

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
KATEDRA ČESKÉ LITERATURY

Intermedialita v dětské knize

(na příkladech tvorby Petra Nikla, Františka Skály, Květy Pacovské a Petra Šmalce)

Intermediality in the children's book

(on examples of works of Petr Nikl, František Skála, Květa Pacovská and Petr Šmalec)

Vedoucí diplomové práce:

PhDr. Věra Brožová

Autorka diplomové práce:

Veronika Šámalová

Dlouhá 198, 53002 Pardubice

ČJ- VV

magisterské prezenční studium

Rok dokončení diplomové práce:

2010

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury.

Pardubice

16.4.2010

Veronika Šámalová

Poděkování

Ráda bych poděkovala vedoucí diplomové práce PhDr. Věře Brožové za odborná doporučení, podnětné připomínky a trpělivost. Dále bych ráda poděkovala Ivaně Šebestové za pomoc při překladu textů z francouzského jazyka. V neposlední řadě patří poděkování mé rodině za všestrannou podporu během mého studia.

Obsah

0	Úvod.....	5
1	Slovo a obraz v současné literatuře pro děti a mládež.....	7
1.1	Specifické rysy slova a obrazu v literatuře pro děti a mládež.....	7
1.2	Druhy a žánry dětské literatury a ilustrace zaměřené ke konkrétnímu věku recipientů	9
1.3	Významové spojení slova a obrazu.....	14
1.4	Estetické působení slova a obrazu v literatuře pro děti a mládež	16
2	Hra v literatuře pro děti a mládež.....	19
2.1	Znaky a definice hry	19
2.2	Hra v literatuře pro děti a mládež.....	21
2.3	Autorská kniha, kniha-hračka	26
2.4	Potlačují elektronická média kreativitu, fantazii a hravost?	30
3	Hravé knihy hravých autorů.....	33
3.1	Petr Nikl	34
3.1.1	Pohádka o Rybitince, O Rybabě a Mořské duši.....	37
3.1.2	Lingvistické pohádky	45
3.1.3	Záhádky.....	50
3.2	František Skála	57
3.2.1	Jak Cílek Lídu našel.....	59
3.2.2	Skutečný příběh Cílka a Lídy.....	65
3.3	Květa Pacovská	72
3.3.1	Un Livre pour toi (Knížka pro tebe)	74
3.3.2	Le Théâtre de minuit (Půlnoční divadlo)	77
3.4	Petr Šmalec	80
3.4.1	Šmalcova Abeceda	81
4	Závěr	87
5	Soupis bibliografických citací	92
6	Bibliografie	95

0 Úvod

Slovo a obraz tvoří knihu. Již od dětského věku knihy formují lidskou osobnost a kultivují estetické vnímání. Když se ke slovům a obrazům určeným pro děti a mládež přidají prvky hry, vznikají hravé knihy. A právě hravé knihy s vysokým podílem kreativity, které vedle formování osobnosti rozvíjí také hravost a fantazii, jsou hlavním tématem této práce. Jsou to intermediální autorské knihy, jejichž autory jsou výtvarní umělci, kteří ve své práci hravě a harmonicky propojují literární složku se složkou výtvarnou. V této diplomové práci se tedy propojují dva objekty mého zájmu, mé dva studijní obory – český jazyk a výtvarná výchova.

První kapitola hlavní textové části je zaměřena na pravidla hry, na specifické znaky literatury pro děti a mládež z hlediska literárního a výtvarného. Zaměříme se v ní tedy na slovo a obraz a jejich celistvé estetické působení na dětského čtenáře. Představíme si žánry dětských knih a ilustrací, významové vztahy mezi slovem a obrazem a v neposlední řadě jejich funkce. Dalo by se říci, že první kapitola obsahuje obecně zažitá pravidla pro utváření hry, tedy pro utváření literatury pro děti a mládež. Je teoretickým východiskem pro další části práce, hlavně ve třetí kapitole u konkrétních autorů budeme sledovat, nakolik jsou tato pravidla pro utváření knih pro děti a mládež porušována a jestli toto porušování pravidel může být přínosné.

V druhé kapitole se budeme věnovat hře. Nejprve se seznámíme se základními znaky hry, poté se zaměříme na hru v literatuře pro děti a mládež. Mezi knihy s vysokým podílem hry a propojenosti médií, které mohou aktivizovat dětského čtenáře, patří knihy autorské, o nichž pojednává další podkapitola. Hravé

jsou tím jak vznikají, hravá je jejich forma, hravá je podoba textu a obrazu, samy o sobě se mohou stát knihou-hračkou. Jejich autoři se v současné době vyrovnávají s konkurencí elektronických médií, proto je v druhé kapitole zařazena i podkapitola, která se přímo dotýká snahy o propojení klasického média – knihy a média elektronického.

Poslední třetí a pro tuto práci stěžejní kapitola je věnována konkrétním příkladům propojení slova, obrazu a kreativních her autorů současných autorských knih pro děti a mládež. Budeme se zde věnovat hravosti, fantazii a imaginaci v dílech Petra Nikla, Františka Skály, Petra Šmalce a Květy Pacovské. Cílem této části a celé práce je nalézt znaky a prvky hry v současné autorské tvorbě pro děti a mládež, jejichž prostřednictvím je formována osobnost jedince. Tedy nakolik jsou knihy hravě tvořeny a nakolik mohou být samy o sobě hrou. Zároveň zkoumáme, jestli a jak jsou dodržována nebo porušována obecně zažitá pravidla pro utváření knih pro děti a mládež a jak mohou být netradičně pojímané knihy pro svého recipienta přínosné. Výběr autorů a knih pro tuto práci nebyl zcela náhodný. Byl tvořen záměrně tak, aby uspokojil požadavky všech čtenářů bez ohledu na věk. Petr Nikl a František Skála představují hravé autory již svým přístupem k životu, výsledky jejich her jsou autorské knihy, Květa Pacovská a Petr Šmálec vytvářejí knihy-hračky, jež přímo nabádají své čtenáře k hrám s nimi.

I když jsou všechny zde probírané knihy určeny dětem, po většině z nich sáhnou do knihovny rádi i dospělí čtenáři. Jsou to totiž jedinečná umělecká díla, která nejsou určena komerčnímu čtenáři. Každý čtenář si odnese ze čtení těchto rozebíraných titulů odlišný, ale silný zážitek.

1 Slovo a obraz v současné literatuře pro děti a mládež

Literatura pro děti a mládež znamená v systému literární slovesnosti opak k literatuře pro dospělé. Vyznačuje se tím, že je přímo určována dětem a mládeži. Jádrem literatury pro děti a mládež a také jádrem této práce je literární tvorba intencionální. Jsou to taková díla, která jsou dětem a mládeži přímo určena, a v kterých je literární text v úzkém vztahu s ilustrací¹. Nelze tedy posuzovat a hodnotit text v knize pro děti, zvláště pro ty nejmenší, bez vztahu k ilustraci. Proto se v této práci zabýváme převážně estetickým působením slova a obrazu a jeho celistvým vnímáním. V této kapitole budeme hovořit obecně o tom, jak se slovo a obraz v literatuře pro děti a mládež navzájem doplňují, ovlivňují, v jakém poměru se v literatuře pro děti a mládež vyskytují, co je pro ně specifické, v jakém vztahu navzájem fungují v určitých žánrech literatury a v neposlední řadě se zaměříme na funkce slova a obrazu. Můžeme říci, že se zde zaměříme na pravidla hry se slovem a obrazem, na jejichž dodržování a porušování se zaměříme v dalších kapitolách o hře v současné české autorské knize pro děti a mládež.

1.1 Specifické rysy slova a obrazu v literatuře pro děti a mládež

Specifičnost literatury pro děti a mládež vyplývá z toho, že je určena příjemcům nižších věkových kategorií. Autor knih pro děti a mládež by proto měl

¹ „Termín **ilustrace** (z lat. *illustrare* – osvětlovat, ozřejmovat, názorně zobrazovat) chápeme obvykle jako zrakové objasnění, obrazový a dekorativní doprovod či doplnění literárního textu v tištěné knize. V širším významu pak do pojmu ilustrace zahrnujeme i knižní výzdobu a iluminace...“ (Vích, 2004, s. 7).

brát ohledy na psychickou úroveň dítěte, měl by uspokojovat potřeby a zájmy dětí i dospívajících. Knihy, které jsou předmětem našeho zkoumání níže, jsou převážně určeny k předčítání, čtení a hrám s nimi. Například knihy Květy Pacovské, Petra Šmalce jsou určeny rodičům a dětskému čtenáři, který je charakteristický svou emotivností, fantazií, hravostí, obrazností a názorností. Komiksy Františka Skály nebo nonsensové básně a pohádky Petra Nikla mohou uspokojit i čtenáře v pubertě, který sice vyhledává citově bohaté zážitky a prožitky, ale touží také po poznání neznámého.

Zájmy a potřeby, které by měla literatura pro děti a mládež uspokojovat, korespondují s tematičností textu i ilustrací. Nejmenší čtenáři vyhledávají v knihách především tematiku hry, přírody, rodiny, přátelství, dětství a jejich odpovídající zobrazení v ilustracích. Tato témata se objevují samozřejmě i v knihách pro staršího čtenáře, avšak v rozvinutějších a složitějších podobách. Přibývají k nim také aktuální otázky, jako je období dospívání, první lásky, vztahy v rodině, vztahy mezi sourozenci a jiné společenské zákonitosti.

S typickými tématy souvisí také typické hlavní postavy, se kterými se dětský či dospívající čtenář mnohdy ztotožňuje. Jsou to například kouzelné bytosti, antropomorfizovaná zvířata v pohádkách nebo bajkách, dětské party v knihách s dětským hrdinou, chlapecké party, uličníci, nezbedové v dobrodružné literatuře, v literatuře s chlapeckým hrdinou, citlivé a zamilované dívky v dívčích románech.

Dalším specifikem je užívání výrazových prostředků a postupů při výstavbě textu i tvorbě ilustrací, které jsou blízké dětskému chápání a fantazii. Autoři textů i autoři ilustrací si musí uvědomit, že jejich čtenáři přemýšlejí jinak než dospělý.

Texty pro nejmenší děti bývají kratší, mají jednoduchou kompozici, děj je konkrétní, má jasný závěr. Jak již bylo řečeno, knihy pro nejmenší nemůžeme posuzovat bez ohledu na výtvarnou stránku. Ilustrace jsou v těchto knihách pro nejmenší často převažující složkou a i ty musí odpovídat zvláštnostem věku a myšlení čtenářů. Musí být přehledné, konkrétní s jasným obrysem, přitažlivě barevné nebo dostatečně veliké. Tato specifika se oslabují s rostoucím věkem předpokládaného adresáta. Poměr ilustrací a textu se nejprve vyrovnává, poté se dominantní složkou stává text, který se blíží literatuře pro dospělé. Mění se také vzhled ilustrace. Ta může být v knihách pro starší čtenáře abstraktnější, s nejasnými obrysy, střídměji barevná, zkratkovitá, blížící se pouze k náznaku.

Stejně tak se mění i lexikální a syntaktická stránka textů. Od nejjednodušších jednoslovných výrazů v knihách pro nejmenší přes slovní spojení, jednoduché věty, jednoduchá souvětí až ke složitým výrazům a rozvitým souvětím v literatuře pro dospívající mládež.

1.2 Druhy a žánry dětské literatury a ilustrace zaměřené ke konkrétnímu věku recipientů

Se specifickými podobami textu a ilustrace v literatuře pro děti a mládež úzce souvisí i rozdělení druhů a žánrů literatury a ilustrace podle ontogeneze čtenáře. S vývojem dítěte se mění druhy knih, které bere do ruky, a to jak z hlediska žánrů, tak z hlediska jejich výtvarného zpracování. Bylo již řečeno, že s přibývajícím věkem se snižuje počet ilustrací v knihách, ale také se mění jejich význam a funkce. Okruh ilustrovaných knih se v závislosti na věku rozšiřuje. Od obrázkových knížek pro nejmenší a dětských knih poezie se čtenář pomalu ve svém čtenářském vývoji

dostává k pohádkám, knihám s dětským hrdinou, dobrodružné literatuře atd. Na následujících řádcích si ukážeme, jak je možno charakterizovat typy knih, které odpovídají věku dítěte, míru a způsob jejich ilustrování a také odlišnost výtvarného doprovodu u různých literárních žánrů.

Předškolní věk je období, kdy je dítěti předčítáno, kdy je dítě spíše pozorovatelem a posluchačem než čtenářem. Můžeme tedy hovořit o předčtenářském věku, kdy veškerý vývoj, zrání, růst jedince a také formování vztahu ke knize závisí na rodině. Stejně jako se dítě učí sociálními dovednostem, učí se žít s knihou. Pro čtenáře nebo spíše posluchače a pozorovatele tohoto věku jsou typická leporela, která může dítě „číst“, aniž by znalo písmena a nepotřebuje k tomu žádného prostředníka. Podobné jsou obrázkové knihy, tzv. bilderbuchy², které si představíme u tvorby Květy Pacovské. Říkadla a básně jsou běžné již v období, kdy děti ještě neumějí mluvit, avšak vyžadují někoho, kdo dítěti čte. V tomto věku jsou základem pro rozvoj smyslu pro rytmus a rým. Knihu s básněmi a hádankami *Šmalcova abeceda* pro předškolní děti a děti mladšího školního věku stvořil Petr Šmalec se svými kolegy. Dále jsou pro předškolní věk typické prostorové knížky, jednoduché pohádky se zvířecím hrdinou nebo krátká vyprávění. Do této kategorie spadají některé knihy Petra Nikla, například autorské pohádky³ z mořské říše *Pohádka o Rybitince*, *O Rybabě a Mořské duši*, které však mohou číst všichni bez ohledu na věk.

² Bilderbuch je kniha, jejíž obsah je prezentován hlavně ilustrací. Text je zde minimálně nebo úplně chybí. V případě, že kniha literární text obsahuje, je vnímán jako doprovodný. Tyto knihy jsou určeny pro nejmenší děti, které číst neumějí.

³ Autorská pohádka je původním dílem autora, promítá se v ní autorův styl vyprávění, jeho postoje, názory, fantazie, imaginace. Je to epický prozaický příběh obsahující základní rysy pohádky. I autorská pohádka je založena na principu neskutečna, kouzelné prvky a zázraky se však odehrávají v menší míře. Ve větší míře se zde objevují prvky humoru, hravosti, lyrčnosti.

Velice podstatnou a dominantní složkou knih, které jsou určeny pro toto období, je ilustrace, obraz a celkové výtvarné a grafické zpracování knihy. *„Ilustrace je v tomto věkovém období dominující složkou knihy, je hlavní nositelkou informativní i obsahové náplně. Musí být pochopena často i bez účasti textu, a proto její forma má být dítěti srozumitelná a pochopitelná, odpovídající požadavku sdělnosti.“* (Vích, 2004, s. 17). Ilustrace v těchto knihách hovoří za text, může být dořečením tématu. Je ovšem na autorovi výtvarného doprovodu, jestli podá malému pozorovateli naprosto vše, nebo do jisté míry nechá místo pro hravou dětskou fantazii, kterou je nutné rozvíjet.

Text pohádek pro čtenáře blížící se k horní hranici tohoto období, tedy školní docházce a věku, kdy se dítě učí číst, již je většinou v rovnováze s ilustracemi. *„Slovní výklad mají interpretovat, „dokumentovat“ tak, aby znázornily základní principy dějové osnovy a zároveň vytvářely představy o jednajících osobách i o prostředí děje. Mají pamatovat jak na rozvíjení abstraktního myšlení, tak i imaginativní oblasti u dítěte.“* (Vích, 2004, s. 18).

Pohádka je pro ilustrátory snad nejvděčnějším literárním žánrem. Vycházejí stále, proto nabízejí mnoho příležitostí k ilustraci. Vyžadují na rozdíl od leporel a říkadél dějové ilustrace, které mohou být jedním ze způsobů interpretace textu. Ilustrování pohádek má nejdelší tradici. Od narativních ilustrací, které interpretují text a mají vysokou uměleckou úroveň (např. Jiří Trnka, František Skála), přes symbolické zkratky, náznaky a experimenty, které vyžadují aktivnějšího čtenáře a rozvíjí fantazii a imaginaci (např. Stanislav Kolíbal, Květa Pacovská).

S nástupem do školy, kdy se dítě pod vlivem dospělého stává čtenářem, se začínají vedle pohádek v dětské knihovně objevovat, pověsti, próza ze života dětí, próza s přírodními nebo historickými tématy, komiksy s antropomorfizovanými postavami⁴ nebo verše, postupně i nonsens⁵.

„V tomto období ilustrace začíná plnit i funkci názorně explikativní, má proto obrazově vysvětlit, doplnit či doložit obsah. I když budou převládat požadavky na ilustraci spíše rázu didaktického, její forma by však neměla být odlišná od formy ilustrace typu předchozího. (Vích, 2004, s. 18). Ilustrace knih pro mladé čtenáře je stále významnou součástí a doplňkem textu. Umělecká ilustrace již nemusí být natolik konkrétní, autoři tak mají větší prostor pro obrazná vyjádření. Vždy záleží na žánru, který ilustrují. Nonsensové ilustrace slibují mnohem větší prostor pro fantazii a experiment, než ilustrace povídek. Postupně se ilustrace stávají méně podstatné, většinou pouze doplňují text, rozvíjejí představivost a fantazii čtenáře. „Ilustrace svou obsahovou náplní a souvislostí s textem podporují představy slovně vyprávěných dějů a rozvíjení poznání. Taková ilustrace má narativním způsobem zobrazovat konkrétní momenty nebo myšlenky obsahu příslušného literárního díla...“ (Vích, 2004, s.18).

⁴ Komiks - příběh, který je vyprávěn pomocí soustavy obrázků – kreseb, fotografií, které jsou doplněny zkratkovitou řečí postav, ta je umístěna v tzv. bublinách. *„Komiks spojuje výrazové prostředky výtvarného projevu (kresba), literatury (text), filmu (technika střídání záběrů z různých úhlů a vzdálenosti) i divadla (výrazná gesta s emblematické masky postav).“ (Mocná, 2005, s. 316).*

⁵ *„Báseň nebo pohádka založená na komice nemožného.“ (Mocná, 2005, s.413).* Pro nonsensovou poezii i prózu jsou charakteristické alogismy a nesmysly, asociativní myšlení, absurdita, upřednostňování jazykové stránky, tvoření neologismů, humorná hravost se slovy a motivy, uvolněná fantazie, se kterou autor texty tvoří. Proto pak nonsensová literatura zesiluje smyslové prožitky a podněcuje čtenářovu představivost a fantazii. Stimuluje také logický postřeh. Nonsensovou prózou bývají i některé autorské pohádky.

V literatuře pro děti a mládež v tomto období stále převažuje epický text nad lyrickým. Stejně tak je tomu i u ilustrací. Vedle všech typů výše zmíněných se objevují hlavně epické ilustrace dokládající děj. V tomto věku dítěte je však požadavek i na jistou emotivnost uměleckého doprovodu. Ilustrace je prvním uměleckým dílem, se kterým se dítě setkává. Dítě si v tomto věku začíná utvářet systém estetických norem, proto je velice důležitý výběr knih, který je dítěti předkládán a doporučován, jak po stránce výtvarné, tak po stránce literární. Vysoce esteticky hodnotné propojení slova a textu nalezneme v například v autorských knihách Petra Nikla, Květy Pacovské a Františka Skály.

V období puberty dítě prochází velkými změnami psychickými i fyzickými. Stejně tak i zájem o knihu v tomto věku prochází změnami. Mění se čtenářské potřeby a preference, a to v souvislosti s rozvojem citovosti, racionalizací života, rozvojem pojmového a obrazného myšlení. V tomto věku již se začíná literatura diferencovat podle pohlaví čtenáře. Tato diferencovanost souvisí s rozdíly v zájmech. Děti v pubertě čtou hlavně proto, aby prožili nepoznané, vyhledávají zážitky, které pro ně nejsou reálně dostupné. Dívky se proto zaměřují na dívčí romány, kde s hlavní hrdinkou v představách prožívají veškeré její útrapy, první lásku, sex. Chlapci touží po dobrodružství a poznání, proto často sáhnou spíše po dobrodružné literatuře. Dalšími žánry jsou literatura faktografická a sci-fi.

Ilustrace u tohoto typu textů by měla maximálně rozvíjet čtenářovu fantazii, měla by se „...k textu vázat jen volně, nechat se jím spíše inspirovat a snažit se tak specifickými výrazovými prostředky výtvarného umění adekvátně vyjádřit smysl, citovou náplň, morální a estetické duchovní poslání slovního obsahu knihy...(Vích,

2004, s. 18). Ilustrace, které jsou volněji propojené s textem vyžadují mnohem větší aktivitu čtenáře. Vnímání ilustrace probíhá v pauze četby, tímto vnímáním se fixují čtenářské zážitky, atmosféra fiktivního literárního světa, dochází k ucelenému prožitku výtvarného umění a literárního díla.

1.3 Významové spojení slova a obrazu

Ilustrace procházejí stejně jako texty knih vývojem, který souvisí s dobovými požadavky a názory. V dnešním světě se ilustrace nenacházejí jen v knihách, ale i v novinách, časopisech a dalších tiskovinách, mohou existovat i samostatně jako samostatný výtvarný projev, ale skutečný obsah ilustrace vzniká teprve se čtením literárního díla. Dříve ilustrace obsahovaly oproti dnešku mnohem více podrobností, obrázek byl epický, zobrazoval to, co říkal spisovatel. Od 60. let 20. století se ilustrátoři snaží mnohem více podněcovat čtenářovu fantazii, umělci vytvářejí ve větší míře než dříve náznakové, zkratkovité ilustrace tak, aby si čtenář sám aktivně představoval děj a dokresloval atmosféru.

