publikaci, která by se věnovala pouze dětské rozhlasové hře a dětskému posluchači. Diplomová práce tak přispívá do širšího kontextu rozhlasové tvorby a může být užitečná pro dramaturgy, kteří hledají nové náměty a možnosti média.

# SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

## **Prameny**

### **Katalogy festivalu Prix Ex Aequo**

- Katalog festivalu Prix Ex Aequo 2008, 56 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- Katalog festivalu Prix Ex Aequo 2010, 65 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- Katalog festivalu Prix Ex Aequo 2012, 61 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- Katalog festivalu Prix Ex Aequo 2014, pracovní verze v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.

### **Rozhlasové inscenace**

- ATANASOV, Iliya. *Разковниче [Kouzelná bylinka]*. Bulharský rozhlas, 2010, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- AUSSIR, Cédric, GATEAU, Marguerie. *Inspecteur Gambas [Inspektor Garnát]*. Francouzský rozhlas, 2009, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- BETOU, Lars In de. *Svajmasten [Visutá hrazda]*. Švédský rozhlas, 2008, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- BIGOTT, Gabriele. *Jacob mit dem grünen Ohr [Jakub se zeleným uchem]*. Německý rozhlas, 2010, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- BREČIĆ, Mislav. *Moj tata spava s anđelima [Můj otec spí s anděli]*. Chorvatský rozhlas, 2014, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.



- CARLSSON, Wilhelm. *Kurt kokar skallen [Kurt si dělá starosti]*. Švédský rozhlas, 2009, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- DICKMEISS, Cordula; GINZLER, Mark. *Das Mädchen mit dem Stern [Dívka s hvězdou]*. Německý rozhlas, 2009, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- DROMGOOLE, Jessica. *Old Peter's Russian tales, Episode 1 – 5. [Ruské pohádky dědečka Petra, Epizody 1 - 5]*. BBC, 2006, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- FORTHUN, Ingrid. *Alt for Daniel [Vše pro Daniela]*. Norský rozhlas, 2007, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- FRITSCH, Götz. *Isabellas welt [Izabelin svět]*. Německý rozhlas, 2007, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- GLONAR, Irena. *Hektor - 1. del. Hektor in Ribja Usoda [Hektor, část 1: Hektor a jeho úděl]*. Slovinský rozhlas, 2014, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- GLONAR, Irena. *Hektor 4. del: Hektor in male ljubezni [Hektor, část 4: Hektor a malé lásky]*. Slovinský rozhlas, 2014, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- GLONAR, Irena. *Kamen modrosti [Kámen moudrosti]*. Slovinský rozhlas, 2010, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- GLONAR, Irena. *Vsega imam dovolj [Mám všeho po krk]*. Slovinský rozhlas, 2008, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- GRAMSTRUP-OLOFGÖRS, Lena. *En flugas liv – Jag blir kär [Život mouchy – Zamilovávám se]*. Švédský rozhlas, 2013, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.

- GRAMSTRUP-OLOFGÖRS, Lena. *Himmelsflickan [Nebeská žena]*. Švédský rozhlas, 2013, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- GROVE, Claire. *Matilda [Matylda]*. BBC, 2009, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- GROVE, Claire. *The witches [Čarodějnice]*. BBC, 2007, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- HARRIS, Pauline. *The startling truths of old wolrd sparrows [Překvapivé pravdy starosvětských vrabců]*. BBC, 2013, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- HORŇÁK, Róbert. *Kto je ten chlapec? [Kdo je ten chlapec?]*. Slovenský rozhlas, 2009, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- HORŇÁK, Róbert. *Legenda o čiernom mlyne [Legenda o černém mlýně]*. Slovenský rozhlas, 2011, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- HVIŠČ, Martin. *Tuniekraj*. Slovenský rozhlas, 2009, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- CHELARU, Minhea. *Albă Ca Zăpada [Sněhurka]*. Rumunský rozhlas, 2007, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- JAMNICKY, Stephanie, *Vukovčar [Vlk - ovčák]*. Chorvatský rozhlas, 2014, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- JELEN, Alen. *Things to be done before death [Věci, které je třeba udělat před smrtí]*. Slovinský rozhlas, 2014, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- JONSTOIJ, Tove. *Skapelsemyter – Vad viskade Oden [Legendy o stvoření – Odinův šepot]*. Švédský rozhlas, 2013, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- KRAUTHAKER, Ana. *Medvedek in punčka [Medvídek a panenka]*. Slovinský rozhlas, 2008, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.

