

Univerzita Hradec Králové

Pedagogická fakulta

Katedra českého jazyka a literatury

Autorské pohádky Jana Wericha a jejich kulturní vliv na dětského čtenáře

Bakalářská práce

Autor: Zuzana Pipková

Studijní program: B7310 Filologie

Studijní obor: Jazyková a literární kultura

Vedoucí práce: prof. PhDr. Vladimír Křivánek, CSc.

Oponent práce: Mgr. Petra Bubeníčková, Ph.D.

Zadání bakalářské práce

Autor:	Zuzana Pipková
Studium:	P18P0986
Studijní program:	B7310 Filologie
Studijní obor:	Jazyková a literární kultura
Název bakalářské práce:	Autorské pohádky Jana Wericha a jejich kulturní vliv na dětského čtenáře
Název bakalářské práce AJ:	Jan Werich's authorial fairy-tales and cultural infouence on a child reader

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Práce bude analyzovat autorské pohádky Jana Wericha z jeho knihy Fimfárum (1960, rozšířené vyd. 1963, úplné vydání 1997) a ukáže, jak se pohádkové modely klasické folklorní pohádky v podání Werichově inovují. Projekt bude zaměřen na realizaci přednášky s ukázkami, která by měla postihnout kulturní vliv těchto autorských pohádek na mladého čtenáře.

Slovník české literatury po roce 1945, on-line, heslo Werich (zde uvedeny všechny recenze na knihu Fimfárum); Lexikon české literatury, heslo Werich (úplné heslo autorské, zde veškerá dostupná bibliografie); sborník Uzel pohádek, 1991

Garantující pracoviště:	Katedra českého jazyka a literatury, Pedagogická fakulta
Vedoucí práce:	prof. PhDr. Vladimír Křivánek, CSc.
Oponent:	Mgr. Petra Bubeníčková, Ph.D.
Datum zadání závěrečné práce:	21.11.2019

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně s využitím pouze uvedené literatury.

V Hradci Králové, dne 13. dubna 2021

Poděkování

Mé poděkování patří prof. PhDr. Vladimíru Křivánkovi, CSc. za odborné vedení bakalářské práce i za jeho cenné rady.

Anotace

PIPKOVÁ, Zuzana. *Autorské pohádky Jana Wericha a jejich kulturní vliv na dětského čtenáře*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2021. 60 s. Bakalářská práce.

Práce bude analyzovat autorské pohádky Jana Wericha z jeho knihy *Fimfárum* (1960, rozšířené vyd. 1963, úplné vydání 1997) a ukáže, jak se pohádkové modely klasické folklorní pohádky v podání Werichově inovují. Projekt bude zaměřen na realizaci přednášky s ukázkami, která by měla postihnout kulturní vliv těchto autorských pohádek na mladého čtenáře.

Klíčová slova: pohádka, autorská pohádka, Jan Werich

Annotation

PIPKOVÁ, Zuzana. *Jan Werich's authorial fairy-tales and cultural influence on a child reader*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2021, 60 pp. Bachelor Degree Thesis.

The work will analyse Jan Werich's fairy-tales from his book *Fimfárum* (1960, extended edition, 1963, complete edition 1997) and will show how fabulous models of the classic folkloric fairy-tale are innovating by Werich. The aim of the project is to explore the impact of those fairy-tales on the younger reader by means of chosen extracts a lecture and reading chosen extracts.

Keywords: fairy-tale, authorial fairy-tale, Jan Werich

Obsah

Úvod.....	3
1. Dítě a pohádka.....	4
2. Pohádka	5
2.1 Vývoj pohádky a její proměny	6
3. Autorská pohádka.....	9
4. Jan Werich.....	12
4.1 Literární tvorba	14
4.2 Autorské pohádky v jeho podání	15
5. Inspirace lidovou pohádkou	18
5.1 Skupiny tradiční lidové pohádky	18
5.2 Návrat pohádky dospělým	18
5.3 Formule a narace	19
5.4 Magická čísla.....	21
5.5 Motivy	25
5.6 Postavy.....	28
5.6.1 Hlupák.....	29
5.6.2 Chytrák.....	30
5.6.3 Chudřas	31
5.6.4 Čert.....	32
5.6.5 Vodník.....	34
5.6.6 Loupežník	34
5.6.7 Voják.....	34
6. Porovnání pohádek s inspiračními zdroji	36
6.1 Královna Koloběžka První	36
6.2. Fimfárum	37
6.3 O rybáři a jeho ženě.....	37
6.4 Jak na Šumavě obři vyhynuli.....	38
6.5. Až opadá listí z dubu	38
6.5 Lakomá Barka.....	39
6.6 Líná pohádka	40
6.7 Moře, strýčku, proč je slané?.....	40
6.8 Splněný sen.....	40

6.9 Tři sestry a jeden prsten.....	41
6.10 Paleček.....	41
6.11 František Nebojsa	42
6.12 Král měl tři syny	43
6.13 Tři veteráni	43
6.14 Psi starosti.....	44
6.15 Pohádka o zasloužilém vrabci	44
6.16 O třech hrbáčích z Damašku.....	44
6.17 Rozum a Štěstí	44
6.18 Chlap, děd, vnuk, pes a hrob	45
7. Projektová část	46
7. 1 Místo uskutečnění, propagace, finanční prostředky	46
7. 2 Program akce	47
7. 3 Cíl projektu.....	48
Závěr.....	49
Použité zdroje.....	51
Literatura	51
Elektronické zdroje.....	53

Úvod

Jan Werich se svými pohádkami zapsal do srdcí mnoha dětí i dospělých. Svou specifickou pohádkovou tvorbou zachovával bohatství tradice a aktualizoval ji autorským způsobem, proto si zaslouží velkou pozornost. Ve své bakalářské práci se snažím zjistit, jak Werich nakládá s tradiční lidovou pohádkou a jakým způsobem je v jeho tvorbě tento žánr spjatý s žánrem pohádka autorská. Kladu si otázky, do jaké míry se drží bohatství lidové tvořivosti, jaké složky lze v pohádkách naléznout, jak s nimi autor nakládá a jak je originálně přetváří a přizpůsobuje své době?

V první části věnuji pozornost vlivu pohádky na psychický stav dítěte. V dalších kapitolách se věnuji samotné pohádce. Objasňuji pojem a charakteristiku tohoto žánru. Ukazuji propojenost žánru s lidovou slovesností, jeho vývoj a proměnlivost. Tato část slouží k tomu, aby si čtenář udělal představu o tradiční lidové pohádce předtím, než nakoukne do tvorby Werichovy, promítající projevy folkloru. Navazující kapitola popisuje vznik a charakteristiku žánru autorská pohádka.

V další části nesmí chybět představení osobnosti Jana Wericha a jeho nelehké životní cesty, která se promítala do jeho tvorby. Část odkazuje na autorský počín, jímž se dostal do popředí mezi největší osobnosti naší kultury. Rozebírám jeho osobitý styl psaní pohádek překypující velkou dávkou neotřelého humoru a moudrosti.

V další části bakalářské práce se zaměřuji na konkrétní prvky lidové slovesnosti v pohádkovém souboru Fimfárum. Sleduji, jakým způsobem se složky tradiční lidové pohádky ve Werichově tvorbě projevují, jak s nimi je schopen pracovat a jakou jim dává podobu. Díky studiu těchto prvků lze pozorovat i jejich aktualizaci a přidanou hodnotu jeho pohádek. Analyzuji jednotlivé pohádky a srovnávám je s látkami, kterými se inspiroval, nebo které svým specifickým stylem inovoval. Pracuji převážně s Tillovým *Soupisem českých pohádek* a věnuji se komparaci těchto lidových látek s pohádkami z Fimfára. Výjimečně je porovnávám i s pohádkami bratří Grimmů.

V poslední části se věnuji projektu veřejného čtení dětem. Přínos čtení pohádek dětem obhajují již v první kapitole jako smysluplné a ke správnému vývoji dítěte nezbytné. Ke čtení volím právě knihu Fimfárum, do které Werich vložil svůj důmysl a důležité poselství pro další generace.

1. Dítě a pohádka

Bez pohádek si život neumíme představit, jsou totiž nedílnou součástí dětství každého z nás. Pohádka spojuje dva rozdílné světy, svět dospělých a dětí. Prostřednictvím vyprávění a naslouchání vzniká kontakt těchto dvou vývojově rozdílných skupin, upevňuje jejich vztah a umocňuje pocit vzájemnosti. Primární funkcí pohádky je pomoci dítěti si utvořit pořádek v komplikovaném chaotickém světě, dát mu smysl a dopomoci ke snadnějšímu porozumění okolního dění. Dítě vnímá svět jinak a kolikrát bývá pro dospělého člověka složité vysvětlit určitou skutečnost tak, aby došlo ze strany nevědomého příjemce k porozumění (Černoušek, 1990, s. 5-7). Vždyť pohádky jsou „jako můstky, které přemostují propast mezi dospělým a dětským způsobem myšlení“ (Černoušek, 1990, s. 8). Pohádka vnáší do života dítěte řád a promlouvá jazykem, jemuž je dítě schopno porozumět. Obsahuje kombinaci prvků idylických a reálných. Pohádka malému čtenáři nabízí zaručený návod pro zvládnání každodenních dobrodružství (Koudelková, 2007, s. 9-10).

Tento jedinečný umělecký útvar je plný zábavy, informací, ponaučení a nabízí nemálo dobrodružství i zážitků. Zároveň seznamuje příjemce s životní problematikou. Probouzí v něm zvědavost a rozvíjí tvůrčí představivost. Prohlubuje dovednost porozumět psanému i mluvenému slovu. Pohádka značně působí na dětskou psychiku a dopomáhá k úspěšnému duševnímu vývoji jedince. Obohacuje dětskou mysl a dává prostor citovému prožívání (Černoušek, 1990, s. 7-16). Pohádky dokazují možnost úspěchu, i přes těžké situace má smysl čelit nepřízni osudu. Důležité je nenechat se zastrašit na své cestě za vytouženým cílem. Odvážil-li se člověk podstoupit dlouhou a nelehkou cestu hledání vlastní identity, čeká ho úspěch. To všechno dítěti nabízí pohádkové příběhy, ale především dávají naději (Bettelheim, 2000, s. 26).

K snadnějšímu pochopení světa skutečného dopomáhají pohádkové postavy. Prostřednictvím postav je příjemce obeznámen s dobrem a zlem. S dobrými postavami má tendenci se ztotožňovat, protože nikdo nechce být na straně zla, když je v závěru pohádky potrestáno a dobré lidské činy jsou naopak uznávány a oceňovány. Postavy tak mnohdy představují v životě dítěte jistý ideál. Postavy také dítě ovlivňují z emocionálního hlediska. Společně prožívají trable, bolesti, utrpení, ale i štěstí, radosti a odměny. Dítě poznává smysl spravedlnosti. Pohádka vzdělává a pomáhá probouzet v dítěti dobrý charakter a buduje tak jeho morální základy. Což věděli už bratři Grimmové: „Pohádky se dětem vyprávějí proto, aby v jejich čistém a mírném světle mohly vzklíčit a růst první myšlenky a síly duše.“ (Streit, 2003, s. 118)

2. Pohádka

Slovník literární teorie definuje pohádku jako „*prozaický žánr lidové slovesnosti, jehož vyprávění podává objektivní realitu jako nadpřirozenou s naivní samozřejmostí, jako by vše bylo skutečné; přes svoji fiktivnost tak zpravidla postihuje některé základní lidské touhy, estetické normy a obecné životní pravdy*“ (Forsyth, 1984, s. 281). Pojem pohádka vznikl z polského „*ghadati*“, což znamenalo mluvit. Z toho se dále vyvinula slova „*gadka, gadanina*“ nesoucí význam hádanka, z čehož později připojením předpony vznikla „*pogadka*“ podobná českému označení žánru pohádka (Čeňková, 2006, s. 107).

Pohádku je možno charakterizovat jako žánr folklorního původu sloužící především k zábavě, v němž jsou obsaženy mj. motivy fantastické. Zmíníme si vlastnosti pohádky jako žánru patřícího do lidové prózy. Typickým znakem pohádky je neurčitost místa (kdesi), času (kdysi dávno) a narativní forma. Pohádka není založena na skutečných historických událostech, čímž se liší od pověsti. Opírá se o pohádkové stereotypy. Autoři pohádkovou stereotypnost užívají při výběru místa, času, postav, jejich charakteristiky i problémů, se kterými se hrdinové potýkají. Stereotypní bývá i způsob uspořádání tematických složek díla. U pohádky je ve většině případů jasné, že dobro nad zlem zvítězí. Stereotypnost se odráží i ve výběru ustálených formulí vstupních i závěrečných (bylo nebylo, žil byl jednou jeden, zazvonil zvonec a pohádka je konec) a výběru magických čísel. Nejpoužívanější jsou čísla tři (tři úkoly, tři přání, tři sudičky), sedm (za sedmero horami a sedmero řekami) a devět. U číslice devět si můžeme například uvést konkrétní pohádkové dílo Karla Čapka *Devatero pohádek*.

Pro pohádku je typická magičnost. Kouzla se objevují prostřednictvím předmětů (sedmimílové boty, kouzelné zrcadlo, kouzelný obušek, čarovný proutek) i postav (čert, ježibaba, sudičky, kouzelná kmotřička, čaroděj). Vedle postav nadpřirozených nelze opomenout postavy antropomorfované. Jedná se o zvířata či přírodní jevy mající lidské vlastnosti, rysy i lidský vzhled (zlatá ryбка, mluvící mravenci, smrt s kosou). Narážíme i na postavy typizované. Už jména vypovídají o jejich vzhledu, charakteristice nebo osudu (Plaváček, Zlatovláska, Děd Vševed, Měsíčník, Nebojsa, Honza). Dále se objevují postavy groteskně zkreslené (obr, pidimužík, skřítek). Důležitost je v pohádce kladena na protiklady: postavy kladné a záporné, výsledná výhra dobra nad zlem, kontrast chudoby a bohatství nebo urozenosti a prostoty. Dochází tak vždy k rovnováze (Mocná, 2004, s. 472-473). Opaky svým způsobem reflektují skutečnost. Dokazují kupříkladu fakt, že láska je slepá bez ohledu na rozdílnost finančního zaopatření zamilovaných. Dávají nám naději, že dobro čeká odměna a zlo krutý trest. Ponaučení a skryté životní úvahy jsou nedílnou součástí pohádkového příběhu.

Dostáváme se k obecným motivům pohádek. V pohádkách se objevuje **jiný svět**, svět mimo skutečnost. V něm vystupuje **hrdina**. Je jím většinou obyčejný člověk, jemuž dopomáhají na cestě různé **náhody** a **nálezy** (poklad), Hrdina překonává **překážky** a plní zapeklité úkoly. S nimi se hravě vypořádává, čeká ho **úspěch** a dosáhne tak pohádkové odměny. V nebezpečí se mu dostane **pomoci** (víla, čarodějka). Příznačný je také motiv **dobrého skutku** poukazující na dobré srdce jedince, dále motiv **splněného přání** nebo **daru** za zásluhu. V pohádkách se setkáváme i s motivem **nadbytku** (přes devatero řek a přes devatero moří) (Čapek, 1941, s. 155-164).

Řekne-li se pohádka, představíme si nadpřirozený svět plný kouzel, různých přízraků, duchů, draků a mluvících zvířat. Domníváme se, že bez faktorů zázračných by to nešlo. Existují ovšem i pohádky neobsahující nic nadpřirozeného a kouzelného, a přesto o nich jako o pohádkách nelze pochybovat. Pohádku totiž netvoří nadpřirozené bytosti a kouzelné věci. Pohádka pouze nabízí smyšlený prostor, ve kterém je pro přítomnost nadpřirozených sil a fiktivních obsahů dostatek místa (Čapek, 1941, s. 138-139).

2.1 Vývoj pohádky a její proměny

Je známo, že původcem pohádky je ústní lidová tvorba, i přesto ale důkazy o existenci pohádek poskytuje až písemnictví. Hledáním prvních písemných záznamů pohádkových látek se dostáváme do Egypta do 13. stol. př. n. l. k pohádce O dvou bratřích zapsanou na papyrech. Dalšími starými látkami, považovanými za vlivné při vzniku pohádky, jsou příběhy biblické, Ezopovy bajky, pohádky Tisíce a jedné noci, ale také působení Orientu (Urbanová, 2005, s. 53). Pohádkové příběhy lidé přejímali a vkládali do nich poznatky z kronik a knih lidového čtení. Obohacovali je o smyšlené prvky. To způsobilo vznik velkého množství různorodých pohádkových variací. Až do 15. století se příběhy šířily mezi lidmi verbální formou, proto neznáme jejich původní znění ani jejich autory. (Červenka, 1960, s. 28)

V 18. století došlo ve společnosti k uznání pohádek jako klenotu lidové tvořivosti. Tento způsob zrodu pohádky prostřednictvím lidové tvorby začala v 19. století zpochybňovat věda. Začalo se pátrat po místě vzniku a následném putování pohádky. V průběhu let strávených zkoumáním vyloučilo na povrch několik teorií. Jednalo se o teorii mytologickou, antropologickou, migrační a historicko-grafickou. **Teorie mytologická** vnímala pohádky jako zbytky pradávných mýtů. Sběratelé pohádek a studenti etnografie dospěli k názoru, že pohádky reflektují různé zvyky, rituály i tradice národů, které pocházejí ze společné asijské pravlasti. Jednotlivé národy si je převzaly do svého vlastnictví a promítly do nich znaky vlastní kultury.

Zastánci této teorie byli němečtí pohádkáři J. a W. Grimmové. Dílem *Pohádky pro děti a domov* postavili základy pohádkového výzkumu, což vedlo ke vzniku srovnávací folkloristiky zkoumající původ žánru. Z českých autorů zastával tuto teorii např. K. J. Erben.

Teorie antropologická předpokládala vznik pohádek polygenezí. Pohádkové materiály, motivy a postavy vznikaly ze starých náboženských představ a rituálů. Stejně nebo velmi podobné látky vznikaly na různých místech, což bylo odůvodněno podobností jednotlivých kultur. Tento názor zastávali antropologové E. B. Taylor, J. Frazer a B. Malinowskei.

Další teorie nám naznačuje už v názvu, že se jedná o vznik pohádek stěhováním z jednoho národa do druhého. Za prvotní místo, odkud pohádkové látky pocházely, je zde považována Indie. Pohádkové náměty se odtud rozptýlily do celého světa díky kupcům, mořeplavcům, cestovatelům a dalším potulujícím se jedincům. Na jednotlivých místech docházelo k jejich různým adaptacím. Na základě dokladů o putování materiálů vznikla **teorie migrační**. Za předního představitele je považován anglický badatel T. Benfey.

Teorie historicko-grafická rozšířila oblast Indie, považovanou za původce, o další oblasti jako je Egypt, národy arabské nebo místa obývaná Kelty. Sledovaly se proměny látek při putování pohádek z prostředí vyspělého národa do národa méně gramotného. V duchu této metody finští představitelé A. Aarne a S. Tompson vytvořili katalog pohádkových syžetů. V díle rozčlenili typy příběhů podle charakteru a objevujících se motivů na pohádky o zvířatech, pohádky kouzelné, pohádky legendární, pohádky novelistické, pohádky o hloupých čertech a humorné pohádky.

