

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

Filozofická fakulta

Ústav románských studií

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Veronika Štefanová

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

The principle of play in the novels *Tres tristes tigres* and *Rayuela*

Vedoucí diplomové práce: Prof. PhDr. Anna Housková, CSc.

Rok předložení diplomové práce: 2013

Poděkování

Děkuji paní profesorce Anně Houskové za připomínky k mé práci.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 4.1.2013

Abstrakt

Tato diplomová práce zkoumá princip hry v různých složkách moderního románu, reprezentovaného díly *Rayuela* Julia Cortáзара a *Tres tristes tigres* Guillerma Cabrery Infanta. V první kapitole se zabývá pojetím hry z hlediska filosofie (zejména Eugena Finka), sociologie (Rogera Cailloise) a psychologie (Carla Gustava Junga). V druhé kapitole se zaměřuje z hlediska literárněvědného na hru v moderním románu a podává příklady ze světové literatury. Těžištěm práce je třetí kapitola, jež za pomoci zjištění z předchozích kapitol postupně analyzuje a komparuje princip hry v rovině tematické, jazykové, kompoziční a vypravěčské přímo v románech *Rayuela* a *Tres tristes tigres*, a na závěr se pokouší formulovat vidění světa a člověka v obou dílech.

Klíčová slova

hispanoamerické literatury – 20. století

román

hra

textová analýza

Cortázar, Julio, 1914-1984

Cabrera Infante, Guillermo, 1929-2005

Rayuela

Tres tristes tigres

Abstract

This thesis investigates the principle of play in the diverse constituents of the modern novel, represented by the works of *Rayuela* by Julio Cortázar and *Tres tristes tigres* by Guillermo Cabrera Infante. In the chapter 1, it inquires into the conception of play in the point of view of the philosophy (mainly of Eugen Fink), sociology (of Roger Caillois) and psychology (of Carl Gustav Jung). In the chapter 2, it focuses from the point of view of the literary science on the play in the modern novel and it gives some examples from the world-literature. The chapter 3, which is the center of the thesis, applies the outcomes of the previous chapters in the analysis and comparison of the principle of play on the thematic, language, compositive and narrative level directly in the novels *Rayuela* and *Tres tristes tigres*, and on the finish it tries to formulate the sight of the world and the man in both works.

Key-words

hispanoamerican literatures – 20. century

novel

play

textual analysis

Cortázar, Julio, 1914-1984

Cabrera Infante, Guillermo, 1929-2005

Rayuela

Tres tristes tigres

Obsah

Úvod	7
1. Vymezení pojmu hry.....	8
2. Princip hry v moderním románu	10
3. Hra v románech <i>Rayuela</i> a <i>Tres tristes tigres</i>	13
3.1 Tematická rovina	13
3.2 Jazyk	35
3.3 Kompozice	50
3.4 Vypravěč a čtenář	58
3.5 Vidění světa a člověka	62
Závěr	67
Resumen	68
Použitá literatura	71

1. Úvod

Naším záměrem je zkoumat princip hry v moderním románu a konkrétně v dílech *Rayuela* (1963) argentinského spisovatele Julia Cortáзара a *Tres tristes tigres* (1967) kubánského spisovatele Guillerma Cabrery Infanta. Oba zkoumané romány na první pohled upoutají nevšední kompozicí, stylem i svou obsahovou hloubkou, ačkoliv románů o mladých lidech a jejich vztazích, zábavách a hovorech je jistě mnoho.

Pokusíme se nejprve definovat, co je to hra a kde všude v literárním díle můžeme hru nalézt. Posléze se ponoříme do různých úrovní obou románů a budeme se ptát, v čem ta která hra spočívá, jaký má pro postavy, ale i pro autora a čtenáře, význam nebo jaký má na ně účinek, a budeme srovnávat stejné typy her v obou dílech. V románech *Rayuela* a *Tres tristes tigres* najdeme dostatek shodných či podobných rysů na to, aby komparace byla smysluplná.

V kapitole 1 se tedy budeme zabývat vymezením pojmu hry a obecnými úvahami o hře, jak je rozvíjeli někteří filosofové, psychologové a sociologové. Ve druhé kapitole pak zúžíme naše hledisko na literární vědu a ještě konkrétněji na světový moderní román a podoby, jakých v něm nabývala hra.

Těchto úvah využijeme pak v kapitole 3, jež je těžištěm naší práce. Rozebereme zde postupně jednotlivé vrstvy románů a hry, které se v nich vyskytují. Začneme v rovině tematické, kde si budeme všimnout, jak si hrají jednotlivé postavy obou románů, k čemu jejich hry vedou, o čem vypovídají, atd. Poté se přesuneme do roviny jazykové, a to jak k autorskému stylu, tak k promluvám a jazykovým hrám postav. V další podkapitole se budeme věnovat kompozici obou děl; následně si povšimneme, jaké hry probíhají mezi autorem, vypravěči a čtenářem. Na závěr se pokusíme analyzovat, jaké je ve zkoumaných románech celkové vidění světa a lidského života v něm, a jakou roli v něm hraje hra.