- KŘEPELKOVÁ, Maria. *Únos*. Český rozhlas, 2008, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- LEIST, Claudia Johanna. *Tobias und die Traum-Tier-Fach-Frau [Tobias a odbornice na sny o zvířatech]*. Německý rozhlas, 2008, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- LEUTZBACH, Thomas. *Rosa Manna mit Musik [Růžová Manna s hudbou]*. Německý rozhlas, 2013, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- LIKAR, Igor. *Lučkov let [Let pampeliškového semínka]*. Slovinský rozhlas, 2007, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- LUKÁČOVÁ, Milena. *O bojazlivom schodisku [O bázlivém schodišti]*. Slovenský rozhlas, 2012, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- MARKOVIČ, Klemen. *Črkolandia [Písmenkova země]*. Slovinský rozhlas, 2010, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- MATTSSON, Solveig. *Droplets [Kapičky]*, 2008, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- MEERSON, Myron. *Avance Rapide [Zrychleně]*. Francouzský rozhlas, 2007, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- MESARIĆ, Ranka. *Ljepotica i zvijer [Kráska a zvíře]*. Chorvatský rozhlas, 2010, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- MIHALKOV, Georgui. *Цветето Армонда и дъждовното графство [Květ Armonda a deštivé panství]*. Bulharský rozhlas, 2014, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- MODESTOWICZ, Waldemar. *Babcia [Stařenka]*. Polský rozhlas, 2008, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.

- MODESTOWICZ, Waldemar. *Kotka Brygidy [Kočka Brygidy]*. Polský rozhlas, 2013, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- MODESTOWICZ, Waldemar. *Smieci [Harampádí]*. Polský rozhlas, 2009, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- MOSLI, Cecilie. *Ronja Röverdatter [Ronja, dcera loupežníka]*, Norský rozhlas, 2009, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- NEUSCHAEFER, Katharina. *Antonio Vivaldi - Der rote Priester [Antonio Vivaldi – ryšavý kněz]*. Německý rozhlas, 2009, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- NEUSCHAEFER, Katharina. *Wolfgang Amadeus Mozart: Requiem [Wolfgang Amadeus Mozart: Rekviem]*. Německý rozhlas, 2013, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- NIKOLAEV, Dmitriy. *Курочка Ряба [Kropenatá slepice]*. Ruský rozhlas, 2013, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- OSIPOV, Maxim *Поход в Угру-Ла-Брек [Pochod v Ugri-la-Brek]*. Ruský rozhlas, 2014, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- PALIK, Peter. *Hercules [Herkules]*. Slovenský rozhlas, 2007, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- PANAGIOTATOS, Dimitris. *Το ταξίδι της Κυμοθόης [Kymothoina cesta]*. Řecký rozhlas, 2014, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- PLEUSER, Axel. *Feldpost für Pauline [Polsní psaní pro Paulínu]*. Německý rozhlas, 2008, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.