Jak píše ve své publikaci o umělecké ilustraci Zdeněk Vích (2004), ilustrace můžeme rozdělit podle vztahu slova a obrazu. Jsou ilustrace, které jsou přímým vysvětlením textu, dále ilustrace, které pouze doplňují text názorným zobrazením. Třetím druhem, který je pro tuto práci nejpodstatnější, jsou ilustrace, které jsou vytvářeny pro krásnou literaturu, pro literaturu pro děti a mládež, kde mají důležité funkce. Jsou to ilustrace, které mají sice významové spojení textu a obrazu, ale nejsou jeho doslovným výkladem.

Ilustrace krásné knihy jsou děleny na tři různé typy, které se však mohou prolínat. Jako první bychom mohli uvést ilustrace, které jsou přirozeně navázány na

literární text. Ilustrátor v podstatě opakuje výtvarnými prostředky to, co nám v textu sděluje autor knihy. Zobrazuje nám děj, příběh, postavy, prostředí v konkrétních barvách a tvarech. Takováto ilustrace ve spojení s textem napomáhá čtenářově představivosti, může oživovat děj a také dopomáhá k pochopení textu. Tento typ si ukážeme například v knihách ilustrovaných Františkem Skálou. V knize Petra Šmalce *Šmalcova abeceda* by ilustrace bez textu a naopak nemohly v mnoha případech vůbec fungovat.

Druhý typ je tvořivější. Umělec svými ilustracemi doplňuje, případně dotváří děj. Ilustrace již nejsou tak konkrétní, barvy splývají, věci nemají tak jasné obrysy. Zobrazení skutečnosti je podstatně volnější. Ilustrátor se zaměřuje i na vyjádření emocí. „*Uplatňuje se tu osobitější přístup ilustrátora k literárnímu obsahu. Ten často volí situace a fakta, která spisovatel detailně nepopisuje, jen napovídá, takže mizí děj a zobrazení konkrétních dějových situací a cílem se stává spíše zachycení životní citové atmosféry.*“ (Vích, 2004, s. 11).

Posledním typem jsou ilustrace, pro které je text pouze inspirací. Vzniká tak samostatný výtvarný projev ilustrátora. „*Ilustrátor usiluje o vystižení celkového ladění, celkové atmosféry díla a umělecká ilustrace se tu stává rovnocennou paralelou dílu literárnímu.*“ (Vích, 2004, s. 11). Tento typ ilustrací se pozná podle časté stylizace, tvary nejsou konkrétní, barvy jsou často ve skvrnách bez jasných obrysů, vzbuzují a aktivizují fantazii, podněcují její aktivní zapojení. Často tyto ilustrace doprovází poezii. Tento a předchozí typ ilustrací nalezneme u Petra Nikla. Tím, že je ve svých knihách autorem ilustrací i textu, dochází u jeho fantazijních kreseb a grafik k dokonalému souznění s atmosférou textu.

1.4 Estetické působení slova a obrazu v literatuře pro děti a mládež

Pro děti předškolního i školního věku má slovo a obraz v dětské literatuře veliký význam. Text a ilustrace mají v literatuře pro děti a mládež téměř totožné funkce, můžeme tedy říci, že zastřešující funkcí pro text i jeho výtvarný doprovod je funkce estetická. Ta má více podob: didaktickou, neboli formativní, výchovnou, která přispívá k: „...*(rozvíjení hodnotové orientace, emocionality, sociálních dovedností a výtvorů (jazyk, logika) – např. v pohádce, bajce, příběhu s dětským hrdinou)*...“ (Mocná, 2004, s. 361), funkci poznávací a funkci imaginativní:⁶ „...*(rozvíjení hravosti a fantazie v autorské pohádce a nonsensové poezii)*... (Mocná, 2004, s. 361).

Pro dítě předškolního věku má kniha veliký význam. V tomto období napomáhá nejen literatura, ale celkově umění k utváření osobnosti dítěte. Ilustrace se spolu s literárním textem podílejí na mravní výchově od prvního setkání dítěte s knížkou a následně po celé dětství, mládí i dospělost. Knížka může být pro děti modelem mezilidských vztahů. Při čtení totiž dochází k osvojování norem chování. Hrdinové příběhů, jejich vlastnosti a jednání, které jim dospělí předčítají, fungují pro děti jako vzory a ideály. S nimi se děti identifikují, prostřednictvím těchto vzorů děti přijímají vhodné morální zásady. Dítě příběh většinou velice silně prožívá, zvláště pohádky jsou pro děti jedinečným a intenzivním zážitkem. A jsou to právě pohádky, bajky, které přibližují dětem normy chování v konkrétní podobě – pomocí

⁶ V následujícím textu bude zkoumána kreativita, hravost a fantazie v současné autorské tvorbě pro děti a mládež. Imaginativní funkce slova a obrazu v literatuře pro děti a mládež je pro tuto práci velice podstatná.

skutečných postav nebo antropomorfizovaných zvířat, které nosí lidské vlastnosti. Buď žádoucí, nebo nežádoucí. Příběhy tak fungují jako návod, nebo výstraha. Dítě se díky takovým příběhům učí rozeznávat dobré od zlého.

Knihy tedy mohou postihovat citový rozvoj dítěte, mohou upevňovat jeho morální zásady. Prostřednictvím působení slova a obrazu v knize pro děti a mládež se ale také rozvíjí řečové a komunikační schopnosti a dovednosti. Čtenáři i malí posluchači si čtením a předčítáním rozšiřují slovní zásobu, učí se vyjádřit vlastní myšlenku, názor, učí se soustředění a následnému porozumění, získávají povědomí o okolním světě. Literatura, ilustrace a rozhovor o nich rozvíjí dětskou fantazii. Prostřednictvím knihy a jejího příběhu se dítě dostává do fikčního světa, který nahrazuje skutečnost skutečností jinou. Dítě se musí učit rozeznávat mezi touto fikcí a realitou a naučit se tomu může i prostřednictvím knih a rozhovorem o nich.

Ilustrace v knize pro děti je pro dítě většinou první možností setkání se světem výtvarného umění. Má tedy vedle konkretizace literárního díla také významnou roli v přibližování dítěte ke světu výtvarného umění, v chápání podstaty výtvarného umění dítětem. Také ilustrace může být i samostatným výtvarným dílem, proto plní v knize i sama o sobě funkci umělecko-estetickou. Výše zmíněným čtením, předčítáním a také prohlížením se u dětí kultivuje estetické vnímání, utvářejí se základní estetické normy. Naučit se esteticky vnímat, tedy zaznamenávat skutečnost a utvářet si estetický postoj vedoucí k estetickému prožitku je předstupněm k pochopení uměleckého díla a jeho interpretaci. Kultivuje se tedy schopnost rozeznat na základě estetické zkušenosti krásno, kultivuje se vkus. Dítě si

zvnitřňuje pravidla a měřítka, podle nichž by mělo být schopno posuzovat estetickou nebo uměleckou hodnotu díla.

Význam obrazu v dětské knize docenil již Jan Amos Komenský ve svém díle *Orbis Sensualium Pictus*. Z jeho myšlenek je patrné, že to, co dítě vidí, si lépe pamatuje, dokáže to lépe pochopit. Ilustrace dělá ze slov a textů konkrétní obraz, konkrétní vizuální představu. Názorně texty zobrazuje a interpretuje, dává tak hmotnou podobu dosud iracionálním formám. Je to právě konkrétnost obrazu, která je schopna ve větší či menší míře vyvolat a vyjasnit představy rychleji a názorněji než slovo. Skrze ilustrace se děti dostávají do fiktivních světů a dětská fantazie se tím velkou měrou rozvíjí.

Ilustrace může mít i funkci rekreační, která má také svůj význam v knihách pro děti a mládež. „...*tím, že ilustrace zaujme, líbí se, je schopna pobavit, plní úlohu rekreace, uvolnění a odpočinku. Z těchto důvodů může mít i prostor v oblasti arteterapie.*”⁷ (Vích, 2004, s.14).

⁷ Arteterapie – léčba uměním, kde umělecká tvorba, umělecké dílo je pouze prostředkem projekce psychiky nemocného jedince. Je východiskem k reflektivnímu dialogu s terapeutem.

2 Hra v literatuře pro děti a mládež

Jak již bylo na mnoha místech řečeno, slovo a obraz, zvláště v literatuře pro malé děti, by vedle kultivování estetického vnímání a formování lidské osobnosti měly podněcovat dětskou fantazii, kreativitu a hravost. „... *herní a kreativní princip přístupu dítěte ke slovesnosti je prokázáně tím nejlepším, nejpřirozenějším a z hlediska ontogeneze dítěte nejlogičtějším východiskem celoživotního čtenářství...*“ (Chaloupka, 1989, s. 87-88). Aby se tak dělo, měly by být knihy samy o sobě podnětné a hravé. V této části práce se tedy budeme zabývat hrou.

Forem her je veliké množství⁸, my se však zaměříme na hry vyššího řádu, tedy hry společenské, kulturní, jež jsou estetické a nabírají prvky krásy. Konkrétně pak hry v literatuře a výtvarném umění, tedy hry slova a obrazu v literatuře pro děti a mládež. Nejprve nastíníme, co je to hra, představíme si charakteristické znaky hry, které poté budeme níže sledovat u konkrétních příkladů. Zaměříme se obecně na knihy-hračky, se kterými si čtenář může doslova hrát, na knihy, které mohou inspirovat čtenáře ke hrám, na hru slova a obrazu a na jejich hravé autory.

2.1 Znaky a definice hry

Hry, kterými se v této práci zabýváme, tedy hry kulturní povahy, mají podle Huizingy charakteristické znaky, z nichž některé platí pro hru všeobecně, některé pouze pro námi zkoumaný typ. Jsou to tyto znaky:

- *dobrovolnost* - hra je svobodná, hra není povinnost

⁸ O zachycení celé škály her se ve svých dílech snaží J. Huizinga (*Homo ludens*, 1971), podrobněji pak R. Caillois, který v knize *Hry a lidé* (1998) třídí hry do čtyř základních kategorií – *agón* – soutěž, *zápas*, *alea* – náhoda, *mimikry* – iluze, *nápodoba*, *ilinx* – závrať, omámení.

- *odlišnost od běžného života* – při hře člověk záměrně opouští běžný život, hra se stává „doprovodem, doplňkem a přímo součástí běžného života. Zkrášluje život, doplňuje ho a tím se stává nezbytnou...“ (Huizinga, 1971, s. 16).
- *uzavřenost a ohraničenost* – hra se od běžného života liší tím, že se odehrává v určitém prostoru, je časově vymezená, ale s možností opakování. Místa pro hru jsou „...dočasné světy uvnitř obyčejného světa, které slouží k tomu, aby v nich probíhal nějaký v sobě uzavřený děj.“ (Huizinga, 1971, s. 17).
- *hra podléhá pravidlům* – hra je řád. „Nejmenší odchylka od řádu hru kazí.“ (Huizinga, 1971, s. 17).

Z výše uvedených charakteristických znaků společenské formy hry vyplývá následná definice: „Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“, než je „všední život“.“ (Huizinga, 1971, s. 33).

Obecně platí, že se při hře člověk dobrovolně dostává do jakéhosi tajemného, kouzelného a imaginárního světa odlišného od běžného života, z něhož je nerad vyrušován například porušováním pravidel, protože mu hra v té dané chvíli přináší uspokojení a potěšení. Pro vytvoření a správné prožití hry je nutná fantazie, schopnost kreativního jednání a rozhodování, které jedince v jejím průběhu zaměstnává. „...*duch hry je jedním ze základních stimulů pro vznik vrcholných*

projevů kultury v rámci společnosti, pro mravní výchovu a intelektuální rozvoj jedince.“ (Caillois, 1998, s. 11). Nutné je tedy také vytvořit příznivé a tajemstvím obklopené prostředí, aby byla hra neobyčejná a pro jedince přínosná. A nejen pro jedince, hra má v kulturním světě význačnou funkci pro celou společnost. „*Ve hře společnost vyjadřuje své chápání života a světa.*“ (Huizinga, 1971, s. 49). Tentýž autor uvádí, že hrou se v podstatě kulturní společnost formuje. To je možné i díky hře v literatuře nebo ve výtvarném umění, což si ukážeme níže.

2.2 Hra v literatuře pro děti a mládež

Hra je přirozená pro období dětství, kdy má velice významnou úlohu. Dítě si při hrách osvojuje motorické a paměťové dovednosti, díky hře poznává okolní svět, trénuje svou fantazii a rozvíjí svou kreativitu. A to zvláště při hrách pokusných a objevných, při hrách, kdy dítě dopředu neví, co se stane, když... Takové hry nazývá Irena Fejtová ve své práci (2009) *hry experimentální*⁹. Fantazii rozvíjející jsou hry, k nimž si dítě musí prostředky samo vytvořit, ale také hry s podnětným materiálem. Tím může být například vhodná kniha, která by ovšem nevznikla bez hraní si dospělých autorů. Hravý dospělý je ve společnosti chápán spíše s negativními konotacemi. Posunutí hranic hry z dětství do dospělosti je však pro svět umění a zvláště pro tvorbu knih pro dětského čtenáře přímo žádoucí.

Hra v literatuře a ve výtvarném umění není klasickou hrou, pro kterou by bezpodmínečně platily všechny výše zmíněné znaky hry nebo celá definice. Můžeme

⁹ „*Experimentální hra, je taková, která vede k novým poznatkům či zkušenostem. Její funkcí je poznávání světa a rozvoj jedince.*“ (Fejtová, 2009, s. 10).

nalézt rysy, které jsou těmto hrám se slovy a obrazy blízké nebo jsou naopak zcela odlišné nebo modifikované.

R. Caillois k charakteristickým rysům hry řadí také *neproduktivnost* - „*K povaze hry patří, že nevytváří žádné hodnoty, žádné dílo.*“ (Caillois, 1998, s. 27). Z Huizingovy definice hry tento rys vyplývá také: „...*má cíl v sobě samé...*“ (Huizinga, 1971, s.33). Toto pravidlo však neplatí pro hry vyšších společenských forem, které nás v této práci zajímají. Hra v umění může mít a má hmatatelné výsledky (např. kniha básní, obraz, ilustrace, partitura se záznamem hry s melodií a rytmem apod.). Pro tuto práci je stěžejní hra autorovy fantazie se slovy a obrazem, jejímž výsledkem je autorská kniha¹⁰. Tvorba autorské knihy je specifická hra, jež má při svém zrodu pouze jednoho hráče – autora, výtvarného umělce, který výsledek své hry předává dále svým čtenářům. Čtenářům, kteří se do autorovy hry mohou aktivně zapojit a pokračovat v ní, dotvářet ji, případně se inspirovat ke hře nové.

Hráč by se měl při hře držet pravidel, která jsou pro určitou hru daná. Porušení pravidel a konvencí obecně hru kazí, v umění tomu může být ale jinak. „...*popřít pravidla znamená zároveň navrhnout příští kritéria nového výkonu, nové hry...*“ (Caillois, 1998, s.17). Bez pravidel nebo s minimem pravidel bývá často spontánní hravá nebo experimentální tvorba plná imaginace, fantazie, verbálních i vizuálních představ¹¹. Takto čistě si hrají a tvoří děti. A z jejich čistých a kreativních

¹⁰ Výraz autorská kniha má v umění více významů. V této práci jsou za autorskou knihu označovány knihy pro děti a mládež, které mají jediného autora. Jeden člověk je autorem koncepce knihy, textu, ilustrací, celkového výtvarného a grafického zpracování knihy.

¹¹ „*Představivost hraje v umění důležitou úlohu. Představy jsou východiskem a opěrnými body uměleckého myšlení, funkce fantazie a umělecké obrazotvornosti bezprostředně navazuje na asociční systémy vzpomínek, případně paměťových představ.*“ Kulka, J., 2008, s. 80). Fantazijní představy, které se velice úzce dotýkají uměleckého myšlení, jsou produkty fantazie, jejichž prostřednictvím jedinec vytváří zcela nové věci a obrazy „*Zatímco představy jsou vědomými*

představ, z jejich fantazijního světa mnoho autorů při tvorbě knih pro děti vychází, zvláště ti, jejichž práce budou předmětem zkoumání níže. V jejich intermediálních autorských knihách se propojují dva systémy pravidel do jednoho. Dva druhy umění, konkrétně tedy výtvarné umění a literatura v nich tvoří jednotu, aby to byla jednota harmonická, může někdy ustoupit některé z pravidel a zažitých zvyklostí do pozadí.

Jelikož jsme si výše řekli, že autoři (např. Petr Nikl a František Skála) při své tvorbě vycházejí z čistých, ničím nezkažených fantazijních her dětí, mohlo by se zdát, že jsou tedy jejich knihy dětem „šity“ přímo na míru. Některé z knih ovšem vyžadují vnímání více významových plánů díla, nejsou natolik konkrétní, potřebují tedy aktivního a připraveného čtenáře, který je schopen číst mezi řádky, popřípadě pomoc dospělého člověka, aby byly texty i ilustrace pochopeny, aby byla pochopena autorova hra. Rozhovor, kladení otázek, které se týkají textu nebo výtvarného doprovodu, to vše nenásilně donutí dítě o přečteném a viděném více přemýšlet, utvářet si vlastní názor, učí ho to mluvit o tom, co si přečetl, slyšel a viděl.

Hravé a jako celek umělecky hodnotné knihy, a to nejen autorské, ale i další původní knihy současných mladých českých literátů a umělců, mění v posledních letech podobu české knihy pro děti a mládež. Jsou to knihy, které vyžadují od čtenáře, aby je vnímal více smysly, knihy, jejichž souhrnným jmenovatelem by mohla být hra. Hra s jazykem, hra s rytmem, hra s motivy, hra s nesmysly, hra s obrazy, obrázky a vizuální formou knihy, hra trojrozměrná, hra experimentální a objevná. Zažitá specifická pravidla pro literaturu pro děti a mládež, která jsme si

reprezentacemi vnějšího světa, imaginativní obrazy a fantazie mají své kořeny ve světě nevědomí a emocionalit.“ (tamtéž, s. 81)

v první kapitole nastínili, v nich mohou být narušena natolik, že přijetí těchto knih dětským čtenářem je mnohdy rozpačité, nejsou na ně totiž zvyklí.

„Výtvarníci totiž, mají-li nějaké literární ambice, píšou velmi nestandardně – oni neuznávají taková ta pravidla, jak vystavět byť moderní pohádku. To, že v ní má být za každou cenu přítomno zlo, připouští snad jen konzervativní František Skála...“

(Kopáč, 2005). Tato slova šéfredaktorky nakladatelství Meander Ivany Pecháčkové v jednom z rozhovorů dokládají jisté autorské narušování pravidel při výstavbě tradičních žánrů pro děti. Jejich „nová“, emočně komplikovanější pravidla nejsou ještě širokou českou čtenářskou veřejností přijata. To dokazuje i fakt, že knihy, které jsou vysoce ceněné odborníky, nepatří mezi knihy nejpobulárnější.¹² Přesto jsou velice kulturně přínosné a to nejen ty, které budeme rozebírat níže, ale i další oceňované a na ocenění nominované knihy současných autorů a nastupující generace umělců. Jsou to např. knihy od Lucie Lomové (*Anna chce skočit*, 2007), Pavla Brycze (*Kouzelný svět Gabriely*, 2006), Olgy Černé (*Kouzelná baterka*, 2004), Terezy a Juraje Horváthových (*Modrý tygr*, 2004) a dalších. Snad jen autorské knihy Petra Síse se dostaly do širšího povědomí. Stále je však mezi čtenáři velice oblíbená klasická literatura pro děti a mládež z období 60. let, která je sice kvalitní, avšak pro dnešní dobu do jisté míry neaktuální. Knihy současných autorů psané v posledních dvou desetiletích, z nichž některé se zabývají současnou společenskou problematikou, jsou cíleně psány pro dnešního dětského čtenáře, který potřebuje

¹² Což je patrné např. z žebříčků nejkupovanějších knih dostupných na webových stránkách Svazu českých knihkupců a nakladatelů (<<http://www.sckn.cz/index.php?p=ladder>>). Musíme ale podotknout, že náklady moderní knihy pro děti nejsou tak veliké a například některé tituly, které vyšly v nakladatelství Baobab, jsou vyprodány, případně se připravuje dotisk. Skálův komiks *Skutečný příběh Cílka a Lidy* již je na trhu pouze v anglickém překladu. Obojí značí to, že čtenářství není ve slepé uličce, že si nové knihy své publikum našly, což je zajisté pozitivní zjištění pro budoucnost.

působení většího množství podnětů, aby byla upoutána jeho pozornost. Tyto knihy takové jsou. Rozvíjejí pozornost, fantazii a kreativitu, budují vztah a citlivost k rodnému jazyku, přesto si popularitu mezi dětskými čtenáři stále ještě nezískaly. Jsou to kreativní knihy, které by mohly posunout čtenáře od oblíbených a tradičních knih ze 60. let konečně o krok dále k současnému slovesnému a výtvarnému umění.

