

## Oponentnský posudek diplomové práce Veroniky Štefanové

### *Princip hry v románech Tres tristes tigres a Rayuela*

Autorka si pro svou diplomovou práci zvolila dva hispanoamerické romány (*Rayuela* Julia Cortázara a *Tres tristes tigres* Guillerma Cabrery Infanta), které oba pocházejí z 60. let dvacátého století a příhodným způsobem dokumentují vývoj moderního románu, problémy, na které reagoval, a to, jak autoři hledali nové cesty, kterými by se román měl ubírat, aby jako žánr zůstal aktuální.

Jako jejich spojující prvek se jeví hra – zde připomeňme, že i Milan Kundera hovoří o „výzvě hry“ jako o jedné z možností, které se modernímu románu nabízí, a zmiňuje poněkud zapomenuté dědictví 18. století, především v románech *Jakub Fatalista* Denise Diderota a *Tristram Shandy* Laurence Sterna (na ten poukazuje i autorka).

Autorka v úvodu nastiňuje strukturu a kompozici svého textu, které se mi zdají zdařilé – postupuje od obecného ke konkrétnímu a těžiště spatřuje v samotných románových textech, kde se ludický prvek objevuje v různých rovinách, jazykové, tematické, apod.

Zdá se mi však, že jak autorka postupovala při psaní od definice pojmů přes kontext až po text, zapoměla tyto jednotlivé roviny více propojit. Především kapitola „Vymezení pojmu hry“ pak vyznívá téměř nadbytečně, neboť není – až na několik výjimek – vztažena ke studovaným románům. Je otázkou pro diskusi, nakolik je klasifikace her podle různých psychologů a sociologů relevantní pro literární texty.

Naopak bych uvítala obsáhlejší pojednání o principu hry v románu. Autorka uvádí zajímavé příklady konkrétních textů, které jsou na prvku hry založeny (zde je samozřejmě zřejmá klíčová role Cervantesova *Dona Quijota*), chybí však teoretické vymezení toho, jak se hra v literárních dílech objevuje a jakými termíny je označována. Vždyť metaromán, parodie či intertextualita (hojně zastoupené v analyzovaných románech) jsou jasnými ludickými prvky literatury.

Oceňuji vícevrstevnaté hledání hry v textech; romány – i autoři – by si ale zasloužily alespoň stručné uvedení a zasazení do kontextu; vhodné by bylo zmínit základní dějovou linii a postavy, neboť nezasvěcený čtenář z textu mnohdy ani nepozná, o kterém díle je řeč (např. na str. 24).

Autorka zajímavě pojednává o hrách na úrovni jazyka, vypravěče či motivů; je třeba mít na paměti, že jsou to ale vždy hry autora – to on stanovuje pravidla a tudíž si hraje i s jejich porušováním. Není mi zcela jasné, jak autorka myslí větu na str. 61: „Autor, jenž na začátku knihy zdůrazňoval její smyšlenost, nyní do ní vstupuje a činí ji tak skutečností.“ Domnívám se, že autor tím, že do textu vstupuje naopak potvrzuje, že on je pánem všeho, co je v textu stvořeno.

Nabízím pár dalších podnětů pro diskusi:

Jaký je význam vymyšlených jazyků v obou dílech? Je to jen hra? Nebo snaha najít dokonalý jazyk, lepší, než ten běžný, který se zdá nedostatečným? Tato otázka opakovaně zneklidňuje autory moderní a postmoderní literatury, ale i oni jsou nakonec odkázáni na jazyk nedokonalý.

Není „detektivní“ kompozice, která ale neodpoví na všechny otázky, také hrou?

A není tomu tak i v případě označování osob přezdívkami (zde například nejvýrazněji u postavy „Magy“?

Autorka zvolila zajímavé a obtížné téma – vždyť oba romány jsou velkou čtenářskou výzvou. Myslím, že vystihla, co je v románech zásadní, i to, že je princip hry pro ně určující. Bohužel nenabídla užší propojení obou textů, ani důvody, proč si vybrala právě ony. Jistě by stálo za to závěrem shrnout, v čem se Cortázarova hra a hra Cabrery Infanteho liší a v čem naopak souzní.

Práce je dobře formulována, psána kultivovaným jazykem a autorka prokázala, že umí pracovat s prameny i sekundární literaturou.

Celkově diplomovou práci Veroniky Štefanové považuji za zdařilou a navrhuji hodnocení **velmi dobře**.

Mgr. Dora Poláková PhD.

V Praze, 17.1.2013