- PREDMERSKÝ, Ivan. *Neobyčajný týždeň [Neobyčejný týden]*. Slovenský rozhlas, 2007, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- ROBINSON, James. *The Wild Bride [Divoká nevěsta]*. BBC, 2013, zvukový záznam na CD. Osobní archiv autorky.
- RUSKO, Vladimír. *Měděné zrcadlo*. Český rozhlas, 2010, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- RUSKO, Vladimír. *Pipi, dlouhá punčocha*. Český rozhlas, 2008, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- SHVEDOV, Vladimír. *Волиєьная Дверь [Zázračné dveře]*. Ruský rozhlas, 2007, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- SCHOEN, Robert. *Dash und Zoe [Dash a Zoe]*. Německý rozhlas, 2013, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- STAAF, Eva. *David*. Švédský rozhlas, 2010, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- STAAF, Eva. *Terapieoffer – Nima [Oběť terapie - Nima]*. Švédský rozhlas, 2013, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- STIHI, Ilinca. *Peter Pan si Wendy [Petr Pan a Wendy]*. Rumunský rozhlas, 2010, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- TADLÁNKOVÁ, Táňa. *Kam odlieta kolotoč na zimu [Kam odlétá kolotoč na zimu]*. Slovenský rozhlas, 2013, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- VIZAUER, Atila. *Cinci pâini [Pět bochníků chleba]*. Rumunský rozhlas, 2012, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- VODIČKA, Petr. *Babu a papoušek*. Český rozhlas, 2014, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.

- VUJAČIĆ, Petar. *Što je Alica otkrila iza zrcala [Co objevila Alenka za zrcadlem]*. Chorvatský rozhlas, 2008, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- WARENYCIA, Jan. *Nowy wspaniały świat [Nový úžasný svět]*. Polský rozhlas, 2007, zvukový záznam na CD. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- WIHLBORG, Laura. *IX, Rymdfågeln [Ix, vesmírný ptáček]*. Švédský rozhlas, 2014, zvukový záznam v elektronické podobě. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.

### **Rozhlasové scénáře**

- ANDERSEN, Helge, LINGRENOVÁ, Astrid. *Ronja Röverdatter [Ronja, dcera loupežníka]*. Norský rozhlas, 2009, 41 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- ANDREASSEN, Ingunn. *Alt for Daniel [Vše pro Daniela]*. Norský rozhlas, 2007, 23 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- BACHRATÝ, Radek. *Kam odlieta kolotoč na zimu [Kam odlétá kolotoč na zimu]*. Slovenský rozhlas, 2013, 18 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- BETOU, Magdalena In de; BETOU, Lars In de. *Svajmasten [Visutá hrádza]*. Švédský rozhlas, 2008, 141 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- BIDWELL, Tom Dalton. *Things to be done before death [Věci, které je třeba udělat před smrtí]*. Slovinský rozhlas, 2014, 30 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- BUSCHEY, Monika. *Tobias und die Traum-Tier-Fach-Frau [Tobias a odbornice na sny o zvířatech]*. Německý rozhlas, 2008, 48 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- CATHERINE, Lucy, DAHL, Roald. *The witches [Čarodějnice]*. BBC, 2007, 74 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.

- CREANGĂ, Ion. *Cinci pâini [Pět bochníků chleba]*. Rumunský rozhlas, 2012, 3 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- CIAZYNSKA, Katarzyna. *Smieci [Harampádí]*. Polský rozhlas, 2009, 23 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- DICKMEISS, Cordula; GINZLER, Mark. *Das Mädchen mit dem Stern [Dívka s hvězdou]*. Německý rozhlas, 2009, 46 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- DYOGTEVA, Valentina. *Курочка Ряба [Kropenáť slepice]*. Ruský rozhlas, 2013, 24 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- EVANS, Fiona. *The startling truths of old world sparrows [Překvapivé pravdy starosvětských vrabců]*. BBC, 2013, 25 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- FÉREY, Caryl. *Inspecteur Gambas [Inspektor Garnát]*. Francouzský rozhlas, 2009, 47 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- GLONAR, Irena. *Vsega imam dovolj [Mám všeho po krk]*. Slovinský rozhlas, 2008, 23 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- GRAMSTRUP-OLOFGÖRS, Lena. *Himmelsflickan [Nebeská žena]*. Švédský rozhlas, 2013, 49 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- GRAMSTRUP-OLOFGÖRS, Lena. *En flugas liv – Jag blir kär [Život mouchy – Zamilovávám se]*. Švédský rozhlas, 2013, 15 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- HACH, Lena. *Jacob mit dem grünen Ohr [Jakub se zeleným uchem]*. Německý rozhlas, 2010, 31 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- HORNE, Silja Uibu. *Rosa Manna mit Musik [Růžová Manna s hudbou]*. Německý rozhlas, 2013, 42 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.