Tvorbu textů a obrazů pro děti a mládež bychom mohli označit za svobodnou a volnou hru s hláskami, slovy, řečí, rytmem, hru plnou snů, vizuálních obrazů, obrazných vyjádření, fantazie a imaginace, díky níž se čtenář dostává do jiného světa, který je odlišný od běžného života. „*Způsob, jímž básnická řeč pracuje s obrazy, je hra. Pořádá je do stylových řad, vkládá do nich tajemství, takže každý obraz dává jakoby ve hře odpověď na nějakou hádanku.*“ (Huizinga, 1971, s. 123). Výraznou hrou v literatuře je hra s jazykem. Např. zvuková podoba jazyka, hra s jazykem po stránce lexikální, grafické, syntaktické nebo stylistické. Hravá řeč obrazů se objevuje i v autorských knihách pro děti a mládež. A nejde pouze o obrazy básnické, ale i výtvarné, jak je tomu například v Niklových knihách *Pohádka o Rybitince* a *O Rybabě a Mořské duši*. Výrazně hravá je i nonsensová poezie, což je experimentální hra se zvukem a rytmem hlásek, slov, při níž má herní princip přednost před smysluplností. Je to také hra s grafickou podobou básní, hra se slovní zásobou, rozkládáním a skládáním slov a v neposlední řadě souhra textu a jeho výtvarného doprovodu. Nejde tu o racionální zobrazení reality. Jde o tajemství skryté ve hře. Kdo se od racionality osvobodí a popustí uzdu své fantazii a představivosti, může čtenář autorovu hru spoluhrát a dotvářet.

2.3 Autorská kniha, kniha-hračka

Mezi knihy, které se vyznačují velikým podílem kreativity, a tedy i hravosti, patří autorské knihy¹³. Jsou to jedinečná syntetická díla, jejichž jediným tvůrcem je sám autor, který propojuje a slučuje vztahy různých mediálních forem, které od sebe již nejdou oddělit. Autorské knihy se tedy stávají se intermédiem. Nejjednodušeji řečeno, text pochází ze stejného pera jako ilustrace. Autor tedy sám rozhoduje o všem, o čem se při tvorbě knihy rozhodovat dá. Autor rozhoduje o tématu, sám píše text, rozhoduje o výtvarném zpracování (ilustrace, typografie, grafická úprava), vybírá papír, rozhoduje o formátu a formě knihy, musí být natolik kreativní, aby všechny složky harmonicky ladily. Tento fakt dokazuje, že tvorba autorských knih je hrou. Jak říká R. Caillois: „*Hra se odehrává mezi různými prvky, které fungují ve vzájemném souladu.*“ (Caillois, 1998, s. 14). Autorská kniha tak tvoří intermediální harmonicky ladící celek, plný hravé fantazie, což je v knihách pro děti zvláště důležité. Není tedy náhodou, že autoři takových knih jsou výtvarníci fascinovaní nekonečnou lidskou a dětskou představivostí a fantazií, jsou to hraví, neboli kreativní dospělí¹⁴, kteří si hrají s představami, slovy a s tužkou na papíře. Volně tvoří fascinující příběhy a obrazy, v kterých neplatí zákony a zvyklosti obyčejného světa.

¹³ Autorská kniha dnes stojí na nejasné hranici mezi výtvarným uměním a literaturou a je to právě autor, kdo rozhoduje, na kterou stranu se přikloní. Příklon na stranu k výtvarnému umění většinou znamená autorskou knihu výtvarného umělce, kde výtvarná složka převyšuje text. Takové knihy existují v malém množství exemplářů a jsou spíše brány jako knihy-objekty, které se blíží plastice. Jelikož je v knihách pro děti výtvarná složka stejně důležitá jako složka literární, můžeme říci, že dětské autorské knihy jsou na hranici mezi výtvarným uměním a literaturou přesně uprostřed.

¹⁴ Když si uvědomíme, že tvorba je v podstatě hra (hra s materiálem, hra s představou, hra s jazykem, hra s barvou, tvarem...), tak dospělý člověk, který je schopen tvořit něco nového, který je kreativní, je člověkem, který si hraje.

Autorská kniha často nespĺňuje kritéria tradiční podoby knihy pro děti a mládež, což můžeme pokládat za důsledek kreativní schopnosti autorů tvořit nové a neotřelé, schopnosti hrát si se svými fantazijními představami, schopnosti zrušit hranice mezi jednotlivými druhy umění. Tím se však posouvá kniha od tradičního vnímání k vnímání knihy jako objektu. Kniha-objekt je pak chápána jako svébytné umělecké dílo. Taková je například práce Květy Pacovské nebo Petra Nikla. Za netradiční můžeme označit práci s papírem v knihách Květy Pacovské, která pracuje s prostorem a vytváří tak prostorové knihy-objekty. Zaměřuje se na prořezávání stránek, ze kterých tak vystupují trojrozměrná zvířata, čísla, písmena. Promyšlené prořezávání papíru má také efekt průhledů, a tvoří tak na základě iluze nové ilustrace. Stejně jako u Petra Nikla můžeme v knihách Květy Pacovské nalézt na třetiny rozřezané strany, jejichž listováním a převracením získáváme velké množství nových příběhů, tvorů, obrázků. Kniha se tak sama stává hrou.

Za porušení tradiční podoby knihy můžeme označit také nezvyklé formáty knih, barevnost papíru, ale také dokonalou harmonii slova a obrazu a jejich grafické uspořádání na stránce apod. Příkladem může být to, že knihou Petra Nikla *Pohádka o Rybitince* listujeme jako nástěnným kalendářem. Hřbet knihy není na levé straně, ale nahoře, text není ke hřbetu kolmo, ale je s ním vodorovný. Netradiční jsou na současném knižním trhu i autorské knihy Františka Skály a Petra Šmalce. Oba autoři jsou výjimeční díky dokonalé propracovanosti ilustrací a jejich netradičnímu tvůrčímu postupu. František Skála mnoho měsíců oblékal své postavičky, stavěl jim příbytky z nalezených věcí, vyráběl auta a jiné dopravní prostředky z přírodnin, hledal vhodná místa pro život v lese a vše pečlivě fotograficky dokumentoval. Jeho

aranžované fotografie dokonale ilustrují příběhy jím stvořeného mikrosvěta pohledem z žabí perspektivy. Petr Šmalec se mimo jiné věnuje grafickému designu, a je to znát i v jeho autorské tvorbě pro děti. Jeho jasné, čisté, zkratkovité ilustrace jsou vytvořeny na počítači s vtipnou nadsázkou. Všechny tyto knihy jsou hrou jak z výtvarné stránky, tak i literární. Autoři v nich přetvářejí a upravují pravidla i v jazykové rovině, jimž se budeme věnovat konkrétně v kapitole č. 3.

Autorské knihy jsou „...*originály, které pokaždé pohnou stojatými vodami zdejší knižní produkce a aspoň trochu posunou vývoj kupředu...*“ (Kopáč, 2005). Jsou to díla, která na trh současné literatury pro děti a mládež přináší mnoho nového, přináší překvapení, zábavné odlišení od každodennosti. Jak již bylo zmiňováno výše, tyto knihy jsou nezvyklé a odlišné od tradičních podob knih s tradičními a zažitými ilustracemi, většinou vyžadují při čtení spoluúčast dospělého, který je ochoten přistoupit na autorovu hru a poskytnout ji svým potomkům. Nenáročného čtenáře tyto knihy zřejmě neosloví tak, jak by oslovit mohly, nebudou pro něj tak přínosné jako pro čtenáře aktivního, který bude schopen vidět a číst hru, který bude schopen hru hrát a dotvářet.

V dnešní virtuální a vizuální době může být autorská tvorba pro děti a mládež a celkově literatura pro děti a mládež sama o sobě aktivizačním prvkem. Vše nové je pro dítě zvláštní, proto taková literatura, která odpovídá požadavkům současných dětí a mládeže, může probouzet dětské poznání a umocňovat jeho prožívání. Může být jakýmsi návodem ke hře, může děti inspirovat k aktivitám, o kterých se dočte v knize. Mnoho dětí tak kniha může dostat ze zajetí počítače nebo televize zpět do přírody. Kniha, a to nejen autorská, tedy dokáže své čtenáře aktivizovat k samostatné

tvořivé činnosti, k získávání poznatků, k samostatnému překonávání překážek.¹⁵ Aktivizační nemusí být pouze uchopení tématu knihy nebo žánr, který je čtenáři nabízen, aktivizační může být jakékoli netradiční uchopení textu ve spojení s ilustrací, o kterém jsme se zmiňovali výše. Takovou knihou je například i *Šmalcova abeceda* Petra Šmalce. Kniha plná neobvyklých básní a hádanek, které vedou k maximálně soustředěnému čtení textu a obrazu.

Vedle textu a klasických ilustrací jsou to pak různé vystřihovánky, skládky, zrcadlové zobrazení, průhledy, prořezávání stránek, spojování, fázování nebo jiné aplikace a doplňky v knihách, z nichž by se mnohé daly brát za specifický výtvarný doprovod. „...za aktivizační prvek budeme považovat všechno, co využívá životní zkušenosti dítěte a přirozeně motivuje činnost,...“ (Opravilová, 1984, s. 29). Text a obraz v takovém případě vyvolává jak paměťové představy, tak představy fantazijní. Naplno se tedy v knihách rozvíjí představivost a fantazie, text přímo vyzývá čtenáře, aby si s ním hrál.

Jako další příklady aktivizačních prvků v současné původní knize pro děti a mládež můžeme uvést vložený flipbook¹⁶ v knize *Kouzelná baterka* (2004) autorem Olga Černá a Michaela Kukovičová, doprovodnou hru na CD ke knížce *Krtčí výlety* (2006) od Jana Hlaváče nebo maxipexeso ke knize *Šmalcova abeceda* od Petra Šmalce, které sice není přímo součástí knihy, ale úzce souvisí s ilustracemi v knize i s její koncepcí, jelikož hráči při hře pexesa hledají dvojice písmen z abecedy. Takové

¹⁵ Problematiku aktivizace řeší v publikaci *Knihy jako prostředek výchovy* Eva Opravilová. (Opravilová, 1984).

¹⁶ Flipbook je malá knížka se sérií obrázků, při rychlém listování touto knížkou máme pocit, že se motiv na obrázcích hýbe. Vzniká tak iluze animovaného filmu. Je to způsobeno tím, že je motiv na každé další stránce namalován například o 1 mm více doleva nebo je pozměněn tvar apod.

netradiční doplňky a neobvyklá výtvarná řešení jsou zajisté pro čtenáře účinným podnětem ke hře, když to není přímo hra. Kniha a čtení se tak díky tomu pro děti stává zábavou, při níž však také na čtenáře působí všechny v kapitole 1 zmíněné funkce textu i ilustrace. Díky těmto aktivizačním stimulům se u dítěte může rozvíjet také pozornost, což je v dnešní době zvláště důležité.

2.4 Potlačují elektronická média kreativitu, fantazii a hravost?

Televize, internet a jiná elektronická média mohou na vývoj dítěte působit škodlivě již od nejútlejšího věku, přesto mají v životě dnešních dětí a mládeže významné postavení, kterého by se mohlo při utváření osobnosti dítěte využít. Musíme si přiznat, že i televize nebo internet dokáže kulturně a esteticky formovat dítě i mladého člověka. Záleží na tom, jestli je výběr programů a pořadů i délka jejich sledování vhodně korigován dospělou autoritou.

Zjednodušeně můžeme říci, že vizuálním znázorněním textu je ilustrace, tedy obraz. V televizi, internetu i všude kolem nás je velká koncentrace takových obrazů, mohli bychom tedy média pokládat za poskytovatele maxima informací. Televize má tu moc, že může reprodukovat díla literární, filmová nebo divadelní, a tak se mohou tato díla snáze k našemu čtenáři dostat, mohou na ně působit a rozvíjet čtenářskou gramotnost. Ale měli bychom si uvědomit, že televize nenechává prostor pro představu. *„Když bude malé dítě poslouchat pohádku nebo pak číst knihu, je jeho představivost neustále v činnosti – ona mu ze slov, jež jsou pouhými znaky, skládá obraz, který je konkrétní, jedinečný, neopakovatelný...Všichni jsme si v dětství při četbě představovali černokněžníky, princezny, mušketýry, kovboje, piráty, rytíře, a*

toto „představování“ bylo tvořivým uplatněním naší psychické schopnosti...Televizní divák...tuto činnost nemusí postupovat.“ (Chaloupka, 1995 a, s. 47).

Televize vychovává ze svých diváků pasivní konzumenty, kteří si nechávají předkládat vše v úplnosti. Televize ve velké míře potlačuje tvořivost, představivost i fantazii. Poskytuje mnohdy manipulativní obrazy, které divák konzumuje jako realitu bez jakéhokoli kritického čtení. Dnešní skladba programů hlavně v komerčních televizích vyhovuje dnešní konzumní době. Ale neměla by vyhovovat rodičům, kteří chtějí mít ze svých dětí čtenáře a vzdělané jedince, kteří dokáží rozeznávat mezi realitou a fikcí. Média však nemůžeme zavrhnout úplně, v dnešní době to již nejde. A i přesto, že jsme si výše řekli, že elektronická média potlačují představivost a fantazii, najdeme příklady, kde je tomu naopak.

I elektronická média mohou být aktivizačním prvkem při setkávání s knihou. Tvůrci knih pro děti si začínají uvědomovat, že dnešní děti vyrůstají v době, která je elektronickými médii přímo zahlcena. Těžko se tedy dítě dokáže od nich úplně odpoutat. Dají se však nasměrovat správným směrem. Pro dnešní děti je nutné nalézt nějaké propojení mezi klasickými médii, jako je kniha, a elektronickými médii. Je jasné, že v dnešní době nemůžeme zcela dítěti zakázat počítač a přikázat mu, aby se věnoval knize a četbě, když počítače dnešnímu světu vládou. Tento fenomén doby dítě vidí všude kolem sebe. A přiznejme si, že i u nás dospělých, u generací, které vyrůstaly s knihou a baterkou pod peřinou. Dnešní generace mladých čtenářů je jiná, než generace starší, ale je to v závislosti na době, ve které dítě vyrůstá. Proto je nutné, aby i knihy a autoři knih pro děti a mládež šli s dobou.

Řešením takového propojení elektronických médií a knihy mohou být například jednoduché hry, které tematicky souvisí s textem knihy. Takovou knihu, o níž jsme se zmiňovali již výše, vydalo v roce 2006 nakladatelství Baobab a jmenuje se *Krtčí výlety*. Autorem textu je Jan Hlaváč, námět a výtvarné zpracování je dílem Jitky Petrové. Na knihu volně navazuje interaktivní hra, která je ke knize přidána. Krtčí příběhy se díky hře dají mnohem intenzivněji prožít, dítě ve hře tvoří další příběh. Květa Pacovská k některým svým autorským knihám také vytváří interaktivní počítačové hry, jež mnohostranně rozvíjí recipientovu fantazii a přibližují dítě ke světu tištěné knihy.

Dalším příkladem využití médií ve spojitosti s knihou je přidané CD se zvukovými nahrávkami textu, jako např. CD v knize *Jelěňoviti* od Petra Nikla. Dítě zapojuje při vnímání textu další smysl, což může vést k hlubšímu prožitku. Další možností by mohlo být i DVD, které by zaznamenávalo vizuální stopu textu nějakým krátkým animovaným filmem a tak dále.

Zvláštním příkladem propojení virtuálního světa a klasické knihy jsou počítačem tvořené ilustrace. Mistrem v tomto oboru je Petr Šmalec. Jeho práce může být inspirací k využití počítače k různým experimentům a hrám při tvorbě grafických obrazů nebo ilustrací, při níž se opět rozvíjí fantazijní představivost a kreativita.

Problematika elektronických médií, konzumního světa a techniky se v dnešní době pomalu začíná objevovat v knihách pro děti a mládež jako námět příběhu nebo doplnění děje, což značí, že je to tematika aktuální a nutná. Jako příklady bychom mohli uvést knihu *JO537* (2009) od Marky Míkové, *O Sasance* (2004) od Jiřího Černického.

3 Hravé knihy hravých autorů

Pro tuto část práce byly vybrány tituly současných českých autorů krásných knih pro děti, autorů, kteří dokonale reprezentují námi zkoumanou hravost a intermedialitu. Jsou to výjimečné osobnosti současného českého výtvarného umění František Skála a Petr Nikl. Dále Květa Pacovská, která svými hravými ilustracemi doprovází knihy již od 60. let. V této práci si však představíme dvě z autorských knih pro děti, jimž se autorka v poslední době věnuje nejvíce. Posledním autorem bude mladý umělec Petr Šmalec, zástupce nastupující generace ilustrátorů. Cílem této části práce je poukázat na hravost, kreativitu, fantazii v tvorbě těchto autorů, rozebrat vybraná díla a zhodnotit, nakolik dodržují specifická pravidla literatury pro děti a mládež a pravidla hry. Zároveň budeme sledovat prvky, které by mohly vést k dětským hrám. Ke hrám s knihou nebo hrám, při nichž by kniha mohla být podnětem. Výběr knih nebyl zcela náhodný. Jelikož se v práci zabýváme dětským čtenářstvím od předškolního věku až do puberty, výběr byl tvořen záměrně tak, aby obsahoval knihy, které by mohly oslovit všechny věkové skupiny. A to nejen předškoláky a školáky, ale také dospělé čtenáře, které poetika například Niklových a Skálových knih zajisté také zaujme a osloví.

Všechny zmíněné osobnosti spojuje jeden tvůrčí princip – hra. Hra, která se sice u každého vyvíjí odlišným způsobem, ale cíl má stejný – pobavit, překvapit, poučit, zaujmout, aktivizovat a obohatit dětského čtenáře, pro kterého bude listování jejich knihami více než ukrácením volné chvíle. Nejvíce pozornosti budeme věnovat Petru Niklovi a Františku Skálovi, dvěma osobnostem českého postmoderního

výtvarného umění, kteří jsou tvůrci autorských knih nejen pro děti a mládež. Jsou to osobnosti, jež spojuje hravý a tvořivý přístup k životu. Jejich hry se slovy, obrazem a materiálem působí naprosto přirozeně, spontánně, dávají nahlédnout do jejich duše, která není natolik vzdálena duši dítěte.

3.1 Petr Nikl

Tento výjimečně všestranný umělec se narodil roku 1960 ve Zlíně. Absolvoval Střední uměleckoprůmyslovou školu v Uherském Hradišti a Akademii výtvarných umění v Praze. Sám o sobě říká, že je víceoborový šašek. Svou hravost, nápaditost a nekonečnou fantazii se snaží světu předat prostřednictvím performance¹⁷, obrazů, loutek, objektů, instalací, ilustrací, textů nebo divadelních scén. Petr Nikl je výtvarníkem (zakládající člen skupiny Tvrdohlaví, laureát ceny Jindřicha Chaloupeckého (1995), autor koncepcí mnoha výstav), knižním ilustrátorem a autorem (autorské knihy: *Atlas saltA* (2000), *Pohádka o Rybitince* (2001), *O Rybabě a Mořské duši* (2002), *Lingvistické pohádky* (2006), *Záhádky* (2007), *Jělěňovití* (2008), *Niklův Blázníček* (2009)), hudebníkem (Lakomé Barky), scénografem (převážně inscenace v divadle Archa), hercem a performerem v jedné osobě.

Petr Nikl je umělcem, který potřebuje pro své umění aktivního příjemce, snaží se vtáhnout diváka do svého díla. A to nejen při svých divadelních a hudebních

¹⁷ Performance je „akce, která zvyrazňuje vlastní tvůrčí průběh; též veřejná akce inscenovaná umělcem, na niž se případně podílejí diváci vlastní aktivitou...“ (Baleka, 1997, s. 14). Performer je většinou intermediální člověk, který je současně hudebníkem, zpěvákem, hercem, tanečníkem, umělcem, literátem. Propojuje více uměleckých oborů do jednoho celku, jež divák, u kterého je očekávána jistá míra aktivity, vnímá více smysly a umělecké dílo nejen přijímá, ale i prožívá.

vystoupeních, výstavách, ale i v knihách. Píše knihy, které nejsou pro neaktivní čtenáře, ať už jsou jimi děti, nebo dospělí, knihy, u kterých může čtenář něco zažít, jejichž prostřednictvím se dítě či dospělý dostává do hravého světa plného fantazie, který může vnímat více smysly, knihy, jejichž prostřednictvím proniká umění do reálného života člověka. Snaží se ze čtenářů a diváků udělat aktéry svých her.

Je to člověk, jehož prací a inspirací je hra. Kreativní hra s překvapením, náhodou, hra experimentální, hra spontánní, hra se smyslem pro detail. Přesto označení hravý dospělý nemá rád, jak dokládají slova z rozhovoru s Irenou Fejtovou¹⁸, ze kterých však také vyplývá, že hra jako princip je pro něj podstatná a důležitá: *„Hra, mě to vlastně štve, pokud se to spojuje se mnou, tak je to většinou myšleno, že jsem hračička, že si jen tak hraju, že nejsem zodpovědný. Je to něco zdrobnělého, něco, co je v dospělém věku nepatřičné. Takže dospělý, který si hraje se jeví jako blázen. Je možné, že v pubertě, že někdo tu spontánnost neztratí, že se zachová, že nepodlehne materiálním věcem. Je důležité v tom dospělém věku zachovat tu spontánnost...Lidé říkají, že nemají čas na hru, ale spíš se bojí nejistoty kterou přináší spontaneita. A čím jsou starší, tím spíš nechtějí zpochybňovat ten dosavadní princip jistot.“* (Fejtová, 2009, s. 24). Zrcadlem duše Petra Nikla může být i následující báseň z jeho poslední autorské knihy *Niklův Blázníček* (2009):

*„Potkal dítě s duší chlapa
chlapek s duší dítěte,
přestávám teď trochu chápat,
kdo z nich je děl na světě?*

¹⁸ Jde o přesný přepis citace z práce I. Fejtové, která vedla s Petrem Niklem rozhovor.