Na zkoumání lidových pohádek navázal sovětský badatel V. J. Propp se svou funkční metodou týkající se kouzelných pohádek, která umožnila nový pohled na rozdělení pohádkových žánrů a nové přístupy ke studiu pohádkových materiálů v naší historii. Svůj postoj k pohádkám popisuje v publikaci *Morfologie pohádky*. Jeho bádání o pohádkách zůstává aktuální dodnes (Čeňková, 2006, s. 108-110).

Za svou dlouholetou pouť pohádka procházela strukturními žánrovými změnami. Prvním typem je tradiční lidová pohádka. Pojmeme lidová pohádka se rozumí „*epický prozaický žánr ústní lidové slovesnosti, jehož základem je umělecká fantastika nebo podobenství*“ (Čeňková, 2006, s. 108). Jedná se o přirovnání pomocí příběhu, ve kterém se ukrývá ponaučení. Na rozdělení lidových pohádek lze nahlížet podle vlastností. Nejstarší a hlavní skupinou pohádek jsou pohádky **kouzelné (fantastické)**. Obsah pohádek je magický, ocitáme se v nich v nadpřirozeném prostoru a v čase mimo ten náš. Jsou založeny na snech a přáních. Umožňují nám rozlišit dobré a špatné vlastnosti člověka a dopomáhají k lepší orientaci ve vztazích.

V kombinaci fantastiky a humanity je zlo nakonec poraženo a dobro vítězí. V pohádkách **zvířecích** vystupují hlavně zvířata, chovají se jako lidé a jsou nositeli lidských vlastností. V těchto pohádkách mohou mít duši i přírodní jevy. Děj postavený na biblických postavách a posmrtném putování představují pohádky **legendární**. Nejmladším žánrem jsou pohádky **novelistické (realistické)**. Tento typ se opírá o zkušenosti, které lidé v určité době získávali a vytvářeli si tak názory na tehdejší sociální prostředí. Předpokládají adresátovu znalost zkušeností z určitých životních situací, proto jsou vhodné pro starší děti. Pohádky se zaměřují na prostého člověka ve vztahu ke společnosti (Forsyth, 1984, s. 281).

V druhé fázi národního obrození započala snaha transformovat folklorní pohádky do literatury. Vznikaly různé nové adaptace pohádky (Čeňková, 2006, s. 113). V současné literatuře se s pohádkou lidovou setkáváme již pod pojmem pohádka literární. Literární pohádku lze rozdělit na tři základní typy. Rozhodujícím faktorem při dělení literární pohádky je míra uplatnění autora v textu a způsob užívání pohádkových látek ve svých literárních zpracováních. Prvním typem je převzetí lidové pohádky v původním znění, tedy jinak řečeno **klasická adaptace**. Vzniká sběrem lidových látek a jejich přepracováním v literární text. V těchto zpracováních zůstávají rysy charakteristické pro ústní narace. Ve stejné podobě zůstávají motivy i struktura pohádky. V malé míře proniká do zpracování umělecká individualita. Autor pouze obohacuje pohádku o motivy z pohádek jiných a likviduje přebytečné dle vlastního úsudku (Holejšovská-Genčiová, 1984, s. 26). Základním stavebním kamenem pro tento typ adaptace se stalo již zmíněné průkopnické dílo *Pohádky pro děti a domov* od bratří Grimmů. Dalšími známými představiteli jsou například K. J. Erben, J. Horák, O. Syrovátka, J. Š. Baar, J. F. Hruška nebo J. Š. Kubín (Šmahelová, 1989, s. 104). Druhým typem jsou **autorské adaptace**. Jde o tvorbu inspirovanou folklorními motivy a lidovou tradicí. Neměnná zůstává struktura pohádky. Je volně nakládáno s lidovými látkami, s osnovou i s motivy. Objevuje se v ní větší míra individuální tvůrčí složky ve srovnání s folklorní předlohou (Holejšovská-Genčiová, 1984, s. 26). Tímto typem tvořili pohádky B. Němcová, F. Hrubín nebo J. Drda. V pohádkové tvorbě Jana Drdy se začínají objevovat náznaky nového typu zpracování lidových látek a dostává se tak na vrchol autorské adaptace (Šmahelová, 1989, s. 133-168). Třetím a poměrně novým typem jsou **autorské (umělé) pohádky**. Autoři svobodně nakládají s postupy typickými pro lidové pohádky. Pohádky jsou obohacovány o novodobé literární prvky a dobové motivy. Pohádky jsou subjektivnější, protože autor nepotlačuje své vlastní fantazie a myšlenky (Holejšovská-Genčiová, 1984, s. 26). Významnými autory třetího typu byl například Josef Lada a Jan Werich. Proto si tuto pohádku rozebereme podrobněji (Šmahelová, 1989, s. 128).

3. Autorská pohádka

Podle Čeňkové lze jednoduše definovat autorskou pohádku jako „*umělý příběh s pohádkovými rysy, nejčastěji s kouzelnými prvky – určený zpravidla dětem*“ (Čeňková, 2006, s. 127). Jedná se o žánr, který vznikl na základě lidové pohádky a začal se vyvíjet v období romantismu, kdy byl ve středu pozornosti folklor. Začínaly se vymýšlet nové postupy převyprávění lidových pohádek, které se především zaměřovaly na vztah mezi folklorní pohádkou a fantazijní prózou. Mnoho autorů s jasnými ideologickými názory využilo této příležitosti svobodně tvořit. Začínali do pohádek promítat problémy tehdejší doby prostřednictvím symboliky. Tyto pohádky neměly vysokou uměleckou úroveň, proto vycházely pouze v různých periodikách a almanaších. Deformacemi a modernizacemi pohádek, kompozicí a motivů se začínal vyvíjet tento nový žánrový typ (Šmahelová, 1989, s. 169-167).

Prvním autorem ve světě byl Hans Christian Andersen a hned na něj navázal Oscar Wilde. V jejich tvorbě se ve velkém množství zrcadlily problémy tehdejší doby. Autoři používali pohádku k satirickému vyjádření, zároveň jim sloužila jako prostředek kritiky. Na tento způsob tvorby navazovali další autoři se svými autorskými příběhy, Alan Alexandr Milne s *Medvídkem Pú*, Lewis Carroll s *Alenkou v kraji divů* a Carlo Collodi s pohádkou *Pinocchiova dobrodružství*. Tvorba těchto předních autorů znamenala zásadní zlom ve vývoji umělé pohádky. Velké množství originálních námětů a postupů se stalo základem pro další navazující autory, kteří je rozvíjeli a proměňovali. Pohádka ukazovala na rozdíl mezi dobrem a zlem zasazeným do moderní doby. Docházelo ke kombinaci reálií a fantazijních prvků. Rozdílným přístupem k pohádkovým postupům vznikl nový útvar – pohádkový román. Jako představitel tohoto útvaru si můžeme uvést například J. R. Tolkiena s dílem *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* nebo spisovatelku J. K. Rowlingovou a její úspěšné knihy o čaroději Harry Potterovi.

V Česku za první představitel autorské pohádky považujeme E. Krásnohorskou a J. Karafiáta. Jejich tvorbou se česká autorská pohádka postupně proměňovala na ojedinělé příběhy – nezávislé na tradičních materiálech a postupech tvoření. Dvacátá a třicátá léta 20. století byla velice plodným obdobím pro autorské pohádky. Začaly se objevovat její různé variace (Čeňková, 2006, s. 130-137). Josef Peterka v knize *Teorie literatury pro učitele* uvádí typy určené podle přístupu k lidové pohádce, záměru nebo použitému tématu. Prvním typem je autorská **pohádka podle lidových motivů**. Autoři nakládají s folklorními látkami volně a individuálně je přetvářejí dle vlastního úmyslu. Na tyto pohádky narážíme v různých formách úpravy: ve verších, zdramatizované a jsou mj. často středem zájmu filmařů. Jedná se například

o Drdovy *Hrátky s čertem*. Další typ představuje **pohádka v duchu folklorního iluzionismu**. Je zde převzat původní příběh s přidáním vlastních postav. Tato pohádková tvorba staví proti sobě povahové protiklady. Hlavní hrdina, jako ztělesnění spravedlnosti a dobroty, je v konfliktu s vedlejší postavou, ztělesňující sobeckého a škodolibého člověka. Představiteli jsou M. Kubátová se svou postavou Krakonoše nebo V. Čtvrtek s postavou Rumcajse. Postavy narativně vázané k oblastem Jičínska a Podkrkonoší zlidověly a staly se z nich legendy i mimo literární svět. **Pohádka se zvířecím hrdinou** je na další příčce. Předním znakem této pohádky je antropomorfismus. S tímto typem se setkáváme třeba v pohádkové knize *Povídání o pejskovi a kočičce* od spisovatele J. Čapka. V některých pohádkách nacházíme i kombinaci zvířat a lidí. Dostáváme se k variaci, která je v některých případech určená spíše dospělým. V takové pohádce, byť je vytvořená i případně ilustrovaná pro dětského čtenáře a plní výchovnou funkci, dospělí mohou nalézt jistou filozofii. Obsahuje totiž hlubší myšlenky a symboliku. Už z toho lze odvodit, že se jedná o **pohádky symbolické**. Takovým dílem je *Malý princ* od A. Saint-Exupéryho. V **pohádkách parodijních** autoři pracují s pravidly folklorních pohádek a záměrně je humorným způsobem přetvářejí. Staví tradiční pohádku tak nějak vzhůru nohama. Jedním z hlavních autorů je J. Lada s knihami, z jejichž názvů je průlom konvencí zřejmý. Jedná se kupříkladu o díla *Pohádky naruby* nebo pohádku *O Popelákově*. **Pohádky moderní** promítají způsob skutečného života. Realie se prolínají s kouzly. Kouzla jsou vnímána jako součást skutečnosti. Jako příklad pohádek si můžeme uvést spisovatele K. Čapka a jeho *Devatero pohádek*. Postavy moderních pohádek jdou tzv. s dobou a řeší starosti a problémy skutečných lidí. **Pohádka nonsensová** se snaží dosáhnout komického účinku absurdním humorem. Záměrně se odklání od reality, pohrává si s jazykem a logikou. Typ tradiční pohádky s ponaučením je potlačen. Přednost má autorova tvořivost a fantazie. V další variantě, kterou si uvedeme, jsou nejdůležitějšími složkami ilustrace navazující na pohádkový děj. Jedná se o **kreslený pohádkový seriál**, v jehož duchu je vytvořen Sekorův *Ferda Mravenec*. Dalším způsobem tvorby je **soustavná medializace**. Pohádka je vytvořena pro jiná média jako je rozhlas nebo televize, kde sklídí veliký úspěch. Souběžně je vydána jako prozaické dílo. Scénář je zpracován do knižní podoby. Jako tento typ si lze uvést Hoffmanova *Pana Tau*, který díky televiznímu zpracování zaznamenal velký ohlas. O něco později vyšla stejnojmenná kniha detektivního žánru (Peterka, 2001, s. 234-235).

Pojďme se podívat na charakteristické znaky autorské pohádky. Autorská pohádka má metatextový charakter. Předpokládá, že čtenář už je do značné míry obeznámen s lidovou pohádkovou tvorbou a má nějaké povědomí o její povaze. Autoři pohádek, byť se nebrání inspiraci folklorní tradicí, se snaží být inovativní a nakládat s tímto odkazem originálně.

Mezi hlavní znaky autorské pohádky patří odraz tvůrčí osobnosti v textu. Subjektivita se může objevit v podobě autobiografických motivů nebo stylu. Složitější kompozice autorské pohádky se podobá povídce. Pro tento útvar je typická žertovná povaha a hravost s jazykem, mnohdy dokonce potlačující složku dějovou. V pohádce jsou prvky aktualizační. Mohou v ní být skryty sociální, etické i filozofické problémy a společenské změny. „*Nadpřirozeno sice do pohádek patří, přesto však jeho překvapivé podoby a nečekané výskyty jsou jednou z hlavních výsad autorské pohádkové tvorby*“ (Šmahelová, 1989, s. 184). Kouzelné předměty jsou ukázané jako součást každodenního života. Autorská pohádka bývá povětšinou časově a prostorově ukotvena. Zmiňuje konkrétní lokalitu nebo určitou dobu, ve které se příběh odehrává (Peterka, 2001, s. 234). „*Základním určujícím znakem současné umělé pohádkové tvorby je snaha přiblížit se maximálně dětské psychice a dětskému chápání světa, vyjít vstříc dětské představivosti, rozvíjet ji a pomáhat uvolnit cesty pro fantazii a imaginaci*“ (Holejšovská-Genčiová, 1984, s. 38).

4. Jan Werich

„Umění, humor a moudrost Jana Wericha okouzlují už několik generací. Ač se tomu bránil, stal se klasikem ještě za svého života; živou legendou“ (Just, 2001, s 94).

Moudrý klaun, mistr komiky a zážitků, legenda českého divadla, filmu a literatury. Autor mnoha úsloví, která zlidověla a stala se tak součástí našeho bytí. Muž s velkým srdcem patřící jednoznačně mezi největší osobnosti naší kultury 20. století, jehož jméno je známé napříč generacemi a lze ho již dnes považovat za národní symbol.

Život velikána započal na pražském Smíchově 6. února 1905. Jeho otec Vratislav byl vrchním úředníkem v První české vzájemné pojišťovně a matka Gabriela pocházela z restaurátorské rodiny Choděřů. *„Rodiče jsou kmen, ale prarodiče jsou kořen. Dřív nebo později si to uvědomíte a pak už na ně myslíte v té souvislosti“* (Janoušek, 1999, s. 56). Malého Jana poznamenal rozvod rodičů natolik, že vždy při vzpomínání na dětství s větší láskou mluvil o babičce Regině. Po rozvodu byl Jan přidělen do péče otce, což bylo tehdy zvykem. V době první světové války otec musel na frontu, a tak žil Jan u matky. Po návratu otce se k sobě rodiče vrátili, ale tragická vzpomínka z Janova dětství nikdy nezmizela (Cinger, 2004, s. 12-16).

Studoval reálné gymnázium v Praze v Křemencově ulici, kde se v jedné třídě sešel s budoucím divadelním partnerem Jiřím Voskovcem. U pedagogů nebyl příliš oblíbený kvůli své upřímnosti a prostořekosti. Z tohoto důvodu byl nucen přestoupit na Smíchovské gymnázium, kde roku 1924 úspěšně odmaturoval.

Jan i Jiří už za studií měli podobný zájem, a tím byla společná láska k filmu. Často navštěvovali jejich promítání a potom ve škole zábavné scény společně pro spolužáky přehrávali. Už tehdy se v nich rodili komedianti a touha bavit druhé se v nich stále více prohlubovala. Další zastávkou Jana na cestě za vzděláním, na níž mu byl Jiří opět společníkem, se stala Právnická fakulta Univerzity Karlovy v Praze. Brzy však studií zanechal a začal se plně věnovat herectví a divadlu (Forst – Opelík, 2008, s.1616).

S Jiřím Voskovcem se stali nerozlučnou dvojicí a společně se vydali na úspěšnou divadelní dráhu v Osvobozeném divadle. Jejich prvním společným úspěchem bylo uspořádání studentského představení *Vest Pocket Revue* v pražské Umělecké besedě roku 1927. K jejich tvorbě se po nějakém čase připojil hudební skladatel a klavírista Jaroslav Ježek (Pytloun, 1998, online).

Svou pozdější manželku Zdenu Werichovou, za svobodna Houskovou, poznal na půdě Osvobozeného divadla. Narodila se jim dcera Jana, která se později stala překladatelkou a herečkou a často spolupracovala se svým otcem.

Třicátá léta byla pro nerozlučnou dvojici velice produktivním obdobím, vznikla satirická hra *Osel a stín* (1933), o rok později následovala hra *Kat a blázen* (1934). Dvojice se začala společně opět věnovat filmovému umění, pravidelně vystupovala v Českém rozhlasu s krátkými zábavnými pořady, v Osvobozeném divadle vznikala jedna hra za druhou. Vznikaly i politicky angažované hry, proto bylo v roce 1939 divadlo uzavřeno a byla mu odebrána koncese. Werich, Voskovec a Ježek se svými rodinami emigrovali do USA (Forst – Opelík, 2008, s 1616-1617). „*Exil je osudem lidí pera, básníků a literátů od chvíle, kdy Platon prohlásil, že v ideálním státě nemají básníci co dělat, a kdy Seneca – na pouti do exilu – pochopil, proč nemá člověk vlastnit víc, než cestou unese*“ (Cinger, 2005, s. 157). Byly to těžké časy pro Wericha a jeho blízké, najednou začínat v úplně cizí zemi, bez peněz, zaměstnání a znalosti jazyka místních. Zkoušeli uvádět hry pro krajany, ale pro Ameriku nebyli dostatečně zajímaví, a tak hry velký úspěch nezaznamenaly. Zkoušeli prorazit s hrami *Těžká Barbora* a *Osel a stín* přeloženými do angličtiny. Z důvodu nedostatku financí museli divadelní sny na chvíli odložit a od roku 1941 začali pravidelně vysílat rozhlasové pořady určené československým posluchačům na Úřadě pro válečné informace v New Yorku. Také pracovali pro Hlas Ameriky i pro československé zahraniční vysílání BBC (Forst – Opelík, 2008, s. 1617).

Werich po návratu do Prahy roku 1945 rozhodně nezháležel. Pořádal přednášky a rozhlasové hry, dokonce účinkoval v Realistickém divadle až do příjezdu Voskovce. Po mnoha letech spolupráce, kdy je režim neustále omezoval, spolu založili Divadlo V+W, které mělo navázat na tradici Osvobozeného divadla. Kvůli tehdejší politické situaci nemohli dál pokračovat v jim nejbližší politické satíře (Cinger, 2004, s. 133-138). Po třech letech od návratu Voskovec odjel opět do Ameriky a Werich uvedl: „*Dokud Voskovec nepřijede, já bych se rád uplatnil jako herec. Já bych rád hrál a rozesmával lidi, protože věřím, že rozesmát lidi je stejně důležité jako léčit lidi. Dobrý komik je stejně důležitý jako dobrý lékař*“ (Cinger, 2004, s. 134). Divadlo V+W definitivně skončilo a slavná dvojice se rozešla v kariéerní dráze, ale přátelství pokračovalo. Začalo jejich dlouhodobé dopisování (Cinger, 2004, s. 162).

Werich se tedy vydal na sólovou dráhu, stal se uměleckým ředitelem divadla Karlín (tehdejší Divadlo Umění a lidu, později Divadlo Československého státního filmu), působil ve funkci vedoucího dramaturga kolektivu Filmového studia Barrandov, vedl Divadlo satiry (později pod nám již známým názvem Divadlo ABC), kde mimo jiné také hrál. Jeho novým autorským a hereckým partnerem se stal Miroslav Horníček. Brzy se však, pod nátlakem politickým a zdravotním, vzdal vedení divadla a vystupování na jevišti. Začal se naplno věnovat literární tvorbě, přičemž si občas zahrál v nějakém filmu. (Pytloun, 1998, online)

Jeho dalším životním kamarádem a spolupracovníkem od dob skončení války se stal divadelní výtvarník, ilustrátor a režisér animovaných filmů Jiří Trnka. Trnka navrhnul kostýmy k filmům *Císařův pekař* a *Pekařův císař* a působil jako výtvarník Werichovy pohádky *Byl jednou jeden král*. Následovalo i společné cestování, při kterém dokazovali světu, „že mu čeští umělci mají co nabídnout, že mají co říct k vývoji moderního umění“ (Cinger, 2005, s. 45). V roce 1963 se oba stali národními umělci.