- JONES, Charlotte, DAHL, Roald. *Matilda [Matyllda]*. BBC, 2009, 77 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- JONSTOIJ, Tove. *Skapelsemyter – Vad viskade Oden [Legendy o stvoření – Odinův šepot]*. Švédský rozhlas, 2013, 37 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- KRALJ, Lada Martinac, CARROLL, Lewis. *Što je Alica otkrila iza zrcala [Co objevila Alenka za zrcadlem]*. Chorvatský rozhlas, 2008, 29 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- KRALJ, Lada Martinac. *Vukovčar [Vlk - ovčák]*. Chorvatský rozhlas, 2014, 50 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- LETKI, Wojciech. *Babcia [Stařenka]*. Polský rozhlas, 2008, 15 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- LOE, Erlend, LINDMAN, Magnus. *Kurt kokar skallen [Kurt si dělá starosti]*. Švédský rozhlas, 2009, 40 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- NEUSCHAEFER, Katharina. *Antonio Vivaldi - Der rote Priester [Antonio Vivaldi – ryšavý kněz]*. Německý rozhlas, 2009, 79 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- NEUSCHAEFER, Katharina. *Wolfgang Amadeus Mozart: Requiem [Wolfgang Amadeus Mozart: Rekviem]*. Německý rozhlas, 2013, 71 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- NIELSEN, Maja. *Feldpost für Pauline [Polní psaní pro Paulínu]*. Německý rozhlas, 2008, 49 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- OELEMANN, Christian, KNETSCH, Heidi, RICHIEN, Stefan. *Isabellas welt [Izabelin svět]*. Německý rozhlas, 2007, 59 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- PAPADOPOULOU, Evangelia. *To ταξίδι της Κυμοθόης [Kymothoina cesta]*. Řecký rozhlas, 2014, 14 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- RANSOME, Arthur, BRITTON, D. J. *Old Peter's Russian tales, Episode 1: Sadko [Ruské pohádky dědečka Petra, Epizoda 1: Sadko]*. BBC, 2006, 19 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.



- RANSOME, Arthur, BRITTON, D. J. *Old Peter's Russian tales, Episode 2: Fool of the World [Ruské pohádky dědečka Petra, Epizoda 2: Blázen světa]*. BBC, 2006, 24 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- RANSOME, Arthur, BRITTON, D. J. *Old Peter's Russian tales, Episode 3: Baba Yaga [Ruské pohádky dědečka Petra, Epizoda 3: Baba Jaga]*. BBC, 2006, 26 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- RANSOME, Arthur, BRITTON, D. J. *Old Peter's Russian tales, Episode 5: Little Master Misery [Ruské pohádky dědečka Petra, Epizoda 5: Utrpení mladého pána]*. BBC, 2006, 22 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- REMEC, Miha. *Lučkov let [Let pampeliškového semínka]*. Slovinský rozhlas, 2007, 33 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- ROZA, Andrej Rozman. *Kamen modrosti [Kámen moudrosti]*. Slovinský rozhlas, 2010, 15 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- RUDNIANSKA, Joanna. *Kotka Brygidy [Kočka Brygidy]*. Polský rozhlas, 2013, 33 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- SATTARVANDI, Hassan Lo. *Terapieoffer – Nima [Oběť terapie - Nima]*. Švédský rozhlas, 2013, 55 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- STAAF, Eva. *David*. Švédský rozhlas, 2010, 23 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- STIHI, Ilinca. *Peter Pan si Wendy [Petr Pan a Wendy]*. Rumunský rozhlas, 2010, 39 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- SUZDALTSEV, Andrey. *Волшебная Дверь [Zázračné dveře]*. Ruský rozhlas, 2007, 11 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.