*Délka bud' mi ukradena,
hlavně všichni pomněte,
že být dítě neznamená
bezmocný stav štěňte!*

(Nikl, 2009, s. 9)

Petr Nikl je ve své tvorbě inspirován Christianem Morgensternem a obyčejnými věcmi, které ho dennodenně obklopují. Všechny jeho příběhy mají podle jeho slov reálný základ, i když se to občas nezdá. Inspiruje ho příroda se svým nevyčerpatelným zdrojem barev, tvarů, zvuků, inspiruje ho dětská hra s velkým množstvím imaginace a fantazie. „*Petr Nikl uvádí jako svůj zdroj inspirace především tendenci „vnímat svět jako bych ho viděl poprvé, nechat se strhnout podnětem“.*“ (Fejtová, 2009, s. 18). Velice blízké mu je spontánní a čisté umění art-brut¹⁹, umění, které se vrací ke své podstatě. Petr Nikl se rád odpoutává od zažitých pravidel a stereotypů. Výsledkem jeho her jsou tedy mimo jiné i jeho autorské knihy, za něž získal řady ocenění.²⁰

Ve svých knihách nedělá ilustrací žádnou výzdobu. Neilustruje obrazem text ani textem ilustrace, vytváří dva světy, které fungují samostatně, ale zároveň se navzájem harmonicky propojují v jeden intermediální celek a vzájemně se ovlivňují.

¹⁹ „*art brut* (fr. Brut – hrubý, drsný), termín, jímž po 2. světové válce malíř J. Dubuffet označil přímou a spontánní (nikoli však brutální) tvorbu dětí, duševně chorých, tělesně postižených, vězňů, lidí žijících v sociálních útlacích apod. – bez uměleckého vzdělání...Tvorbě tohoto typu přisuzoval souhrnnost, spontánnost a také hledisko jejího tvůrce, který do ní vkládal plnost své osobnosti nezávisle na vnějším okolí, na názorových konvencích, profesionalitě, naučitelnosti apod...“ (Baleka, 1997, s. 29).

²⁰ *O Rybabě a Mořské duši*: 2003 – nominace na cenu Magnesia Litera za dětskou knihu, 2002 – Nejkrásnější kniha ČR – 1. místo. *Lingvistické pohádky*: 2006 – Zlatá stuha – za text a krásná kniha jako celek, 2006 – Zlatá stuha – kategorie pro děti a mládež, 2006 – Nejkrásnější kniha ČR – 2. místo, 2007 – Nejkrásnější dětská kniha LIBRI OLOMOUC – 2. místo, a další... *Záhádky*: 2007 – Zlatá stuha - krásná kniha jako celek, 2007 – Nejkrásnější kniha ČR – 1. místo, 2007 – Nejkrásnější kniha LIBRI OLOMOUC 2007 – 2. místo, 2008 – MAGNESIA LITERA za dětskou knihu – Kniha roku

Jeho texty i obrazy mají mnohé prvky nonsensu. Pro nonsensovou poezii i prózu jsou charakteristické alogismy a nesmysly, asociativní myšlení, absurdita, upřednostňování jazykové stránky, tvoření neologismů, humorná hravost se slovy a motivy, uvolněná fantazie, se kterou autor texty tvoří. Proto pak nonsensová literatura zesiluje smyslové prožitky a podněcuje čtenářovu představivost a fantazii. Stimuluje také logický postřeh. Nonsensovou prózou bývají v podstatě autorské pohádky. Tyto dva žánry se propojují i v naší práci. Jde o fantastické příběhy, kouzelné, nonsensové pohádky, jejichž příběhy jsou plné hravé fantazie a humoru.

V podkapitole 3.1.1 se zaměříme na hravost ve dvou autorských pohádkách: *Pohádka o Rybitince a O Rybabě a Mořské duši*. V dalších podkapitolách (3.1.2. a 3.1.3) podrobněji rozebereme dvě odborností vysoce oceňované knihy – *Lingvistické pohádky a Záhádky*. Všechny knihy bychom mohli označit za kulturní počin, protože jakákoli z těchto knih ve svém čtenáři jakéhokoli věku ponechá vysoce estetický zážitek.

3.1.1 Pohádka o Rybitince, O Rybabě a Mořské duši

Tyto dvě knihy, poetické a hravé autorské pohádky, vznikaly již před mnoha lety, když Petr Nikl pracoval na grafických listech ryb. U práce ho napadaly příběhy z mořské říše, které byly knižně vydány v nakladatelství Meander (*Pohádka o Rybitince* v roce 2001, *O Rybabě a Mořské duši* v roce 2002). Jsou to autorské knihy, jenž se svou formou odlišují od podoby tradičních titulů literatury pro děti a mládež. Jsou to knihy plné fantazie, snů, obraznosti a hry, která je znát jak v textu, ilustracích, grafickém zpracování, tak na celkové podobě knihy.

Obě knihy jsou epickými prozaickými texty s vloženými volně a přirozeně navazujícími básněmi s nonsensovými rysy. Oba příběhy spojuje motiv cesty – cesta pro světlo, cesta po proudu, cesta za záchranou Obřího moře, cesta do neznáma. Cesty, během nichž musí hlavní hrdinky Rybaba a Rybitinka překonat překážky, aby zdárně dosáhly svého cíle. Oba fantastické příběhy, které nás na svých vlnách zdánlivě odnášejí od běžného života, spojují mořské hlubiny, temnota, nadpřirozené jevy, antropomorfizovaní tvorové a statečné rybky. Zdánlivě můžeme říci proto, že oba příběhy se sice odehrávají ve fiktivním prostředí, jsou ovšem metaforou na téma mezilidských vztahů, která se běžného lidského života úzce dotýká, mají tedy vedle funkce imaginativní také funkci formativní a poznávací.

V obou knihách nalezneme umělecky velice hodnotné ilustrace, které autor vytvořil grafickou technikou mezzotinty²¹ a které dokonale doladují atmosféru podmořského světa svou něžností, snovostí a tajemností. Výtvarný doprovod určuje také kompozici. Autor si v knihách hraje se svými obrazy, s barvou, formátem stran, které vymezují určité úseky knihy. Obě knihy jsou také velice nápaditě a hravě graficky zpracovány. V *Pohádce o Rybitince* se do hlubin moře dostáváme již na temné předsádce, na níž jsou do dekoru zmnoženi mořští koníci. Celému textu tvoří rámeček dvě stejné ilustrace jakýchsi fantastických medúz. Medúza na konci je ovšem oproti té na začátku obrácená hlavou dolů, text je mezi nimi jako by ho z obou stran

²¹ Mezzotinta je „...technika tisku z hloubky, při níž je měděná deska napřed ručně rovnoměrně zdrsňena v ploše...Na dokonalém opracování plochy, které je velmi pracné a zdoluhavé, závisí sytost a transparentnost základního tónu. Pak teprve je pomocí škrabky a hladítka, případně i rydla či jehly, provedena odškrabáním a vyhlazením zrněné plochy vlastní neliniová kresba, která je pak v tisku bílá...“ (Baleka, 1997, s. 223)

střežily. Počátek jednotlivých oddílů (kapitol) je v textu značen velkým písmenem v modré barvě.

Knih *O Rybabě a Mořské duši* nás naladí na mořskou notu tóny zelené barvy, které se objevují na obálce, předsádce, ilustracích i okrajích listů. Text je umístěn na užších stránkách než ilustrace. Máme tedy při čtení vždy ilustraci vedle textu. Text je hravě dělen ilustracemi a grafickými znaky. Širší stránky se snovými ilustracemi v zelených tónech oddělují jednotlivé kapitoly textu. Text doplňují a houpavý pocit navozují grafické znaky vlnky, které jsou vždy za přímou řečí a za odstavcem.

Pohádka o Rybitince

„Bylo jednou jedno moře. Jmenovalo se Obří. Vzdouvalo se totiž tak mocně, jako by se v něm bez přestání převalovali obři ... A byla taky jedna rybka Rybitinka – takové průsvitné nic, představte si osikový list se zrnky dvou bystrých očí, věc tak placatou, že ji zepředu ani neuvidíte. Tak to je ona. Druhé ryby se snažily, vypínaly, polykaly a sály, až se jim těla jen kulatila, avšak ona ne. Není to divné?

Obří moře o Rybitince vůbec nic nevědělo, taky kdo by se zabýval takovým planktonem, co ho ani nepromíchá, ani nepolechtá?... A tak byla Rybitinka unášena Obřím mořem, aniž by věděla kam, a Obří moře zase unášelo Rybitinku, aniž by vědělo, že ji unáší. A při takovém unášení se přihodí ledacos.“ (Nikl, 2001)

Tato kniha je Niklovou prvotinou, jež se dočkala již druhého vydání doplněného o CD s Rybími písněmi autora. Je to kniha pro děti, příběh s typickými znaky pohádky (jak již napovídá název nebo úvod výše citovaného textu), které jsou

však zaobaleny do autorovy hry s obrazy. Vystupují zde antropomorfizovaná zvířata a jiné bytosti, jež doprovázejí nadpřirozené jevy. *Pohádka o Rybitince* je prozaický text s volně navazujícími verši, ve kterých si autor hraje s vizuální podobou a také s jazykem. Příběh je o nenápadné Rybitince, která zachrání Obří moře, před zánikem. Začarovaná pijavice – mořská žízeň – vábí ryby, aby pily. Postupně vypijí celé moře. Jen Rybitinka odolá jejímu vábení, vysvobodí ji ze zakletí a díky tomu vypité Obří moře zachrání.

Texty Petra Nikla se vyznačují lehkostí, jemností a obrazností. Stejně tak je tomu i v tomto příběhu. Autor si doslova pohrává se slovíčky a písmenky, aby při hlasitém i tichém čtení zněla uchu lahodně a jejich melodie odpovídala tématu knihy. Klade tak důraz na smyslové vnímání textu, jemuž přizpůsobuje rytmus a podobu slov. Jako například vtíravé lákadlo mořské žízně:

„Chceš poporůst, chceššš?

Pij vodu a ležžž.

Chceš poporůst, chceššš?

Vypij i mě téžžž.“

(Nikl, 2001)

Citlivá volná hra se slovy je znatelná například v refrénu. Ten se opakuje pokaždé, když některou z ryb (hrouzek, muréna, mečoun, kladivoun a vorvaň) omámí mořská žízeň. Základ refrénu je stejný, autor si však pohrává se slovy na koncích veršů. Nakonec tedy vzniká tolik originálních básniček, kolik je ryb.

V textu se objevují nedokončené výpovědi, které budují prostor pro čtenářovu fantazii. Příkladem může být nedokončená výpověď na konci jedné kapitoly. Čtenář

si může představovat, co bude následovat, nebo otočí stránku, kde text pokračuje novou kapitolou.

„Už by si na ni ani nikdy nevzpomněla, kdyby...“

„Se nezačaly náhle letos v modru (neboť mořská období nemají jaro, léto, podzim, zimu, ale modro, žluto, zeleno a fialovo) dít divné věci.“

(Nikl, 2001)

Aktivitu a fantazii čtenáře také probouzí řečnické otázky nebo oslovení čtenáře v textu. Vyvolávají přímo i nepřímou paměťové a fantazijní představy. Ptají se na zkušenost čtenáře, vedou k zamyšlení: *„Není to divné?...“*; *„Představte si žízalu s trychtýřem, podobnou víru, jenž tančívá nad odtokem vypouštějící se vany...“*; *„A tak dále...To už známe.“* (Nikl, 2001)

Ilustrace zvětšujících se ryb korespondují s textem a zároveň text harmonicky koresponduje s ilustracemi. Ryby se totiž na ilustracích zvětšují v závislosti na tom, kolik toho v textu vypijí. Jak již bylo řečeno, byly vytvořeny technikou mezzotinty, jež jim dodává snový a fantazijní nádech. Ryby jsou na černém podkladu, iluze hlubokého a volného prostoru moře je tak dokonalá. Hlavní ilustrace jsou celostránkové. Ukázky Niklových mezzotint vidíme na obrázku číslo 1 a 2.



obr. 1: Nikl, 2001



obr. 2: Nikl, 2001

Vizuální doprovod doplňuje grafická podoba básní a uspořádání textu, který je psán větším fontem. Celkovou podobu knihy dotváří umístění stran textu a ilustrací do desek. Kniha se nečte tradičně, jelikož při jejím otevření nemáme hřbet nalevo, ale nahoře, což by mohlo evokovat vertikálnost hlubin moře.

O Rybabě a Mořské duši

Druhá autorská pohádka Petra Nikla je o hlubinné rybě Rybabě (viz obr. 3), která se doslechne o světle a zatouží ho najít a přinést ho do hlubin, kde stále vládne jen tma. Na radu Medúzy spolkně duši sucha a ta ji vynese z hlubin na světlo do země sucha. Sloní Želva Rybabě poradí, aby nechala rozzářit své šupiny na slunci a spěchala zpět do hlubin. Třemi velkými doušky se Rybaba dostává zpět do moře, kde ji na cestě ke dnu za Medúzou překvapí nečekané překážky. Cestou vystraší chobotnici, která na ni vypustí černou barvu. Jelikož už Rybaba nemá duši sucha, dostane se pouze na hladinu, kde vidí zapadat slunce. Prosí ho, aby vstoupilo do moře a posvítilo na Medúzu. Na okamžik se tak stane a potom zase zavládne tma. Jen Medúza svítí v hlubinách černého moře.



obr. 3: Nikl, 2002



obr. 6: Nikl, 2002



obr. 5: Nikl, 2002

Tato Rybabina cesta za poznáním je rytmickou hrou se slovy, které volně a houpavě plynou. Je plna jazykové komiky, která je znatelná již při prvním pohledu na grafickou podobu textu. Houpavý pohyb moře naznačují i grafické vlnky na konci řádků a odstavců. Text je plný hravých vlastních jmen, nesmyslů nebo komických situací v dialogu. Rybaba se i v zemi sucha chová jako hlubinná ryba, i když se na chvíli stává ptákem, který neumí létat rovně. Všechny zdraví stejně jako v hlubině, ptáky považuje za ryby, a tak kolem ní létají delfinci, kteří se stále něčemu chechtají, a různé druhy rejnoků.

„Usedla na větev vedle bílého delfínka, který se právě něčemu nehorázně chechtal.☺

„Dobrý proud, kde si, prosím, mohu nabrat trochu světla?“

☺

Racek udiveně zamžikal, kdo ho to tak nezvykle zdraví.☺

„Já jsem Rybaba,“ představila se zdvořile, „a jsem tu poprvé.“

☺

(Níkl, 2002)

Text je umístěn na užších stránkách, dělen je pouze houpavými vlnkami a ilustracemi, které užší text po stranách stále obeplovávají. Díky technice zpracování jsou krásně plastické, měkké a jemné. Příběh je z obou stran orámován stejnou básní a do děje uvádí prolog o vzniku mořského království. Celá kniha je laděna do hlubinných tónů zelené barvy, jak můžeme vidět na obrázcích 3, 4 a 5.

Tyto dvě autorské pohádky jsou určeny dětem, i když potěší i dospělého čtenáře. Víceméně dodržují specifická pravidla pro literaturu pro děti a mládež. Texty i ilustrace jsou pro dětského čtenáře jsou pochopitelné. I když je jazyk hravý a obrazný, není nijak záludný. Ilustrace harmonicky doplňují text, nejsou epické, i když k ději přirozeně patří, doladují atmosféru, nechávají velký prostor pro fantazii. Autorské knihy Petra Nikla esteticky formují své čtenáře. Díky těmto textům a ilustracím se čtenáři setkávají s opravdovým světem výtvarného umění. Zároveň rozvíjí sociální dovednosti, prostřednictvím hrdinek Rybaby a Rybitinky přijímají vhodné morální zásady, texty mají i funkci poznávací. Díky tomu, že jsou to texty hravé a plné fantazie, plní také funkci imaginativní. I další znaky hry vykazují obě knihy. Jsou svobodnou hrou obrazů a slov, můžeme říci až spontánní. Děje se odehrávají v určitém čase a na určitém místě. Při čtení se čtenář dostává do fantastického světa mořské říše s prvky nesmyslů a komiky.

Narušení tradičních pravidel můžeme cítit pouze snad v podobě knih, o níž jsme již psali výše. Netradiční je také grafická úprava písma a textů, hra s vizuální podobou básní i prozaického textu. Jako netradiční dále můžeme označit to, že autor vybízí své čtenáře, aby hru hráli s ním. A to zvláště v Pohádce o Rybitince. Kniha a její příběh se tak může stát hrou s představami, s vlastní fantazií. Čtenář může přijímat knihu a text více smysly. Na zrak působí harmonie ilustrací a textu, sluchem vnímáme rytmiku textu a zvuky moře – ticho hlubin, šplouchání hladiny. Při čtení cítíme slanou chuť moře na jazyku. Kůži nám hladí voda nebo řasy, otírají se o ní ryby, cítíme teplo a chlad, sucho a mokro a vše nádherně voní.

3.1.2 Lingvistické pohádky

Mnohem méně tradiční s ještě větším podílem hry a s více prvky nonsensu jsou *Lingvistické pohádky* (2006). Když berete do rukou tuto knihu, máte hned pocit, že se jedná o knihu neobvyklou. Když ji prolistujete, citlivé, tlumené barevné ilustrace na různě pastelově zbarvených listech kvalitního papíru váš první pocit potvrdí. Po přečtení jste si však stoprocentně jisti a víte, že to tu ještě nebylo. V této knížce naleznete dvacet dva pohádek, jejichž hlavními hrdiny jsou zvířátka. Každá z pohádek je doplněna vlastní ilustrací.

Jak název napovídá, v této třetí autorské knize Petra Nikla jde převážně o hravost, uvolněnou fantazii, jazykovou komiku, což jsou znaky charakteristické pro nonsens. Jedná se zde o vzácnou vyváženost kvalitního textu a kvalitní ilustrace. Petr Nikl díky své fantazii stvořil kouzelný svět zvířátek, která jsou ovšem neobyčejná. Stala se „obětmi“ jazykových hrátek. A díky nim i na ilustracích ztrácejí svou vlastní podobu. Mnohdy v textech jednotlivá zvířátka hned nepoznáme. Při čtení těchto „jazykových kotrmelců“ je totiž nutné zapojit nejen fantazii, ale i intelekt. Tato kniha má funkci ryze imaginativní. Rozvíjí čtenářovu hravost a fantazii. Není však zcela jisté, jestli těmto pohádkám dítě vždy porozumí, i když jsou určeny „*Pro trochu starší, ale ne zas tak moc staré!*“ (Nikl, 2006).

Petr Nikl využil možností bohatého českého jazyka, hraje si nejen s písmenky a mezerami mezi nimi, ale i s celými slovy, větami (*Koncovková pohádka, Doslovná pohádka, Holá pohádka...*) nebo abecedou, což reprezentuje *Pohádka o abecedním pořádku*.

„Zdlouhavá pohádka je, když stonožka zakopne

Jednou stonožka přebíhala z listu na list a...

Zzzzzzzzzzzzaaaaaaaaaaaaaakkkkkkkkkkkkkooooooooooooooooopppppppppppppllll

lllllllllllaaaaaaa...“ (Nikl, 2006, s. 30)

Ukázka ze *Zdlouhavé pohádky* nám představuje hru se zmnožením hlásek jednoho slova tak, aby se to slovo stalo zdlouhavým. A kdo jiný může zdlouhavě zakopnout než stonožka. U tohoto textu je velice důležitá jeho grafická podoba, protože opravdu evokuje protáhlost a délku. Zdlouhavé zmnožení písmen v grafické podobě bude ještě zdlouhavější při čtení nahlas, hláskování jednotlivých samohlásek opravdu tuto krátkou pohádku natáhne.

„Koncovková pohádka je, když se utrhne konec.

Jednou potkaly Zebr, Žiraf, a Želv na procházce neznámou Kozu a představily se jí: „Já jsem Zebr.“ „Já jsem Žiraf.“ „A já jsem Želv.“

„Nechybí vám něco?“ ptala se Koza.

„Hrajete si na Angličany?“ zvolala ze stromu Kobra, „Že polykáte koncovky...?!“...“ (Nikl, 2006, s. 28)

V této pohádce se Petr Nikl soustředí na koncovku a, kterou zvířatům při dlouhém „á“ vytrhne i se zubem zubař Zubr. Díky této hře jsou tvořeny nové názvy zvířat, které se však vrátí do své staré podoby, když na konci pohádky zvířata své koncovky vyloví z jezera. V *Popletené pohádce* vrcholí hra s hláskami. Jednotlivá začáteční i další písmena zabloudila natolik, že tato pohádka vyžaduje opravdu soustředěné čtení, abychom správně vytušili, o jaké slovo se jedná. Jsou zde vytvořeny nesmyslné novotvary, které při čtení evokují huhňání slona, který je

hlavním hrdinou. Má totiž zauzlovaný svůj dlouhý chobot. Vedle hry s hláskami a jejich střídáním, hry s novotvarem je tu také hra se zvukem. Když text čteme nahlas, opravdu to zní, jako bychom měli rýmu.

„Popletená pohádka je, když některá písmenka zabloudí.

*Byl sednou leden mlon. Měl tak plouhý sobot, že si pusel na něm bělat žuky.
Jak sobot sostl, žuky se hnožily. Žuků přihývalo a hřibývalo, až sobot ryl jako jánočka..“* (Nikl, 2006, s. 50)

Petr Nikl si hraje si také s fantastickými složeninami slov, zdobnělinami jako například v *Pohádečce nebo Pohádce o sprše*. Dále využívá také fonologických i vizuálních možností textů. A tak vznikají např. *Skřípavá pohádka*, *Pohádka o ozvěně*, *Záhadná pohádka* a další. Některými názvy pohádek autor přímo nutí své čtenáře k hlasitému čtení („*Mlžná pohádka je, když se přečte zatajeným šeptem, Nejměkčí pohádka je, když při čtení mlaská jazyk*“).

„Skřípavá pohádka je, když to při čtení skřípe.