V roce 1968 Werich definitivně odešel do důchodu. V témže roce podepsal manifest *Dva tisíce slov*. Když se situace v Čechách opět zhoršila, rozhodli se s manželkou emigrovat do Rakouska, brzo však své rozhodnutí přehodnotili a vrátili se do Prahy. Pro Werichovy to byly velice smutné časy, protože se dozvěděli, že dcera Jana onemocněla rakovinou a její stav je nevléčitelný. V následujících normalizačních letech zmizelo Werichovo jméno z veřejného života. Jan pobýval na chalupě ve Velharticích, chodíval na procházky a rybařil (Cinger, 2004, s. 231-238).

Werich už od dětství býval často nemocný a posledních dvacet let svého života trávil pod neustálým dohledem lékařů. Trpěl vzácnou chorobou hrtanu a měl celý život problémy s dýcháním. I přesto, že se jeho nemoc zhoršovala, svou milovanou práci nepřerušil. Psal pohádky, točil filmy a vyřizoval korespondenci. Poslední roky byly těžké, začal se mu zhoršovat zrak a sluch. Dne 30. října roku 1980 zemřel (Werich, 1990, s. 256).

4.1 Literární tvorba

Většinu života tvořil společně s Voskovcem v souvislosti s Osvobozeným divadlem. Za počátky literární tvorby je možno považovat řadu originálních divadelních her a písňových textů. V jejich tvorbě nechyběly hry se slovy, neotřelý humor a dávka parodie. V letech jejich spolupráce vznikly hry: *Smoking revue*, *Fata morgana*, *Slaměný klobouk*, *Sever proti jihu*, *Golem*, *Caesar*, *Osel a stín*, *Kat a blázen*, *Rub a líc*, *Těžká Barbora*, a další. Poslední uváděnou hrou v Osvobozeném divadle byla *Pěst na oko aneb Caesarovo finále*.

Poválečnou literaturu už lze vnímat jako literaturu samostatnou. Werich upravoval své staré dramatické texty a inovoval texty jiných autorů. Například adaptace Shakespearova *Jindřicha IV.* vyšla dokonce knižně pod názvem *Falstaffovo babí léto*. Napsal mnoho esejí a povídek otištěných v časopisech. Některé se dočkaly i knižní podoby. Jedna z jeho nejúspěšnějších prozaických sbírek je pohádkové *Fimfárum*. Sbíрка byla několikrát vydána. Mnoha vydání se dočkal i úspěšný časopis *Italské prázdniny*. Další z jeho publikací

plných povídek inspirovaných pobytem v USA nese název *Lincoln 1934*. Jeho posledním dílem je kniha vzpomínek *Jan Werich vzpomíná... vlastně potlach* (Pytloun, 1998, online).

4.2 Autorské pohádky v jeho podání

Na co sáhl, to mu šlo, a tak svůj velký potenciál prokázal i ve tvorbě pohádek. Vždy byl někým, kdo rád bavil lidi. Skrze svůj humor dával publiku najevo své názory a snažil se předávat svou moudrost. Celý život i veškerou svou tvorbu, včetně té pohádkové, zasvětil pomocí humoru boji proti lidské hlouposti. „*Ta bitva s lidskou zlobou, která právě vybírá z lidské tuposti a blbosti, to je bitva, která se nedá vyhrát. Ale nikdy ji nesmíme vzdát, protože kdybysme ji vzdali, tak by potom blbost zaplavila celej svět*“ (Hanák, 1963, 01:23). Stárnutím jako by se opět přiblížil dětství a uchýlil se ke všeobecně známému stereotypu dědečka, který vypráví pohádky, jak tomu v nich samých mnohdy bývá. Staří lidé mají bližší vztah se svými vnoučaty, spojují je pohádky a smysl pro hru. Překypují zkušenostmi a znají nejvíce příběhů ze života, které mohou předávat mladším generacím. Svou pozornost tedy začal věnovat dětem, protože viděl jistou naději v možnosti udělat z nich lepší dospělé skrze pohádkovou morální výchovu. Jak sám uvedl: „*Já mám děti rád a mám k nim úctu, protože jsou to lidi v nádherném věku, kdy ještě každý má šanci stát se slušným člověkem. Většina jich potom sice tuto šanci promarní...*“ (Inov, 2005, s. 19). Jeho pohádky vycházely různým způsobem. Některé vyšly ve sborníku *Uzel pohádek* (1991), několik pohádkových próz a bajek vyšlo ve sbírce *Deoduši*. Jeho nejznámějším dílem pro děti se stává kniha humoristických pohádek *Fimfárum* (1960).

Svým osobitým stylem se chopil tradičních pohádkových látek. Náměty původních zpracovaných pohádek, jejich motivy a syžety si ponechával a autorsky je přetvářel a inovoval. Ctil letité propojení žánru s folklorem, snažil se ho v tvorbě zachovávat, ovšem vystihnout i jeho prvky originálním způsobem. Jeho vášeň z celoživotního tvoření a hraní pro lidi je patrná i v pohádkách. Vztah, jakým promlouvá k příjemci a pracuje s ním, jako by stál na pódiu a spolupracoval s publikem, hraje v pohádkách velkou roli. Werich očekává reakce a dává příjemci prostor podílet se na tvorbě a zapojit vlastní kreativitu i uvažování. Kontakt s příjemcem a rozdávat radosti skrze svou tvorbu bylo součástí jeho velké osobnosti. Povšimněme si tedy mistrovského vypravěčského umění, které se projevovalo i v psaném projevu.

Byla to také hravost, která ho s dětmi spojovala a jež byla pro jeho pohádky typická. *Fimfárum* můžeme vnímat jako výplod jeho žertovné hry a tvořivosti. Pohrávání si nejen

s publikem, nýbrž i s jazykem a se slovy. Hrdý na svou rodnou řeč, uvědomoval si její bohatství, kterého v autorských pohádkách hojně užíval. Ve svém vyprávění se nezdráhal improvizovat.

Ačkoli Werich své pohádky psal pro děti, počítal i s dospělými čtenáři, a tak do pohádek vkládal něco hlubšího. Jak sám zmínil o svých pohádkách: „*Jsou pro chytrý děti. A pro chytrý dospělí. Protože když jsou dospělí chytří, tak se nestydí za to, že je v nich pořád trochu dítěte*“ (Janoušek, 1986, s. 208). Jednu z prvních pohádek ze souboru Fimfárum nahrál na gramofonovou desku a věnoval ji jako vánoční dárek synovi svého velkého přítele Jana Trnky. Šlo konkrétně o pohádku O rybáři a jeho ženě. Pohádka sklídila velký úspěch jak u obdarovaného, tak u dalších dětí, které ji s nadšením chodily k Trnkům poslouchat. To ho povzbudilo a začal psát další. Tato pohádka, už ale i v knižní podobě a mezi mnoha dalšími, zůstala věnovaná Honzovi – synu Trnky. Byl to určitě i vděk za Trnkovy ilustrace k tomuto dílu.

Werich si byl vědom cennosti pohádkových látek. Uvědomoval si jejich mezinárodní základ i pozdější putování pohádkových materiálů. Obdivoval jejich různorodé zpracování dle obrazů jednotlivých národů. „*Pohádky jsou jako řetěz. Obepínají svět a spojují lidi odevšad*“ (Janoušek, 1999, s. 83). Věděl, že pohádky autoři transformovali, aby se svému národu co nejvíce přiblížili. V rozhovorech s Jiřím Janouškem také zmínil, že na tuto tradici navazoval. Uvedl příklad arabské pohádky, kde byl sultán a měl tři syny. V české pohádce byl sultán přeměněn na krále (Krále měl tři syny), aby byla pohádka lidem bližší a srozumitelnější. Ve svých pohádkách se navrácí k lidovému bohatství užíváním námětů konkrétně ze *Soupisu českých pohádek* V. Tilleho. Se zapůjčenými pohádkami pracoval svébytně. Inovoval převzaté syžety a obohacoval je o vymyšlené děje. Vkládal do nich nepřímě svá vlastní sdělení, satirické prvky, humorné zápletky, metafory i různá podobenství. Přidával do nich svou bujnou fantazii. Nešetřil rozdáváním moudrostí. Hojně oceňoval čestných vlastností člověka a odvážných činů. Naopak lidskou hloupost, špatné chování, lži, hamižnost a nespravedlnost v pohádkách hanil a trestal. Ukazuje absurdnost těchto lidských vlastností (Líná pohádka). Texty ukrývají jistou alegorii své doby a parodii mezilidských vztahů. S růstem moci, zastíňující rozum u lidí, jako by rostla vulgarita vypravěče s větší zásobou expresivních výrazů a neologismů (O rybáři a jeho ženě), což reflektuje autorův postoj k dané situaci.

Werich, překypující potřebou věčného boje proti lidské hlouposti, kritikou moci, neukojitelnou prostorem a otevřeností svých myšlenkových pochodů, dával lidem skrze legraci naději a zapsal se do srdcí mnohých. Dnes tak lze mluvit o jedné z nejznámějších českých osobností. Na druhou stranu ovšem není divu, že měl ve své době problémy s cenzurou, že u mocných slávu nesklidil a neustále tak byl v konfliktu s režimem. To nezměnilo ani jeho

rozhodnutí odvrátit se na jiný hrůzou doby nedotčený žánr. Jeho Fimfárum vyšlo nejprve neúplně v roce 1960, necenzurované v roce 1968 a potom kompletní až v roce 1997. Všechny pohádky včetně těch, o které byla některá vydání ochuzená, si podrobněji rozebereme. Snáze tak pochopíme nejen lidové atributy ukrývající se v pohádkách, ale i Werichovo smýšlení a inovativní postupy, které daly vzniknout ojedinělému osobitému typu pohádky.

5. Inspirace lidovou pohádkou

5.1 Skupiny tradiční lidové pohádky

Werichova pohádková tvorba je tedy specifická tím, že se navrácí k pohádkové lidové tradici a posléze je v mnoha ohledech autorsky upravována. Tento návrat můžeme pozorovat už v užívání pohádkových skupin podle vlastností, tedy v klasifikaci tradičních lidových pohádek. Jedná se o pohádky o zvířatech, kouzelné, novelistické a legendární. V jeho tvorbě převažují prvky pohádek novelistických, protože jako největší zlo vnímal špatné lidské vlastnosti jako je lenost, proľhanost, pokrytectví, manipulace a další. Největší životní témata pro něj představovala lidská hloupost a chytrost. S těmito tématy si hraje prostřednictvím podobenství, typickým znakem pro tradiční lidové pohádky. Proto povětšinou tvoří realistické pohádky ze života, kde je hlavním hrdinou obyčejný člověk s obyčejným jménem, s obvyklým povoláním a pocházející z konkrétního malého města nebo vesnice. Tito hrdinové nebývají ničím výjimeční, ovšem velkou roli hrají právě jejich vlastnosti, za které jsou životem vytrestáni nebo v případě dobrých vlastností odměněni. V pohádkách se objevují i prvky kouzelné, ale hrají vedlejší roli. Kouzelné předměty v rukách člověčích jsou častokrát důvodem projevení charakteru člověka a vedou k vyvrcholení pohádky. Špatné zacházení s věcmi ve vlastní prospěch vede k neštěstí, v horším případě k záhubě (Moře strýčku, proč je slané, Tři veteráni). V pohádkách lze tedy dojít k dobrému konci, je-li hrdina chytrý, má-li zdravý rozum (Královna Koloběžka První) a nepodlehne-li moci, které pomocí kouzelných předmětů může dosáhnout. Včetně pohádek novelistických soubor obsahuje i pohádky zvířecí (O zasloužilém vrabci, Psi starosti).

5.2 Návrat pohádky dospělým

Ačkoli je tento žánr v současné době určený především dětem, Werich svým způsobem navrácí pohádku dospělým, kterým byla původně klasická folklorní pohádka určena. Jeho pohádky totiž vyžadují jistou dávku zkušeností a ukrývají hlubší smysl. Dalo by se říct, že jsou jeho pohádky filozofické, tedy obsahují i hlubší význam a odpovědi na některé životní otázky. Na hlubší smysl Werich upozorňuje svými komentáři, průpovídkami, úvahami: „*Stává se na světě, že kondor, který vypadá jako kondor, má srdce vrabce, a jindy zase vrabec, který nevypadá jako kondor, ale má srdce kondora.*“ (Fimfárum, 1977, s. 166) a zkušenostmi: „*dělat to, co lidé dělají neradi: měnit slova v činy*“ (Fimfárum 1977, s. 56). Pohádky nabízí ponaučení a uvědomění si životních hodnot a jejich uspořádání. Dospělý člověk z pohádek může vyčíst Werichovy politické i mocenské názory a objevit tak kapku alegorie. Pohádka *O rybáři a jeho*

ženě nám ukazuje, že moc může kolikrát zastínit lidský rozum. S rybářčinou rostoucí mocí jako by rostla i hrubost a arogance vůči jejímu milovanému muži: „*Nečum, neklábos, běž k rybě, chci být papež!*“ (Fimfárum, 1977, s. 36) A tak Werich svými autorskými pohádkami dokázal dospělým, že jim pohádky patří stejně jako dětem, a že i pro ně mají pohádky význam.

5.3 Formule a narace

Jedním ze základních a typických znaků tradiční lidové pohádky jsou ustálené pohádkové formule. Formulovost se týká především pohádek kouzelných. Formule se nachází v úvodu pohádky (byl jednou jeden král, bylo jednou jedno království, žil kdysi jeden starý dědeček, byl jeden chudý kovář, žili kdysi dva bratři) a v závěru (a žili spolu šťastně až do smrti a jestli neumřeli, tak tam žijí dodnes, a to je konec pohádky, zazvonil zvonec a pohádky je konec, a už ho nikdy nikdo neviděl). Užívají se také formule vyvolávající pochybnosti o místě (za devaterými horami a řekami, za hlubokými lesy), času (za dávných časů) a události (bylo – nebylo). Pomocí formulí se také autor vměšuje do děje a dokazuje nám, že byl přítomen (já tam také byla, jedla, pila, nevěsta jak z růže květ). V ději celé pohádky se vyskytují také formule mediální (ubrousku prostři se, abrakadabra, čáry máry fuk, hrnečku vař). Právě podle těchto stereotypních formulí poznáme, že se jedná o pohádkový žánr (Beneš, 1990, s. 258).

Werich se těchto formulí chopil svým osobitým způsobem. I přesto, že neužívá formule tradiční, je v jeho tvorbě vidět značná inspirace. Některé jeho formule se v leccém přibližují tradiční formě, jsou ovšem upravené do zcela nové podoby. Ve svých formulích využívá neurčitost místa, času a osoby: „*Žil kdys kdes chlap.*“ (Fimfárum, 1977, s. 185), „*To byl totiž rybář a ten měl ženu a oba bydlili na břehu moře ve velikánské lahvi od octa.*“ (Fimfárum, 1977, s. 31) „*V jednom malinkém království žili mlynář a rybář.*“ (Fimfárum, 1977, s. 11) Najdeme ale také formule, kterými se od folklorní pohádky neodchyluje ani trochu, přesto je modernizuje vkládáním humorných komentářů: „*Bylo jednou jedno království. Bylo pouze jednou, protože takové království se nedá dvakrát opakovat.*“ (Fimfárum, 1977, s. 71) nebo „*Král měl tři syny, zavolal však pouze dva, neboť třetího syna, Honzu, nebral vážně.*“ (Fimfárum, 1977, s. 131) Inspiraci tradicí si uvedeme i v závěrečných formulích, které Werich užívá: „*A tam žijou oba dodnes.*“ (Fimfárum, 1977, 37), „*A to je konec.*“ (Fimfárum, 1977, s. 135), a další.

Inspiruje se i formulemi, kterými dává vypravěč najevo svou účast v textu. To působí, jako by pohádku opravdu vyprávěl a tím se navracel k tradiční pohádce původem v orální lidové tradici. Toho dosahuje představením toho, co je mu známé: „*Znám jednu vesnici za sedmi*

serpentýnami a devíti rigoly na jih od Prahy, kde v podobném případě říkávají až opadá listí z dubu.“ (Fimfárum, 1977, s. 47), a kam dokonce přijímatele sám dokáže navést: „*Musíte jet osobním vlakem, čím osobnější, tím lepší, a pojedete přes Důvěřov, Vejtahy do Samochvál...*“ (Fimfárum, 1977, s. 21). Podílí se na vyprávění a pohádková narace čtenáře přivádí do pomyslného kroužku poslouchajícího publika ve středu s vyprávějším Werichem. Zároveň formulami přivádí k domněnce, že se příběhy opravdu mohly stát, protože odpovídá na nevysvětlitelné otázky ze života smyšleným způsobem: „*A dokud ten mlýnek bude mlít, bude moře slané.*“ (Fimfárum, 1977, s. 82), „*Tak se to v tom kraji vžilo. To pořekadlo. Nikoliv nepítí.*“ (Fimfárum, 1977, s. 57). Tím opět zavádí k tradiční pohádce, která byla inspirována skutečností a lidé si ji postupně předávali a vkládali do ní krom smyšleného příběhu své zvyky a příhody. Werich oslovuje čtenáře a láká je, aby navštívili místo, kde se příběh odehrál, dodnes tam o příhodě lidé mohou mluvit nebo že mají možnost narazit na nějakou upomínkou vázající se k příběhu: „*...a už ho nikdy nikdo neviděl. Alespoň ne v Nejededáli, kde po něm zbyl divnej pomník. Ale prej byl viděnej na Milevsku. Oženil se prý s hodnou ženou, a ta prý o tom složila písničku, která se dodnes na Milevsku zpívá.*“ (Fimfárum, 1977, s. 28). Komunikaci se čtenářem navazuje upřesněním významu slov, které v pohádce bude potřebovat: „*Nejdříve si zopakujeme, jak vlastně obr vypadal.*“ (Fimfárum, 1977, s. 41) a ujasněním, některých, na první dojem klamavých, názvů: „*Nic nesplete člověka tolik jako jméno vesnice. Třeba Hrdlořezy. Kdo se bojí do Hrdlořez kvůli hrdlu, bojí se zcela zbytečně, protože v Hrdlořezích, a to je statisticky dokázáno, hrdla se neřežou o nic víc než kde jinde... Řekli byste Dejvice, dej více.*“ (Fimfárum, 1977, s. 61).

Některé pohádky zahajuje obecně platnými a zažitými skutečnostmi: „*Když někdo nechce udělat, co se na něm vyžaduje, obyčejně to odbude tím, že řekne až naprší a uschne.*“ (Fimfárum, 1977, s. 47), „*Každej sme nákej*“ (Fimfárum, 1977, s. 121).