1. Vymezení pojmu hry

Hra je fenomén obtížně uchopitelný, slovo „hra“ se objevuje v mnoha slovních spojeních jako metafora, což může vést k tomu, že za hru považujeme téměř vše. Johan Huizinga vidí ve hře zdroj veškeré kultury, jeho pojetí hry je však dosti mlhavé, místy o ní například mluví jako o něčem nevážném, co je „jen hra“, jinde říká, že hra může být vážná a zahrnuje pod tento pojem i sakrální „hru“.¹ Bohumil Nuska označuje Huizingův přístup za „panludismus“ a termín hra jako „polotermín“ a pro potřeby filosofie jej pak zužuje na hry s agonickým principem a pro ostatní „hry“, jako například dětské a zvířecí hraní, umělecké představení či jazykové hříčky, navrhuje používat jiné slovní symbolizace.²

Pojem „hra“ je tedy užíván v různé šíři. Roger Caillois v knize *Hry a lidé* definuje v rámci „příčné vědy“ hru jako svobodnou a dobrovolnou aktivitu, zdroj radosti a zábavy, vydělenou z každodenního života, vepsanou do přesných a předem daných časoprostorových dimenzí, nejistou a neproduktivní, buď podřízenou pravidlům nebo fiktivní, fantazijní. „K povaze hry patří, že nevytváří žádné hodnoty, žádné dílo. Tím se liší od práce nebo umění.“³ Hra ovšem rozvíjí různé vlastnosti, žádoucí i nežádoucí, podle druhu hry a míry propadnutí hráče hře.

Hry lze pak dle Cailloise rozdělit do čtyř kategorií podle principů, které jim vládnou. Některé kategorie se mohou vzájemně kombinovat. *Agón* znamená zápas, soutěž, patří sem sportovní soutěže a hry, na jejichž začátku soupeři disponují stejným počtem herních prvků stejné hodnoty (dáma, šachy, kulečnick). Tyto hry předpokládají soustředěnou pozornost, trénink, úsilí a vůli, narozdíl od her druhé kategorie - *alea*, kterým vládne náhoda a hráč tedy nemá na jejich výsledek vliv (například hra v kostky, ruleta, loterie). Jedinou hráčovou motivací je zde naděje na přízeň osudu. Kategorie *mimikry* je označována jako předstírání, v některých případech by se mi zdálo vhodnější slovo „představování“. Při těchto hrách se stáváme iluzorní postavou, někdy za pomoci masky či převleku. Poslední kategorií je *ilinx*, závrať. Jde o pokus potlačit na nějakou

¹ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Překlad Jaroslav Vácha. Praha : Dauphin, 2000.

² NUSKA, Bohumil. „Problémy pojmu hra.“ In: *Hra, věda a filosofie*. Praha : Filosofía, 2006.

³ CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Překlad Nina Vangeli. Praha : Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 27.

dobu stabilitu vnímání, hráč se oddává určité křeči, transu nebo omámení, patří sem například točení za ruce, houpání, jízda na kolotoči nebo toboganu.

Hry ve všech kategoriích pak oscilují mezi aspektem *ludus* (přítomnost pravidel, dobrovolné překonávání překážek) a *paidia* (improvizace, nenucená radost, vzruch a vřava).

Pro naše zkoumání přijmeme Cailloisovu definici hry, ovšem bez požadavku předem daného časoprostorového vymezení – hra se může zrodit spontánně v kterémkoliv okamžiku a trvat, dokud některý z hráčů či nějaká vnější okolnost nenaruší iluzi. Popsané čtyři kategorie her nám poslouží pro základní orientaci, ačkoliv jsou zřejmě příliš těsné, zajímavé pak bude sledovat, jak se hry pohybují mezi dodržováním pravidel a volnou improvizací.

Caillois svou teorii her dále používá jako východisko pro sociologická uvažování, nás bude spíše zajímat hra ve vztahu k jednotlivcům. Z pohledu hlubinné psychologie se při spontánních fantaziích vynořují obsahy nevědomí, které jsou důležité pro naši duševní rovnováhu a při tvůrčím zpracování se stávají součástí našeho vědomí a tím jej rozšiřují.⁴

Německý fenomenolog Eugen Fink v knize *Hra jako symbol světa* řadí hru mezi základní fenomény lidské existence jako jsou práce, boj, láska a smrt, od kterých se liší tím, že nemá žádný smysl mimo sebe samu. Nachází tak ve hře symbol světa, který po „smrti Boha“ pro mnohé též ztratil vnější smysl. Ve hře se člověk otvírá světu, ve hře může zahlédnout pravdu světa: „lidská hra je zvláště význačný způsob, jak se rozumějící pobyt vztahuje k celku toho, co jest, a nechává se prostoupit jeho rytmem; v lidské hře ozařuje celek světa sama sebe a v tom, co je ve světě, v konečném, nechává vysvitnout rysy ne-konečnosti.“⁵ Na konci své knihy naznačuje Fink možnost, že pro člověka, který se přestane „zaslepovat božskou září“⁶, se hra stane jakýmsi novým řádem.

Sami snad máme podobné zkušenosti, dále však budeme sledovat, jak se hra projevuje v moderním románu.

⁴ JUNG, Carl Gustav. „Transcendentní funkce.“ In: *Archetypy a nevědomí*. Překlad Eva Bosáková, Kristina Černá, Jan Černý. Brno : Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997.

⁵ FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Překlad Miroslav Petříček. Praha : Český spisovatel, 1993, s. 251.

⁶ Cit. d., s. 263.