*Za jarního jitra, když tře se vřes a vrže strom a rosa se třpytí v krajině trav,
když právě z průrvy se odkrojí tma, trpělivě pozoruj skřípavý obraz...“* (Nikl, 2006, s. 12)

I *Skřípavá pohádka* by se měla číst nahlas, aby pořádně skřípala. V tomto příběhu si Petr Nikl hraje s hláskovou instrumentací. K dosažení skřípavosti využívá Petr Nikl co nejvíce slov, která obsahují souhlásku r nebo ř. Vedle těchto souhlásek dojem nelibozvučnosti – kakofonie vytvářejí i ostatní souhlásky. Vyslovování jejich spojení v delších slovech může být artikulačně mnohem namáhavější, proto to tedy může někdy při čtení skřípat.

Všechny texty korespondují s kresbami. Ilustrace nejsou konkrétním epickým doprovodem děje. Zobrazují většinu zvířat i souvislostí, o kterých pohádky jednají, ale nechávají prostor pro čtenářovu fantazii. Například ilustrace k *Pohádce o ozvěně* (viz obrázek 6) znázorňuje zvířátka zmíněná v pohádce (musíme je však v obrázku hledat) a také ozvěnu – jakási kompozice kruhu naznačuje pomyslný návrat. Tak jako se při ozvěně slova vracejí zpátky k nám a také k bobrovi, který je hlavním hrdinou této pohádky.



obr. 6: Nikl, 2006, s. 39

Ilustrace čtenáře vtáhnou svou jemností, tlumeností a citlivostí spolu s textem do fantaskního světa *Lingvívzie*. Ten může čtenáři občas připadat až nesmyslný, nelogický a chaotický, ale všechno má svůj řád a vtip. Jak můžeme pozorovat na ukázce ilustrace k *Pohádce o sprše*. Vidíme zde zvířátka v maskách, která jdou po karnevalu do sprchy. Ilustrace na obrázku 7 může být v tomto případě nápovědou k odhalení zvířat.



obr. 7: Nikl, 2006, s. 15

„Pohádka o sprše je, když se zvířata promění.

Po maskárním plese šla zvířata v maskách do sprchy v pořadí: Ostrochod, Mravko-staj, Ptakohlav, Velrožec, Hranolev, Lenorep, Smrtipysk a Nosobloud, a takto si spiklenecky povídala:...

..., *Moc se nesměj, Nosobloude,*“ opáčil *Smrtipysk,* „*ty jsi to s tím hrbem taky zrovna nevyhrál...a nežvýkej, když mluvíš...*“ *To už se ale všichni koupali, stříbrný vodopád se tříštil o skálu, voda rozpouštěla jejich masky a v drobných kapičkách leskla se duha. Uhodnete, jaká zvířata vylezla ze sprchy?*“ (Nikl, 2006, s. 14)

Tak jako v této ukázce z *Pohádky o sprše,* která reprezentuje hru s tvořením neologismů skládáním slov, se mnohdy texty stávají hádankou. Tím aktivizují fantazii dětského čtenáře, nutí k pozornému a soustředěnému čtení. Nejsoustředěnější musí být čtenář při čtení poslední *Popletené pohádky.* Písmena v ní zabloudila natolik, že je opravdu obtížné tuto slovní hříčku správně rozluštit. Díky jazykovým hrám, které jsou v textech nejpodstatnější, přichází příběhy mnohdy o jasný smysl. Stávají se nesmysly, tedy nonsensovými pohádkami, jež skrývají tajemství a dobrý konec, pohádkami, které rozvíjí logické myšlení, fantazii, představivost a to také například díky řečnickým otázkám směřovaným na diváka. „...*Nebo to snad mohlo dopadnout jinak?*“ (Nikl, 2006, s. 42)

Hravé texty skrývají vedle jazykové komiky, která je vystupňována v dvou tematicky stejných, ale ve výsledku protikladných pohádkách *Pohádečka* a *Poháda,* také prvky situační komiky. Zvířata se lstivě skrývají v abecedě, aby je nemohl starý krokodýl sežrat, písmenko X sebe samo přeškrťává a je nešťastné, protože je nepoužívané, zvířata se učí Archimedův zákon, sucho v *Pohádce o ozvěně* bylo tak veliké, že „...*zasmála se suše rosnička a skočila do říčního koryta, až to zachrastilo.*“ (Nikl, 2006, s. 38) atd. Ve většině pohádek se tyto prvky mísí.

Lingvistické pohádky mají všechny znaky hry. Jsou svobodnou a spontánní jazykovou a obrazovou hříčkou s prvky situační komiky, každá z pohádek se odehrává v určitém časoprostoru, autor vytváří fikční světy plné nesmyslných spojení a propletenin, v nichž nic není nemožné. Každá z pohádek – každá hra má své pravidlo. Nějaký logický základ, myšlenku, podle níž je napsána. Ale specifická pravidla, která platí pro tvorbu literatury pro děti a mládež, jsou tu narušena. Hře s jazykem a obrazem je podřízeno vše, někdy na úkor jasné srozumitelnosti. Dětská fantazie je však velice bujná a čtenář, který je ochoten přijmout pravidla Niklovy hry, se v ní neztratí. Ovšem musí udržet pozornost. V takovém ideálním případě texty mohou být pro čtenáře velice přínosné. Poodhalují mu krásy rodného jazyka, v tomto směru by se daly Niklovy texty didakticky využít i ve škole. Při čtení *Lingvistických pohádek* je nutné zapojit nejen fantazii a představivost, ale také intelekt a logické myšlení, které je tím rozvíjeno. Prostřednictvím čtení textu a obrazu se také rozvíjí pozornost, estetické vnímání a schopnost interpretace. *Lingvistické pohádky* Petra Nikla nejsou jednoduchou knihou, mnozí budou možná potřebovat při čtení pomoc dospělého, ale určitě jsou knihou, která čtenáře upoutá, zaujme, okouzlí a vedle toho také možná upevní vztah k hravému českému jazyku.

3.1.3 Záhádky

V pořadí čtvrtá autorská kniha Petra Nikla, která vyšla v roce 2007, je hrou s jazykem, s vyprávěním, s obrazy a nesmysly. Je to kniha nonsensových básní, říkadel, jazykových hrátek s ústředním hravě skládacím příběhem. Obsahuje krátké i delší texty s fantastickými tvory a antropomorfizovanými zvířaty, které se velice blíží spontánnímu projevu dětí a umění označované jako art brut. Projevuje se v nich

odpoutání se od veškerých pravidel a stereotypů, tvorba podvědomí, volná hra imaginace a fantazie, která vzniká z ničeho. Proto mohou některé básně a ilustrace připomínat automatickou spontánní kresbu, automatické psaní, které vznikají z ničeho volným proudem asociací.

Petr Nikl si i v této knize hraje s celkovou vizuální podobou. Soubor tematicky různých nonsensových textů propojují drobné lineární kresby roztodivných měkkýšů a plazů. S texty harmonicky souzní jemné barevné kresby. Autor si pohrává také se sazbou textu, lépe řečeno s prázdným místem. Většina prostoru na stránce je totiž prázdná. Texty básní, které vypadají stejně drobně jako kresby, umísťuje do téměř čtvercového formátu stránky nepravidelně, mezi nimi jsou citlivě rozmístěné ilustrace. Celkově pak působí slovo a obraz vzdušně a lehce.



obr. 8: Nikl, 2007

V *Záhádkách* je velmi zřetelná hra s básnickými jazykovými prostředky, s řadou obrazných vyjádření. Hra s délkou veršů, hra s rýmem („*Bezelstně těsní/ kolibřík kolibříka./ Jeden nahlas sní,/ druhý v duchu říká...*“ Nikl, 2007). Hojně je využívána anafora („*...Mohla se tu pást lama,/ ale nepřeskočila řeku./ Mohl tu zaklíčit baobab,/ ale vítr ho sem nezavál./ Mohlo se tu usadit hejno plameňáků,/ ale...*“ Nikl, 2007)) řečnické otázky, nedokončené výpovědi („*Když se ti tři potkali, to bylo smíchu, ale nechme je teď stranou...*“ Nikl, 2007), hra se zvukomalebností textu („*Slepýš šustí hluchavkami...*“ Nikl, 2007) a v neposlední řadě hra se slovy,

jejich uspořádáním („*Da hezele zele žop./ Po železe leze had./ Tá bdubu tesý sob./ Bosý se tu budu bát!*“ Nikl, 2007) a jejich rozkládáním a skládáním:

*„Páv učí na chůdách,
pavučina chudá – ach,
pavoucí nach v údách
zafučí a...
áááááách.“* (Nikl, 2007)

V některých básních je patrná experimentální hra: co by se stalo, kdyby..., která otevírá otázky, jejichž zodpovídáním a přemýšlením nad nimi získává čtenář povědomí o zákonitostech světa. Některé z básní si pohrávají s filosofováním a vyvozováním logických soudů.

*„Hlad mouchy je stejně velký
jako hlad hrocha.
Ale když hroch sní mouchu,
na jeho hladu se nic nezmění.
Zatímco když moucha sní hrocha,
praskne.
Navíc když hroch spolkne mouchu tak,
že mu lítá v žaludku,
má hlady dva.
Ale jinak je hlad hrocha stejně velký
jako hlad mouchy.“* (Nikl, 2007)

V *Záhádkách* nalezneme básně s postupným rozvíjením nesmyslu, dále také básně, které mohou být hádankou, které vyžadují aktivitu čtenáře, aby z textu logicky vyvodil odpověď.

„Vstávat!“ zakokrhal buvol.

„Huš!“ zabučel výr.

„Ještě neeé!“ zamečel jelen.

„Už to bude!“ zařehtal medvěd.

„Už lezu!“ zahoukal had.

„No jo!“ zabručel kohout.

„Zase slunce!“ zasyčel kozel.

„Za mnou!“ zatroubil...

Kdo?“ (Nikl, 2007)

V *Záhádkách* se poměrně často vyskytují nonsensové básně, které jsou nedorečené. Jsou to počátky vyprávění, jež nenadále končí nebo končí náhle nepředvídatelným koncem. Naproti tomu je na mnoha místech v textu patrný princip kruhové kompozice, jakési možné opakovatelnosti příběhu.

„Ovce spásly pole s jetelem.

Ovčáci ostříhali ovce.

Holiči oholili vousy ovčákům.

Vši se pustily do holičů.

Holiči se vyholili dohola,

lehli si na jetelové pole a čekali,

až to všechno doroste.“ (Nikl, 2007)

Prostřední část knihy bychom mohli označit za skládanku. Stránky jsou rozřezány na třetiny (viz obrázek 9 a 10), a tak se dá skládat z dvaceti sedmi krátkých textů a dvaceti sedmi částí ilustrací libovolná podoba příběhu či ilustrace podivuhodných tvorů. Je pouze na čtenáři, jestli přistoupí na hru a bude se na ní podílet.



obr. 9: Nikl, 2007



obr. 10: Nikl, 2007

Tato skládanka je jakýmsi labyrintem snů. Je totiž o Sníčkově měňavém, ptákově nebo spíše „dvoj-tříživelníkově“, bytosti, která touží rozdávat radost, ale vždy v nejlepším usne. Je totiž „sníč-spánkomil“, který ztratil kamaráda Sloňase a ve skládankovém příběhu ho hledá. Jelikož pokaždé usne, nachází ho ve svých snech, v kterých stejně jako v reálném životě zažívá spolu s dalšími zvířaty různá dobrodružství v různých měňavých převlecích. Nakonec Sloňase opravdu najde a vzájemně si vypráví, jaká dobrodružství zažili.

„Co chrápání?“ ušklíbl se Sloňas

„Beze tebe hrozné!“

„Mé sny taky nebyly nic moc!... Jdeme snít?“

„Tak jo,“ řekl Sníček, vlezl do chobotu, pročistil ho

a v tu ránu spokojeně usnul, zároveň se Sloňasem.“ (Nikl, 2007)

Bohatý jazyk tohoto prostředního nonsensového příběhu je hravý, ale jasný a srozumitelný. Hra se projevuje ve využívání neobvyklých tvarů slov, slovních spojení („*mlaskl do bečky, vzal ploutve na ramena, mluvil chobotem přehozeným přes čelo...*“ Nikl, 2007), přirovnání („*zrnil jako televize, vlaje jako chobot...*“ Nikl, 2007) nebo expresivně zabarvených slov („*víte prdinec, zavři zobák...*“ Nikl, 2007), které pomáhají k dotváření komických situací. Příběh je vyprávěn v er formě, v promluvách je použita přímá řeč. Jazyk je spisovný, místy se objevují prvky hovorové češtiny. Věty jsou převážně jednoduché, psané na jednom řádku.

Ať spojíme jakoukoli část textu nebo ilustrace, plynule tyto části navazují a utváří nový příběh, novou bytost. To umožňuje vytvořit si při každém čtení úplně odlišný příběh s odlišnými podobami postav. Když se hře opravdu podvolíme, těžko někdy nakombinujeme příběh stejným způsobem. Ať už se necháváme vést náhodou, nebo rozumem.

Příběh o Sníčkově se tedy dá číst postupně i různě promíchaný. Vždy dává smysl. Vrchní třetina stránky obsahuje vždy nějakou Sníčkovu charakteristiku.

„Sniček – to byl číman. Zhubl a zproužkovatěl.

Se svou tváří se musel znovu seznamovat v rybníku.

Vylezl na borovici ohnutou nad vodu.

Na hladině spatřil letící stín.

Na větvi za ním přistál sup. To zjevení Sníčka omráčilo.

Svěsil se přes větev jako mrtvý brouk.

Honem si však znovu sedl, protože mu blesklo, že supům chutnají mršiny.

Nejradši by skočil, ale toho se zase bál. Takže jen tak seděl a čekal.

Sup ho přiklopil křídlem a Sníček strachy omdlel.“ (Nikl, 2007)

Odehrává se v ní také určitá situace, která předchází Sníčkovu spánku. Spánek a snění s různými dobrodružnými příběhy se nachází v prostředním díle stránky. A spodní díl obsahuje pokračování snu, které však může být i realitou, procitnutí ze snu a pokračování příběhu, který navazuje na situaci, která se odehrála ve vrchním dílu stránky. Často se zde setkává s nějakým zvířetem, které se objevuje na dalších stránkách. Na konci příběhu, který je psán s lehkostí a vtipem, Sníček nalézá Sloňase, kterého celou dobu hledá (v případě, že čteme text postupně). Může se s ním však setkat již úplně na začátku a všechny příběhy a sny zažívat s ním. Záleží jen na nás, jakou posloupnost textu určíme.

To značí, že je zde i v celé knize kladen na čtenáře jeden požadavek – aktivita. Petr Nikl píše své knihy pro čtenáře, který bude ochoten s autorem spolupracovat a spoluutvářet další hry a příběhy, tak tomu není pouze v *Záhádkách*, ale i v ostatních knihách. *Záhádky* jsou nonsens od počátku do konce, jsou tedy méně čitelné a srozumitelné. Stejně jako v *Lingvistických pohádkách* a ještě mnohem více je hra s jazykem je podřízeno vše. Ale ve své podstatě se blíží *Záhádky* dětské logice, jsou blízké dětskému myšlení, proto mohou být pro spontánní dítě pochopitelnější než pro vážného a konzervativního dospělého. Všichni čtenáři však musí přistoupit na autorovu hru, dostat se do fantastického světa, zapojit fantazii a představivost a hrát si. Stejně jako ostatní Niklovy knihy i tato může utvářet dětského čtenáře. Plní však ještě více než ostatní funkci imaginativní. Dále se rozvíjí logické myšlení, pozornost a estetické vnímání.

Nonsesové básně, pohádky a obrazy Petra Nikla by se mohly řadit k textům vhodným pro školní děti. Nejsou však jen pro děti. I pro dospívajícího a dospělého člověka mohou být přínosné. Musí se totiž při čtení odpoutat od běžného realistického vnímání života a poddat se hravému světu fantazie, který je tak blízký dětství. Ani v dospělosti by se neměla vytratit hra z života, i dospělý by si na ni měl udělat čas, neměl by se bát spontánnosti, aby nepodleh stereotypu a rychlému tempu dnešního světa, to se mu díky knihám Petra Nikla může podařit.

3.2 František Skála

František Skála se narodil v Praze roku 1956. Vystudoval řezbářství na Střední uměleckoprůmyslové škole v Praze, poté televizní a filmovou grafiku na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze. Stal se fascinujícím výtvarníkem a pozoruhodnou osobností české kultury. František Skála je také jedním ze zakládajících členů umělecké skupiny Tvrdohlaví, příležitostným hercem (např. divadlo *Sklep*), člen tajné skupiny B. K. S. (Bude Konec Světa), člen několika hudebních těles (např. *Tros Sketos*), hudebník, svébytný zpěvák a tanečník. V neposlední řadě je skvělým ilustrátorem²² i autorem knih (komiks *Velké putování Vlase a Brady* (1989), *Jak Cílek Lídu našel* (2006), komiks *Skutečný příběh Cílka a Lídy* (2007). Je laureátem ceny Jindřicha Chalupického (1991).

²² František Skála velké množství knih pro děti a mládež doprovázel svými ilustracemi. Výběr z ilustrovaných knih: Astrid Lindgrenová – *Bratři Lvi srdce* (Albatros, 1992), Karel Šiktanc – *Královské pohádky* (Albatros, 1994), Michael Ende – *Děvčátko Momo a ukradený čas* (Albatros, 2005) a další.

František Skála je velkým milovníkem přírody, sběračem všeho, co ho okouzlí, což se v jeho sochařské a literární tvorbě zřetelně odráží (hlavně v knize *Jak Cílek Lídu našel* a komiksu *Skutečný příběh Cílka a Lídy*). Je to umělec obdařený velkou dávkou fantazie, který jako by pocházel z jiného světa. Divákům a čtenářům předkládá tento svůj svět, případně svět svých literárních hrdinů, prostřednictvím uměleckých děl a představuje jim ho z jiné perspektivy, z jiného úhlu pohledu. Rozšiřuje tak jejich obzory, vtahuje je do hravého světa svého umění a nenásilně je staví před zásadní otázky vztahu člověka k člověku, člověka k přírodě i k celému vesmíru.

Základem jeho naprosto přirozených her jsou předměty a materiál, který najde. Ať už je přírodní, nebo se jedná o věc, kterou někdo jako nepotřebnou vyhodí. Z nich se rodí například postavy, jež se následně stávají hlavními hrdiny příběhů. František Skála v jednom z rozhovorů uvádí: „*Baví mě zachránit věci těsně před tím, než se propadnou do zapomnění, pozvednout je do jakési vyšší formy bytí. Vrátit je do života jako umění. A pak mě taky baví sledovat to křížení osudů...*“ (Volf, 1996). Proto můžeme považovat Františka Skálu za hravého autora, i když stejně jako Petr Nikl nemá označení hravý rád. Přesto v jeho dílech i myšlení hru najdeme. V rozhovoru s Irenou Fejtovou (2009) říká, že neexistuje v životě milník, kdy by si měl člověk přestat hrát. Považuje hru za vážnou a seriózní věc a život člověka, který si umí hrát i v dospělosti nebo kterého hra živí, za mnohonásobně pestřejší. Přirozenou hravost u Františka Skály můžeme sledovat v přístupu ke světu, k přírodě a k materiálu.

3.2.1 Jak Cílek Lídu našel

Jak Cílek Lídu našel (2006) je druhou autorskou knihou Františka Skály. Po mnoha knihách jím ilustrovaných a po komiksu *Velké putování Vlase a Brady* je tento text prvním souvislým vyprávěním pro děti. František Skála je autorem textu, je doslova autorem a tvůrcem hlavních postav a také autorem fotografií, které celý příběh ilustrují.

Tato kniha je autorskou pohádkou, která vypráví příběh z lesa. Fantastické dobrodružství s popisným titulem *Jak Cílek Lídu našel* je příběh o chlapíkovi Cílkovi, který začíná nový život a při své cestě lesem potkává mnoho přátel, se kterými zažívá „*velká i malá dobrodružství*“ (Skála, 2006). A tak pro něj žádný den není všední.

Cílek je hlavní hrdina tohoto příběhu. Je to on, který čtenáře provází lesem a jehož příběhy a dobrodružství dítě při čtení prožívá. Cílek je dobrosrdečný chlapík, který je sice zvyklý žít sám, ale někdy je mu smutno. Vedle Cílka se zde objevuje postava Lídy – poustevnice, léčitelky, kterou každý zná a která má stále moc práce. S Cílkem se stávají dobrými přáteli. Tyto dvě postavy jsou hravým výtvozem autora. Jsou vyrobeny z přírodnin, hlavy mají z mořských řas, tělo Lídy je vyrobeno z mechových kuliček. Jejich podobu poznáváme díky fotografiím, které celý text ilustrují. Další obyvatelé lesa, se kterými se snaží Cílek dobře vycházet, jsou například Bulín z rodiny Strombulínů, tajemné zvířátko, které neví, kým vlastně je, Pirdek, slimák Bruno a jeho pěstoun Sťopka Lístek. Jejich přirozenost a „samorostlost“ je cítit z promluv s prvky obecné češtiny.