- SWINDELLS, Robert, KNETSCH, H., RICHWIEN, S. *Dash und Zoe [Dash a Zoe]*. Německý rozhlas, 2013, 49 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- ŠTROMAR, Maja Gal. *Črkolandia [Písmenkova země]*. Slovinský rozhlas, 2010, 13 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- TAIVASSALO, Mikaela. *Droplets [Kapičky]*, 2008, 44 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- TIDHOLM, Thomas. *Поход в Угру-Ла-Брек [Pochod v Ugri-la-Brek]*. Ruský rozhlas, 2014, 38 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- TOMAŠ, Stjepan. *Moj tata spava s anđelima [Můj otec spí s anděli]*. Chorvatský rozhlas, 2014, 55 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- VANTCHEV, Petar. *Цветето Армонда и дъждовното графство [Květ Armonda a deštivé panství]*. Bulharský rozhlas, 2014, 27 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- VIEL, Tanguy. *Avance Rapide [Zrychleně]*. Francouzský rozhlas, 2007, 17 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- WARENYCIA, Jan. *Nowy wspaniały świat [Nový úžasný svět]*. Polský rozhlas, 2007, 10 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- WIHLBORG, Laura. *IX, Rymdfågel [Ix, vesmírný ptáček]*. Švédský rozhlas, 2014, 30 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- YORDANOVA, Lozinka. *Разковниче [Kouzelná bylinka]*. Bulharský rozhlas, 2010, 18 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- ZUPAN, Dim. *Hektor - 1. del. Hektor in Ribja Usoda [Hektor, část 1: Hektor a jeho úděl]*. Slovinský rozhlas, 2014, 16 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.

- ZUPAN, Dim. *Hektor 4. del: Hektor in male ljubezni [Hektor, část 4: Hektor a malé lásky]*. Slovinský rozhlas, 2014, 15 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.
- ŽMAVC, Štampe. *Medvedek in punčka [Medvídek a panenka]*. Slovinský rozhlas, 2008, 14 s. Archiv slovenského rozhlasu Bratislava, bez katalogizačního čísla.

## Literatura

- ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. 1. vyd. Praha: R3, 1995. 346 s. ISBN: 80-85364-57-3.
- AUGAITIS, Daina; LANDER, Dan (ed.). *Radio rethink: art, sound and transmission*. Canada: Walter Phillips Gallery, 1994, 333 p. ISBN: 978-09-2015-966-8.
- CONROY, Andy; WILBY, Pete. *The radio handbook*. 1. ed. Routledge, 1994, 293 s. ISBN: 978-04-1509-467-2.
- CROOK, Tim. *Radio Drama: Theory and Practice*. 1. ed. London: Routledge, 1999. 296 p. ISBN: 978-04-1521-603-6.
- CZECH, Jan. *O rozhlasové hře: hledání specifiky české rozhlasové inscenace od roku 1945*. 1: vyd. Praha: Panorama, 1987. 189 s.
- DAHL, Roald. *Čarodějnice*. 1. vyd. Praha: Jan Kanzelsberger, 1993. 142 s. ISBN: 80-85387-12-3.
- HANÁČKOVÁ, Andrea. *Český rozhlasový dokument a feature v letech 1990-2005: poetika žánrů*. 1.vyd. Brno: JAMU, 2010. 207 s. ISBN: 978-80-86928-79-1.
- HERMAN, Marek. *Najděte si svého maršana*. 2. vyd. Olomouc: Hanex, 2008. 234 s. ISBN: 978-80-7409-023-3.
- KOŽÍK, František. *Rozhlasové umění*. 3. vyd. Praha: Kosmas, 1940. 181 s.
- MARŠÍK, Josef. *Výběrový slovníček termínů slovesné rozhlasové tvorby*. 1. vyd. Praha: Sdružení pro rozhlasovou tvorbu, 1999. 60 s.