2. Princip hry v moderním románu

Jak budeme zkoumat hru v moderním románu⁷? Nejočividnější je v rovině tematické, když si nějakým způsobem hrají postavy. Může si však hrát také autor? Empirický autor si zpočátku hraje, nechává volně plynout své fantazie, ale tím, jak s estetickým záměrem dává svým myšlenkám tvar, vytváří literární dílo. Je zde však ještě implicitní autor, který se projevuje v kompozici a ve stylu díla. Daniela Hodrová poukazuje na herní rys uměleckých děl 20. století, který se projevuje jako způsob psaní narušující tradiční postupy. Hra tak přispívá ke vzniku děl otevřených různým čtením, vycházejících z mnohosti možných způsobů vnímání skutečnosti. Hra je „územím hledání smyslu“, „je něčím, co prostupuje život a dílo, ne-li svět, jako určitá dimenze, či určitý tvořivý postoj ke světu a výpověď o něm, ba přímo jako způsob vztahování se k bytí.“⁸ Princip hry tedy můžeme nacházet v různých rovinách textu, jak v rovině tematické, tak ve stylu a kompozici díla, často pak také na rovině autor – vypravěč – postava – čtenář, kde dochází ke splývání či nečekaným setkáním, jež rozrušují hranici mezi skutečností a fikcí.

Bytostné tvořivé hráče nalézneme v postavách románů jako *Naruby* Jorise Carla Huysmanse, *Muž bez vlastností* Roberta Musila, *Stepní vlk* Hermanna Hesseho, *Foucaultovo kyvadlo* Umberta Eca. Protože nenacházejí v životě smysl, pokoušejí se protagonisté vše pojímat jako hru. Toto pronikání hry do života může být tvořivé i ničivé. Tři přátelé ve *Foucaultově kyvadle* pro své pobavení přepisují historii – na základě nalezeného historického dokumentu vytvoří teorii o tajném templářském plánu ovládnutí světa; ukáže se však, že této verzi historie věří i skupina ezoteriků, kteří při honbě za plánem neváhají jít přes mrtvolu. *Stepní vlk* Harry má možnost si v „magickém divadle“ vyzkoušet vše, po čem touží, včetně zabití milované dívky, aby se naučil, co je v životě důležité.

Jiné jsou postavy, pro které se stala povoláním hra s pevně danými pravidly. V románu *Hra se skleněnými perlami* Hermanna Hesseho je protagonistou Magister lidí Josef Knecht, jenž je hlavou instituce Hry se skleněnými perlami, která byla zpočátku studentskou zábavou a postupem času se stala nejvyšší duchovní činností s pevnými a složitými pravidly, vymyká se už z herních kategorií, jde spíše o cvičení, variování

⁷ Moderními zde rozumíme díla od symbolismu po současnost, včetně postmoderny.

⁸ HODROVÁ, Daniela. ...na okraji chaosu...: poetika literárního díla 20.století. Praha : Torst, 2001, s. 68.

kulturních a duchovních obsahů a meditaci nad nimi. Když si Josef uvědomí, že jeho pojetí hry začíná kostnatět, zřekne se úřadu a odejde do světského života, aby se věnoval výchově přítelova syna. Hlavní postavou románu Vladimira Nabokova *Lužinova obrana* je profesionální šachista, kterého však hra pohltí natolik, že začne svůj život vnímat jako šachovou partii, jež ovšem skončí šach-matem, totiž sebevraždou.

Je třeba zmínit také knihy, které vyšly dávno před začátkem 20. století, mají už však charakter moderních děl a jejich vliv trvá do současnosti. Knihy určené původně dětem, *Alenka v říši divů* a *Za zrcadlem* Lewise Carrola jsou plné herních motivů. Zajímavé je sledovat, jak do agonických her s pravidly proniká aspekt *paidia*, jak se řád mění v chaos. Alenka je v Říši divů pozvána na kriket u Srdcové královny, kde jako hole slouží živí plameňáci, jako míčky ježci, jako branky živé karty-vojáci – vše je v pohybu, není možné sledovat pořadí hráčů ani odpálit svůj míček. V říši za zrcadlem se pak Alenka stane součástí šachové partie, při níž postupuje jednotlivými poli jako bílý pěšec a na jejímž konci se stane královnou. V každém poli nalézá jiné prostředí – les, voda, město... - a příhody v nich jsou převážně určeny dětskými říkadly. Nalezneme zde i nespočet jazykových her, v básních i rozmluvách, kde díky logice a doslovné interpretaci frází dochází k absurditám.

V rovině autorské pak vynikají hravostí romány *Důmyslný rytíř Don Quijote de la Mancha* Miguela de Cervantese a *Život a názory blahorodého pana Tristrama Shandyho* Laurence Sterna. V *Donu Quijotovi* jde především o hru s fikcí a skutečností, román je prezentován jako překlad nalezeného rukopisu, do druhého dílu vstupuje plagiát Fernándeze de Avellanedy, který je samotnými postavami zavrhnut a aby Don Quijote ukázal, že jde o falešné vyprávění, vědomě jedná jinak, než jak je v Avellanedově knize popisováno. V románu se také objevuje jiná Cervantesova kniha, kterou komentují farář a holič při likvidaci Quijotovy knihovny, čímž do díla vstupuje empirický autor. V *Tristramu Shandym* jsou to pak neustálé vypravěčovy odbočky (osnovy jednotlivých knih jsou později znázorněny klikatými čarami), obracení se ke čtenáři, jehož vypravěč též zkouší z pozornosti čtení, deklarovaná a parodovaná snaha zalíbit se kritikům a dodržet jednotu místa, času a děje, podrobně popisovat vše, co se odehrává. Daniela Hodrová řadí *Dona Quijota* a *Tristrama Shandyho* do proudu sebereflekujícího románu, ve kterém se román-příběh proměňuje v román-promluvu

„složitě komponovanou z prostupujících se témat, hlasů, hledisek, žánrů.“⁹ V *Donu Quijotovi* se podle Hodrové poprvé naplno realizuje typ antiiluzivního a autotematického románu, v *Tristramu Shandym* je pak promluva o psaní důležitější než vlastní příběh.