„Sťopka Lístek stál na jakési pozorovatelně nejvyššího patra pařezu a díval se opačným směrem. Vypadal, jako když něco upřeně pozoruje. „Ne aby ses zase přejedl,“ domlouval Brunovi, který se pásl o dvě patra níž. „Pak sedíš celý den jako pecka a nic s tebou není.“

„Je to ještě dítě,“ otočil se k Cílkovi, „zlatý kluk. Udělal bych pro něj, co mu na vočích vidím... víte, je to sirotek. Bydleli poblíž Lídina palouku a rodiče se utopili při tom velkém jarním dešti. Tak jsem se ho ujal. Nevěřil byste, kolik toho sežere. Ale jinak je kluk šikovnej... už lepší pro celý okolí. A choděj i z daleka... ostatně... vy taky nejste zdejší, že?...“ (Skála, 2006)

Vypravěč je nadosobní, v příběhu není přítomen, ale je plně informován, ví i o tom, co se odehrává v duši hlavního hrdiny. Pohlíží na Cílkovo putování zvenčí – hledáčkem fotoaparátu, ale zároveň se dozvídáme i Cílkovy pocity, víme o čem přemýšlí. Vyprávění je v er-formě, autor využívá přímé řeči při promluvách postav, ale také tím upozorňuje na Cílkovu vnitřní řeč. Příběh nám jednoduše a chronologicky popisuje jeho příhody a osudy.

Celý děj se odehrává v lese, prostor a místo děje nám zobrazují fotografie. Prostor je ohraničen kruhem Cílkovy cesty, i když se zdá být reálný, je zde místo pro fantazii, protože čtenář netuší, kde se Cílkův a Lídin svět nachází. Iluzi reálna podporuje také čas v tomto pohádkovém příběhu. Střídá se noc a den, slunce, déšť, jde o takovou iluzivní zmenšeninu reálného světa. Konkrétní místa, kde Cílek žije, kudy prochází, v textu vystihují realistické popisy autora.

Příběh je v podstatě o pouti za černým slimákem, od kterého potřebuje Cílek zalepit batoh z pýchavky. V průběhu svého putování se setkává s různými lesními

bytostmi, poznává zákoutí a tajemnosti lesa, ve kterém žije a seznamuje čtenáře s dobrodružnými příběhy, které zažil nebo prožívá právě při své cestě. Když Cílek najde slimáka Bruna, vydává za tajemnou Lídou (kterou vidíme na obrázku 11), o níž mu říkal Brunův opatrovník Střopka Lístek. V Lídě Cílek najde opravdovou přítelkyni, ona mu také ukáže svůj poklad. Vlastní totiž kouzelné zrcátko, ve kterém vidí, na co pomyslí. Cílkova cesta nakonec končí tam, kde začala – u jeho domečku. Zjistí tak, že k Lídě nemá daleko a od té doby ji navštěvuje pravidelně.



obr. 11: Skála, 2006

„Mám trochu houbové polívky. Dáš si?...Po polívce Cílek trochu rozvázal, a pak si Lída sedla s Ťuíkem na zápraží, Cílek naproti do trávy a povídali si a povídali, jako by se znali odjakživa...Od té doby chodil k Lídě

pravidelně. Pomáhal jí se vším možným. Sbíral byliny, nosil mák pro Ťuíka a občas něco opravil. Ze všeho nejraději si však povídali o tom, co je kde v lese nového, vymýšleli různé legrace a někdy dokonce hráli na palouku kopanou.“ (Skála, 2006)

Příběh není ucelený s jasným začátkem a koncem. Je zde prostor pro čtenářovu fantazii a představu, co se asi mohlo dít s Cílkem předtím, než příběh začal. Po dočtení je tomu tak také. Dá se přímo tušit, že na tento text volně naváže další příběh, jak se v tomto případě také stalo (komiks *Skutečný příběh Cílka a Lidy* je volným pokračováním).

Text je prozaický, přesto se v něm objevuje verš v Cílkových písničkách. Příběh je vystaven poněkud krkolomně a kostrbatě, je jakoby rozkouskovaný.

Postrádá jakékoli členění a je málo přehledný. Není členěn do kapitol, chybí paginace. Připomíná tak do jisté míry komiksy, které hrají v autorské tvorbě Františka Skály významnou roli. V textu se objevují věty jednoduché i souvětí, které autor skládá za sebou jako panely v komiksu. Tím, že je text hodně členěn fotografiemi, převažují právě věty jednoduché a souřadná souvětí. Často začínají spojkou nebo předložkou. Text se na stranách, kde převládá fotografie, stává pouze doplňkem, popisem toho, co se odehrává na fotografii.

V textu je kladen velký důraz na smysly. Díky slovním spojením tak vidíme barevnost lesa a přírody, cítíme jeho vůni a slyšíme jeho zvuky. S tím souvisí užívání citoslovcí, obrazných vyjádření, eufonie (např. „*zelené tetelení*“ Skála, 2006), krajinomalebých popisů. „*Pozoroval měnící se drahokamy listů, zářící pavučinu na okně a sluneční koberec rozvinutý od postele na zápraží.*“ (Skála, 2006)

Autor využívá bohatou slovní zásobu, s velikou fantazií tvoří hravá vlastní jména, využívá neobvyklá přirovnání. „...*měl Cílek pocit, že se v něm celý rozpouští, jako když se taví vosk. Čepice se mu nafoukla jako balon, který chce odletět.*“ (Skála, 2006). V přímé řeči lesních tvorů se objevují nespisovné výrazy, vyprávění je však psáno převážně spisovně, někdy využívá výrazů z hovorové češtiny, na některých místech se v textu vyskytne obecná čeština a expresivní výrazy (*vyžranou, bobky, srab...*(Skála, 2006).

Nebyl by rozbor této knihy úplný, kdybychom se nezmínili o jejím hravém výtvarném zpracování, které je díky tomu, že je celá kniha dílem Františka Skály, v harmonickém souladu s textem. Text je doplněn fotografiemi zmenšeného světa, který stvořil sám autor. Z fotografií na nás mimo příběhů Cílka a Lídy také dýchá

poctivá řemeslná práce Františka Skály. Hravost a kreativitu můžeme sledovat v práci s přírodním materiálem při tvorbě postaviček, v hledání magických míst, kde by mohly žít a vystupovat, v budování přirozeného prostředí pro své hrdiny a v neposlední řadě aranžování a focení celého příběhu.

Podobně jako v komiksu je zde využívána technika filmového střihu, ale oproti komiksu fotografie nejsou tak návazné. Zobrazují nejdůležitější momenty z putování Cílka. Fotografie jsou provázány s textem, někdy se nedá poznat, co bylo dříve, jestli fotografie nebo text. Obrázky

Cílkova světa jsou tvořeny s velikou pečlivostí, efektními optickými triky nám připomínají svět skutečný – můžeme se Cílkovi dívat přímo do tváře, vidíme zde fotografii, která zaznamenává pohled z Cílkova nového domečku. Hra světla a



obr. 12: Skála, 2006

stínu má na zrealističtění fantaskního světa také veliký podíl. Barevnost fotografií vyplývá z jejich obsahu. Převažují tu přírodní barvy – odstíny hnědí a zelení a barva slunečního světla – žlutá až bílá. I když jsou fotografie realistické a popisné, nechávají prostor pro čtenářovu vlastní fantazii a představivost.

Tato kniha je autorskou pohádkou o putování skřítky, o přátelství, o setkání, o přírodě. Je knihou pro děti. Vedle funkce estetické a imaginativní plní funkci výchovnou. Prostřednictvím tohoto příběhu dochází k rozvíjení vzájemných sociálních vztahů s jinými lidmi a bytostmi, dítě se naučí, že se ke komukoli musí

chovat s úctou a se slušností. Cílek se se všemi přáteli, se všemi se snaží dobře vycházet. Díky přátelství není na světě sám.

V textu si František Skála volně pohrává s mnoha myšlenkami, které jsou blízké jeho stylu života. Prostřednictvím tohoto příběhu se dítě dostává do zmenšeného přírodního světa, který se liší od běžného života. Obsahuje mnoho pobídek k tomu, že přírodu je nutné milovat, uctívat a být k ní přívětivý („...*když vykopl brouka nebo žížalu, omluvil se a odnesl je stranou...*“ (Skála, 2006). A také poukazuje na to, že žádný den není všední. Prostřednictvím této knihy se dnešní děti mohou navrátit do přírody, mnoho dětí to může do reálného lesa vylákat. Mají zde i jisté návody ke hře, např. jak stavět domečky z přírodnin. Takový pocit při nalezení správného místa k žití, ke hře popisuje František Skála takto: „*Chodil tak dlouho, až to místo jednoho dne našel. Ten pocit je, jako když se někde uvnitř rozleje hrníček s horkým medem. Radost se pomalu šíří, ale musí se opatrně. Jen jakoby nenápadně. Nedat na sobě nic znát. Lehce našlapovat a po očku se dívat, jako že nic, že jen tak jdeme kolem. Abychom to místo nezaplašili. Mohlo by na nás vycenit zuby, a bylo by po radosti.*“ (Skála, 2006).

Se zlem se zde jako v klasické pohádce nesetkáme, ale poznáváme mnoho kladných antropomorfizovaných postaviček z přírodnin a menší lesní živočichy, se kterými svá dobrodružství Cílek prožívá. Objevují se zde kouzelné předměty a nadpřirozené jevy. Je to hravý příběh, který čtenář může vychutnávat všemi smysly, a to nejen text („*zelené tetelení, všechno se tu měkce vlnilo, světelné bzučení, zářilo zlaté kapradí, voněla tady pryskyřice*“ (Skála, 2006), ale také celkový výtvarný doprovod - příběh dokumentující fotografie, které jsou jakousi hrou světél a stínů.

3.2.2 Skutečný příběh Cílka a Lídy

V pořadí třetí autorská kniha Františka Skály – fotokomiks *Skutečný příběh Cílka a Lídy* (2007) je výtvarně propracovanějším volným pokračováním příběhů hrdinů, které jsme představili u předchozího titulu. Je to Skálův druhý komiks, od prvního se však liší výtvarným zpracováním. Příběh je podobný – jsou dva přátelé, jeden z nich je unesen kvůli tomu, že vlastní kouzelný předmět, který je velice žádán postavou, jež v obou příbězích představuje zlo. Druhý z přátel se vydává prvního zachránit. V tomto případě Cílek zachraňuje Lídu. Vydává se na cestu, na které ho čeká plno úskalí a dobrodružství. Oba napínavé příběhy jako v klasické pohádce končí šťastně, dobro zvítězí nad zlem. Ovšem výtvarné zpracování v tomto druhém Skálově komiksu je naprosto odlišné.

Celý komiksový příběh je sestaven z fotografií zmenšeného Cílkova světa. Pro obraz je ve fotokomiksu větší prostor než pro slova, proto máme celý příběh přímo před očima. I přesto se musí čtenářova fantazie zapojovat. Na stranách, kde jsou fotografie beze slov, musí čtenář domýšlet příběh. Musí se vcítit do hlavních hrdinů, co zřejmě ve svém nitru prožívají. Je to od klasických prozaických textů přesně naopak. Zde si nepředstavujeme podle textu vizuální stránku, ale podle obrazu si domýšlíme okolnosti příběhu.

Tento skutečný příběh je autorskou pohádkou poskládanou z obrazů. Narozdíl od předchozího příběhu jsou tu mnohem zřetelnější prvky pohádky, i když je v podobě komiksu. Je tu klasická polarita dobra a zla, kladný hrdina Cílek, který díky pomoci svých přátel překonává zlo v podobě Rulíka. Kvůli kouzelnému předmětu se celý tento příběh odehrává, objevují se zde další nadpřirozené jevy a postavy,

antropomorfizovaná zvířata a bytosti z přírodnin. Opět se zde opakuje motiv cesty – Cílkovo hledání přítelkyně Lídy, setkávání, přátelství. Cesta je opět uzavřená v pomyslném kruhu. Na závěr své cesty se Cílek totiž vrací zpět domů, odkud vyšel. Příběh je jazykově i výtvarně hravější. Jsou tu mnohé úsměvné situace, které se střídají s napětím. Níže v textu se budeme nejprve soustředit na způsob vytváření dějové linie a poté se zaměříme na konkrétní ztvárnění textu.

Celý děj se opět odehrává v lese, tentokrát se však Cílek dostává do vzdálenějších krajin. Prostor a místo nám zobrazují fotografie. Iluzi reálna i v tomto příběhu podporuje čas, jde tu však o mnohem širší časové rozpětí. Nestřídá se pouze noc a den, slunce, déšť, ale také roční období. Setkáváme se tedy i s Cílkem na sněhové pokrývce. Větší prostor než v minulém příběhu zde dostává interiér příbytků přátel, které Cílek cestou poznává (viz obrázek 13). Ale převážná část příběhu se odehrává v exteriéru. V průběhu své Cesty Cílek překračuje hranice svého známého kraje, dostává se tedy do končin jemu i čtenáři neznámých, kde se mu po domovu zasteskne. Zažívá zde další nová dobrodružství, dostává se i do míst, kde vládne zlo. Přesto se šťastně navrátí zase zpět do své krajiny a do svého domova.

V tomto příběhu vystupuje více zásadních postav. Cílka a Lídu, o které se většinu příběhu jen mluví a která vstupuje fyzicky do děje až na konci, již čtenář zná z předchozího příběhu. V něm je popsáno budování jejich přátelství. Vedle nich se tu objevuje postava Homéra, čarodějky Medy (viz obrázek 13), kteří se stávají Cílkovými přáteli. Hlavní zlou postavou je Rulík, jemu pomáhají Zlopouři. Postavy, kterými jsou antropomorfizované figurky z přírodnin, případně drobná lesní zvířata, která neztrácejí své zvířecí vlastnosti, ale jsou polidštěná, se dělí na dobré a zlé.

Dobré bytosti se stávají hlavně Cílkovými pomocníky proti bytostem zlým. Všichni mu pomáhají v tom, aby mohl najít Lídu. Vedle výše zmíněných postav, které jsou vedle Cílka a Lídy postavami hlavními, jsou to například známý slimák Bruno, pidimužik Olbram, Svatý Umár nebo Hrudoš. Některé z bytostí mají nadpřirozené schopnosti. Rulík se dokáže přetvářet, Meda je čarodějkou.



obr. 13: Skála, 2007

Oproti předchozím dobrodružstvím Cílka a Lídy je toto mnohem dramatičtější. Cílek jednoho dne zjistí, že zmizela Lída a s ní i kouzelné zrcátko, jelikož je to jeho přítelkyně, vydá se ji hledat. Cílek putuje krajinou dlouhou dobu, vystřídá se slunce, spadané listí i sníh. Setkává se s mnohými bytostmi, které na něj čekají, které plní své poslání. Jsou to například Strombulíni, kteří podávají Cílkovy úplně první informaci o tom, co se vlastně stalo: „*Rulík unesl Lídu, chce zrcátko, více nevíme.*“ (Skála, 2007)

Cílkovi na cestě hrozí mnohá nebezpečí jako například ve chvíli, kdy ho kvůli destičce od Lídy napadnou svými bodláky Zlopouři. Cílka však zachraňuje Meda. Čarodějka, které kdysi patřilo kouzelné zrcátko. Potvrdila Cílkovi, že Rulík unesl

Lídu právě kvůli zrcátku. Stává se Cílkovou přítelkyní, i když se chvíli může jevit jako zrádkyně, protože bez Cílkova vědomí se vydává sama hledat kouzelné zrcátko.

Cílek mezitím vyslechne hádanku v nejvyšším stromě, které vůbec nerozumí. Přichází podzim, Cílek myslí na domov, nohy ho však zavedou až na vrchol kopce k Homérovi. Homér je moderní člověk, který žije v moderním domě. Důležité je, že ví, kde bydlí Rulík. Varuje Cílka před nebezpečím, ten se ho však nebojí a vydává se



obr. 14: Skála, 2007

do boje s Rulíkem. Homér vyráží Cílkovi na pomoc svým vozem, který jezdí na mízu stromů (viz obr. 14). Oba dorazí až k Rulíkově království, kde Rulíka potkávají a utkávají se v souboji. Rulík padá do

rokle. Na svém skútru přijíždí i Meda s kouzelným zrcátkem a varuje je, že Rulík se převtěluje, což se záhy potvrdí. Ukradne Medě zrcátko a ujíždí ke svému hradu. Napětí v této chvíli vrcholí. Homér stíhá Rulíka na Medině skútru, Meda s Cílkem jedou vysvobodit Lídu. Rulík mezitím již díky všem kouzelným předmětům vypouští na svět zkázu v podobě kapky vody, která stále nabírá na objemu. Homér si však vzpomene na Cílkovu hádanku, poslední verš je návodem k tomu, jak Rulíka zničit. Ohněm tedy zničí Rulíka a jeho ledové království. Tím zničí i obrovskou sněhovou kouli, kterou se nepodařilo zastavit Medě. Záhy vysvitne slunce a všichni jsou šťastni. Na závěr hodují a veselí se u Cílka doma.

Příběh začíná uvedením do děje u Cílka doma, pokračuje na cestě a končí opět v Cílkově domově. Začátek textu zní takto: „*Kdysi dávno dal jeden mládenec svoji slečně náušnici z třešně. Z té pecky pak vyrostl strom a jednoho dne si pod ním Cecil postavil dům. Bylo to dobré místo, ale nejšťastnější se cítil u poustevnice Lídy, která žila nedaleko uprostřed hustých lesů.*“ (Skála, 2007) Autor počítá se čtenáři, kteří nečetli jeho předchozí knihu, proto zde tato slova fungují jako krátké shrnutí předchozích událostí. Kompozice odpovídá klasickým zásadám tvorby komiksu. Zvláštní je tato kniha tím, že komiks není klasicky kreslený, ale je tvořen fotografiemi. Panely s fotografiemi jsou většinou větší, než panely kreslené, někdy je na stránce pouze jedna jediná fotografie. Obrazy jsou vedle sebe a za sebou řazeny s citem, souměrně, celkově tak tvoří uspořádaný celek. Stránky komiksu nejsou číslovány, přesto je komiks přehledný.

Úvodnímu slovu odpovídá několik úvodních fotografií, které stejně jako text uvádějí čtenáře do děje. I nadále obraz převládá nad slovy, slova zde fungují jako doplnění, objasnění toho, co se nedá vyfotit, tedy zvuky, přímá a vnitřní řeč postav. Autor využívá i dalších ze zásad tvorby klasického komiksu, těmi jsou technika filmového střihu a eliptičnost, vidíme tedy pouze to podstatné, proto si mezi jednotlivými střihy čtenář musí domýšlet příběh podle své fantazie. Nefunguje tu klasický rys komiksů, a to výrazná gesta a mimika postav, jelikož Skálovy postavy mají stále stejný výraz a nejsou úplně přirozeně pohyblivé. Přesto nám to k pochopení nálad jednotlivých hrdinů stačí, jak můžeme vidět na obrázku 14. Text je umístěn v bublinách a je maximálně redukován. Snadno rozeznáme přímou řeč a myšlenky nebo vzpomínky. To, co se odehrává v hlavách jednotlivých postav je

navíc ještě naznačeny rozostřenou hranicí fotografií. Expresivní projevy nebo neobvyklé zvuky, výkřiky jsou psány jiným typem písma a ohraničeny jsou zubatou linií bubliny.

Práce s jazykem je v tomto díle také velice specifická a hravá. Text příběhu je postaven na pronesených dialozích a myšlené řeči. Pro textovou složku komiksu je vedle dialogů obvyklé onomatopoické znázornění zvuků. S tím se setkáváme také v tomto komiksu, kde se Skála vyhýbá tradičním zvukům jako „Bang“ pro úder, ale vytváří pro svůj komiks příznačné zvuky nové, využívá tedy velké množství citoslovcí. Strombulíní zvuky: „*uííííííííí, blblbl, pššééé, ššššššš*“, Rulíkův smích: „*chachachááá*“, Homérovo auto: „*drum, drum, drum; vvvrrrrrrrrr; túúúú,tútúú!*; *uííííííííí*“ (Skála, 2007) Ze zvuků skládá celé sdělení – Strombulíní mu tak sdělují, co se stalo s Lídou: „*Ru, lííík, une, slll, Lííí, du, chce, zr, cá, tko, víííc, ne, vííí, me*“ (Skála, 2007). Mnohdy jsou tyto zvuky a výkřiky graficky odlišené od běžných promluv. Jazyk je jednoduchý, dětem přístupný, převážně spisovný s prvky hovorové češtiny. Odpovídá běžné mluvené řeči. Hra s jazykem a se slovy se tu projevuje více než v předchozím díle. Jsou tu náznaky cizí řeči (pozdravy zlých duchů, rozmluva s Lefantem Trobenem), zkratky „*S.E.D. ZET. PÉČKO – stromní energie dobíjení z pařezů...*, *K.N.N.K. – kdo nečůrá, není kamarád*“ (Skála, 2007), zvláštní jazyk zaklínadel (slova psaná pozpátku) „*.ES VATSAZ OKČILUK, .ÁVODEL ELUOK JŮTS*“ (Skála, 2007) , hra s vlastními jmény – Rulík (rulík zlomocný je jedovatá bylina, její druhový název přímo evokuje zlo), Zlopouři, Meda, Zubykuř Olbram aj. Proto, že je text redukován a uváděn v dialozích, nenajdeme zde žádné rozvité větné konstrukce. Naopak velmi častá je apoziopoeze, která je pro mluvenou řeč běžná.

Běžná je také v komiksu, protože myšlenka nebo monolog se například přenáší do vedlejšího panelu. V jednom tedy končí třemi tečkami, v druhém začíná třemi tečkami.

Kniha je plná příhod a dobrodružství, která jsou napínavá a dobře končí. Objevují se zde i typicky dětské činnosti (čůrání do sněhu). Kniha je tedy určena dětem. Jako předchozí titul, má tento příběh didaktickou funkci. Poukazuje na to, že přátelé si musí pomáhat. Díky jejich pomoci můžeme překonat všechno zlé. Cílek je hrdina, ale bez pomoci svých přátel by zřejmě neuspěl. Při čtení tohoto komiksu získává dítě základní morální poznatky – dobro vítězí, zlo je potrestáno. Odkazuje také k uctivosti, vidíme zde totiž, že Cílek se ke všem chová slušně, i zlé duchy musí pozdravit, aby je neurazil.