- McLEISH, Robert. *Radio production*. 5. ed. Oxford: Focal Press, 2005, 352 p. ISBN: 978-02-4051-972-2.
- MOCNÁ, Dagmar, PETERKA, Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. 1. vyd. Praha: Paseka, 2004. 697 s. ISBN: 80-71856-69-X.
- MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Kapitoly z české poetiky*. 2. vyd. Praha: Svoboda, 1948. 350 s.
- NICHOLS, Bill. *Úvod do dokumentárního filmu*. 1. vyd. Praha: NAMU. 2010. 316 s. ISBN 978-80-7331-181-0.
- OTČENÁŠEK, Jaroslav. *Antropologie narativity – problematika české pohádky*. 1. vyd. Praha: Etnologický ústav AV ČR, 2012. 329 s. ISBN: 978-80-87112-67-0.
- PAVIS, Patrice. *Divadelní slovník*. 1. vyd. Praha: Divadelní ústav, 2003. 493 s. ISBN: 80-7008-157-0.
- PAVLOVSKÝ, Petr. *Základní pojmy divadla, Teatrologický slovník*. 1. Vyd. Praha: Libri, 2004. 352 s. ISBN 80-7277-194-9.
- SCHULZOVÁ, Eva. *Původní česká rozhlasová hra po roce 1989*. 1. vyd. JAMU: Brno, 2014. 207 s. ISBN: 978-80-7460-064-7.
- SHINGLER, Martin, WIERINGA, Cindy. *On Air: Methods and Meanings of Radio*. 1. ed. London: Bloomsbury Academic, 1998. 192 s. ISBN: 978-03-4065-231-2.
- SIEVEKING, Lance. *The Stuff of Radio*. 1. ed. London: Cassell, 1934, 414 p.
- ŠTĚRBOVÁ, Alena. *Rozhlasová inscenace, Teoreticky komentované dějiny české rozhlasové produkce*. 1. vyd. Vydavatelství Univerzity Palackého: Olomouc, 1995. 149 s. ISBN: 80-7067-531-4.
- ŠULAJOVÁ, Iva. Dramatizace jako teoretický problém. *Divadelní revue* 15, 2004, č. 4, s. 36–46. ISSN 0862-5409.
- TICHÁ, Alena. *Učíme děti zpívat*. 2.vyd. Praha: Portál, s.r.o., 2009. 148 s. ISBN: 978-80-7367-562-2.
- TRAMPOTA, Tomáš; VOJTĚCHOVSKÁ, Martina, *Metody výzkumu médií*. 1. vyd. Praha: Portál, 2010. 293 s. ISBN: 978-80-7367-683-4.

## Internetové zdroje

- Akademické Radio UL (*Univerzity Lódzského*), 2013. *Jak děti vidí vojnu dospělých* [online, citováno 29.7.2015]. Dostupné z WWW: <<http://radioul.uni.lodz.pl/jak-dzenci-widza-wojne-doroslych/>>.
- AUERBACHER, Inge [online, citováno 3. 8. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.ingeauerbacher.com/about.htm>>.
- BAUM, Veronika. 2010. *Vivaldi - Der rote Priester (Katharina Neuschaefer)* [online]. Bayerischer Rundfunk (BR) [citováno 27. 7. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.br-online.de/kinder/musik-geschichten/hoerbuch/2009/02719/>>.
- Bayerischer Rundfunk (BR). 2011. *Do Re Mikro auf CD* [online, citováno 27. 7. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.br-online.de/kinder/radio-tv/doremikro/doremikrocds>>.
- Bayerischer Rundfunk (BR) [online, citováno 27. 7. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.br-online.de/podcast/mp3-download/br-klassik/mp3-download-podcast-doremikro.shtml>>.
- BBC. *December 2008* [online, citováno 12. 8. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.bbc.co.uk/programmes/b006rb0z/broadcasts/2008/12>>.
- BBC. *Kneehigh's The Wild Bride* [online, citováno 9. 9. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.bbc.co.uk/programmes/b03m3j76>>.
- BBC. *Pinocchio illustrations* [online, citováno 3. 5. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.bbc.co.uk/programmes/b01p9f5p>>.
- BBC. 2010. *Roald Dahl biography* [online, citováno 22. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://www.bbc.co.uk/wales/arts/sites/roald-dahl/pages/biography.shtml>>.
- Český rozhlas. 2008. *Premiéra pohádky „Pipi, Dlouhá punčocha“* [online, citováno 14. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <[http://www.rozhlas.cz/dvojka/uslysime/\\_zprava/431731](http://www.rozhlas.cz/dvojka/uslysime/_zprava/431731)>.
- ČSFD. *Karlík a továrna na čokoládu* [online, citováno 22. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/135983-karlik-a-tovarna-na-cokoladu/prehled/>>.