Ve 20. století pak najdeme hru v kompozici například ve *Ferdydurke* Witolda Gombrowicze, kde jsou svévolně vloženy povídky bez souvislosti s ostatním textem (ačkoliv se stejným tématem vítězství pudu nad kultivovaností), či románu Georgese Pereca *Život návod k použití*, ve kterém autor plní předem daná pravidla a omezení a přechod od jedné kapitoly k další je určen přecházením mezi prostory činžovního domu, kde se román odehrává a jehož plán je přiložen. Uvedme ještě jeden příklad románu hrajícího si (nejen) se stylem – *Odyseus* Jamese Joyce, kde je každá kapitola psána v jiném stylu, často plném symbolů, metafor, aluzí, slovních hříček, rétorických figur.

Z hispanoamerické literatury pak můžeme uvést autory Macedonia Fernándeze a Jorge Luise Borgese, kteří si brilantně hrají zejména s hranicí mezi skutečností a fikcí.

⁹ HODROVÁ, Daniela. *Hledání románu. Kapitoly z historie a typologie žánru*. Praha : Československý spisovatel, 1989, s. 82.

3. Hra v románech *Rayuela* a *Tres tristes tigres*

Nyní se již zaměříme na analýzu námi vybraných děl. Budeme zkoumat princip hry v rovině tematické, jazykové, kompoziční, vypravěčské a v celkovém vidění světa a člověka.

3.1 Tematická rovina

Jednotlivé postavy, či spíše typy postav, obou románů si hrají různými způsoby. Pokusíme se nyní roztřídit a analyzovat tyto hry. Při hře pak vysvítá i povaha hráče.

Hry Magy

La Maga se quedaba triste, juntaba una hojita al borde de la vereda y hablaba con ella un rato, se la paseaba por la palma de la mano, la acostaba de espaldas o boca abajo, la peinaba, terminaba por quitarle la pulpa y dejar al descubierto las nervaduras, un delicado fantasma verde se iba dibujando contra su piel. Etienne se la arrebatava con un movimiento brusco y la ponía contra la luz. Por cosas así la admiraban, un poco avergonzados de haber sido tan brutos con ella, y la Maga aprovechaba para pedir otro medio litro y si era posible algunas papas fritas. (R 4, 44) ¹⁰

Maga posmutněla, zdvihla z okraje chodníku lístek a chvíli si s ním povídala, procházela se s ním po své dlani, položila ho na záda nebo na břicho, česala ho, nakonec mu odstranila dřeň a odhalila žilky, proti její kůži se rýsoval křehké zelené strašidlo. Etienne jí ho prudkým pohybem vytrhl a nastavil jej proti světlu. Pro takové věci ji obdivovali a trochu se styděli, že na ni byli tak hrubí, a Maga toho využívala k tomu, aby požádala o další půllitr a pokud možno nějaké hranolky. ¹¹

Hry Magy se podobají hrám dětským, hraje si s věcmi, zvířaty, s miminkem Rocamadourem... Intenzivně je vnímá a navazuje s nimi komunikaci jako s důvěrnými přáteli, charakteristické je pro ni plné zaujetí. Jedná se často o hry na „jakoby“. Při těchto hrách jsou důležité smysly i cit a fantazie. Její intelektuální přátelé včetně Horacia ji obdivují pro tuto bezprostřednost, která jí podle nich umožňuje pobývat v bezčasí, být v kontaktu s podstatou vesmíru, aniž by si toho ovšem byla vědoma.

¹⁰ Zkratka „R“ označuje citaci z vydání CORTÁZAR, Julio: *Rayuela*. Madrid : Suma de Letras, 2001.

Čísla v závorce označují číslo kapitoly a číslo stránky.

¹¹ Není-li uvedeno jinak, překlady jsou mé vlastní.

D. W. Foster popisuje Magu jako ideální ženu, která jako Beatrice v Božské komedii ukazuje Horaciovi cestu do Nebe.¹² Steven Boldy ji interpretuje jako životadárnou sílu: „Přítomnost [síly] je ztělesněna zejména v jistých ženských postavách, z nichž Maga v *Rayuela* je asi vrcholným příkladem, které samy sebe vnímají jako ztracenou či skrytou část mužského protagonisty.“¹³ S pomocí termínů C. G. Junga bychom postavu Magy mohli označit za ztělesnění archetypu animy, jenž je součástí mužského nevědomí a představuje tíhnutí k citovému prožívání života ve všech jeho aspektech. Integrace tohoto archetypu do vědomí je jedním z kroků na cestě k bytostnému Já (Selbst).¹⁴

Horaciovy hry

Již v první kapitole Oliveira vypráví, jak s Magou jezdili na kolech do jedné části Paříže dívat se na nebe, přičemž on využíval tento čas k přemýšlení o neužitečných věcech, vybavování si nepodstatných vzpomínek:

[...]método que había empezado a practicar años atrás en un hospital y que cada vez me parecía más fecundo y necesario.[...] el juego consistía en recobrar tan sólo lo insignificante, lo inostentoso, lo pericido. Temblando de no ser capaz de acordarme, atacado por la polilla que propone la prórroga, imbécil a fuerza de besar el tiempo, terminaba por ver al lado de los zapatos una latita de Té Sol que mi madre me había dado en Buenos Aires. (R 1, 20)

[...]metoda, kterou jsem začal používat před lety v nemocnici a jež mi připadala stále plodnější a potřebnější. [...] hra spočívala ve znovunabývání pouze toho bezvýznamného, nenápadného, zašlého. Třásl jsem se, jak jsem nebyl schopen si vzpomenout, napadený molem, jenž navrhuje odklad, zpitoměly polibky času, ale nakonec jsem vedle těch bot uviděl plechovku čaje Sol, kterou mi matka dala v Buenos Aires.