Výtvarné zpracování tohoto komiksu je neobvyklé, kreativní a velice hravé. Nejdříve musel autor vytvořit postavičky, postavit jim domy, vyrobit vozidla, poté musel vše nafotit a nakonec z toho mohl vzniknout komiksový příběh. To znamená, že toto dílo, které se nám dostává do rukou, je výsledkem dlouhodobé a velice pracné výtvarné činnosti autora. Střetává se zde mnoho protikladů. Zlo je oproti dobru opravdu znázorněno zle – bodláky, vůz z lebky zvířete, hrůzostrašné oblečení. Je zde však i polarita mezi přáteli – Cílek je postavička přírodní, zatímco Homér je moderní muž. Je to znázorněno například tím, že žije v domě, který je vybudován ze staré televize, místo batohu nosí pouzdro od mobilního telefonu, jezdí autem, které je sice z přírodnin, ale značí naši moderní dobu a na závěr vykřesá oheň nabíječkou. Sice má František Skála k těmto a podobným technickým vymoženostem v osobním

životě záporný postoj, zde však naznačuje, že se bez nich neobejdeme. Bez Homéra by totiž těžko Cílek přemohl Rulíka.

Celý text je na kvalitním křídovém papíře. I to je pro komiks netradiční. Celé výtvarné zpracování souzní harmonicky s obsahem. Obal knihy je tmavě zelený se světle zeleným písmem a fotografií Cílka, předsádku tvoří dekor ze stovek semínek z břízy. Vše je důkazem autorovy lásky k přírodě. Vše svědčí o těch stovkách hodin, které František Skála trávil v lese při hledání vhodných míst pro své příběhy, pro své hrdiny.

3.3 Květa Pacovská

Květa Pacovská se narodila v Praze v roce 1928, vystudovala malbu v ateliéru profesora Emila Filly na Vysoké škole uměleckoprůmyslové. U nás je známá především jako ilustrátorka dětských knih a autorka volných grafik. Ve světě je však její tvorba vysoce ceněná a oblíbená. Z řady ocenění musíme uvést ta nejdůležitější: v roce 1992 získala Cenu Hanse Christiana Andersena, která je považována za Nobelovu cenu za dětskou literaturu, dále cenu Goldene Letter pro nejkrásnější knihu světa za titul *Papier Paradise* (1992), která je poctou osobnosti Kurta Schwitterse, a Cenu Vladimíra Boudníka. Největší přínos Květy Pacovské je v tvorbě pro děti. Její autorské knihy byly v tisícových nákladech přeloženy v mnoha zemích světa, u nás bohužel nebyla doposud vydána ani jedna autorská kniha pro děti.

Květa Pacovská je tedy malířka, grafička, ilustrátorka a autorka experimentálních autorských knih pro děti, dále se také věnuje performance. V její práci můžeme rozeznat paralely k umělcům jako Paul Klee, dadaista Kurt Schwitters

a další. V tvorbě spojuje moderní umění s prvky primitivních kultur a dětských obrazů, klade důraz na čistotu a emotivní kvalitu barvy, jejímž prostřednictvím buduje prostor, udává rytmus, pohyb. Květa Pacovská ve svých dílech používá specifickou výtvarnou řeč grafických znaků, redukovaných plošných obrazů, geometrických tvarů, ze kterých ve svých dílech hravě skládá příběhy. Znaky jsou natolik čitelné, že knihy nepotřebují slova k vyjádření myšlenek a pocitů. Toto tvoří její charakteristický rukopis.

Autorské knihy Květy Pacovské jsou natolik specifické a odlišné od tradiční podoby knihy, že by mohly vytvořit zvláštní kategorii knih pro děti. Jsou to výtvarné objekty, prostorové obrázkové knihy – bilderbuchy, jejichž obsah je prezentován hlavně obrazem. Když je zastoupen text, je sice pouze doprovodný, nemá tak podstatnou funkci jako obraz, ale je s ním v naprosté symbióze. Jsou to knihy-hračky, které nabízejí dětem variabilní hru s nimi, knihy, které se dají vnímat nejlépe všemi smysly. Květa Pacovská pracuje s barvou, zvukem, klade důraz na to, aby dítě muselo na knihu sahat a zkoumat ji. Díky prořezávání stránek může tak čísla nebo písmena číst i se zavřenýma očima. Knihy dítě doslova vtáhnou do sebe. Dítě do nich může vstoupit, kniha ho obklopí. Jsou to také knihy, které i beze slov mluví a plní všechny funkce literatury pro děti a mládež. A to hlavně poznávací a imaginativní. Jsou to knihy, které aktivizují dětského čtenáře svou netradiční podobou, unášejí ho do světa výtvarného umění – do světa plného imaginace a fantazie.

Tyto autorské knihy dokonale reprezentují námi zkoumanou hravost v literatuře pro děti a mládež. V tvorbě Květy Pacovské můžeme za hru označit práci s papírem – prořezávání, embosování, vytvoření trojrozměrných objektů, koláží,

průhledů, práci s barvou a kontrasty, práci se znakem, s písmem a obrazem, práci s geometrickými tvary, horizontálami a vertikálami, bodem a linií. To vše je v jednom díle hravě propojeno do prostorových, vizuálních a významových vztahů tak, aby to vystihovalo všechny hlavní myšlenky.

Knihy bychom mohly označit jako interaktivní, některé až didaktické. Jsou to například knihy o abecedě (*Alphabet*, 1996) nebo o číslech (*Eins, fünf, viele*, 1990), barvách (*Grün-rot-alle*, 1992), tvarech (*Rund und Eckig*, 1994), v nichž předpokládá Květa Pacovská aktivní přístup a hlasité čtení. Protože jak sama uvádí: „*Abeceda je kniha, ve které můžeme listovat, je architektura, do které můžeme vstoupit, a je také papírovou sochou v našem pokoji. Každé písmeno má svůj vlastní zvuk, svoje vlastní trvání a svoji vlastní barvu. Je rozdíl, když písmeno vidíme, když jej řekneme a když uslyšíme barvu jeho zvuku. Abeceda je papírovým městem a můžeme v něm chodit sem a zase zpátky.*“ (Faltýnek, 2005). Všechny autorské knihy Květy Pacovské mohou rozvíjet řečové dovednosti, logické myšlení a utvářet estetické hodnoty čtenářů.

3.3.1 Un Livre pour toi (Knížka pro tebe)

Tato kniha má v angličtině velice výstižný a popisný titul: *Unfold/Enfold* (rozložit, rozevřít, rozbalit/zabalit), jelikož je to kniha-objekt, která se dá celá rozložit a poté zase složit. Ve francouzštině vyšla v roce 2004 s titulem *Un Livre pour toi* (Knížka pro tebe). Toto věnování v názvu značí to, že je to kniha, která vyvolá ryze subjektivní zážitky. Každý ji může interpretovat po svém, každý z listování v ní bude mít jiné zážitky, v každém z nás tato kniha vyvolá jiné emoce, každý ji bude vnímat jinak, každý si s ní bude jinak hrát.



obr. 15: Pacovská, 2004

Jak můžeme vidět na obrázku 15, je to jakési prořezávané papírové leporelo v pevných deskách. Obrázky jsou z obou stran. Ve složené podobě se tedy oboustranné ilustrace prolínají, průřezy se překrývají. Záleží jen na nás, jak knihu složíme nebo rozložíme, jakou podobu stránky tím vytvoříme. S knihou si musíme doslova hrát, abychom objevili co nejvíce podob a obrazů. Je zde tedy ponechán velký prostor pro představivost a fantazii.



obr. 16: Pacovská, 2004



obr. 17: Pacovská, 2004



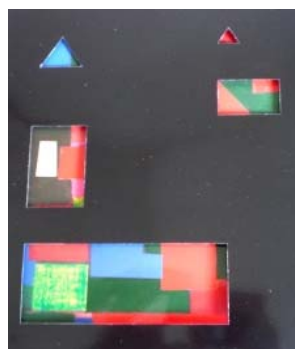
obr. 18: Pacovská, 2004

Tato kniha nemá příběh, nemá děj. Ten si každý při hře s touto knihou vytváří sám. Je to obrázková didaktická hra s čísly, písmem a barvami, které doprovázejí fantastické obličejy s různou mimikou, postavy a zvířata, jejichž tvary a obrysy se v různých podobách opakují, jsou zobrazeny zrcadlově, částečně nebo v jiné barevnosti. Přičemž obrázky nejsou pouze malované a barevné. Obrazy tvoří i

průhledy v prořezaných stránkách, zrcadlení, protlačení papíru, prolínání barev a tvarů z různých stran. A jsou to právě ty průhledy vytvořené z několika vrstev různě prořezaných papírů, které vyvolávají představy, kladou důraz na logické myšlení, zkušenosti a dávají prostor pro fantazii. V průhledu totiž nemusí být vidět vše jasně a zřetelně, jak vidíme například a obrázku 18. Díky předchozí zkušenosti (tvary v knize opakují viz obrázky 19 a 20) si čtenář ve své mysli může tvary a plochy viditelné v průhledech domyslet a logicky tak určit, o jaký konečný tvar se jedná, čímž se rozvíjí vizuální a logické myšlení, fantazie a hravost.



obr. 19: Pacovská, 2004



obr. 20: Pacovská, 2004

V této obrázkové knize kladla autorka důraz na synestezii, kdy vjem jednoho smyslu vyvolává vjem smyslu druhého. Vizuální vjem tak může například vyvolat vjem sluchový, čichový nebo chuťový. Velký prostor tu dostává také hmat. Stránky jsou prořezávány, embosovány, jsou zde vrstvené koláže a to všechno lze vnímat zkoumavými prsty. Je to dynamická hra plná stylizovaných pestrých ploch, tvarů a barev.

Nejen tato kniha Květy Pacovské je hrou, jež překračuje veškerá zažitá pravidla a posouvá knihu v systému literatury pro děti a mládež o stupeň výš.

Odhaluje něco, co tu doposud nebylo. Je to kniha-hračka, kniha experimentální, objevná, tajemná a zároveň naučná. Kniha, která v každém z nás, nejen v dítěti, zanechá hluboký estetický zážitek. Její výtvarné zpracování může být pro čtenáře mostem k současnému modernímu umění, čerpá však i prvky z minulosti. A je to právě ta vizuální forma knihy, kterou se kniha tolik liší od zažité podoby knihy pro děti a mládež. Je to netradiční skládanka, kterou se čtenář může doslova obklopit. Na kvalitním papíře vidíme stylizované a náznakovité obrazy v symbolické barevnosti, které lze vnímat všemi smysly, což se opět neslučuje s tradiční podobou ilustrací pro malé děti, které mají být jasně čitelné. Tato kniha ani její autorka však nijak nezastírají fakt, že to není kniha jednoduchá, klade na dětského recipienta vysoké nároky, protože je v ní ponechán veliký prostor pro fantazii a představy. Pro dítě a pro jeho rozvoj je to velice důležité.

Znaky hry jsou velice zřetelné. Kniha je specifická tím, že je hravě s lehkostí vytvořena autorem a sama o sobě se stává dobrovolnou hrou pro své recipienty, kteří se při hře s ní ocitají ve fantastickém světě barevných ploch a tvarů. Květa Pacovská i při práci na této knize využívala prvky hry, které jsou pro ni tak typické. Ať už je to hra s vizuální podobou knihy, prostřednictvím různých úprav papíru, hry se znaky, tvary, se symbolikou barev, je to také hra vyvolávající další smyslové vjemy, které jsou ryze subjektivní, překvapivé a emoce vyvolávající.

3.3.2 Le Théâtre de minuit (Půlnoční divadlo)

Kniha *Le Théâtre de minuit* byla ve francouzštině vydána v roce 1993. Ve Španělsku je tato kniha zařazena mezi sto nejlepších uměleckých knih pro děti a mládež minulého století. Je to rovněž kniha, kde je kladen veliký důraz na vizuální



obr. 21: Pacovská, 1993

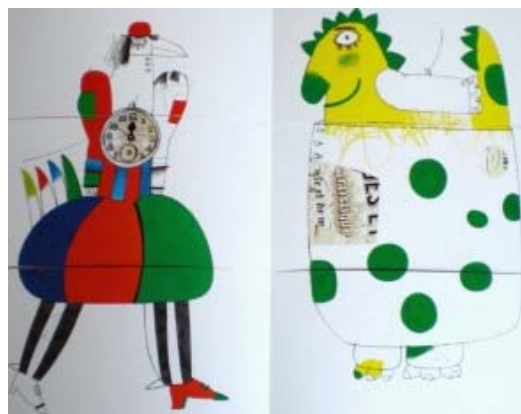
složku, ale jak již název napovídá, obrazy tvoří příběh. Tato kniha je autorskou pohádkou a je jednou z prvních autorských knih Květy Pacovské.

Příběh knihy pojednává o divadle, kde nemají světlo, a tak herci stále spí. Díky paprsku Měsíce, se budí klaun, který čtenáře příběhem provází za doprovodu Měsíce. Pozve Měsíc na divadelní představení. Měsíc tak sestupuje z oblohy a v záři jeho světla se budí herci. Hra

začíná, herci mění masky, kostýmy, mění své role. Herci a klaun děkují Měsíci, že mohli hrát pod jeho světlem a tajně doufají, že bude do divadla přicházet často.



obr. 22: Pacovská, 1993



obr. 23: Pacovská, 1993

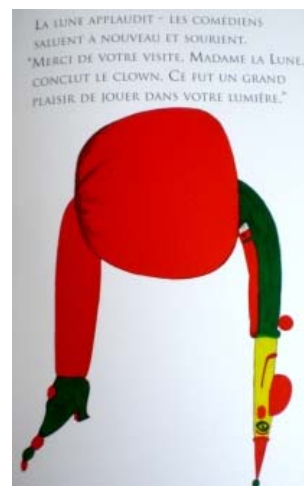
Jelikož se opět jedná o obrázkovou knihu, příběh tvoří obrazy, které jsou doprovázeny slovem. Měsíc je tvář, která je v některých listech vyřiznutá, na některých je zobrazená. Měsíc ale může být v knize i tam, kde není zobrazen, může být přítomen na každém představení. Je vyřiznut z vrchní desky knihy, připevněn na provázku, může být tedy vložen kamkoli si čtenář přeje. Díky Měsíci se představení může odehrát. Klaun a ostatní postavy jsou stylizované, zobrazené v sytých



obr. 24: Pacovská, 1993

barevných tónech. Geometričnost tvarů není tak znakovitá jako v předchozí knize, obrazy jsou jasnější a čitelnější. Klaun představuje Měsíci herce, jejich jména jsou napsána na proužcích z rozřezané stránky, dá se jimi libovolně otáčet a kombinovat tak sestavu herců pro budoucí představení od dvaatřiceti obrazy. S převleky herců si čtenář může hrát podle libosti. Na třetiny rozdělené stránky dovolují skládat různé postavy s různými maskami a kostýmy. Mění tak hercům role, v kterých vystupují na scéně divadla. Čtenář tak utváří vlastní divadelní hru, při níž je prostor pro dětskou fantazii. Masky postav jsou zvířecí i lidské, stejně tak i jejich barvami hýřící kostýmy. Je jen na čtenáři, jakou bytost sestaví.

Příběh se odehrává v divadle v noci. Půlnoční čas nám ilustrují na několika místech zobrazené hodiny. Hlavní postavou je Měsíc, který na vše dohlíží a klaun, který příběhem provází. Dalšími postavami jsou herci v divadle, které poznáváme podle jmen a poté podle skládacích obrazů. Textu je v knize minimálně a je psán verzálkami, příběh je tvořen hlavně fantazijními obrazy. Z obou stran je orámován motivem hodin.



obr. 25: Pacovská, 1993

Tato autorská kniha Květy Pacovské je hrou nejen tematicky. Hravé je i zpracování, navíc vede ke hře i čtenáře. Kniha vyšla před mnoha lety, ale i v dnešní

době by byla na českém knižním trhu neobvyklá, i když méně než titul, o kterém jsme psali výše. Do knihy jsou prořezané díry ve tvaru lidské tváře, která představuje Měsíc. Uvnitř knihy jsou rozřezané stránky, které umožňují volnou fantazijní hru čtenářů. Do knihy jsou vloženy listy pauzovacího papíru, které umožňují průhledy na další stránku. Tato podoba je stále netradiční. I tato kniha je hračkou, která může formovat dětského čtenáře. Kniha plní funkci poznávací a imaginativní, může formovat estetické vnímání čtenářů. Příběh je konkrétní, jednoduchý, ale hravý. Odnáší čtenáře do divadelního světa plného barev a tvarů. Ilustrace jsou stylizované, ale přesto pochopitelné. Propojení slova a obrazu je harmonické.

K tomuto příběhu byla vytvořena interaktivní počítačová hra (*MitterNachtsSpiel, Der KreativSpielplatz*, 1998), v níž děti pracují se hudbou, tvary, barvami. Kreativně si budují vlastní scény, herce, hudbu pro své půlnoční divadlo, které se následně pomocí animací odehrává. Hra navazuje na tištěnou knihu, výtvarné zpracování s ní koresponduje. Dítě v ní získává ještě více prostoru pro svou fantazii a kreativní hru.

3.4 Petr Šmalec

Petr Šmalec je zástupcem nastupující generace autorů moderní knihy pro děti. Narodil se v roce 1974, absolvoval Střední průmyslovou školu grafickou v Praze a poté vystudoval na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze v ateliéru ilustrace a grafiky u Jiřího Šalamouna. Již na škole vytvořil dvě autorské knihy: *Jediné řešení* (1996) a autorské leporelo *Malý obrázkový Světoslav* (2000). Petr Šmalec je precizní kreslíř, který se věnuje grafickému designu a ilustraci – vedle *Šmalcovy abecedy*

(2005), o které se zmíníme níže, k níž pak vytvořil *Šmalcovo pexeso* (2006), ilustroval také další knihy, které vyšly v nakladatelství Baobab, a to např. *Ferda páv* (2002) od Christiana Morgensterna. V roce 2008 vyšla další jeho kniha, na které spolupracoval s Markétou Šimkovou. Jmenuje se *Zik a Cháta*. V roce 2009 ilustroval karetní hru *Černý Petr*.

Charakteristický výraz ilustrací Petra Šmalce, které jsou určeny pro nejmenšího čtenáře a diváka, je čistý, jasný, zkratkovitý. Ilustrace jsou tvořeny s vtipnou nadsázkou.

3.4.1 Šmalcova Abeceda

Šmalcova abeceda (2005) svým čtenářům přináší: „*Krásy světa v abecedním pořádku na důmyslných vyobrazeních a (nikoliv na posledním místě) hádanka na každém listě!*“ (Šmalec, 2005)

Básně a ilustrace jsou tedy závislé na abecedním pořádku. Není to klasická autorská kniha, protože se na jejím vzniku podílelo několik autorů, ale autorem koncepce je právě Petr Šmalec. On vytvořil celostránkové ilustrace věnované jednotlivým písmenům. On vymýšlel možné příběhy a situace, v kterých by se slova začínající na stejné písmeno mohla propojovat do nejrůznějších vztahů. Hrál si tedy s názvy předmětů, zvířat, lidí a z těchto slovních her vznikly výsledné situace zobrazené v ilustracích. Od nich se odvíjelo vymýšlení hádanek, které harmonicky doplňují celostránkové ilustrace. Podle nich a v souvislosti s nimi pak básněmi ilustrovali vedle Petra Šmalce Radek Malý, Jiří Dvořák, Markéta Šimková. Takže již samotný vznik obrazů je na základě hry. Hry s písmeny, se slovy a jejich obrazy, které jsou pospojovány do určitých situací.

Básně stejně jako obrázky jsou hravé až nonsensové. Spojují nespojitelné předměty, postavy i děje tak, aby jich bylo popsáno a zobrazeno co nejvíce s jedním začínajícím písmenkem. Tato uvolněná fantazie porušuje zásady pravděpodobnosti, ale nesmyslná spojení zde mají svou logiku. Kniha je pro malé děti a jde o další knihu, která učí obrazem. Smyslem knihy je poučit a naučit, má tedy funkci poznávací. Vedle toho obrázkové hádanky procvičují pozornost a logické myšlení. Zároveň také rozvíjením dětské fantazie a hravosti plní tato kniha i funkci imaginativní.

Kniha má zřetelnou kompozici utvářenou z celků, které se skládají ze dvou protilehlých stran. Každý z těchto celků je věnován jednomu písmenu z abecedy. Jednu stranu celou zaplňuje barevná ilustrace. Většinou je to ilustrace dějová, jak jsme se již zmiňovali, předměty, zvířata, lidé jsou zobrazeni v určitých situacích, dohromady vytvářejí příběh, který může být čtenářem hravě přetvářen nebo dotvářen. Příklad můžeme vidět na ilustraci k písmenu Z na obrázku 26. Na druhé stránce (většinou levá část dvoustrany) je zobrazeno velké a malé tiskací písmeno z abecedy, o kterém se na dvoustraně jedná, a obrázková hádanka, která doplňuje a dále rozehrává děj započatý obrazem. Ke každé slovem uvedené hádance náleží obrázek, který s ní bezprostředně souvisí. Dále je na levé straně text, tedy báseň ilustrující dominantní celostránkový obraz rozehrávané situace.

„Zloděj leze do zahrady,

ale – co to vidí tady?

Zdá se, že tu zrovinka

Řádí divná rodinka.

„Zvonek, zebra, zápasníci,

Tady bydlí potrhlici.

Co zrcadlí zrcadlo?

Hrůzyplné divadlo.

Na zeli se zajíc pase...