- Daniel Kerr [online, citováno 14. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://www.danielkerr.co.uk/index.html>>.
- Dismanův dětský rozhlasový soubor. 2015. *Chcete se stát členy Dismančat?* [online, citováno 12. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <[http://www.rozhlas.cz/drds/onas/\\_zprava/chcete-se-stat-cleny-dismancat--1549674](http://www.rozhlas.cz/drds/onas/_zprava/chcete-se-stat-cleny-dismancat--1549674)>.
- Empik. *Kotka Brygidy* [online, citováno 29. 7. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.empik.com/kotka-brygidy-rudnianska-joanna,2636825,ksiazka-p>>.
- EVANS, Fiona. 2013. *The Startling Truths of Old World Sparrows* [online]. BBC [citováno 5. 5. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.bbc.co.uk/blogs/writersroom/entries/65bc733f-8cbf-3b0e-ace4-241b44caa996>>.
- FRANKOVÁ, Jana. *Dismanův dětský rozhlasový soubor*, 2015, [online, citováno 12. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <[http://www.rozhlas.cz/drds/osoby/\\_osoba/4209](http://www.rozhlas.cz/drds/osoby/_osoba/4209)>.
- Gateways school. 2013. *Gateways School Year 7 student Sydney Wade to star in new CBBC series Rocket's Island* [online, citováno 14. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://www.gatewaysschool.co.uk/gateways-school-year-7-student-sydney-wade-to-star-in-new-cbbc-series-rockets-island/>>.
- HOŠNA, J. 2014. *Festival Prix Bohemia Radio ocenil nejlepší rozhlasové autory* [online]. Český rozhlas [citováno 14. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <[http://www.rozhlas.cz/informace/press/\\_zprava/festival-prix-bohemia-radio-ocenil-nejlepsi-rozhlasove-autory--1425908](http://www.rozhlas.cz/informace/press/_zprava/festival-prix-bohemia-radio-ocenil-nejlepsi-rozhlasove-autory--1425908)>.
- IMBD. *Ellis Hollins, biography* [online, citováno 14. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <[http://www.imdb.com/name/nm1553626/bio?ref\\_=nm\\_ov\\_bio\\_sm](http://www.imdb.com/name/nm1553626/bio?ref_=nm_ov_bio_sm)>.
- JANŮ, Kristina. 2014. *Matylida, vtipnější knížku od Dahla jste možná ještě nečetli* [online]. Čítárny [citováno 22. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://citarny.cz/index.php/nove-knihy/knihy-mladez/beletrie-mladez/560-matylida-vtipnji-kniku-jste-neetli>>.