¹² FOSTER, David William: *Currents in the Contemporary Argentine Novel*. University of Missouri Press, 1975, s. 109. Tento autor považuje Horacia za průměrného egoistu, který se nakonec zblázní a snad i zabije. Považuji to za mylnou interpretaci.

¹³ „The presence [of force] is embodied principally in certain female characters, of which la Maga in *Rayuela* is perhaps the prime example, themselves seen, in turn as the lost or hidden part of the male protagonist.“ BOLDY, Steven. *The novels of Julio Cortázar*. Cambridge : University Press, 1980, s. 7. Znovunalezení Magy v Talitě je pak interpretováno na základě mýtu o Orfeově sestupu do podsvětí.

¹⁴ JUNG, Carl Gustav: „O archetypech kolektivního nevědomí“. In: Cit.d.

Ve druhé kapitole se k neužitečnému myšlení přidává výroba neužitečných věcí:

Por ese entonces yo juntaba alambres y cajones vacíos en las calles de la madrugada y fabricaba móviles, perfiles que giraban sobre las chimeneas, máquinas inútiles que la Maga me ayudaba a pintar. (R 2, 25)

V té době jsem v ulicích za svítání sbíral dráty a prázdné krabice a vyráběl jsem samohyby, útvary, jež se otáčely na větracích šachtách, neužitečné stroje, které mi Maga pomáhala pomalovávat.

Horacio má za sebou univerzitní studia a je intelektuálním člověkem s velkým kulturním rozhledem, stále více však vnímá, že mu vzdělanost a západní kultura nepřinášejí vnitřní uspokojení, a tak se vedle čtení a přemýšlení oddává hodinám dělání neužitečných věcí, ať již v myšlenkách či rukama. Tyto činnosti mu připadají stejně smysluplné jako ty vážné, jimž se odmítá věnovat – psaní románu či boj za ideje, které by spasily svět. V tomto aspektu Horacio odpovídá Morelliho popisu jeho románové postavy - nonkonformisty:

Para mi inconformista, fabricar alegremente un barrilete y remontarlo para alegría de los chicos presentes no representa una ocupación menor (bajo con respecto a alto, poco con respecto a mucho, etc.), sino una coincidencia con elementos puros, y de ahí una momentánea armonía, una satisfacción que lo ayuda a sobrellevar el resto. De la misma manera los momentos de extrañamiento, de enajenación dichosa que lo precipitan a brevísimos tectos de algo que podría ser su paraíso, no representan para él una experiencia más alta que el hecho de fabricar el barrilete; es como un fin, pero no por encima o más allá. (R 74, 494)

Pro mého nonkonformistu vyrobit vesele draka a vypustit ho pro radost přítomných dětí nepředstavuje méně významné zaměstnání (nízký vzhledem k vysokému, málo vzhledem k hodně, atd.), nýbrž shodu s čistými elementy, a odtud chvilková harmonie, spokojenost, která mu pomáhá snést to ostatní. Stejným způsobem chvíle úžasu, blaženého vytržení, jež ho vrhají ke kratičkým dotekům něčeho, co by mohlo být jeho rájem, nepředstavují pro něj zkušenost vyšší než vyrobení draka. Je to jako cíl, ale ne nad tím nebo za tím.

V Buenos Aires Horacio pokračuje ve vyrábění krásných a neužitečných konstrukcí, tentokrát z provázků a nití, které pak v závěru románu použije i při budování obranného systému ve svém pokoji. I v této chvíli, kdy má strach, že ho Traveler zabije, se tedy objevuje určitý nádech hry. Horacio se chce bránit před napadením, ale ne agresí, nýbrž překvapením, absurdností situace. Namísto zbraně použije nitě, lavor s vodou a válečky.

Lo único seguro era que los piolines y los hilos lo alegraban, que nada le parecía más aleccionante que armar por ejemplo un gigantesco dodecaedro transparente, tarea de muchas horas y mucha complicación, para después acercarle un fósforo y ver cómo una llamita de nada iba y venía mientras Gekrepten se-re-tor-cía-las-ma-nos y decía que era una vergüenza quemar algo tan bonito. Difícil explicarle que cuanto más frágil y perecedero el armazón, más libertad para hacerlo y deshacerlo. (R 56, 423)

Jisté bylo jen to, že motouzy a nitě ho rozveselovaly, že mu nic nepřipadalo poučnější než vyrobit například obrovský průhledný dvanáctistěn, výsledek mnohahodinové práce a velkého úsilí, aby k němu pak přiblížil zápalku a pozoroval, jak se nicotný plamínek pohybuje sem a tam, zatímco Gekrepten lo-mí-ru-ka-ma a říká, že je to ostuda, spálit něco tak hezkého. Těžko jí vysvětlit, že čím křehčí a pomíjivější konstrukce, tím více svobody ji vytvořit i zničit.

K dalším Horaciovým zábavám patří například pomalovat zubní pastou svůj obraz v zrcadle nebo hrát si v cirkuse s kocourem-počtářem. Neužitečnost, absurdnost, křehkost a pomíjivost jsou vlastnosti činností a věcí, které ho uvolňují, osvobozují, napomáhají vyprázdnit jeho mysl, přeplněnou údaji a tradičními představami, jež ho nikam nevedou.