V mnoha pohádkových formulích se spíše, než k neurčitosti uchyluje naopak k přesnému popisu dění a osob v příbězích vystupujících. Nezapomíná zmiňovat jména měst, vesnic, barvitý popis, jak se tam dostat i konkrétní čas: „*Jednou časně zrána na Šumavě*“ (Fimfárum, 1977, s. 41), „*Jistý Loudal z Radětic se neustále hádal se svou ženou.*“ (Fimfárum, 1977, s. 85), „*Koupili si vinohrad u Karlštejna a založili vinici v Loděnicích.*“ (Fimfárum, 1977, s. 92), „*Za panování vznešeného kalifa Wattik-Billaha, vnuka to kalifa z nejslavnějších a nejmoudřejších, Hárúna al Rašína, zalíbilo se Alláhovi seslat na Damašek černou zhoubu.*“ (Fimfárum, 1977, s. 173). Doufá, že čtenář už je zkušenější a lecco si už na světě zažil, proto jde tzv. rovnou k věci a volí tato slova úvodem. Místo ustálených formulí závěry obohacuje svými komentáři: „*Ono totiž je těžko říct, která z nich nejvíce svého muže zesměšnila. Já sám se*

neodvážím rozhodnout.“ (Fimfárum, 1977, s. 104) Pohádky prokládá filozofickými úvahami a výroky: „*Jedna ženská vidí někdy dál než pět mužských s dalekohledem.*“ (Fimfárum, 1977, s. 82), „*(...) a o chytré ženské je nouze. Konečně o chytré mužské zrovna tak.*“ (Fimfárum, 1977, s. 11), „*Dnešní Paleček by musil být veliký jako přehrada, nebo zase tak malinký jako atom. Jinak by asi těžko uspěl. Paleček byl maličký akorát. Pro svou dobu i do pohádky.*“ (Fimfárum, 1977, s. 117).

Werich se ve výběru pohádkových formulí a způsobem vyprávění vrací k tradiční lidové pohádce. Pohádkové formule nepřebírá bez inovace. Nakládá s nimi subjektivně a osobitým autorským stylem je přetváří do zcela nové podoby. Dává vzniknout pohádkovým textům vhodným nejen pro psaný, nýbrž i pro mluvený projev.

5.4 Magická čísla

V pohádkách lidové slovesnosti byla bohatě užívána magická čísla. K číslům se váže určitá symbolika, jež je v pohádkách do jisté míry vyobrazena. Čísla lze dělit na šťastná (tři a sedm) a nešťastná (třináct). S magickými čísly pracuje i Werich ve svých autorských pohádkách.

Dvojka symbolizuje jistý protějšek, polaritu nebo dvojsmyslnost. V opozici stojí vždy dva pojmy: černý – bílý, živé – mrtvé, tma – světlo, lež – pravda (Banzhaf, 2010, s. 29). Když si představíme číslovku dva v souvislosti s pohádkami, vybaví se nám vyobrazení kontrastu postav: chudý – bohatý, chytrý – hloupý, dobrý – zlý, urozený – neurozený. Jedná se mj. o postavy v různém vztahu. Většinou je to vztah sourozenecký (dva bratři, dvě sestry, bratr a sestra, dvojčata), přátelský (dva vandrovníci), zamilovaný nebo partnerský. Dvojice postav se doplňuje nebo je v mnoha případech proti sobě postavena jako postava kladná a záporná. Příběh je u dvojice vystavěn na partnerství nebo roztržce. V závěru bývá kladný jedinec vítězem nad jedincem záporným. Pohádky také můžou končit spokojeným partnerstvím nebo oslavou zamilovaných – svatbou. V pohádce *Královna Koloběžka První* hraje hned v počátku velkou roli konflikt mezi dvojicí mlynáře a rybáře, jejichž společným živobytím je jedna řeka. Hlavní dvojicí příběhu je ovšem dvojice zamilovaných, a to mlynářova chudá dcera Zdenička – neurozená, nýbrž chytřejší než mnoho urozených a bohatý a urozený král, který představuje moudrost a rozhodnost zastáváním funkce soudu. Přesto ne vždy král moudře rozhoduje. Další pohádky představují dvojice manželské. Lstivá a nevěrná kovářka a bezelstný a věrný kovář (Fimfárum). Rybářova žena touží po moci, naproti tomu rybář moc odmítá. Stačí mu prostý život v láhvi od octa (*O rybáři a jeho ženě*). Dalšími manželskými páry jsou Čupera se svou

ženou Jůlinou (*Až opadá listí z dubu*) nebo Loudal vydávající se cestou za svými sny s ženou Loudalkou naopak realistikou zastávající nesmyslnost snů (*Splněné sny*). Dvojici představující vztah sourozenecký najdeme v pohádce o dvou bratřích, jednom majetném a sobeckém a druhém nemajetném a altruistickém (*Moře, strýčku, proč je slané?*). Další dvojici v pohádkách představují kumpáni, zcela odlišní, zato nesoucí stejně důležité hodnoty (*Rozum a Štěstí*). Na konci se ukáže, že je potřeba od obojího trochu. Skrze Werichovy dvojice tedy opět narážíme nejčastěji na obraz hlouposti a chytrosti. Werich se hodně zaměřuje na vztah muže a ženy, který komentuje již výše zmíněnými životními úvahami o nich.

Trojka je číslem božím, tedy se symbolikou svaté trojice v křesťanství. Je nositelkou štěstí a síly. V českých lidových pohádkách se tato číslice objevuje nejvíce. Číslo tři symbolizuje tři fáze měsíce, tři fáze života, tři strany trojúhelníku (Banzhaf, 2010, s. 35-36). V pohádkách se setkáváme s hrdinou jedním ze tří sourozenců nebo třeba přátel. Dále se s číslem setkáváme v podobě kouzelných předmětů (tři oříšky), kouzelných postav (tři sudičky), časových úseků (tři dny a tři noci). Obvykle dostává hrdina tři hádanky nebo úkoly, které musí překonat, aby dosáhl vytoužené odměny – nejčastěji ruku princezny. Trojitým opakováním dochází ke gradaci (první úkol je těžký, druhý ještě těžší, třetí nejtěžší). Tak jako je tomu v tradičních pohádkách, tak i u Werichovy pohádkové tvorby číslo tři převažuje nad ostatními. Mlynář má za úkol vyřešit tři hádanky a podle jejich vyřešení dojde ke konečnému rozsudku (*Královna Koloběžka První*). Mladý král se nakonec ožení s moudrou mlynářovou dcerkou a jejich svatba trvá tři dny. Milenec kovářovy ženy Lokaj se snaží jejího manžela třikrát poslat na smrt, aby se ho kovářova žena zbavila a byla opět volná (*Fimfárum*). Poprvé kovář před smrtí uteče jedině tím, že vyrobí řetěz, kterým se dá třikrát obtočit zámek. Se třetím úkolem mu pomáhá čert a za pomoc žádá tři zlé duše lidí. Lokaj, kovářka a Kovář tvoří milostný trojúhelník. Obři se předhánějí v obrovitosti (*Jak na Šumavě vyhynuly obři*). Třikrát dvě stě let trvá, než se krajina po řádění obrů dá zase do pořádku. V další pohádce hlavní hrdina uzavírá smlouvu s čertem pod podmínkou, že ho vyléčí z pijáctví (*Až opadá listí z dubu*). Léčení v pekle probíhá tři měsíce a jakmile si Čupera na alkohol vzpomene, mučení se ztrojnásobí. Král se mezi třemi tlustými syny rozhoduje o vhodném následníkovi trůnu (*Líná pohádka*). Každý ze synů dokazuje, že je ten nejlínější. Král ale mlčí tři hodiny a posléze pronese, že byl líný je poslouchat. Dál proto zůstává králem. Loudal věří na své sny, naslouchá jim (*Splněné sny*). Doufá, že ho dovedou až k pokladu. V prvním snu se mu objevuje teta, která všechno dělá třikrát a prozradí mu, jak najít skrytý poklad. Trojce jako šťastnému číslu věřil a ta víra ho nakonec přivedla až k hledanému pokladu. V další pohádce jsou tři sestry a mají za manžely tři bratry (*Tři sestry a jeden prsten*). Ševcovi si přejí děťátko,

ale nedaří se jim to (*Paleček*). Babka kořenářka jim poradí, aby si koupili hrnek, třikrát do něj dýchli a potom se jim narodí děťátko. A tak se taky stalo. V hospodě za trest straší mrtvý hospodský, který v životě klamal a obíral lidi (*František Nebojsa*). Může být vysvobozen jedine třemi fackami. František mu je třikrát vrazí a udělí mu tak věčný klid. Král má tři syny (*Král měl tři syny*). Udělí jim úkol, jenž rozhodne, který z nich bude králem. Králem se stane ten třetí – Honza. V závěru se Honza vydává do hospůdky a objednává si tři piva. Chce si dát čtvrté, jenže rozumná číšnice mu další rozmluví. Zůstává tedy pouze u tří piv a s číšnicí se ožení. Mají spolu tři syny. Tři vojáky obdarují tři neobyčejní mužiči třemi kouzelnými věcmi (*Tři veteráni*). Když se vojáci dostávají do nesnází, objeví se mužiči proměnění ve tři havrany. Veteráni od nich vyfasují tři kouzelná jablka a tři kouzelné hrušky. V další pohádce vystupují tři divní bratři (*O třech hrbáčích z Damašku*). Společně se stávají úspěšní, až jim ostatní závidí. Princezna Zasu ne a ne promluvit (*Rozum a štěstí*). Král slíbí její ruku tomu, kdo ji rozesměje. Každý musí uspět do tří dnů, jinak ho čeká poprava. Werich tedy pokračoval v této lidové zvyklosti a číslo tři do pohádek dosazoval v podobě očekávaného štěstí a naděje.

Čtyřka symbolizuje něco pozemského. Jako máme čtyři živly (oheň, země, voda, vzduch), čtyři roční období (jaro, léto, podzim, zima), čtyři fáze lidského života (dětství, mládí, dospělost, stáří) a čtyři světové strany (Banzhaf, 2010, s. 47). Číslo čtyři v pohádkách není výjimečným číslem a hraje tak pouze roli okrajovou. U Werichových pohádek tomu není jinak. Číslo je zde pouze zmíněno jako počet dcer krále Pikoly (*Tři veteráni*). Má čtyři dcery, z nichž tři jsou šťastně provdané a té čtvrté, Bosaně, král stále hledá ženicha.

Tak jako trojka představuje boha a čtyřka zemi, tak pětka představuje lidskost. Člověk má pět smyslů, které mu umožňují vnímat skutečnost (Banzhaf, 2010, s. 57). Ani pětka není v pohádkách častokrát se objevující číslicí. Ovšem v některých lidových pohádkách můžeme narazit na pět synů. Pětkrát rybář chodí k rybě žádat pro ženu větší moc (*O rybáři a jeho ženě*). Po šesté, když se dožaduje moci nadlidské, božské, veškerá moc je jim odebrána. Jsou s ženou opět posláni do počátečního stavu – do chudoby. Pět let čeká Čupera na odebrání svého syna peklem na oplátku za bohatou zemědělskou úrodu (*Až opadá listí z dubu*). Při odvykání v pekle se jeho lidské utrpení může násobit maximálně pětkrát. Pána s Palečkem přepadají lupiči U pěti křížů (*Paleček*). Paleček je od té doby ve spárech loupežníků až do chvíle, než ho za trest posílají k hrozivému Sněžnému žroutu, který má pět dcer. Tedy pětkrát se násobí pravděpodobnost, že si dá Palečka někdo k obědu.

Sedmička se stejně jako trojka považuje za šťastné číslo. Toto číslo propojuje svět s bohem něčím tak dokonalým jako je nebe. Proto také pro pojmenování blaženosti lze použít známé ustálené spojení být „v sedmém nebi“ (Banzhaf, 2010, s. 81). V lidových pohádkách je

číslo sedm hojně užíváno v souvislosti s časem (sedm dní a sedm nocí), místem (za sedmero lesy) a mírou (sedm mil). Často bývá sedmička součástí úvodní formule. Werich v tomto smyslu číslo sedm využívá. Po válce obrů trvá: „*sedm týdnů a sedm neděl*“ (Fimfárum, 1977, s. 40), než se prach po boji usadí na zemi (*Jak na Šumavě obři vyhynuli*). Další příběh se odehrává „*za sedmi serpentýnami a devíti rigoly*“ (Fimfárum, 1977, s. 42) (*Až opadá listí z dubu*). Číslo se mj. pojí ke známému pohádkovému kouzelnému předmětu, který Paleček používá k cestování (*Paleček*). Tím předmětem jsou sedmimílové boty. Rybář vyloví z vody sedmikilovou zlatou rybu a považuje ji za výborný úlovek – šťastlivec (*O rybáři a jeho ženě*).

Devítka je dalším v lidových pohádkách známým číslem, které nelze opomenout. Jedná se o jeden z násobků pohádkové trojky. V pohádkách se číslo devět používá jako součást úvodní formule (za devatero horami), stejně tak jako sedmička. Pan učitel má devět dětí. „*V českém lidovém prostředí byl větší počet dětí než tři vnímán jako symptom výrazné chudoby*.“ (Klímová – Otčenášek, 2012, s. 74.) To dokazuje i jedna z pohádek, kde má pan učitel problém uživit větší počet dětí (*Lakomá Barka*).

V souvislosti s lidovým folklorem stojí za zmínění číslo jedenáct. Jedenáctka je považována za hříšné číslo překračující číslo deset. To souvisí s překročením deseti přikázání (Banzhaf, 2010, s. 117). Jedenáctá byla vnímána jako hodina ožívání mrtvých. Stejně tak jedenáctou hodinu popisuje i K. J. Erben ve sbírce *Kytice* v baladě *Svatební košile*. Tenhle význam přisuzuje jedenáctce i Werich. V jedenáct hodin začíná strašit v hospodě mrtvý hospodský (*František Nebojsa*).

Dalším násobkem trojky je dvanáctka. Symbolizuje hranici času (Banzhaf, 2010, s. 123). Máme kupříkladu dvanáct měsíců v roce. V lidové kultuře byla dvanáctka pojímána také v souvislosti s časem. Lidé věřili, že ve dvanáct hodin si pro zlobivé děti přijde polednice, jako je tomu také v díle *Kytice*. Když se Paleček ocitne v pravé poledne v břiše krávy, Werich komentuje situaci: „*Bylo zrovna poledne, a to někdy člověka popadne hrůza pro nic za nic*“ (Fimfárum, 1977, s. 103) (*Paleček*). Zároveň se s dvanáctkou v lidových pohádkách setkáváme prostřednictvím dvanácti kouzelných dědečků – dvanácti měsíčků označujících určité časové úseky. Werich užívá časovou symboliku čísla dvanáct. Mlynář považuje svůj dvanáctiletý med za to na světě nejsladší (*Královna Koloběžka První*).

Třináctka je považována za nešťastné číslo. Lidé bývají pověřiví a číslu třináct se vyhýbají. Jim dějící se špatné věci s číslem spojují. V hotelích tak kolikrát kvůli obavám hostů nenajdeme pokoj číslo třináct. V duchu náboženském se také odvíjí strach z pátku třináctého (Banzhaf, 2010, s. 133-136). Pohádky obecnou symboliku třináctky dodržují a užívají ji v souvislosti s neštěstím. Werich se této tradice přidržuje. Číslo se objevuje v pohádce *O třech*

hrbáčích z Damašku. Mečír Behemrillah má se svou ženou třináct synů, z toho deset zemře během měsíce na mor a zbudou pouze tři oškliví, a tak: „*Kde donedávna hlaholil smích a mladé hlasy, zavlálo mrtvé ticho*.“ (Fimfárum, 1997, s. 166)

Werich v pohádkách připisuje velký význam jednotlivým pohádkovým číslům podobně jako je tomu v tradičních lidových pohádkách. Včetně zde zmíněných pohádkových čísel využívá v menším množství různých jiných čísel bez ohledu na jejich význam v daném kontextu.

5.5 Motivy

Werich se při tvorbě pohádek inspiroval motivy lidových pohádek. K výběru vhodných pohádkových motivů mu posloužil převážně soupis V. Tilleho. Čerpal také z různých dalších sborníků uchovávajících lidové látky a z děl předešlých pohádkářů. V teoretické části je uvedeno několik pohádkových motivů podle K. Čapka. Rozebereme si podrobněji tyto motivy ve Fimfáru.

Motiv splněného přání bývá v kombinaci s kouzelností. Tento motiv totiž vyvěrá z hlubokých tužeb, snů a tajných přání člověka (Čapek, 1941, s. 157). Člověk v sobě uchovává víru v zázraky vyplněné silou nadpřirozenou. V pohádkách se možnost splněného přání proměňuje ve skutečnost. Pohádky nám tak dávají naději ve vyplnění snů u dobrých lidí. Prostřednictvím splněného přání Werich ukazuje pravou tvář postavy. V pohádce *O rybáři a jeho ženě* se rybářka kvůli splněným přáním předvádí v pravém světle. Werich prostřednictvím tohoto motivu provádí kritiku osobnosti. Rybářka se s přibývajícím vysněnou mocí proměňuje v člověka bezcitného a sobeckého. Zneužívá moci ve svůj vlastní prospěch.

Motiv daru většinou v pohádkách dopomáhá dobrosrdečnému hrdinovi na cestě k úspěchu. Kouzelným darem je obdarován za své skutky. Ovšem dar se dostává k hrdinům i úplnou náhodou. Prověřuje jejich charakter. S tímto motivem se setkáváme v pohádce *Tři veteráni*. Obyčejným potulujícím vojákům darují kouzelní muzíci kouzelné předměty pro radost v naději, že se o dary podělí a použijí je k obveselení jiných, tedy se stejným úmyslem jako muzíci se podělili s vojáky. I v tomto případě dochází k využití pro svůj vlastní prospěch, k následnému násilí a vyhrožování. Je nutno odebrat kouzelné dary lidem a zabránit tak hrozbám vyvěrajícím z lidské mysli. Werich na závěr příběhu přidává svou vlastní myšlenku k následkům obdarování lidí. Zmiňuje, že je potřeba neustále lidem dávat šance a doufat, že se někdy zachovají rozumně. Stejně tak jako on to s lidmi nikdy nevzdal a zasvětil boji proti lidské hlouposti a nerozumu celý život.

S motivem náhody se v pohádkách také setkáváme častokrát. Náhoda je v pohádkách významnou součástí vzestupujícího děje. Hrdina se ocitá ve správný čas na správném místě. Jindy se jedná o náhodná setkání. Motiv je převzatý ze skutečnosti, náhody jsou totiž součástí života a navádějí nás v životě určitým směrem. Náhoda se objevuje v mnoha pohádkách. V pohádce *O rybáři a jeho ženě* se rybář vypraví na ryby a náhodou vyloví kouzelnou zlatou rybku. K setkání zoufalého Čupery a Pompadůrky, náhodou procházející kolem, dochází v pohádce *Až opadá listí z dubu*. Pompadůrka díky setkání může odčinit své hříchy pomocí Čuperovi a Čupera vyhrává nad peklem. V *Lakomé Barce* Kubát narazí u sebe v chalupě na Barku. V domnění, že se jedná o zloděje, Barku uhodí. Tuší její smrt a tělo zabalí do pytle a chystá se ji škodolibě nastrčit panu učiteli do školy. Cestou do školy naráží do starosty z Dejvic, který nese pytel s úlovkem. Vzájemným vystrašením se jim podaří omylem si vyměnit pytle. Díky této náhodě se dostává Barka do rukou starosty. Starostovi se při oživení své manželky vědrem vody povede vzkřísit i Barku. V pohádce *Rozum a Štěstí* se k dohadování těchto dvou kumpánů o větší důležitosti jejich osobností nachomýtné i hlavní hrdina, kterého využijí k rozsouzení, kdo má pravdu. Nejmladší hrbáč Babaken v pohádce *O třech hrbáčích z Damašku* sežene práci u Nahouda. Tomu se po nějaké době závislost na alkoholu stává osudným a umírá. Babaken se tak může oženit s jeho vdovou.