Radši bych byl zase v base,

než bych s touhle rodinou

měl být chvílku jedinou.“

(Šmalec, 2005)



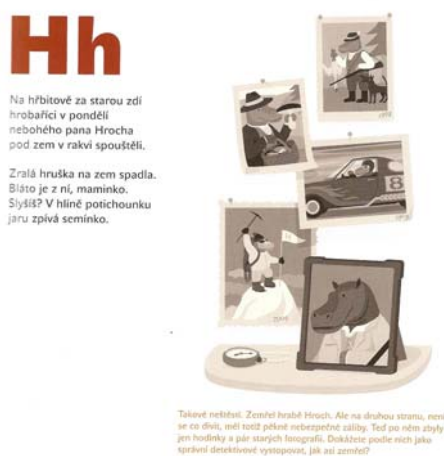
obr. 26: Šmalec, 2005

Báseň Radka Malého, která ilustruje celostránkovou hru se zobrazením osob, zvířat a věcí začínajících na písmeno Z, je psána pro děti srozumitelným rytmickým jazykem. Je to slovní hříčka rozdělená do tří strof o čtyřech verších, které spojuje sdružený kalamburní rým. V textu jsou využity řečnické otázky, enumerace k vyjmenování některých slov z obrázku a apoziopese. Ta naznačuje, že nejen že se zajíc pase na zeli, ale že hrůzyplné divadlo má ještě další postavy a zápletky. Báseň popisuje komickou situaci, jež se odehrává na ilustraci. Ta je možná díky hře se slovy, ve které nic není nemožné, když se i zkušený zloděj zalekne divné rodinky.

Hádanky vyžadují nejen fantazii, ale také dobrou pozornost a důvtip. Zde u písmenka Z je vyobrazeno bludiště ze silnic a čtenář má za úkol zaparkovat zlodějovo auto na parkoviště. Musí tedy hledat cestu: „Zpočátku to vypadalo, že zloději se do zámku vůbec nepodaří proniknout. Nečekal, že v zahradě Zrzavých bude tak rušno. Nakonec se přece jen vrací s jakýmsi lupem, ale ouha, špatně zaparkované

vozidlo upoutalo pozornost dopravní policie. Zkuste zlodějův velorex přeparkovat na lepší místo.“ (Šmalec, 2005). Díky hádance se dovídáme, že se lupič přeci jen dostal ke svému lupu. Čtenář je zde přímo osloven autorem, je vyzván k aktivnímu řešení obrazové hádanky.

Obrazy jednotlivých situací jsou jasné a srozumitelné. S ohledem k ději, který je zobrazen, jsou i barevně laděné, jak můžeme vidět například na obrázku 28. Zobrazuje pohřeb pana Hrocha, vše je tedy laděno do ponurejších symbolických barev než ostatní ilustrace. Poukázat musíme také na barevnost textu, není totiž obvyklá. Texty básní jsou psány černou barvou a jednotlivá písmena abecedy a hádanky jsou odlišeny dvěma odstíny červené barvy.



obr. 27: Šmalec, 2005



obr. 28: Šmalec, 2005

Takovéto učení se písmen, slov, situací a poznávání světa prostřednictvím abecedy nám může připomínat knihu Ondřeje Sekory. Petr Šmalec ale dětem nabízí pohled do současného světa. A cestou zábavy a hry dětem nenásilně vštěpuje nové poznatky. Jak mají čtenáři s knihou zacházet a při svém čtení postupovat, je zobrazeno a popsáno na zadních deskách *Šmalcovy abecedy*. Děti nejprve poznají

písmeno, poté se zaměří na ilustraci. Čtenáři musí na obrazech hledat, co a jaká situace začíná na dané písmenko a vydrží jim to dlouho, protože i do tak malého formátu Petr Šmalec vtěsnil s důvtipem řadu osob, zvířat a věcí. A všichni čekají, až je dětské oko objeví. Děti tedy musí číst Šmalcovy ilustrace velice pozorně. Při čtení dochází také k interpretaci obrazů. Dítě si tak formuje i estetické vnímání a schopnost porozumět vizuální formě komunikace. Obrazové hádanky procvičí čtenářovu pozornost a důvtip. Básničky mohou být návodem ke čtení ilustrací. Případně i seznam na konci knihy, v kterém jsou vypsána všechna slova, jež zobrazuje ilustrace. Stejně tak v knize nalezneme i řešení k hádankám. Ale to aktivně ke knize přistupující a pozorný čtenář vůbec nemusí využít.

To, že je Petr Šmalec hravý autor, dokazuje nejen tato kniha. Na *Šmalcovu abecedu* a její obrazovou část volně navazuje *Šmalcovo maxipexeso*. Využívá tak další formu hry k učení se písmenům a abecedy. Pexeso zobrazuje stejné postavy a věci jako ilustrace v knize. Cílem hry je hledat dvojice stejných písmen.

Při tvorbě *Šmalcovy abecedy* bylo hrou hledání slov, hrou bylo vymýšlení příběhů, hrou bylo jejich zobrazení. Neobvyklé je, že při tvorbě knihy nejprve vznikaly ilustrace a teprve po nich texty. Hravý a humorný nádech knihy dokresluje i ke hře vybízející hádanky. Kniha se stává pro děti hračkou. Luštění obrázků, luštění hádanek, to vše vede k rozvoji dětské fantazie a hravosti. Čtenář se prostřednictvím textů vžívá do role detektiva, je autorem přímo vyzýván, aby se zapojil do pátrání a našel správné řešení. Recipient je autorem přímo oslovován, což vede k aktivnímu přístupu. Díky tomu, že se čtenář do knihy může aktivně zapojit, dostává se do fiktivních světů, které však mohou zobrazovat standardní životní situace. Dítě tak

poznává nejen písmenka z abecedy, postavy a předměty, ale také získává informace o souvislostech ze skutečného současného života. I když jsou básně i ilustrace nonsensové, dítě může hledat zobrazené nesmysly a například společně s rodičem jim dávat smysl. Nebo se může nechat dále unášet hrou a přizpůsobit se jí.

Šmalcova karetní hra *Černý Petr se Šmalcovou abecedou* přímo nesouvisí, ale mohla by být brána jako další stupeň poznávání světa formou didaktické hry. Hráči této hry hledají dvojice stejných symbolů, k nimž se na obrázku každé karty z dvojice odehrává příběh, který popisuje povolání a jenž se symbolem souvisí. Například na kartách se symbolem ohně je hořící dům a na druhé hasič s hadicí, symbol léku spojuje dvě karty, na nichž je zobrazena paní doktorka s vybavením a na druhé kartě nemocný chlapec ležící v posteli. Nejen že děti spojují dva symboly k sobě, ale spojují k sobě i dvě situace z běžného života, které spolu souvisí. Obrázky mají opět již charakteristický Šmalcův rukopis a situace jsou zobrazeny s vtipnou nadsázkou.

4 Závěr

Cílem této práce bylo nalézt kreativitu a hru v současné tvorbě pro děti a mládež a dále pak zjistit, jak tyto hravé knihy dodržují pravidla hry, tedy jak se autorům knih při jejich tvorbě daří dodržet všechny specifické rysy a znaky, které by měly knihy pro děti a mládež mít. Jak z hlediska literárního, tak výtvarného. Zjišťovali jsme, nakolik jsou pravidla dodržována či porušována, zda je porušování pravidel žádoucí a prospěšné. Výsledky si nyní shrneme v závěru.

Hravé knihy v této práci reprezentují knihy autorské, knihy intermediální, v kterých jsou stírány hranice mezi jednotlivými druhy umění. Propojují slovo, obraz, zvuk, propojují klasické médium knihy s médii elektronickými. Jsou to knihy, prostřednictvím nichž se čtenář dostává do tajemného, kouzelného a imaginárního světa odlišného od běžného života. Díky hře mají knihy mnohem větší imaginativní funkci, více u čtenářů rozvíjí fantazii a samotnou hravost, vedle toho dále také představivost, paměť, logické myšlení. Díky hře a prostřednictvím hry dítě nenásilně získává poznatky o okolním světě a jeho zákonitostech.

Autorské knihy pro děti a mládež často porušují tradiční podobu knihy. Tvorba autorské knihy je hrou. Nonsensovou hrou s rytmem, zvukem a jazykem, hrou experimentální plnou fantazie, imaginace, verbálních, vizuálních a sluchových představ, při níž mnohá z pravidel ustupují do pozadí. Tyto knihy přinášejí však pravidla nová, netradiční, která však mohou být pro svět dětské knihy velice přínosná.

Intermediální knihy autorů, které byly v této práci rozebírány, mají mnohé společné. Jsou to knihy, které narušují ve větší či menší míře tradiční a zažitou podobu knihy pro děti a mládež. Avšak všechny netradiční prvky, které obsahují, mohou být aktivizační. Autoři v knihách hravě spojují obraz a slovo v harmonický celek. Zapojují však i další smysly čtenářů (sluch, hmat), od kterých je požadována jistá míra aktivity. Jsou to knihy, plné jazykové i situační komiky, plné netradičních her se slovy, rytmem, zvukem, které prostřednictvím umění kultivují estetické vnímání, utvářejí vkus čtenářů, učí je, jak porozumět vizuálním formám sdělení. Prostřednictvím hry samy vedou ke hře, samy se stávají hrou, ve které je ponechán velký prostor fantazii a představivosti. Nejde v nich o racionální zobrazení reality, jde o tajemství, která jsou skryta ve hře. Hře je tedy v těchto knihách ponechán velký prostor, někdy na úkor srozumitelnosti. Tyto knihy vedou k samostatné tvořivé činnosti, k získávání poznatků, k překonávání překážek. Jsou plné účinných podnětů, které aktivizují a přitahují pozornost dětského čtenáře. A nejen dětského čtenáře, netradiční u těchto knih je, že zaujmou, potěší a do hry vtáhnou i dospělého čtenáře, který se díky nim může odpoutat od stereotypního a nespontánního života.

Autoři, kteří byli pro tuto práci zvoleni, dokonale reprezentují hravost. Petr Nikl a František Skála svým hravým a tvůrčím přístupem k životu, Květa Pacovská a Petr Šmalec tvorbou knih-hraček. Petr Nikl potřebuje pro svá díla aktivního příjemce, který se bude spolupodílet na jeho hrách. Jeho hry jsou spontánní a experimentální, jsou inspirovány čistým a nezkaženým uměním dětí. V knihách Petra Nikla se vyskytuje mnoho nezažitých a netradičních prvků. Je to mimo jiné i důraz kladený na hru. A to především hru s jazykem, hru s obrazem, hru s nesmysly, které

je někdy natolik experimentální, že texty přestávají být srozumitelné. Stejně tak je tomu i u ilustrací. Při četbě textů je nutné soustředění a udržení pozornosti, což může být hlavně u mladších čtenářů složité. Netradiční je také podoba a forma knih. I přesto však knihy plní všechny funkce, které by knihy pro děti plnit měly. Funkci imaginativní především.

František Skála je oproti Petru Niklovi mnohem konzervativnější. Mimo netradiční prvky, které jsou pro všechny autory společné, je nezvyklá snad jen hravost při tvorbě a zpracovávání námětů do knižní podoby, hra s jazykem, který je až krajinomalebný, vyjadřuje hravě barevnost, vůně i zvuky. Nezvyklá je i vysoká umělecká úroveň autorské pohádky v podobě komiksu. Jeho knihy však mohou uspokojit všechny potřeby a zájmy dětského i dospívajícího čtenáře, mohou plnit všechny estetické funkce.

Knihy Květy Pacovské jsou velice přínosné, ale bohužel narušují tradiční podobu knihy a pravidla natolik, že její knihy u nás doposud nebyly vydány. Podoba jejích knih je natolik výjimečná, že je i velice nákladné je vyrobit a vydat. Jsou to knihy-hračky. Knihy interaktivní a didaktické, které čtenáře přirozeně navedou ke hře. Tyto trojrozměrné objekty jsou tvořeny hrou s barvou, tvarem, plochou, znakem, je v nich kladen důraz na to, aby byly přijímány všemi smysly. Je to právě náznakovitost ilustrací, která se neslučuje s tradiční podobou ilustrace v knize pro nejmenší děti. A jejich ne úplně jasná čitelnost mnohem více podněcuje představivost a fantazii. Knihy plní funkci imaginativní, vedle toho rozvíjí řečové dovednosti, pozornost a logické myšlení. Oproti Petru Niklovi a Františku Skálovi cílem Květy Pacovské je vytvořit knihy, se kterými si budou děti doslova hrát.

Stejně tak je tomu i u Petra Šmalce, jež také svou *Šmalcovou abecedou* reprezentuje didaktické obrazové hračky doplněné jazykově hravými texty. Autor přímo vyzývá čtenáře, aby se jeho her účastnil, pátral v nich a dotvářel je. Přibližuje čtenářům, prostřednictvím slov a obrazů současný svět. Celková koncepce knihy podporuje rozvoj porozumění vizuálnímu sdělení.

V této práci jsme tedy zjistili, že porušování pravidel v uměleckých knihách může být prospěšné a v dnešní době přímo žádoucí. Vše, čím tyto knihy porušují tradiční podobu knihy a zažité znaky literatury pro děti a mládež, může být pro dnešního čtenáře aktivizační. Intermediální knihy kladou důraz na celistvé estetické vnímání slova a obrazu, mnohem více rozvíjí kreativitu a fantazii. Hlavním přínosem by v dnešní době, která je přímo zahlcena útoky vizuálních obrazů z médií, by mohlo být to, že tyto knihy učí dítě porozumět literatuře i umění, učí ho porozumět vizuální formě komunikace, ponechávají prostor fantazii, kterou formují. Knihy také mohou budovat vztah k našemu rodnému jazyku. Přínosné je také to, že je autory vyžadován aktivní přístup čtenáře ke knihám. Nevychoávají tedy pasivní konzumenty, ale naopak aktivní čtenáře, které jsou schopni slovo a obraz kriticky číst a interpretovat. Proto jsou knihy dobře didakticky využitelné ve školní praxi.

Mohou být inspirací pro vlastní tvůrčí činnost, čímž se propojí výtvarná výchova z českým jazykem a literaturou. Knihy mohou být využívány při výuce komunikačních dovedností. Knihy Petra Nikla jsou přímo zásobníky textů, které reprezentují hravý přístup k našemu rodnému jazyku, mohou být tedy využívány v hodinách českého jazyka. Knihy Květy Pacovské a Petra Šmalce mohou být přímo používány na prvním stupni ZŠ k hravé výuce písmen. Některé texty by mohly být

podnětem k dramatizaci podle obrazů apod. Autorské knihy tedy nejsou jen přínosné pro dětského a dospívajícího čtenáře. Mohou být přínosem pro učitele a učitelky, jenž chtějí přistupovat ke svému pedagogickému působení kreativně.

5 Soupis bibliografických citací

BALEKA, J. 1997. Výtvarné umění .Výkladový slovník (malířství/sochařství/grafika). Praha: Academia 1997. ISBN 80-200-0609-5.

CAILLOIS, R. 1998. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Studio Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

ČEŇKOVÁ, J. aj. 2006. *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-095-X.

FALTÝNEK, V. 2005. *Pacovská: Otevřít čtení knihy pro všechny smysly* [online]. 7.8.2005 [cit. 2010-04-05]. Dostupné na WWW: <<http://www.radio.cz/cz/clanek/69340>>.

FEJTOVÁ, I. 2009. *Existence versus hra*. Praha: UK v Praze. Pedagogická fakulta. Katedra výtvarné výchovy, 2009. 63 s. Vedoucí dipl. práce PhDr. Jaroslav Bláha, PhD.

HUIZINGA, J. 1971. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971.

CHALOUPKA, O. 1989. *O literatuře pro děti*. Praha: Čs. spisovatel, 1989.

CHALOUPKA, O. 1995. *Rodina a počátky dětského čtenářství*. Praha: Victoria publishing, 1995. ISBN 80-85865-40-8.

KOPÁČ, R. 2005. *Zájem o literaturu je rod od roku menší* [online]. 10.10.2005 [cit. 2010-04-01]. Dostupné na WWW: <<http://www.czechlit.cz/pozvanky/303-zajem-o-literaturu-pro-deti-je-rok-od-roku-mensi/>>

KULKA, J. 2008. *Psychologie umění*. Praha: Grada Publishing, 2008. ISBN 978-80-247-2329-7.

MOCNÁ, D., PETERKA, J. aj. 2004. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka 2004. ISBN 80-7185-669-X.

NIKL, P. 2006. *Lingvistické pohádky*. Praha: Meander, 2006. ISBN 80-86283-49-6.

NIKL, P. 2002. *O Rybabě a Mořské duši*. Praha: Meander, 2002. ISBN 80-86283-17-8.

NIKL, P. 2001. *Pohádka o Rybitince*. Praha: Meander, 2001. ISBN 80-86283-06-2.

NIKL, P. 2007. *Záhádky*. Praha: Meander, 2007. ISBN 978-80-86283-57-9.

OPRAVILOVÁ, E. 1984. *Kniha jako prostředek výchovy*. Praha: Univerzita Karlova, 1984.

PACOVSKÁ, K. 1993. *Le Théâtre de minuit*. Editions Nord-Sud, 1993. ISBN 3-314-20794-8.

PACOVSKÁ, K. 2004. *Un Livre pour toi*. Editions du Seuil, 2004. ISBN 2-02-067788-1.

SKÁLA, F. 2006. *Jak Cílek Lídu našel*. Praha: Meander, 2006. ISBN 80-86283-44-5.

SKÁLA, F. 2007. *Skutečný příběh Cílka a Lídy*. Praha: Arbor vitae, 2007. ISBN 80-86300-86-2.

ŠMALEC, P. 2005. *Šmalcova abeceda : krásy světa v abecedním pořádku na důmyslných vyobrazeních a (nikoliv na posledním místě) hádanka na každém listě!* Praha: Baobab, 2005. ISBN 80-903276-4-8.

VÍCH, Z. *Vybrané kapitoly o umělecké ilustraci*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2004. ISBN 80-7041-450-2.

VOLF, P. 1996. *Věci mají duši* [online].1996 [cit. 2010-03-26]. Dostupné na WWW: < <http://www.jedinak.cz/stranky/txtskala.html> >

6 Bibliografie

FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993. ISBN 80-202-0410-5

HOLEŠOVSKÝ, F. *Čeští ilustrátoři v současné knize pro děti a mládež*. Praha: Albatros, 1989.

HENCKMANN, W., LOTTER, K. *Estetický slovník*. Praha: Svoboda, 1995. ISBN 80-205-0478-8

CHALOUPKA, O. 1995. *Škola a počátky dětského čtenářství*. Praha: Victoria publishing, 1995. ISBN 80-85865-41-6

JŮVA, V. *Estetická výchova a všestranný rozvoj osobnosti*. Praha: Academia, 1987.

PETERKA, J. *Teorie literatury pro učitele*. Praha: MME, 2007. ISBN 978-80-239-9284-7

STEHLÍKOVÁ, B. *Cesty české ilustrace v knize pro děti a mládež*. Praha: Albatros, 1984.

URBANOVÁ, S. *Metamorfózy dětské literatury*. Olomouc: Votobia, 1999. ISBN 80-7198-379-9

UŽDIL, J. *Mezi uměním a výchovou*. Praha: SPN, 1988.

Resumé

Tato práce se zabývá intermediální hrou se slovem a obrazem v autorské knize pro děti a mládež. V první teoretické kapitole se čtenář seznámí se specifickými znaky literatury pro děti a mládež z hlediska literárního a výtvarného, tedy s pravidly hry se slovem a obrazem a jejich funkcemi v literatuře pro děti a mládež.

Druhá kapitola této práce je věnována hře, základním znakům hry a hře v literatuře pro děti a mládež, kterou nejlépe reprezentují intermediální autorské knihy, knihy-hračky. Jsou to knihy, v nichž je spojeno v jeden umělecký celek slovo a obraz, k některým se přidává hra se zvukem, některé zapojují do hry elektronická média.

Třetí kapitola je věnována konkrétním příkladům propojení slova, obrazu a kreativních her autorů současných autorských knih pro děti a mládež, kterými jsou díla Petra Nikla, Františka Skály, Petra Šmalce a Květy Pacovské.

Cílem této práce je nalézt znaky a prvky hry v intermediální tvorbě pro děti a mládež, jejichž prostřednictvím je formována osobnost jedince. Zároveň zkoumáme, jestli a jak jsou dodržována nebo porušována obecně zažitá pravidla pro utváření knih pro děti a mládež a jak mohou být netradičně pojímané knihy přínosné.

Summary

This thesis deals with intermedial play with words and pictures in author's book for children and teens. In the first theoretical chapter, reader learns the specific attributes of literature for children and teenagers from the literary and art point of view, it means he will get to know rules of the play with word and picture and their functions in the literature for children and teenagers.

Second chapter is dedicated to the game, the basic attributes of the game and game in the literature for the children and teenagers that is best represented by the intermediate author's book, by a book-toy. These are the books that unite words and pictures in one artistic complex, to which the play with sound is added. Electronic media take sometimes part in the game as well.

Third chapter is dedicated to the concrete examples of words', pictures' and creative games' connection made by authors of books for children and teenagers. These books are represented with the works of Petr Nikl, František Skála, Petr Šmalc and Květa Pacovská.

The main point of this thesis was finding attributes and components of game in the intermedial writing for children and teenagers, through which is the personality of the individual formed. In the same time we study whether and how are the general rules for creating books for children and teenagers being kept or broken or how beneficial can the untraditionally conceived books be.

Klíčová slova

Autorská kniha, autorská pohádka, bilderbuch, estetické vnímání, fantazie, hra, ilustrace, intermedialita, kniha-hračka, komiks, kreativita, literatura pro děti a mládež, médium, nonsens.