Hledání „kibucu touhy“

Zatímco ve *Tres tristes tigres* jsou ženy téměř výhradně objekty sexuální touhy, v *Rayuele* jsou též přítelkyněmi, společníci při různých dalších hrách. Procházet s Magou ulicemi Paříže znamenalo nesčetná dobrodružství, při nichž Horacio byl jakýmsi učedníkem v umění žít a vnímat svět:

Los mirábamos, jugando a acercar los ojos al vidrio, pegando la nariz, encolerizando a las viejas vendedoras armadas de redes de cazar mariposas acuáticas, y comprendíamos cada vez peor lo que es un pez, por ese camino de no comprender nos íbamos acercando a ellos que no se comprenden, [...] (R 8,55)

Dívali jsme se na ně, ve hře jsme přibližovali oči, až jsme se nalepili nosy na sklo, čímž jsme rozčilovali staré prodavačky ozbrojené sítěmi pro lov vodních motýlů, a chápali jsme čím dál hůř, co je to ryba, tou cestou nechápání jsme se přibližovali jim, jež se nechápou, [...]

Horacio cítí, že hry s Magou ho přibližují k onomu nepojmenovatelnému, co hledá a metaforicky označuje jako „kibuc touhy“, „Nebe“, „centrum“, a co bychom mohli též interpretovat jako jungovské „bytostné Já“:

En esos días todo era todavía kibbutz, o por lo menos posibilidad de kibbutz, y andar por la calle escribiendo RIP en las cajas de los bouquinistes y admirando a la clocharde enamorada formaba parte de una confusa lista de ejercicios a contrapelo que había que hacer, aprobar, ir dejando atrás.“ (R 36, 273)

V těch dnech ještě všechno bylo kibucem, nebo alespoň možností kibucu, a procházet ulicí a psát RIP na stánky bouquinistes a obdivovat zamilovanou clocharde bylo součástí zmateného seznamu cvičení navzdory, jež bylo třeba provést, uspět v nich a nechávat je za sebou.

V Horaciových úvahách se stále znovu vracejí dvě metafory toho, co touží nalézt: středu, jakéhosi spojení se sebou samým, a mostu, spojení se světem. Je to právě během hraní si, kdy dochází k prožití těchto představ, a to při hraní rayuely a stavění lávky mezi Travelerem a Horaciem. S rayelou se setkával Horacio již v Paříži. Jde o hru s obrazcem podobným našemu panáku, po kterém děti skáčou po jedné noze. V tomto případě je však obrazec různého tvaru a bez postranních polí - „rukou“ a při skákání se navíc posouvá špičkou boty vpřed jednotlivými poli kamínek:

En lo alto está el Cielo, abajo está la Tierra, es muy difícil llegar con la piedrita al Cielo, casi siempre se calcula mal y la piedra sale del dibujo. Poco a poco, sin embargo, se va adquiriendo la habilidad necesaria para salvar las diferentes casillas [...], lo malo es que justamente a esa altura, cuando casi nadie ha aprendido a remontar la piedrita hasta el Cielo, se acaba de golpe la infancia y se cae en las novelas, en la angustia al divino cohete, en la especulación de otro Cielo al que también hay que aprender a llegar. Y porque se ha salido de la infancia (*Je n'oublierai pas le temps des cerises*, pataleó Emmanuèle en el suelo) se olvida que para llegar al Cielo se necesitan, como ingredientes, una piedrita y la punta de un zapato. (R 36, 282)

„Nahoře je Nebe, dole je Země, je velmi obtížné dostat se s kamínkem do Nebe, skoro vždycky se to špatně vypočítá a kamínek se z obrazce vykutálí. Pomalu ovšem získáváme zručnost potřebnou ke zvládnutí jednotlivých políček [...], špatné je to, že právě na té úrovni, kdy se skoro nikdo nenaučil dostrkat kamínek až do Nebe, skončí najednou dětství a upadneme do románů, úzkosti z božké nicoty, spekulace o jiném Nebi, do kterého je také potřeba naučit se dojít. A protože jsme vyšli z dětství (*Je n'oublierai pas le temps des cerises*, zahrabala Emmanuèle nohama o podlahu), zapomeneme, že abychom došli do Nebe, potřebujeme jako přísady kamínek a špičku boty.“

Tato hra zde jasně symbolizuje cestu ke stavu štěstí, jež svým způsobem souvisí s návratem do stavu dětství a k zaujetí hrou. V poslední kapitole první části *Rayuely*, kdy již přišel o Magu i přátele a po flámu s bezdomovkyní Emmanuèle ho odváží policejní auto, se Horacio dostal na dno, odkud je možné se podívat na svět i na sebe z jiné perspektivy, jako to učinil Hérakleitos, když se nechal zahrabat do hromady

výkalů. Právě zde se objevuje v jeho myšlenkách rayuela jako symbol cesty z tohoto dna. Horacio se zde zdá být smířený se sebou samým, jako by již našel svůj „střed“. Zároveň se tu objevuje touha po spojení s ostatními lidmi, o dosažení „Nebe“ pro všechny. Takovouto vizí končí první část *Rayuely*:

[...] la piedrita tenía que pasar por el ojo del culo, metida a patadas por la punta del zapato, y de la Tierra al Cielo las casillas estarían abiertas, el laberinto se desplegaría como una cuerda de reloj rota haciendo saltar en mil pedazos el tiempo de los empleados, y por los mocos y el semen y el olor de Emmanuèle y la bosta del Oscuro se entraría al camino que llevaba al kibbutz del deseo, no ya subir al Cielo (subir, palabra hipócrita, Cielo, flatus vocis), sino caminar con pasos de hombre por una tierra de hombres hacia el kibbutz allá lejos pero en el mismo plano, como el Cielo estaba en el mismo plano que la Tierra en la acera roñosa de los juegos, y un día quizá se entraría en el mundo donde decir Cielo no sería un repasador manchado de grasa, y un día alguien vería la verdadera figura del mundo, patterns pretty as can be, y tal vez, empujando la piedra, acabaría por entrar en el kibbutz. (R 36, 284)

[...] kamínek musel projít okem zadku, nakopnutý špičkou boty, a políčka od Země k Nebi budou otevřena, labyrint se rozvine jako prasklé hodinové péro a roztříští na tisíc kusů čas úředníků, a skrze soply a semeno a Emmanuèlin zápach a hnůj Temného vstoupíme na cestu, jež vede do kibucu touhy, už ne vystoupat na Nebe (vystoupat, pokrytecké slovo, Nebe, flatus vocis), nýbrž jít krokem člověka zemí lidí ke kibucu tam v dále, ale na stejné úrovni, tak jako Nebe bývalo na stejné úrovni jako Země na špinavém chodníku, kde jsme si hráli, a jednoho dne snad vstoupíme do světa, kde říci Nebe nebude znamenat zamaštěnou utěrku, a jednoho dne někdo uvidí pravou figuru světa, patterns pretty as can be, a možná při postrkování kamínku nakonec vstoupí do kibucu.

V Buenos Aires zatím žije Horaciův přítel Traveler se svou ženou Talitou, kterou velmi miluje, a přesto se necítí úplně šťastný. Jeho melancholii a přemýšlivost se Talita snaží různými prostředky rozptýlit. Také oni mají své hry, kterými se baví. Chodí na filmy s Marilyn Monroe nebo si tropí legraci ze sousedek. Účinek těchto zábav však netrvá dlouho:

Para Traveler no había nada más prodigioso que esconderse en el water y escuchar, con un pañuelo o una camiseta metidos en la boca, cómo Talita hacía hablar a las señoras de la pensión «Sobrales» y a algunas otras que vivían en el hotel de enfrente. (R 37, 288)

Pro Travelera nebylo nic úžasnějšího, než schovat se na záchodě a poslouchat, s kapesníkem nebo tričkem v ústech, jak Talita nechává mluvit paní z pensionu Sobrales a některé další, jež bydlely v protějším hotelu.

Po návratu do Buenos Aires se pak Horacio s Travelerem znovu setkají a i s Talitou vytvoří nerozlučnou trojici, která společně vymýšlí hry různého druhu. Zároveň Traveler cítí, že ho Horacio vede k něčemu podstatnému, čemu se do té doby snažil vyhnout. Kapitola 41 popisuje jedno jejich společné odpoledne plné her. Za nesnesitelného vedra Oliveira ve svém pokoji kladivem narovnává ohlé hřebíky, i když neví, na co je potřebuje. O žhnoucím slunci mluví jako o měsíci osvětlujícím zasněženou step. Nakonec své úsilí vzdá a zavolá Travelera, jenž bydlí přímo přes ulici, aby mu oknem hodil balíček s nějakými hřebíky a trochou mate. Při čekání na Travelera se baví jazykovými hrami. Oba se chytí absurdního nápadu vyrobit lávku mezi okny, aby balíček mohl být s jistotou předán. Každý vysune ze svého okna prkno a společně přesvědčí Talitu, aby na lávku vylezla, svázala prkna a předala Horaciovi balíček. V určitou chvíli však Traveler začne tuto hru vnímat jako nebezpečí, že přijde o Talitu, že se od Horacia již nevrátí. Hra je touto myšlenkou narušena:

Talita no tenía más que apoyarse sobre las manos, tomar un ligero impulso y entrar en la zona del tablón de Oliveira. Por supuesto el puente resistiría; estaba muy bien hecho.

-Mirá, esperá un momento –dijo Traveler, dubitativo-. ¿No le podés alcanzar el paquete desde ahí?

-Claro que no puede –dijo Oliveira, sorprendido-. ¿Qué idea se te ocurre? Estás estropeando todo. (R 41, 322)

Talita nemusela než vzepřít se na rukou, lehce se zhoupnout a vstoupit do úseku Oliveirova prkna. Můstek by samozřejmě vydržel; byl velmi dobře udělaný.

„Heleď, počkej chvilku,“ řekl Traveler pochybovačně. „Nemůžeš mu podat ten balíček odtamtud?“

„Jasně že nemůže,“ řekl Oliveira překvapeně. „Co tě to napadá? Celé to kazíš.“

Horacio, který již na cestě k sobě ušel nějaký kus, vnímá Travelerovo uvíznutí na povrchu, v tradičních kategoriích myšlení, a lituje, že ho Traveler nenásleduje na cestě ke smyslu prostřednictvím spontánní, ničím nesvázané hry. Traveler se brání Horaciovu vlivu, jenž ho táhne kamsi do neznáma:

-Ahí está –dijo Oliveira-. Tenía que suceder, a vos no te cambia nadie. Llegás al borde de las cosas y uno piensa que por fin vas a entender, pero es inútil, che, empezás a darles la vuelta, a leerles las etiquetas. Te quedás en el prospecto, pibe.

-¿Y qué? –dijo Traveler-. ¿Por qué tengo que hacer el juego, hermano?