Motiv nálezu „*se poji k magickému daru a šťastné náhodě*“ (Čapek, 1941, s. 113). Nález je chápán jako něco, co člověk objeví náhodou, nehledá to, ani se za tím nežene. Tento motiv je obsažen v pohádce *Tři sestry a jeden prsten*. Jedna ze sester si lehne do trávy a najde prsten. Prsten je hlavním motivem pohádky a po jeho nálezu začíná soutěž o prsten.

Motiv čarovného proutku je typickým motivem kouzelných pohádek. I takto ho přebírá Werich a vkládá ho do pohádky *Fimfárum* dle kouzelného proutku pojmenované. Podle názvu samotné knihy je zřejmé, že Werich rozpoznal důležitost tohoto motivu.

Motiv překážky je dalším známým motivem vyskytujícím se v pohádkách. Za tento motiv se považují překážky překonané statečně hlavním hrdinou. Werich posouvá motiv překážky na úplně jinou úroveň. Překážka většinou souvisí s prokázáním chytrosti. Mlynářova dcera Zdenička se stane královnou po splnění úkolů, které prokážou její chytrost (*Princezna Koloběžka První, Paleček, Král měl tři syny*). Někdy na to hrdina sám nestačí a dopomáhají mu nadpřirozené bytosti jako jsou čerti nebo vodníci, jak je tomu v pohádkách *Fimfárum, Až opadá listí z dubu a Moře, strýčku, proč je slané*. Kouzelnými pomocníky jsou i muži (*Tři veteráni*).

Pohádka bývá postavená na motivu úspěchu. Skoro vždy má pohádka dobrý konec, až na výjimky. Hrdina dosahuje úspěchu překonáním těžkých úkolů i vlastního strachu. Pohádky tak končívají svatbou zamilovaných nebo vítězstvím dobra nad zlem. Werich i tento

motiv pojal svým originálním tvůrčím stylem. Jistý úspěch a dobrý konec zažívají postavy překypující vychytralostí, moudrostí a vírou. K úspěchu se dopracují bez ohledu na své postavení, vzhled, nevhodné návyky nebo jméno. Je tomu tak v pohádkách *Královna Koloběžka První*, *Až opadá listí z dubu*, *Splněný sen*, *Paleček*, *František Nebojsa*, *Král měl tři syny*, *O třech hrbáčích z Damašku*. Pohádka *Rozum a Štěstí* zobrazuje ideu, že je důležité snažit se dosáhnout úspěchu a nespoléhat na štěstí, protože „*Rozum a Štěstí velmi zřídka se sejdou*“ (Fimfárum, 1997, s. 188). Jiným dobrákům, žijícím v obklíčení hlupáků, dává možnost vybrat si lepší společnost (*Fimfárum; Moře, strýčku, proč je tak slané?*). Některé z pohádek naopak ve Fimfáru končí potrestáním hlouposti a špatných činů (*Chlap, děd, vnuk, pes a hrob*) nebo není dosaženo žádného úspěchu a postavy se ocitají ve stejné pozici jako na začátku důsledkem trestu, nemožnosti nápravy nebo absurditou jejich chování (*O rybáři a jeho ženě*, *Lakomá Barka*, *Líná pohádka*, *Tři sestry a jeden prsten*). Některé pohádky dokonce končí tragicky (*Pohádka o zasloužilém vrabci*) či záhubou (*Jak na Šumavě vyhynuli obři*). Podstatné je na cestě za úspěchem setrvat, protože život přihrává nové šance, jak úspěchu dosáhnout či jak se stát lepším člověkem (*Tři veteráni*). Hlavně si člověk musí zachovat zdravý rozum a nenechat se zmanipulovat okolím, čímž se také Werich po celý život řídil.

O motivu jiného světa lze u Wericha smýšlet jako o motivu, který nás zavádí mimo náš svět skutečný. Motiv nalézáme díky přítomnosti nadpřirozených postav, jako jsou čerti a vodníci (*Fimfárum*, *Až opadá listí z dubu*), kouzel (*O rybáři a jeho žene*, *Moře, strýčku, proč je slané?*, *Paleček*, *Tři veteráni*) podivných bytostí (*Jak na Šumavě obři vyhynuli*, *Paleček*, *Rozum a Štěstí*) i jistých racionálně nevysvětlitelných úkazů jako je třeba bydlení v láhvi od octa (*O rybáři a jeho ženě*).

Motiv dobrého skutku se nám ukazuje v podobě vykoupení z hříchu. V pohádce *Až opadá listí z dubu* baba Popadůrka z vlastní iniciativy pomáhá Čuperovi utéct před spáry pekla a tím je její hřích vůči peklu smazán.

Werich si byl jist faktem, že jsou pohádky mezinárodním bohatstvím a náměty si už od pradávna země předávaly a upravovaly je podle obrazu svého. Vnáší tedy mezinárodnost i do Fimfára. Proto se v pohádce *Tři Veteráni* ocitáme v království Monte Albo nacházející se s velkou pravděpodobností někde na jihu od našeho národa. Veteráni bojují v různých zemích, proto se v pohádce objevuje anglický jazyk. Kromě toho se nos princezny Bosany plazí různě po světě. Werich poukazuje na rozdílný postoj jednotlivých národů k podivnému úkazu. Původní pohádkové příběhy pocházely z Orientu, proto ani tuto okolnost nezapomíná zmínit v pohádkách a zavádí nás tam srze jména postav a jiné náboženství v pohádce *O třech hrbáčích z Damašku* kamsi na východ.

Werich se vrací k lidovým pohádkám motivy vhodnými pro dospělé čtenáře. Vkládá do svých pohádek motivy erotické. Když se jedna ze sester v pohádce *Tři sestry a jeden prsten* snaží namluvit svému manželovi, že je mrtvý, manžel si to nechce připustit a dává jí erotické návrhy: „*Tak svlíkni tu parádu, co máš navrch, i tu vespod, a já ti ukážu, jak jsem umřel!*“ (Fimfárum, 1997, s. 92) A nebo v pohádce *Tři veteráni* je princezna známá tím, že plete hlavy mužům. Taktéž se snaží zamotat hlavu nejmladšímu z veteránů Servácovi: „*Když se po večeri odebrali na terasu, posadila se tak, aby sebemenší schýlení pro šálek kávy, nepatrné nahnutí trupu při podávání cukru dávalo Servácovi možnost zahlédnout a ocenit krajku, nebo dokonce materiál, jejichž zjevnost a cenění se nepředpokládá ve společnosti početnější než dva*“ (Fimfárum, 1997, s. 135). Kromě motivů erotických se objevují motivy hororu. S narůstajícím zlem v mlynářčině nitru se prostředí u moře mění v děsivé: „*A ve tmě za svitu blesků jako krev červených, přišel rybář k moři. A to řvalo a ječelo, černé vlny s krvavou korunkou dorážely na skály...*“ (Fimfárum, 1997, s. 36-37) Občas dochází až k brutálním činům: „*Krev z něho crčela, když jí podával hořejší pravou jedničku...*“ (Fimfárum, 1997, s. 90), „*Pak ji rozpáral, žaludky vyňal, rozřízl je a ejhle.*“ (Fimfárum, 1997, s. 103). V pohádce *Rozum a Štěstí* se při popravě sekera odrazí a náhodou rozsekne napůl ministra vnitra. Pohádka je pak sama o sobě hodně drastická. Traktorista přejede psa a vrabec se ho neustálým klováním snaží zabít. Pohádka končí useknutím hlavy traktoristy.

5.6 Postavy

Ruský folklorista V. J. Propp zanalyzoval kouzelné pohádky a vytvořil základní strukturu postav podle jednání. Určil podstatné pohádkové hybatele děje.

Důležitou postavou, na níž stojí celý děj, je **hlavní hrdina**. Obvykle je nám známo jeho jméno i podrobnosti z jeho života. Hrdina může být jedním z více sourozenců. Nakonec jako jediný dokáže svou odvahu a statečnost. Hrdina odchází z domova vstříc novým dobrodružstvím. Na své cestě čelí těžkým úkolům nebo náporu protivníka. **Škúdce** je záporným opakem hrdiny. Střetává se s hrdinou během jeho putování za štěstím. Snaží se hrdinu zneškodnit nebo svést z cesty, i přesto je hrdinou v závěru poražen. V pohádce se zřídka kdy objevuje i **nepravý škúdce**. Tato postava bývá rozhodnutím škúdce nedobrovolně postavena do cesty hrdinovi. Hrdina má nepravého škúdce za hlavního protivníka, přitom se může jednat o zakletou princeznu. **Dárce** má v pohádce poslání darovat. Objevuje se, když ho hrdina nejvíce potřebuje k dalšímu konání. Za pomoc, dobrý skutek nebo zaslouženě za zvládnutí zkoušky dostává hrdina dar, který mu pomůže. Většinou se jedná o cennou radu nebo předmět, který

hrdina nezbytně potřebuje k boji proti škůdci. Může se objevit i **dárce nepravý**, který působí jako dárce s dobrými úmysly. Ve skutečnosti se snaží hrdinovi uškodit nebo mu podstrčit něco, čím by selhal. Je typický tím, že mění podoby, aby ho hrdina nerozpoznal. Postava velmi podobná dárci je postava pomocníka. **Pomocník** si stejně tak jako dárce prověřuje hrdinu a po prokázání jeho dobrého srdce se mu stává nápomocen. Doprovází ho na trnité cestě za úspěchem nebo mu pomáhá s nelehkými úkoly. Tak jako postavu nepravého dárce, V. J. Propp určil i postavu **nepravého pomocníka**. Tato postava klame a její působení je podobné jako u pomocníka. Ve skutečnosti se snaží hrdinu zneškodnit. Další důležitou figurou je **princezna**, jejíž role bývá pasivní. Čeká na vysvobození ze spárů zlého škůdce nebo na vhodného ženicha, který se vypořádá s úkoly a zaslouží si tak její ruku. **Odesílatel** bývá příčinou hrdinova vydání se do světa. Nevědomě mu poví o zakleté princezně. Odesílatelem může být i rodič, který vyhání hrdinu z domu. Všechny ostatní postavy jsou **postavy vedlejší** (Otčenášek, 2012, s. 73-77). Seznámili jsme se s hlavní strukturou jednajících postav v pohádkách. U Wericha si však uvedeme konkrétní příklady vyskytujících se postav typických pro tradiční lidovou pohádku.

5.6.1 Hlupák

Hlupák je jednou z nejpoužívanějších postav v lidových pohádkách. Stejně tak se často objevuje u Wericha. Werich prostřednictvím postav ukazuje svůj postoj k lidské hlouposti. Skrze hlupáky je docíleno humorných účinků, jak tomu bývá v pohádkách žertovných. Hlupáky lze klasifikovat do dvou skupin, do skupiny opravdových hlupáků a skupiny domnělých hlupáků (Otčenášek, 2012, s. 95-96).

Werich postavám opravdových hlupáků většinou připisuje špatný charakter projevovaný v důsledku určitých situací, třeba při možnosti většího zisku. To se ukazuje v pohádce *O rybáři a jeho ženě*. V rybářce se s narůstající mocí projevuje čím dál větší míra hlouposti. Werich tak poukazuje na vysoce postavené osoby, z nichž na první dojem dělá urozenost a bohatství moudré lidi. Jedná se ovšem o lidi falešné a podřizující se špatné vládě, aby dosáhli vyššího postavení. Tito lidé sebou nechávají hýbat mocí jako figurky na hracím plátně. Werich je prostřednictvím pohádky kritizuje: „*hlupáci a arcihlupáci, ale to pod řády a řetězy nebylo k poznání.*“ (Fimfárum, 1997, s. 32) Další postava hlupáka se objevuje v pohádce *Královna Koloběžka První*. Mlynář odpovídá na hádanky sobecky a hamižně, a tak ho sám moudrý král nazve hlupákem. Za hlupáka lze považovat i jednoho ze dvou bratrů z pohádky *Moře, strýčku, proč je slané?*. U Marka se projevuje chamtivost. I přes veliký kapitál se rozhodne sebrat chudému bratrovi jedinou cennou věc. Pro hloupost se dvakrát stejným

způsobem spálí. Po druhé nejspíše dojde k záhubě. V pohádce *Tři sestry a jeden prsten* udělají opravdové hlupáky sestry ze svých manželů a na konci se jejich hlouposti pak směje celá vesnice.

Další charakteristickou postavou lidových pohádek, kterou lze zařadit do druhé skupiny domnělých hlupáků, je hloupý Honza. Honza je takovou typicky českou postavou hlupáka. Jedná se o prostého venkovského kluka, který je považován za slabý článek. Může být ze tří synů a není ničím výjimečný. V dalším případě může být skutečně hloupý, líný a koná neohrabaně. Každopádně ho na cestě čeká štěstí a následná náprava. Dostává prostor prokázat svou statečnost a výjimečnost. Werich jméno Honzy, i s ním spojované vlastnosti, užívá v pohádce *Král měl tři syny* a poukazuje na obecně známý pohádkový předsudek: „*zavolal však pouze dva, neboť třetího syna, Honzu, nebral vážně*“ (Fimfárum, 1997, s. 119). Nakonec je však Honza tím nejchytřejším. Bez komplikací si poradí s úkolem, stává se králem a vybere si moudrou ženu, která mu rozmluví čtvrté pivo a zabráni mu tak stát se hloupým. Vždyť je obecně známo, že alkohol oblbuje smysly a dělá z lidí hlupáky.

5.6.2 Chytrák

Protipólem hlouposti je chytrost, která je druhým největším tématem Werichovým. I postavy chytráků lze rozčlenit do dvou skupin. Jedna skupina zahrnuje chytráky po vzoru enšpíglovského chytráka. Jedná se o chytráka zlomyslného, který používá svou bystrost k tomu, aby uškodil důvěřivým lidem, napálil je nebo je dostal do šlamastiky. Druhou skupinu tvoří dobří chytráci, jež svou chytrostí dosáhnou jistého úspěchu, nebo dokonce zvítězí nad zlem (Čapek, 1941, s. 170).

Příklad dobrosrdečného chytráka spatřujeme hned v první pohádce *Královna Koloběžka První*. Chytráka ztělesňuje mlynářova dcera Zdenička, která pomáhá otci s nelehkými úkoly prověřujícími zdravý rozum, protože král se rozhodl „*že by se něco mělo dělat, aby se zvýšil průměr inteligence obyvatelstva*“ (Fimfárum, 1997, s. 10). Taky sedlák Čupera přechytračí v pohádce *Až opadá listí z dubu* čerta a vyhne se peklu. Dalšího chytráka představuje postava Palečka. Svou vynalézavostí a chytrostí se vymaní ze zajetí loupežníků i rodiny sněžných žroutů. Okouzlí samotného pana krále, který mu dokonce nabídne práci (*Paleček*).

Příklad škodolibého chytráka se u Wericha objevuje také, a to konkrétně v pohádce *Tři sestry a jeden prsten*. Napálení mužů je totiž hlavním tématem pohádky. Ta ze sester, jež zesměšní svého manžela nejvíce, získá za odměnu prsten. Werich tu rozvádí jistou myšlenku a balancuje na hraně chytrosti a hlouposti. Popisuje nikoli hloupost, nýbrž lidskost: „*Největší hloupost pak jest chtít být hloupý. To je ovšem divná hloupost, protože vědět, co chtít, to je*

vůbec největší chytrost. Čili, ono se stalo uměním už jenom být živ po svém“ (Fimfárum, 1977, s. 87). Nejdůležitější ovšem je, když si člověk umí udělat legraci ze sebe i ze svých blízkých. Stejnou ideou uzavírá pohádky.

5.6.3 Chud'as

Vzhledem ke standardům 19. století, kdy většina obyvatel žila v chudých poměrech, se nemůžeme divit, že se znak značně promítal do lidové slovesnosti. Většina pohádek je vystavěna na kontrastu chudoby a bohatství, přesněji kontrastu chudého venkovského člověka a bohatého urozeného člověka. Pohádky ovšem umožňují tuto dvojici spojit v jeden pár (Otčenášek, 2012, s. 96). Chudák mívá dobré srdce a za to ho čeká odměna. Může si přilepšit svou chytrostí (*Královna Koloběžka První*). Zdenička, z chudé a těžce pracující rodiny mlynáře, se svou chytrostí vyprostí z chudoby a usedne na trůnu vedle krále. Dokonce tak docílí rovnoprávnosti mužů a žen a přebírá vládu. Podobný scénář, jak si chudáci přilepší, se odehrává v pohádce *Rozum a Štěstí*. Chudý pasák se ocitá ve správný čas na správném místě a dostává tak šanci na více rozumu. To ho zavede až do království, kde si získá srdce princezny, a s trochou štěstí si zaslouží její ruku i s královstvím. V pohádce *Paleček* je hlavní postava z chudých poměrů. Díky své podivné mimořádné velikosti se mu podaří zaujmout krále a v závěru se stává bohatším díky lépe placené práci. V hlavních rolích Werichových pohádek jsou tedy chudí lidé vykonávající práci mlynáře, rybáře, koňáře, kováře, sedláka, kuchaře, ševce apod. Ve Fimfáru někteří chudí dobráci získávají bohatství prokázáním i jiných předností, například svou pracovitostí a vynalézavostí (*O třech hrbáčích z Damašku*). Dohromady dosahují velkého jmění za úspěšné podnikání. Za vzhled se jim už posléze nikdo neposmívá. Bohatství lze dosáhnout i vírou ve své sny. Na cestě za nimi člověk musí setrvat a nevzdat to (*Splněný sen*).

V pohádkách se setkáváme i s chudáky toužícími po moci a bohatství. U těchto postav je znázorněn zlý charakter a bývají potrestáni. Takového chudáka máme v pohádce *Fimfárum*. Jedná se o kovářovu ženu, nevěrnou svému manželovi. Žena zatouží po někom výše postaveném a upravenějším, z něhož finanční zajištění a větší moc září. Snaží se manžela poslat na smrt. Touha po bohatství ji přivádí k nedobrým úmyslům a je nakonec potrestána. Podobného chudáka máme i v pohádce *O rybáři a jeho ženě*. Rybářova žena se při příležitosti mít větší majetek proměňuje ve zlou megeru. Trest ji nemine, je vrácena do chudoby.

Příznačným rysem lidových podání bývá nevhodná volba partnerů. Bohatí princové a králové si vybírají chudé prosté venkovské dívky. I tento znak Werich vkládá do pohádek

Královna Koloběžka První a *Král měl tři syny*. Královský syn Honza se stává po otci králem a vybere si za ženu prostou číšnici z hospody. Zaujme ho její rozumnost.