- Kneehigh Theatre. *The Wild Bride on Radio 4*. [online, citováno 9. 9. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.kneehigh.co.uk/list/Wild-Bride-Radio-Play.php>>.
- KOMISAR, Lucy. "*The Wild Bride*" an inventive, artistic, shocking Grimms' fairy tale musical for adults [online, citováno 9. 9. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.thekomisarscoop.com/2013/03/the-wild-bride-an-inventive-artistic-shocking-grimms-fairy-tale-musical-for-adults/>>.
- Maja Nielson blog. *Hörbücher* [online, citováno 2. 8. 2015] Dostupné z WWW: <<http://majanielsen.com/#audiobooks>>.
- Nadace ŠOA [online, citováno 10. 8. 2015]. Dostupné z WWW: <[http://www.rozhlas.cz/plus/svet/\\_zprava/1332599](http://www.rozhlas.cz/plus/svet/_zprava/1332599)>.
- Oficiální stránky radia BBC [online, citováno 11. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://www.bbc.co.uk/>>.
- Radio Romania Cultural. 2011. "*Argentina*" de Ilinca Stihl la Radio Romania Cultural, [online, citováno 8. 9. 2015]. Dostupné z WWW: <[http://www.radioromaniacultural.ro/argentina\\_de\\_ilinca\\_stihl\\_la\\_radio\\_romania\\_cultural-715](http://www.radioromaniacultural.ro/argentina_de_ilinca_stihl_la_radio_romania_cultural-715)>.
- ROLINSON, Dave. 2003-2008. *Drama documentary* [online]. BFI Screenonline [citováno 17. 1. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://www.screenonline.org.uk/tv/id/1103146/>>.
- Slovácké divadlo v Uherském Hradišti. *Umělecký soubor, Iva Šulajová* [online, citováno 14. 3. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://www.slovackedivadlo.cz/soubor/iva-sulajova>>.
- Sveriges radio UR [Swedish Radio UR]. 2012. *Skapelmyter* [online, citováno 13. 8. 2015]. Dostupné online z WWW: <<http://www.ur.se/Produkter/176262-Skapelsemyter-I-gryningen>>.
- ŠIMONÁKOVÁ, Martina. *Rozhlasové hry zo 16 krajín sa predstavia v Bratislave*, [online] Denník Pravda, SK [citováno 19. 3. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://kultura.pravda.sk/divadlo/clanok/335996-rozhlasove-hry-zo-16-krajin-sa-predstavie-v-bratislave/>>.
- UC Davis. Cinema and digital media. *Fran Dyson* [online, citováno 7. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://arts.ucdavis.edu/faculty-profile/fran-dyson>>.

- University of Hull. *MA in british cinema*, [online, citováno 17. 1. 2016]. Dostupné z WWW: <<http://www2.hull.ac.uk/fass/docs/Film-StudiesMAfurtherdetails.doc>>.
- VINKLÁT, P. D. 2013. *Otfried Preussler německý pohádkář srdcem v Čechách* [online, citováno 12. 8. 2015]. Dostupné z WWW: <[http://krkonose.krnap.cz/index.php?option=com\\_content&task=view&id=12186&Itemid=39](http://krkonose.krnap.cz/index.php?option=com_content&task=view&id=12186&Itemid=39)>.
- VOJTÍŠKOVÁ, Zuzana. 2014. *Dětská detektivka v rytmu hip hopu* [online]. Týdeník rozhlas [citováno 12. 2. 2016]. Dostupné z WWW: <[http://www.radioservis-as.cz/archiv14/04\\_14/04\\_tema.htm](http://www.radioservis-as.cz/archiv14/04_14/04_tema.htm)>.
- Rádio a Televízia Slovenska. 2014. *Ikarov pád vyhral Prix Ex Aequo* [online, citováno 3. 5. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://junior.rtv.s.sk/clanky/udalosti/39576/ikarov-pad-vyhral-prix-ex-aequo-2014>>.
- Георгиева, А. 2011. *Лозинка Йорданова: Приказките ни в голяма степен превъзхождат чуждите* [online, citováno 12. 8. 2015]. Dostupné z WWW: <[http://novinar.bg/news/lozinka-jordanova-prikazkite-ni-v-goliama-stepen-prevazhozhdat-chuzhdite\\_MzU0OTs0OA==.html](http://novinar.bg/news/lozinka-jordanova-prikazkite-ni-v-goliama-stepen-prevazhozhdat-chuzhdite_MzU0OTs0OA==.html)>.