5.6.4 Čert

V české ústní lidové slovesnosti se často objevuje postava čerta, jež je ztělesněním zla. Čert bývá opakem Boha. Peklo je vyobrazeno jako protipól nebe. Tato představa se zrodila z náboženství, s ním spojené trestání hříčů a uznání dobrých skutků v posmrtném životě. U postavy se můžeme setkat s různými pojmenováními: rohatý, belzebub apod. Lidé věřili, že síly pekelské je možné přivolat jejich vyslovením. Postupem času se strach z čertů snižoval. Čerti kromě nebezpečí ztělesňovali i nemehla nebo stvoření, která lidé mohou přelstít. Postupně vymizelo přesvědčení, že peklo je všemocné a člověk proti němu nemá žádnou šanci. V pohádkách čert na zemi zpodobňuje postavu upraveného myslivce, aby pozemské na první pohled neděsil. Jeho zjevení v oblaku prachu doprovází zápach síry. Peklo bývá vyobrazeno jako strašlivě temné, plné chlupatých řádících stvůr škvařících hříšníky v kotlích na ohni (Otčenášek, 2012, s. 92-93).

Ve Fimfáru je peklo popsáno jiným způsobem. Je zde značná inspirace některých prvků z lidové slovesnosti. V pohádce *Až opadá listí z dubu* se čert objevuje v oblaku prachu na Čuperovo oslovení: „*Mordyje hadry, kterej čert mi tohle byl dlužen?*“ (Fimfárum, 1997, s. 43) Werichův obraz pekla je posunut na úplně jinou úroveň, peklo je modernější a vyspělejší, jak si to doba žádá. Z typického děsivého pekla se stává progresivní podnik připomínající dnešní firmy. Vyslanec pekla v podobě chasníka narušuje představu tradičního čerta podobajícího se myslivci. V pohádce zůstává i náznak starého typu čerta zaneřádného prachem a se špínou za nehty. Mluva čerta je korektní, co se týká gramatiky a spisovnosti. Hovoří s cizím přízvukem, a dokonce odborně: „*Čas je komponent velice relativní...*“ (Fimfárum, 1997, s. 50). Čert působí jako vzdělaný obchodník, dostatečně vyučený v tomto oboru: „*Pro klienty v zaviněném úpadku máme zvláště výhodné termíny*“ (Fimfárum, 1997, s. 44). Werich přidává k pekelskému systému jistou byrokracii. Druhá strana po uzavření úmluvy dostává kopii smlouvy. Jsou i podrobně smlouveny podmínky, kdy se závazek ruší a jaké prémie jsou Čuperovi nabízeny. I služba pekel musí mít pro fungování dohlížející úřady: „*a aby prý šel do generálního inspektorátu, kraj Čechy, dveře číslo 111*“ (Fimfárum, 1997, s. 52).

Jejich druhý pakt je opět smlouvený formálně. Peklo má vlastní propagační materiály pro klienty, tedy přesnou nabídku služeb a specializací. Peklo působí jako léčebna a čerti mají vzdělání doktorské, mluví latinskými názvy, jsou čistí, upravení a oblečení do bílých plášťů.

Werich staví peklo naruby. Pro peklo charakteristická černá barva se mění na barvu andělsky bílou – barvu léčitelů. Hlavní čert má dosažené nejvyšší možné vzdělání.

Typicky lidový znak čerta oblečeného v mysliveckém je v pohádkách ponechaný. Myslivce zpodobňuje naopak nejvyšší čert pohybující se pouze v pekle. Charakteristické pro peklo je také svádění k hříchu. U Wericha naopak peklo léčí hříšníka z alkoholismu a umožňuje mu vykoupit se z hříchu. Dvakrát nad peklem vítězí chytrý smrtelník. Poprvé mu pomáhá baba Pompadůrka, s níž se opět vracíme k prvku folklóru. Ženy totiž bývaly kolikrát považovány za chytřejší stvoření než čerti. Čerti se jich občas i báli. Proto mezi českými pořekadly narazíme na přísloví „*Kam čert nemůže, tam nastrčí babu*“ (Otčenášek, 2012, s. 94). I u Wericha zasahuje pomoc ženská. Nápad na přemožení pekla vznáší Pompadůrka. S druhým vítězstvím nad peklem už si poradí sám přemýšlivý Čupera a povede se mu napálit čerta. Poskytnutím pomoci peklem na oplátku za lidskou duši není v pohádkách nic neobvyklého. Čupera sám svou duši nabízí za možnost stát se lepším člověkem, tím je tento znak lidových pohádek Werichem nově aktualizován.

Další pohádkou, do které Werich zakomponoval roli čerta, je pohádka *Fimfárum*. Čert, se kterým se setkáváme v počátku, plní funkci pomocníka. Sám nabízí kováři pomoc, když vidí, že je v úzkých a myslí na skončení svého života. Čert mu pomáhá, protože v pekle pro dobráka už nemá místo. Druhý čert hraje roli typického pohádkového čerta, který v pátek hraje ve starém opuštěném mlýně mariáš. Pomáhá kovářovi a daruje mu kouzelný předmět, samozřejmě ne zadarmo. Vyžaduje za pomoc duše hříšníků. Na první pohled se tedy setkáváme s klasickým čertem, ale po chvíli nás postava opět překvapí svou mluvou: „*Protože jsi idealista. Já si je vyinkasuju, až je poznáš.*“ (Fimfárum, 1997, s. 26) Inovaci obecných představ o pohádkovém čertu dosáhl i využitím duší hříšníků. Čerti je sbírají pod záminkou uspořádat pekelnou výstavu. Werichův čert potřebuje hříšníky jako exempláře. V závěru postava čerta splní naše očekávání. Čert se objevuje na zemi v podobě pana nadlesního a mizí v oblaku zápachu.

V pohádce *Moře, strýčku, proč je slané?* se setkáváme s čertem naposledy. Je přivolán člověkem vyslovením jeho jména a je opět ukázán v podobě pána lesa – hajného. Werich i čertům dává možnost zanechat řemesla kvůli neshodám: „*Tenhle hajnej byl čert. Ale nějak se pohádal s Luciperem a zůstal mezi lidmi*“ (Fimfárum, 1997, s. 70). Tak jako je to s konflikty na pracovišti ve skutečnosti, tak i tenhle čert se staví proti peklu a schválně lidem pomáhá a dělá tak naschvály svému zaměstnavateli – Luciperovi. Peklo je opět vyspělejším orgánem, co se týká finančních prostředků. Peklo uchovává valuty, kolky i akcie.

5.6.5 Vodník

Tato postava se v pohádkách tak často neobjevuje. Ve folklorních podáních je vodník nebezpečný tvor. Vystupuje většinou v pověstech. Žije ve vodních plochách jako jsou rybníky a jezera. Číhá na lidi, aby je mohl stáhnout pod vodu a zmocnit se tak jejich duše. Autorské pohádky se této lidově smyšlené postavy chopily po svém. Vodníky začaly proměňovat v kladné postavy a v pomocníky postavené na straně hrdinů (Otčenášek, 2012, s. 108). Příklad můžeme najít v pohádce *Fimfárum*. Werich vzhled zachoval: „ze šosu voda kape“ (Fimfárum, 1997, s. 23), ale poslání vodníka pozměnil. Udělal z vodníka Čochtana přecitlivělého dobráka jdoucího s dobou. Dušičky už dávno nesbírá a je mu z mrtvol nevolno. Vyhání sebevraha ze svého rajonu. Nechce, aby mu mrtvola v jeho rybníce nadělala ještě větší škodu než nečistoty z vypouštějících fabrik. Werich vybral jméno vodníka ze své předešlé tvorby. Toto jméno se objevuje už v jedné ze společných divadelních her s Voskovcem. Čochtan kováři kouzlem pomůže a pronese: „*Resl sem a Resl tam*“ (Fimfárum, 1997, s. 23). Tím pomůže přelít vodu do parku. Splní tak nemožný úkol od knížete pána. Werich pomocí formule odkazuje na vynález lodního šroubu a zmiňuje jeho tvůrce Josefa Resslera.

5.6.6 Loupežník

Postava loupežníka se objevuje v novelistických nebo žertovných pohádkách. Loupežníci žijí v lese a přepadávají kolemjdoucí. Loupežnictví bývá jejich řemeslem. V některých pohádkách zajmou dívku nebo chlapce a nechávají si od oběti sloužit. Loupežníci většinou patří mezi záporné postavy, a proto bývají poraženi hlavním hrdinou (Otčenášek, 2012, s. 98). U Wericha se se skupinou loupežníků setkáváme v pohádce *Paleček*. Werichovi loupežníci se opět vymykají tradičnímu popisu, tedy alespoň hlavní loupežník Franta Jizva. Podle jména postavy bychom se mohli domnívat, že to byl dobrý člověk, ale děly se mu špatné věci a šrám na srdci ho přivedl až na stranu zla. Franta totiž velice dbá o svůj vzhled, dokonce chodí k holiči. Jeho mluva je slušná. S přepadeným vyjednává, a dokonce mu vyká: „*Kuš! pravil. Nehrajeme divadlo, loupíme! a obrátil se k pánovi: Nicméně lžete, pane.*“ (Fimfárum, 1997, s. 100) Není zdaleka tak hloupý, jako jiní loupežníci. Považuje za nesmyslné násilné činy: „*Ty bys pořád jen drtil, hlupáku!*“ (Fimfárum, 1997, s. 102) Ostatní loupežníci by se ovšem dali zařadit mezi tradiční krvežíznivé a neohrabané.

5.6.7 Voják

Postavy vojáků jsou nejčastěji součástí novelistických nebo kouzelných pohádek. Postava vojáka bývá obvykle vysloužilcem, sešlým a toulajícím se světem (Otčenášek, 2012,

s. 190). Werich dosazuje do pohádky tři vysloužilé vojáky – *Tři Veteráni*. Jsou chudí a postrádají hygienu i obživu. Werich popisuje těžký život vojáků, kteří jsou neustále nasazováni do bojů. Válčení se stává jejich životem. V pokročilejším věku jsou propuštěni a jejich zásluhy nejsou dostatečně oceněny. Werichovi vojáci se drží pospolu. Dostávají kouzelné dary pro potěšení svoje i ostatních. Místo toho je využívají ve svůj prospěch. V závěru jsou jim předměty odebrány, protože lidé s kouzelnými předměty zřejmě neumí zacházet.

Ukázali jsme si, jak Werich používá tradiční pohádkové figury a adaptuje je svým ojedinělým autorským způsobem. I přes zde zmíněné postavy se ve Fimfáru okrajově objevují i jiné klasické pohádkové postavy jako je postava faráře (*Lakomá Barka*), sedláka (*Až opadá listí z dubu*) nebo ztělesnění lidské schopnosti či emoce (*Rozum a Štěstí*).

6. Porovnání pohádek s inspiračními zdroji

Jan Werich ve většině svých pohádek čerpá z Tilleho *Soupisu českých pohádek*. My si tyto látky porovnáme s pohádkami Werichovými a zjistíme, kterými se při své tvorbě inspiruje nejvíce. K porovnání nám poslouží všechny pohádky z kompletního vydání z roku 1997.

6.1 Královna Koloběžka První

Pohádka se velmi podobá dějem i jednotlivými motivy pohádkovým látkám, které Tille zařadil pod heslo *Amaradévi – Soud o krávu* (Tille, 1929, s. 44-49). Pohádka se dějově shoduje s pohádkou *Chytrá Horákyně* patřící do díla *Národní báchorky a pověsti* od B. Němcové. V pohádce se dva bratři – lakomý sedlák a chudý statkář soudí o jalovici. Prokurátor jim dává tři hádanky – co je nejbystřejší, co nejsladší a co nejbohatší. Z odpovědí má vzejít konečný rozsudek. Statkář se rozhodne pro odpovědi: špicl, sud medu, truhla peněz. Chalupníkovi radí jeho dcera Manka, aby řekl: oko, spánek a země. Tyto odpovědi se prokurátorovi zalíbí a dojde mu, že to chalupník nemá ze své hlavy. Dozví se o rádkyni Mance, pozve ji na zámek a stanoví podmínky návštěvy. Nesmí přijet ani přijít, ani ve dne ani v noci, nesmí být ustrojená ani nahá. A tak přijede na koze, na jedné noze střevíc, na druhé punčochu. Na sobě má řídký pytel. Prokurátor se s ní ožení za předpokladu, že se mu nebude plést do soudcování. Dva sedláci se soudí o hříbě a padne nespravedlivý rozsudek. Manka chytré poradí tomu, jenž nespravedlivě přišel o hříbě. Poruší tak svůj slib. Když se to prokurátor dozví, vyžene ji. Dovolí jí, aby si vzala, co jí je nejmilejší. U večere prokurátora opije a vezme si ho s sebou domů. Smíří se a prokurátor jí umožní vykonávat soudní funkci (Tille, 1929, s. 44-45).

Lidové povídky z českého Podkrkonoší od J. Š. Kubína nabízejí podobnou látku. Je zde zmíněno, že jeden z bratrů: „*má dceru moudrou jako Šalamoun*“ (Tille, 1929, s. 45). Odlišnými jsou hádanky: co je přes rok nejzelenější, co je na světě nejdelší a co je nejbystřejší. Poslední odpovědí chalupníka je lidská mysl.

U látky J. Polívky v *Povídkách lidu opavského a hanáckého* ke všem podmínkám návštěvy vrchní přidává úkol přinést dar nedar. Dcera dá vrchnímu vrabce a ten hned po rozevření dlaně ulétne (Tille, 1929, s. 47).

V látce z *Valašských pohádek a pověstí Václavkových a Soukalových* najdeme také jednu shodu. Po odhalení chytré rádkyně posílá soudce dceři souzeného tři vejce. Dává jí za úkol vysedět z nich do druhého dne tři kuřata a upéct je. Dcera mu vychytrale na oplátku posílá po otci kornout semen na zasetí, aby měla čím do druhého dne kuřata krmit (Tille, 1929,

s 48-49). Werich zřejmě využívá zmíněných látek, všechny je kombinuje a přidává k nim své tvůrčí nápady. Pohádku navíc modernizuje o vynález pozdější doby – o koloběžku.

6.2. Fimfárum

V soupisu se objevuje pohádková látka s názvem *Fimfárum z Národních pohádek a pověstí z okolí Velko-meziříčského a Jihlavského na Moravě* od F. A. Sedláčka. Děj se téměř shoduje s Werichem. Správce zámku dochází za kovářovou ženou a chce se kováře zbavit. Pomluví ho u knížete a ten nařídí, aby vytvořil do dvaceti hodin řetěz, kterým třikrát obmotá zámek. Kovářka doufajíc, že se ho také zbaví, poradí muži sebevraždu jako jediné východisko. Zoufalý kovář je odhodlán se zabít. Na cestě potkává čerta, který mu sebevraždu rozmlouvá a nabízí mu raději pomoc. Kovář splní úkol a dostává odměnu. Správce navede knížete na další nesplnitelný úkol pro kováře. Musí srovnat všechny kopce okolo zámku. Kovářka mu opět poradí sebevraždu. Opět potkává pomocníka čerta. Do třetice správce pomluví kováře a radí knížeti, aby mu přikázal přinést fimfárum. Sám neví, co fimfárum je, a tak ani kovář nebude vědět a záhuba ho nemine. Po manželčině radě skoncovat se životem se znovu setkává s čertem. Čert dá kováři proutek, kterým může kohokoli přimrazit. Poradí mu, aby z půdy pozoroval dírou ve stropě jejich světnici. On čerta poslechne. Když spatří v objetí manželku a správce, přimrazí je, sváže je a ráno pár i s kouzelným proutkem v ruce táhne na zámek. Tam je rozmrazí a pro hříšníky si přichází čert (Tille, 1929, s. 375-376).

Jistá podobnost se objevuje i v látce z *Moravských národních pohádek a pověstí z okolí Jemnického* J. S. Menšíka. Zde je značná podobnost úkolu – vybrat z rybníka vodu. Po radě ženy se jde kovář utopit a setkává se s postavou vodníka. V pohádce se zjeví pouze vodníková ruka a neznámý hlas mu říká, aby šel domů, že mu pomůže (Tille, 1929, s. 376-37). Werich si tu zřejmě postavu vodníka i motiv pomoci propůjčil. V pohádce se setkáváme s konkrétním popisem vodníka, dokonce nás seznamuje i s důvodem, proč vodník kováři pomáhá. Pohádky jsou autorským stylem obohaceny o vlastní příspěvky.

6.3 O rybáři a jeho ženě

Látky podobající se této pohádce zařadil Tille pod heslo *Zlatá rybka* (Tille, 1937, s. 455). Jeden z textů pochází z díla J. B. Koláře-Kochovského: *Z chatek moravské Slovače*. Text je o ptáčnickovi, který má zlou ženu. Žena mu přikáže chytit zlatohlávka, jinak se prý nemá vracet domů. Po modlení se mu podaří chytit stříbrného ptáka se zlatou hlavou, zlatým ocasem a zlatými křídly. Pták mu slíbí vše, co si ptáček vymodlí. Ptáček si skromně přeje mouku, aby

měli doma co jíst. Po návratu zjistí od ženy, že pán se stříbrným kabátem, se zlatým kloboukem, ve zlatých botách a s diamantovými rukávy přinesl hrnec mouky. Žena se dozví o chyceném ptákoví a začne na muže křičet, že chce velké hospodářství, zámek a mládí. Muž se modlí k Bohu a pták vyslyší jeho přání. V ženě se probouzí sobectví a začne muži přikazovat, co jí má vymodlit, aby neměla žádné starosti. Když se muž vrací za ženou, „*vidí jen starou chalupu – žena nabude rozumu*“ (Tille, 1937, s. 455). Místo zlatého ptáka Werich vkládá do příběhu zlatou rybu a místo ptáčníka postavu rybáře. Jeho výběr mohl souviset s jeho koníčkem, kterým bylo právě rybaření.

Druhým textem je podle podtitulku *Národní osvobození 18. března 1928 „Milánská pověst“*. Žena neustále prosí boha o různé věci, když pak vyžaduje větší moc – vévodský titul, bůh nenasytný pár promění v silniční bláto a jejich dům zničí (Tille, 1937, s. 455). Werich se základní strukturou přidržuje těchto textů, ovšem s motivy nakládá odlišným způsobem. Přidržuje se motivu náboženského a svou postavu rybářky přivádí až k touze stát se bohem všemocným.

6.4 Jak na Šumavě obři vyhynuli

Námět zřejmě převzal z textu, který Tille zařadil pod heslo „*Riesenspielzeug*“. Text vypráví o obrech žijících na Šumavě, kteří se navzájem pobijí. Jeden obr přežije a usídli se v Čerchově (Tille, 1937, s. 424-425). Ve Werichově pohádce uhodí obr z Čerchova jiného a tím zahájí rvačku.

6.5. Až opadá listí z dubu

Werich využívá motivů z textů pod heslem *Čertovy smlouvy* s podnadpisem *Rozličné sázky* (Tille, 1929, s. 181-185). Jeden z textů pochází ze souboru *Moravských národních pohádek a pověstí z okolí Jemnického* autora J. S. Menšíka. Werich se inspiroje motivem *přijel na zvířeti*. V textu se sází čert s krejčím o tři pytle peněz. Vyhrává ten, který přijede na podivnějším stvoření. Baba krejčímu pomáhá. Zohaví se kolomazí, navlékne si černé šaty, přidělá si koňský ocas a vezme krejčího na záda. Čert přijíždí na obludě, ale i přesto uznává svou prohru (Tille, 1929, s. 183). V jiném textu Menšíka čert nabízí pomoc myslivcovi. Za slíbenou pomoc se upíše krví. Odsouhlasí peklu na oplátku něco, co má doma a neví o tom. Po dohodě přijde domů a zjistí, že se mu narodil syn. Baba mu opět pomáhá přelstít čerta (Tille, 1929, s. 184).

V textu F. A. Sedláčka ze souboru *Národních pohádek a pověstí z okolí Velko-meziříčského a Jihlavského na Moravě* se setkáváme se stejným motivem. Čert na místo činu přijíždí na lišce, což známe z Werichovy pohádky. S textem se shodují i jiné prvky. Sedlák Čupera žije s ženou Julií a narodí se jim syn. Čupera se potýká s alkoholismem a postupně propíjí statek (Tille, 1929, s. 184).

Z úryvku F. Homolky z rukopisné sbírky lidových povídek Národopisného muzea československého přebírá Werich motiv *Až opadá listí z dubu*. V této pohádkové látce čert pomáhá ševci a výměnou za pomoc si žádá jeho duši. Švec má možnost stanovit si lhůtu. Navrhne, ať si pro něj čert přijde, až opadá listí z dubu. Čert se zjeví na podzim a zjišťuje, že byl napálen, protože dubové listí v zimě neopadá a na jaře hned vyrůstají listy nové. Čert vzteky trhá dubové listy (Tille, 1929, s. 184).

Werich opět spojuje motivy z různých látek. Propůjčuje si postavy i se jmény. Problém s alkoholismem přejímá a vkládá ho do své pohádky. Tím obohacuje pohádku o další problém našeho světa. Dokonce peklo přirovnává k léčebně. Čerti dopomáhají Čuperovi k vyléčení se ze závislosti.

6.5 Lakomá Barka

Podobné texty Tille řadí pod heslo *Putující mrtvola* k podtitulu *Kuchařka*. Látka nejvíce podobající se Werichově pohádce je *Na hyjtě* od J. F. Hrušky. Farář má dvě prasata a chce jedno darovat učiteli do školy. Lakomá farářova kuchařka Barka tento nápad neschvaluje. Donese učiteli pouze nějaké vnitřnosti a trochu polévky z jednoho prasete. Učitel se vkrade k druhému praseti a zabije ho. Barka ráno prosí učitele, aby prase zakopal. Učitel prase odklidí a ve škole mají hostinu. Barce připadá incident s mrtvým prasetem podivný. Rozhodne se ve škole šmírovat. Schová se do krbu a poslouchá, jak se za její lakotu ve škole modlí. Barka se rozčílí, vypadne z pece a leží jak tělo bez duše. Aby nebyl učitel z čehokoli usvědčen, odnáší potají tělo k lakomému bratrovi. Nastaví tělo do určité pozice, aby to vypadalo, že krade. Bratr přistihne zloděje a praští ho. Zjistí, že je to mrtvá Barka. Domnívá se, že má její smrt na svědomí. Chce se těla zbavit a prosí bratra, aby mu s odstraněním těla pomohl. Učitel si přehodí Barku v pytli přes rameno a vydá se na hřbitov. Na cestě narazí na zloděje a omylem se jim z úleku podaří vyměnit si pytle. Tak se Barka dostává do jiné domácnosti, kde se manželé z nálezu mrtvého těla vylekají. Žena nesoucí vodu v hrnci v úleku vyleje vodu na Barku, čímž ji probudí. Vráť se na faru a už nelakotí (Tille, 1934, s. 439).

Werich si propůjčuje děj i postavy z pohádkové látky. Představuje i poslední domácnost, v níž se Barka na konci probouzí – rodinu starosty. Z toho nejbohatšího a nejmocnějšího měšťana dělá pytláka. Ve Werichově příběhu se ale Barka, ani žádný jiný občan města nenapraví. Tím zdůrazňuje hloupost nepolepšitelných hlupáků.

6.6 Líná pohádka

Tato pohádka zřejmě nevychází z žádné lidové látky. Zrodila se pod rukou samotného Jana Wericha. Inspiroval se pouze prvky lidové pohádky, což už jsme rozebrali v kapitole páté. Absurditu této lidské vlastnosti zasadil do klasického prostředí české pohádky o království a třech následnících trůnu.

6.7 Moře, strýčku, proč je slané?

Při psaní pohádky Werich čerpá z pohádkových látek, které se v Tilleho soupisu nacházejí pod heslem *Kouzelné dary: mlýnek na sůl* (Tille, 1929, s. 530-531). Shoda je nejvíce zřetelná v případě *Národních báchorek moravských a slezských* od M. Mikšíčka. Chudý bratr nádeník prosí bohatého lakomého bratra sedláka o jídlo. Sedlák by prý dal radši výslužku čertovi než bratrovi. Bratr se nabídne, že půlku výslužky do pekla donese. Cestou potkává myslivce nabízejícího se, že ho do pekla zavede. Radí mu, ať si u Lucipera za odměnu zažádá o rezavý mlýnek na kávu. Poslechne ho a mlýnek dostane. Na cestě zpět potkává myslivce, který mu radí, jak se s mlýnkem zachází. Když bude mít dost namleto, třikrát ať zatočí zpět a řekne: „už dost“ (Tille, 1929, s. 531). Po nějaké době od návratu domů se sedlák doslechne o bohatství bratra a nabízí mu svůj statek výměnou za mlýnek. Domluví se. Sedlák vyjede s mlýnkem na moře a na lodi dochází sůl. Sedlák mlýnek využije, ale zapomíná, jak jej zastavit. Loď se tedy potopí.

V druhém textu ze souboru *Povídek lidu Opavského a hanáckého* autora J. Polívky se objevuje motiv: *proč je moře slané*, kterým Werich svůj příběh zakončuje. Příběh je podobný, nicméně v závěru, když se loď potápí, následuje dovětek: „proto je moře tak slané“ (Tille, 1929, s. 531). Werich pohádku obohacuje o prvky pověsti.

6.8 Splněný sen

V soupisu Tilleho se nachází podobný text pod heslem *Poklad na mostě*. Pochází z *Povídek našeho lidu* J. K. Hraše. Text pojednává, stejně jako ten Werichův, o jistém Loudalovi s Raděnic, který pokaždé prosází vše v loterii. Loudal věří ve své sny a že budou

jednou moc bohatí. Jednou se mu zdá o nebožce tetě, která ho ve snu třikrát t'uká do nosu, třikrát ho zatahá za ucho a třikrát mu ukáže v knize stranu. Je tam psáno, aby se vydal na Vaječný trh do Prahy, protože tam na něho čeká poklad. Žena snům nevěří a cestu mu rozmlouvá. Muž stále věří ve sny jako v boží ukazatele a opět sází. Další noc se mu zdá o rozzlobené tetě, která mu hrozí, aby se do té Prahy vydal. Následující noc se mu opět zjevuje teta se stejným varováním. Ráno vyrazí Loudal do Prahy. Na trhu potkává hokynářku, které vypráví o svém snu. Baba naopak vypráví o svém snu, který se jí třikrát zdál. Podle snu se má vydat do Radvanic na jistou adresu a tam se údajně pod dubem skrývá poklad. Loudal se dozvídá, že se jedná o jeho bydlo a rychle se vydává domů. Pokácí starý dub a vykope truhlu plnou zlata, stříbra a drahých kamenů. Kupuje zámek v Kolodějích (Tille, 1934, s. 236-237).

U Tilleho se pod stejným heslem objevuje i látka z *Pečínkova Národního Kalendáře* (Tille, 1934, s. 236). Látku a Werichovu pohádku rovněž spojuje motiv domu U Turecké hlavy v Praze, v němž by měl být podle snu nalezen poklad. I přesto, že se Werich přidržuje Hrašeho textu, zasazuje do něj motiv inspirovaný *Pečínkovým národním kalendářem*.

6.9 Tři sestry a jeden prsten

Tille podobné texty zařadil pod heslo *Tři ženy a prsten* (Tille, 1937, s. 134-137). Všechny texty pod tímto heslem jsou hodně podobné Werichově pohádce. Nejpodobnější je látka pocházející z Frantových práv. Tři ženy o Velikonocích najdou prsten. Dohodnou se, že ho dostane ta, která nejvíce oklame svého manžela. Jedna přesvědčí manžela, že je velmi nemocná a pomohl by jí pouze jeho rozdrčený zub. Manžel si kvůli ní nechává vytrhnout dokonce dva zuby. Po prvním vytržení si totiž žena vzpomene, že to musí být jiný – přední zub. Druhá žena namluví muži, že církev chce, aby se stal arcibiskupem. Má se obléct do roucha, modlit se a čekat na Ducha svatého. Třetí žena přesvědčí manžela o jeho smrti. Ujistí ho, že se má další den konat jeho pohřeb. Třetí sestra za největší napálení prsten vyhrává (Tille, 1937, s. 134-135). Werich pojí ženy v sourozenecký vztah stejně tak jako jejich manžely. Soutěž u Wericha končí nerozhodně. Není známo, která ze sester vyhrává. Werich uzavírá pohádku humorně. Směje se celá vesnice i manželé, kteří svým ženám okamžitě odpustí.

6.10 Paleček

V Tillově soupisu najdeme shodující se látky pod heslem *Paleček*. Heslo je zvoleno podle malého vzrůstu hlavní postavy (Tille, 1934, s. 167-170). Úvod prvního textu z *Povídek Kladských* J. Š. Kubína je takový jako u Wericha. Bezdětní rodiče si přejí syna. (Werich přidává

radu cikánky a využívá šťastného pohádkové čísla tři – musí si koupit hrnek s uchem a třikrát do něj dýchnout, než v něm začne vařit.) Narodí se jim synek malý jako palec. I v dalších látkách narazíme na obdobné části děje. Paleček se dostává do zajetí lupičů a ti ho zneužívají (Tille, 1934, s. 167).

V látce z *Moravských národních pohádek a pověstí* B. M. Kuldy se nejvíce shoduje zneužívání Palečka v zajetí. Paleček na příkaz proleze do sklepa hospody, aby točil víno a podával ho zbojníkům (u Wericha loupežníkům). Paleček je ale schválně hlasitý a ptá se, zdali chtějí víno červené nebo bílé. Tím probudí hospodského, který nechá ve sklepě čichat psa, aby zloděje nachytl. Paleček psa bodne do čumáku a tím ho odežene. Vyleze oknem ven, bohužel opět do rukou zbojníků. Dostane přikázáno odvázat dobytek ve dvoře. Zase schválně hlasitě řve. Hospodář se probudí a chytí lupiče (Tille, 1934, s. 167-168). Pohádky Kubína a Wericha také spojuje shodná část s krávou. Kráva Palečka spolkně a on se snaží dostat ven (Tille, 1926, s. 167).

Inspiraci na další část Werich čerpá pod Tilleho heslem *Le Petit Poucet*. Nachází se zde pohádka ze *Záhorské kroniky* F. Příkryla. Z pohádky přebírá postavu lidojeda, který vlastní sedmimílové boty. Paleček získá boty a jde do dvora žádat o práci zpravodaje. Nosí zprávy z bitev a o milencích (Tille, 1934, s. 171). Tímto způsobem končí i Werichův Paleček, akorát král Palečkovi tuto práci sám nabídne. Považuje ho za výjimečného. Kvůli dobré kariéře Palečkova rodina zbohatne.

6.11 František Nebojsa

Werich tvoří pohádku z látek nacházejících se pod heslem *Nebojsa*, konkrétněji *Nebojsa jde se učit bát* (Tille, 1934, s. 110-115). V těchto látkách se chce Nebojsa naučit bát a je poslán na místa, která by ho strachu naučila – do mlýna, na zámek, na faru a na další místa. Je poslán i do hospody stejně jako u Wericha. Z textů patrně přebírá jméno Franty. V jedenáct se na místech objevují mrtví hříšníci, kteří za živa různými způsoby obírali jiné lidi. Za trest musí strašit. Těla hříšníků padají ze stropu po částech. Tento motiv najdeme například v textu A. Popelkové ze sbírky *Na besedě* (Tille, 1934, s. 111). V autorčině textu se objevuje i shodující se motiv hraní karet s mrtvolou. Jiným použitým motivem je motiv tří facek. Je stěžejní, protože mrtvého vysvobozuje z trestu. Objevuje se například v látce z *Lidových povídek českého Podkrkonoší* autora J. Š. Kubína. Dostáváme se k závěru, že Werichova pohádka je kombinací několika hlavních motivů, které si v textech jednotlivých autorů vypůjčuje.

6.12 Král měl tři syny

V soupisu nacházíme podobný dějový rámec pod heslem *Lék otci – u princezny*. Král stůně. Zadá svým třem synům úkol, aby přinesli lék k jeho uzdravení. Většinou se jedná o zakletou vodu, zlatého ptáka a podobně. Zkouší to dva starší synové a neuspějí. Až dojde na řadu syn nejmladší. Může se jednat o hloupého Honzu, na kterého narazíme kupříkladu v látce ze souboru *Národních pohádek, písní, her a obyčejů* vydaným spolkem Slavia. Honzovi se podaří lék obstarat a v závěru se ožení s princeznou (Tille, 1934, s. 19-20).

Werich se kromě propůjčeného dějového rámce inspiruje výběrem postavy nejmladšího Honzy. Krále netrápí nemoc, nýbrž smutek. Werich místo léku do příběhu vkládá klobouk – symbol pro ztracené mládí, které chce král navrátit. Synové tak mají za úkol zapomenutý klobouk přinést. V závěru si Honza místo princezny bere chudou dívku, která mu prokáže svou moudrost. Do této pohádky Werich zasazuje hodně moderních prvků: automobily různých značek (Ferrari, Alfa Romeo), závod Ralley a další. I přesto se drží lidové tradice ve výběru jmen bratrů, jež je jistým způsobem popisují: Rychlomil a Siloslav.

6.13 Tři veteráni

Textem zřejmě zásadním se stal příběh z *Českého lidu*, který Tille zařadil pod heslo *Kouzelné dary za almužnu* s podtitulem *Porušené texty* (Tille, 1929, 514-515). Příběh pojednává o vysloužilém vojákovi, který pomáhá třem žebrákům a Pánbůh ho za to odměňuje třemi kouzelnými věcmi – stále nacpanou dýmku, pytle, v němž vše zmizí, pytlíčkem kouzlicím dukáty. Ve městě se voják dozvídá o dceři hraběte, která dokáže obehrát každého v kartách. Vydá se s ní hrát. Přes noc mu hraběcí dcera ukradne kouzelné věci. Smutný voják se potácí z hradu a narazí na jabloň. Dá si jablko a narostou mu rohy, kousne do hrušky a rohy zmizí. Jablko daruje hraběcí dceři a té narostou rohy. Voják žádá za zbavení jejich rohů vrácení kouzelných darů. Dá jí hrušku a rohy spadnou.

Werich do pohádky zasazuje tři vysloužilé vojáky. Vojáci jsou náhodně obdarováni kouzelnými mužíky. Dostávají tobolku, harfu a klobouk. Vojáci přijíždějí do zámku na pozvání krále Pikoly, jenž chce provdat dceru Bosanu. Bosana s otcem okrade vojáky o dary. Vojáci pomocí jablka a hrušky z kouzelného stromu přimějí Bosanu, aby vrátila kouzelné předměty. Místo rohů jí narůstá nos, protože jablka jsou ze stromu zvaného frňákovník. Podobný děj i motiv tří kouzelných darů Werich využívá a spojuje ještě s motivem stromu plodícího kouzelné ovoce. Tento motiv zřejmě přebírá z textu pod heslem *Princezna Nesyta*. Na toto heslo předešlý text dokonce odkazuje. Příběh pochází z *Lidových povídek českého Podkrkonoší*

J. Š. Kubína (Tille, 1934, s 285). V textu se také jedná o jabloň, po jejichž plodech rostou rohy. Stromem, jehož plody rohy shazují, je strom fíkový.

6.14 Psí starosti

Tuto pohádku, podobnou povídkovému žánru, zřejmě Werich vytváří sám. Žádná podobná látka se totiž v *Soupisu českých pohádek* nevyskytuje. Je možné, že se inspiroval pouze motivem textu z *Českých pohádek* K. J. Erbena zařazeného Tillem pod heslo *Princezna Zlatovláska* (Tille, 1934, s. 374). Kdo sní hada, porozumí řeči zvířat. Motiv řeči zvířat se v lidových pohádkách objevuje často. Werich zmíněný motiv aktualizuje na vhodnější do své doby. A tak řeči zvířat pán rozumí po pozření prášku darovaným cirkusovým kouzelníkem. Svým kousavým humorem ukazuje realitu spisovatelského povolání a politická fakta ovlivňující tuto profesi. Humorně a nepřímou kritizuje dobu.

6.15 Pohádka o zasloužilém vrabci

Látku podobající se této pohádce v soupisu nenajdeme. Werich se mohl inspirovat pohádkou od bratří Grimmů ze soupisu pohádek *Kinder- und Hausmärchen*, kde je pojednáváno o přátelství vrabce a psa. Vrabec utrápenému psovi pomáhá sehnat jídlo. Po jídle pes usne na cestě. V tutéž chvíli jede forman stejnou cestou s nákladem. Nebere na spící zvíře ohled a hodlá ho přejet. Vrabčák ho varuje, ale forman přesto psa přejede. Vrabec se snaží pomstít formanovi za smrt přítele. Při drsném boji forman omylem zabije koně. Jeho žena, snažící se zabít sekerou vrabce, rozsekne formana (Grimm – Ludwig, 2004, s 351-357). Příběh Wericha je až na nějaké menší úpravy totožný a končí stejně drasticky.

6.16 O třech hrbáčích z Damašku

Pohádka je téměř identická s látkou, kterou Tille zařadil pod heslo *Putující mrtvola* pod titulkem *Tři hrbáči* (Tille, 1934, s. 440-442). Originálem je francouzská látka *Histoire des trois bossus de Damas*. Werich tento příběh pouze převyprávěl a obohatil závěr o prvky moderní doby. Hrbáči nakonec společně staví fabriky, dodávají armádě vyrobené zbraně. Vybudováním obchodu se jim podaří dosáhnout úspěchu.

6.17 Rozum a Štěstí

Tuto pohádku Werich vytvořil podle stejnojmenné pohádky od K. J. Erbena. Pohádka je v Tilleho soupisu umístěna pod heslem *Naran Dakiní*. Štěstí se setkává s Rozumem na lávce

a ani jeden nechce pustit toho druhého. Štěstí se rozhodne, že ustoupí a bude se nadále Rozumu uhýbat, když Rozum dokáže, že je důležitější. Tak začne soutěžení. Rozum vlez do hlavy blízkému oráči. Oráč se rozhodne být zahradníkem a úchvatně zvelebí královskou zahradu. Dozví se, že princezna nemluví už od svého dvanáctého roku. Král slíbí její ruku tomu, kdo ji přiměje promluvit. Vaněk se pokusí princeznu rozmluvit tím, že poprosí jejího mluvícího psa o radu. Pes vypráví příběh o třech tovaryších, z nichž jeden pannu vyřezal, druhý ji ošatil a třetí ji rozmluvil. Na konci příběhu se Vaněk zeptá psa, kterému ze tří tovaryšů patří vytvořená panna, který z nich si ji nejvíce zaslouží. Na otázku reaguje princezna a volí třetího – toho, jenž ji rozmluvil. Vaněk žádá splnění králova slibu. Pan rada mu nabízí jinou odměnu kvůli jeho prostému původu. Vaněk se ohradí a tvrdí, že král slib musí splnit. Urazí krále tím, že jde proti jeho slovu a čeká ho poprava. Na té se znovu setkává Štěstí s Rozumem. Štěstí ukazuje Rozumu, kam ho on sám zavedl a vchází do Vaňka s úmyslem pomoci. Z popravky sejde a princezna přesvědčí otce, že slib musí dodržet. Vaněk se stává knížetem, rada je popraven a Rozum se od té doby Štěstí vyhýbá (Tille, 1934, s. 1001).

Werich převypravuje příběh s drobnými úpravami. Dodává Rozumu a Štěstí vzhled. Vkládá svou představu o podobě rozumného člověka: „*Uvědomil si, že se musí obléknout čistě a jednoduše, pojíst lehce, aby byl čilý, popít doušek červeného vína, aby zvýšil krevní tlak.*“ (Fimfárum, 1997, s. 179), „*Jednou z vlastností pana Rozuma je, že umí prohrát, že nestůně falešnou pýchou.*“ (Fimfárum, 1997, s. 184) Vaňkovi dává možnost rozmluvit princeznu ne pomocí psa, nýbrž skrze zrcadlo. Do pohádky vkládá vyspělejší politiku – z rádce je ministr vnitra. Werich přidává drastické scény, ve kterých čepel omylem rozpůlí ministra. Uzavírá pohádku myšlenkou, že Rozum a Štěstí se málokdy setkají, zato Nerozum a Neštěstí jdou ruku v ruce pospolu. Obohacuje tedy Erbenův text o vlastní motivy, průpovídky a myšlenky.

6.18 Chlap, děd, vnuk, pes a hrob

Tuto pohádku Werich vytvořil jako poctu mateřskému jazyku. Dával důraz na jeho barvitost a rozmanitost. Hraje si s jednoslabičnými slovy a podle toho se také odvíjí děj. Svou pohádkou dokazuje, že český jazyk má co nabídnout. Werich byl velmi hrdý na svou rodnou řeč, což potvrdil také v rozhovoru s Janouškem: „*Čeština je krásná řeč. Ona má obrovskou plejádu slov pro obyčejné věci. Třeba kulaťoučké jablíčko... To neřeknete jinou řečí. Angličan musí říct a little round apple, malé kulaté jablko... Tomu přece chybí barva a vůně. Když víte, kde se dá říct kulaťoučké a kde se říci nesmí, můžete s tím jazykem nakládat, jako by to byly*

housle.“ (Janoušek, 1986. s. 226) Krátký oslavný příběh bychom mohli vyzdvihnout jako Werichovo mistrovské dílo, kterým prokázal lásku k našemu jazyku.

7. Projektová část

Jako projekt k mé bakalářské práci jsem si zvolila čtení některých pohádek z Werichovy výše rozebrané knihy *Fimfárům dětem*. Ke čtení plánuji připojit krátké, dětem přizpůsobené, představení jejich autora. Tento typ projektu jsem si zvolila, protože, jak uvádím v kapitole první, je dle mého názoru velmi důležité číst dětem pohádky. Postupem času, s vývojem technickým, společenským i kulturním, děti dospívají čím dál rychleji. Možná je jedním z důvodů skutečnost, že dospělí lidé v této zrychlené době nevěnují dětem tolik času a nepřipisují čtení nebo vyprávění pohádek velký význam. Děti tak nemají mnoho příležitostí ponořit se do světa fantazie, který by jim zároveň dopomohl k aklimatizaci ve světě skutečném. Zároveň jim veřejné čtení umožní se socializovat a projevit mezi ostatními dětmi svůj názor. Dle mého mínění jsou neprospěšnější kombinací pohádky lidové i autorské. Dítě potřebuje od každého trochu. Lidové pohádky jsou totiž hodně poučné a zároveň obsahují prvky folkloru, který zůstává součástí naší kultury. To je důvod, proč je důležité děti s ním neustále seznamovat. Tradice s postupem času upadají a dětem už takřka nic neříkají. Autorské pohádky naopak podpoří rozvoj jejich tvořivosti, představivosti, fantazie. Mimo jiné nabízejí různé myšlenky zkušenějším dětem. Doprovázejí děti i ve strašim věku, neboť se k pohádce vrací. Werichovy pohádky jsou vhodnou kombinací obojího. Přidávají hravost, zábavné komentáře a vysvětlení nesrozumitelných jevů. Ukazují dobré i špatné lidské vlastnosti a upozorňují na případný postih. Jsou jakýmsi návodem k tomu, jak být dobrým člověkem. Zároveň prostřednictvím pohádek autor dětem předává své životní zkušenosti a kultivuje jejich osobnost. To je důvod, proč jsem volila Werichovo *Fimfárům*. Akce mj. zajistí dětem vzdělávací a kulturní zážitek, v této nelehké době cenný. Budou moct společně diskutovat o pohádkách. Projekt kvůli dlouhotrvající pandemické situaci bohužel zatím nebyl zrealizován. Proto zde prezentuji pouze jeho teoretickou podobu, než bude možné ho zorganizovat.

7. 1 Místo uskutečnění, propagace, finanční prostředky

Místem, které jsem se pro svůj projekt rozhodla využít, je Městská knihovna v Novém Městě nad Metují. Knihovna už dříve pořádala různé akce pro děti, takže můj projekt s radostí přivítala a dovolila mi akci uskutečnit na půdě dětského oddělení. Akce bude vhodná pro jedince navštěvující první stupeň základní školy. Vzhledem k velkému nadšení ředitelky

knihovny, nevyžadující žádné finance za vypůjčený prostor, se akce uskuteční pro všechny zájemce zdarma. Předpokládám, že akci bude možné uspořádat v době letních prázdnin, časově v dopoledních hodinách. Trvání akce nepřesáhne dvě hodiny, aby byly děti dostatečně soustředěné a aktivní. Z důvodu cílení na skupinu problematickou z hlediska udržení pozornosti nemělo význam organizovat projekt online. Jako propagační materiál jsem vytvořila plakát, který naláká děti svými pestrými barvami. Plakát bude vystaven v prostorách knihovny, na jejích internetových stránkách, na Facebooku i Instagramu. Po dohodě ho umístím také do prostor tří novoměstských základních škol. Knihovna nabídla na oplátku za organizaci akce bezplatně tisk propagačních materiálů, takže na akci nebude třeba shánět další zdroje financování.

7. 2 Program akce

Nejprve proběhne řádné přivítání dětí. Na začátku krátce představím autora souboru pohádek Fimfárum. V této části nebude chybět ani zmínka o autorových ilustracích. Děti budou mít možnost podívat se do knihy a kresby si zřetelně prohlédnout. Popíšu, jakým způsobem pohádky vznikaly a jak souvisí s folklorem. Děti se dozvědí, že se dříve lidé scházeli v chalupách a trávili večery vyprávěním a nasloucháním příběhů. Po krátké přednášce začnu s čtením první pohádky, konkrétně *Jak na Šumavě obři vyhynuli*. Po pohádce přejdu s dětmi ke kreslení obrů. Dětem tak umožním vyobrazit jejich představy o této pohádkové postavě. Tím mohou rozvinout svou kreativitu a potvrdit znalost obrů již z jiných pohádek, tedy pohádek lidových. Následovat bude diskuse o tom, zdali obři jsou či nejsou v pohádce kladnými stvořeními. Dětem bude prostřednictvím diskuse vysvětleno, že Werichovi obři byli hodní, ale hloupí, protože kvůli hře na lepšího podleli násilí.

Další pohádkou, kterou si společně přečteme, bude pohádka *Moře, strýčku, proč je slané?*. Po přečtení budeme mít k dispozici velký papír. Budeme si s dětmi společně povídat o tom, jak by měl vypadat správný pohádkový čert a budeme společně k obrázku dopisovat jeho typické vlastnosti. V poslední části přečtu pohádku *O rybáři a jeho ženě*, kterou Werich původně věnoval Trnkovým dětem. Na děti bude čekat připravený kvíz týkající se této pohádky s otázkami typu: v jaké jiné pohádce se setkaly s prvky z lidových pohádek (zlatá ryбка, motiv soli apod.) Děti budou mít možnost vyhrát malé dárkové předměty od Městské knihovny (hrnečky, tužky, trička). Po rozloučení budou moci děti házet do kouzelného pytlíku vzkazy, jak se jim pohádky líbily a co se z nich naučily. Děti si díky práci s jednotlivými pohádkovými

postavami připomenou jejich typickou podobu, a zároveň budou mít možnost na ně ve světle Werichových pohádek nahlížet neutřelým způsobem. Rozvinout tak autora v sobě.

7.3 Cíl projektu

Tento projekt jsem se rozhodla uskutečnit, abych podpořila veřejné čtení dětem, jelikož právě na děti Werich původně při své tvorbě mířil a věřil, že jim skrze pohádky z Fimfára předá své cenné moudrosti a zkušenosti. Když tak tehdy poprvé učinil, pohádky u dětí měly veliký úspěch. Touto kulturní a vzdělávací akcí plánuji zjistit, jaký vliv mají pohádky Jana Wericha na děti současné, vychované v jiné době a ovlivněné jinými pohádkami.

Závěr

Cílem mé bakalářské práce bylo poukázat na způsob, jakým Werich pracuje s prvky klasické folklorní pohádky ve svých pohádkách autorských. V jakém množství se těmito složkami inspiruje a o jaké složky se konkrétně jedná. Mým záměrem bylo zároveň sledovat, jak pohádky aktualizuje a upravuje dobově i osobitě.

Za účelem zodpovězení těchto otázek jsem analyzovala jednotlivé pohádky z Fimfára na základě různých kritérií. Nejprve jsem se zaměřila na složky lidové pohádky, tedy nejstarší formy ústní slovesnosti. Z tohoto hlediska Werichova tvorba odhalila jistou inspiraci pohádkovými formulami, čísly, motivy a postavami. Co se týká pohádkových formulí úvodních a závěrečných, Werich je ve své tvorbě hodně užívá. Formule transformuje a obohacuje o vlastní komentáře. Pohádkovými čísly navazuje na pohádky lidové. S pohádkovou trojkou nešetří a přisuzuje jí tradiční význam. Pohádkové motivy pro své pohádky čerpá ze stejného zdroje. Samotný název pohádkového souboru Fimfárum, inspirovaný motivem kouzelného proutku, o tom vypovídá. Motivy přebírá z lidových látek a různě je kombinuje. Na tradici pohádek navazuje i výběrem postav jako jsou: chytrák, hlupák, chud'as, čert, vodník, loupežník a voják. Oživuje jejich typický charakter, aktualizuje jejich podobu a zároveň popisuje vývoj těchto postav v závislosti na době. Všemi těmito aspekty se tak přidržuje tradice a zároveň se od ní odklání.

Dalším hlediskem zkoumání bylo konkrétní porovnání Werichových pohádek s jednotlivými zdroji a potvrzení faktu, že základy svých příběhů stavěl převážně z lidových látek. Werichova pohádka zůstává originální kombinací adaptace folklorních pohádek a autorské kreativity. Sám přiznával svou inspiraci soupisem pohádkových látek V. Tilleho, proto lze dohledat většinu původních textů, z nichž čerpal inspiraci. Werich se velmi přidržuje původního děje svého zdroje. Některé pohádky jsou dokonce téměř totožné, v některých dějové rámce či části kombinuje. Propůjčuje si jednotlivé složky různých pohádkových látek a slučuje je se svými smyšlenými a dobovými. V každé pohádce se liší míra přístupu k látkám. Některé pohádky jsou pouhým převyprávěním s přidánými detaily a komentáři, s jinými zase nakládá volněji a individuálněji. Méně pohádek ze souboru pak můžeme označit za umělé a vytvořené pouze autorskou imaginací a tvůrčími schopnostmi.

Pohádkami se také navrací k pohádkové tradici svým zacílením nejen na dětského čtenáře. Svými pohádkami navrací žánr dospělým. Svým psaným projevem a zvolenými prostředky vyvolává Werich ve čtenáři představu, že se jedná o živé vyprávění, k němuž byla pohádka původně určena. Tohoto účinku zanechává pomocí oslovení čtenáře, hraní si se

slovy i s jazykem. Využívá stylizovaných formulací a tím v příjemci vyvolává pocit, jako by k němu autor hovořil a vyžadoval jeho spolupráci. Těmito postupy promítl do pohádek své životní zkušenosti z profese divadelního herce. Werich vnímal pohádkový žánr jako podobenství, prostřednictvím kterého lze předat čtenáři autorův postoj k určitým situacím, lidským vlastnostem (lenost, hloupost, chamtivost, chytrost, moudrost) i životním hodnotám. Pohádky mu posloužily jako prostředek vyjádření se k dobovému politickému a společenskému dění.

Mé zkoumání potvrdilo velkou provázanost jeho tvorby s pohádkovou lidovou tradicí, která pro něj představovala nevyčerpatelné bohatství. Z již vytvořených nashromážděných lidových látek stavěl základy svých pohádek. Sázal na osvědčenost stylu, motivů, postav a pohádkových čísel. Ač se tvorbou přibližoval klasickým folklorním pohádkám, pracoval s nimi zcela svébytně, přetvářel je a obnovoval. Do pohádek vložil svůj důvtip a moudrost. Osobitým stylem s velkou dávkou humoru poukázal na vážné důsledky lidského jednání. Jeho pohádky balancují na hraně lidových a autorských pohádek a dokazují tak svou unikátnost. Werich byl svými úvahami velice nadčasový a naváděl společnost správným směrem. Proto je důležité předávat jeho poselství dalším generacím.

Použité zdroje

Literatura

BANZHAF, Hajo. *Symbolika čísel a numerologie*. Olomouc: Fontána, 2010. ISBN 978-80-7336-565-3.

BENEŠ, Bohuslav. *Česká lidová slovesnost: výbor pro současného čtenáře*. Praha: Odeon, 1990. ISBN 80-207-0181-8.

CINGER, František. *Smějící se slzy aneb Soukromý život Jana Wericha*. Praha: BVD, 2004. ISBN 978-80-87090-74-9.

CINGER, František. *12 podob Jana Wericha*. Praha: SinCon, 2005.

ČAPEK, Karel. *Marsyas, čili, Na okraj literatury. 1919-1931*. Praha: František Borový, 1941.

ČEŇKOVÁ, Jana. *Vývoj literatury pro mládež a její žánrové struktury: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367095-X.

ČERNOUŠEK, Michal. *Děti a svět pohádek*. Praha: Abatros, 1990. ISBN: 80-00-00060-1.

ČERVENKA, Jan. *O pohádkách: Sborník statí a článků*. Praha: SNDK, 1960.

FORST, Vladimír, OPELÍK, Jiří a MERHAUT, Luboš, ed. *Lexikon české literatury. Osobnosti, díla, instituce. Díl 4. sv. II. U - Ž*. Praha: Academia, 2008. ISBN 978-80-200-1671-3.

FORSYTH, Frederick. *Slovník literární teorie*. / Redigoval Štěpán Vlašín. 2. rozš. vyd. Praha: Československý spisovatel, 1984.

GRIMM, Jacob a GRIMM, Wilhelm. *Pohádky bratří Grimmů: kompletní Malé vydání*. Ilustroval Adolf BORN. Praha: BRIO, c2004. ISBN 80-86113-63-9.

HOLEJŠOVSKÁ-GENČIOVÁ, Miroslava. *Literatura pro děti a mládež (ve srovnávacím žánrovém pohledu): vysokoškolská učebnice pro studenty filozofické fakulty studijního oboru moderní filologie*. . Praha: SPN, 1984.

INOV, Igor. *Jak to všechno bylo, pane Werichu?*. . Vyd. 2., (v této podobě 1.). Přeložila Libuše KOZÁKOVÁ. Praha: XYZ, 2005. ISBN: 80-86864-138.

JANOUSEK, Jiří. *Rozhovory s Janem Werichem*. Praha: HAK – Humor a kvalita, 1999. ISBN 80- 85910-22-5.

JUST, Vladimír. *Jiří Voskovec a Jan Werich v divadle, ve filmu, v soukromí*. Praha: Nakladatelství BRÁNA, s.r.o., 2001.

KLÍMOVÁ, Dagmar a OTČENÁŠEK, Jaroslav. *Česká pohádka v 19. století*. Praha: Etnologický ústav AV ČR, 2012. ISBN: 978-80-87112-50-2.

KOUDELKOVÁ, Eva. *Současnost literatury pro děti a mládež: Liberec 29.-30. března 2007*. Liberec: Technická univerzita v Liberci, 2008. ISBN: 978-80-7372-309-5.

MOCNÁ, Dagmar a PETERKA, Josef. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN: 80-7185-669-X.

OTČENÁŠEK, Jaroslav. *Antropologie narativity - problematika české pohádky*. Praha: Etnologický ústav AV ČR, 2012. ISBN 978-80-87112-67-0.

PETERKA, Josef. *Teorie literatury pro učitele*. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2001. ISBN 80-7290-045-5.

STREIT, Jakob. *Včelka Sluněnka: proč děti potřebují pohádky*. Hranice: Fabula, 2003. ISBN 80-86600-10-6.

ŠMAHELOVÁ, Hana. *Návraty a proměny: literární adaptace lidových pohádek*. Praha: Albatros, 1989.

TILLE, Václav. *Soupis českých pohádek I*. Praha: Česká akademie věd a umění, 1929.

TILLE, Václav. *Soupis českých pohádek II/1*. Praha: Česká akademie věd a umění, 1934.

TILLE, Václav. *Soupis českých pohádek II/2*. Praha: Česká akademie věd a umění, 1937.

URBANOVÁ, Svatava a ROSOVÁ, Milena. *Žánry, osobnosti, díla: (historický vývoj žánrů české literatury pro mládež - antologie)*. Vyd. 5. (upravené a doplněné). Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta, 2005. ISBN 80-7368-046-7.

WERICH, Jan. *Fimfárum*. Praha: Albatros, 1977.

WERICH, Jan. *Fimfárum*. Praha: Albatros, 1997. ISBN 80-00-00555-7.

WERICH, Jan. *Listování: úryvky z korespondence a článků*. Praha: Československý spisovatel, 1990. ISBN 80-202-0110-6.

Elektronické zdroje

6 otázek pro Jana Wericha [Film]. Režie Dušan HANÁK. Československo, 1963.

PYTLOUN, Ladislav. Jan Werich. *Slovník české literatury po roce 1945* [online].

31. 12. 2008 [cit. 2021-02-03]. Dostupné z:

<http://www.slovníkceskeliteratury.cz/showContent.jsp?docId=1196&hl=werich+>

Seznam příloh

Příloha A: Vytvořený plakát k propagaci projektu

Přílohy

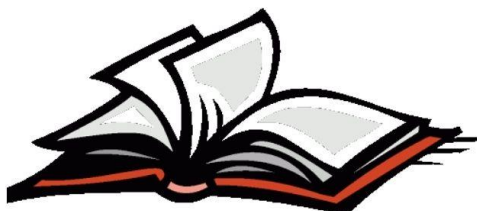
Příloha A: Vytvořený plakát k propagaci projektu



ČTENÍ DĚTEM

Z POHÁDKOVÉ KNIHY JANA WERICHA

FIMFÁRUM



V ÚTERÝ 13. ČERVENCE OD 15 HODIN!



VSTUP ZDARMA