-Los juegos se hacen solos, sos vos el que mete un palito para frenar la rueda.

-La rueda que vos fabricaste, si vamos a eso.

-No creo –dijo Oliveira-. Yo no hice más que suscitar las circunstancias, como dicen los entendidos. El juego había que jugarlo limpio. (R 41, 324)

„A je to,“ řekl Oliveira. „Muselo se to stát, tebe nikdo nezmění. Dojdeš na okraj věci a člověk si myslí, že konečně pochopíš, ale je to k ničemu, kamaráde, začneš je převracet, číst si na nich etikety. Zůstáváš u letáku, chlapče.“

„No a?“ řekl Traveler. „Proč musím hrát tu hru, bráško?“

„Hry se hrají samy, to ty strkáš klacík do kola, abys ho zabrzdil.“

„Kolo, které jsi vyrobil ty, když už jsme u toho.“

„Nemyslím,“ řekl Oliveira. „Já jsem neudělal víc než vyvolal okolnosti, jak říkají odborníci. Hra se měla hrát čistě.“

Traveler pak odejde Talitě pro slaměný klobouk, tím pádem však přestane zatěžovat své prkno a Talitě začne jít o život. Talita úzkostně sedí na lávce a přemýšlí o tom, jak se oba muži přou o ni a zároveň o ni vůbec nejde. Hra se zvrhla v něco velmi vážného, ale i zde Horacio navrhuje hrát hru na otázky-váhy. Mezitím však přijde Horaciova „manželka“ Gekrepten, která jako zástupce světa materiální skutečnosti svým vyprávěním o návštěvě u zubaře a švadleny dokončí narušení hry. Zklamaný Horacio se pokouší Travelerovi vysvětlit, o co při jejich hře šlo:

¿Qué sé yo dónde está la verdad? Solamente que me gustaba tanto ese arcoiris como un sapito entre los dedos. Y esta tarde... Mirá, a pesar del frío a mí me parece que estábamos empezando a hacer algo en serio. Talita, por ejemplo, cumpliendo esa proeza extraordinaria de no caerse a la calle, y vos ahí, y yo... Uno es sensible a ciertas cosas, qué demonios. (R 41, 336)

„Co já vím, kde je pravda? Jenom se mi tolik líbila ta duha jako žabička mezi prsty. A tohle odpoledne... Podívej, přes tu zimu se mi zdá, že jsme začínali dělat něco vážně. Talita například, když plnila ten znamenitý výkon nespadnout na ulici, a ty tam a já... Člověk je citlivý k určitým věcem, kčertu.“

Horacio zde mluví o jejich hře jako o něčem vážném. Oddat se hře by bývalo pro Travelera znamenalo oprostít se od běžných starostí, nechat promlouvat svou imaginaci, poznat své touhy, strach, možnosti. Pro Horacia by pak mohlo dojít k vytouženému prožitku spojení s ostatním světem. Tentokrát byl však tento proces přerušen a v Travelerovi a Talitě ještě více vzrostlo napětí z očekávání nějaké převratné změny v jejich životě, kterou způsobí Horacio. Přitom si uvědomují, že Talita pro Horacia zřejmě zastupuje jeho ztracenou lásku .

Když pak majitel cirkusu, v němž všichni tři pracují, vymění cirkus za léčebnu duševně nemocných, dojde k Horaciovu opětovnému setkání s hrou rayuela, kterou zde

neúnavně provozuje jeden z pacientů. Horaciovi rayuela připomene Paříž a především Magu. Když se jednoho večera dívá z okna, zamění Talitu, která se pustila do hraní rayuely, s Magou.

Cuando la figura de rosa salió de alguna parte y se acercó lentamente a la rayuela, sin atreverse a pisarla, Oliveira comprendió que todo volvía al orden, que necesariamente la figura de rosa elegiría una piedra plana de las muchas que el 8 amontonaba al borde del cantero, y que la Maga, porque era la Maga, doblaría la pierna izquierda y con la punta del zapato proyectaría el tejo a la primera casilla de la rayuela. (R 54, 407)

Když odněkud vyšla postava v růžovém a pomalu se přiblížila k rayuele, aniž by se odvážila na ni stoupnout, Oliveira pochopil, že se vše vrací k řádu, že postava v růžovém nutně vybere jeden z mnoha oblázků, které osmička vršil na okraj záhonu, a že Maga, protože to byla Maga, pokrčí levou nohu a špičkou boty kopne kotouč do prvního políčka rayuely.

Přestože si brzy uvědomí svůj omyl, vnímá teď Talitu jako jakési pokračování či ztělesnění Magy, jako osobu, jež ho má vést dál na jeho cestě. Talita se však této představě brání, chce zůstat tím, čím dosud byla, a náležet pouze Travelerovi. Cítí však s Horaciem soucit, a tak ho doprovází při jeho noční hlídce až do sklepa, kde jsou v mrazicích boxech uloženy nevyzvednuté mrtvolky pacientů. Zde pak dojde ke zvláštní situaci, kdy Horacio Talitu políbí, jako by skrze ni posílal polibek Maze a dojde tak ke spojení se svým „Nebem“:

De alguna manera habían ingresado en otra cosa, en ese algo donde se podía estar de gris y ser de rosa, donde se podía haber muerto ahogada en un río (y eso ya no lo estaba pensando ella) y asomar en una noche de Buenos Aires para repetir en la rayuela la imagen misma de lo que acababan de alcanzar, la última casilla, el centro de la mandala, el Ygdrasil vertiginoso por donde se salía a una playa abierta, a una extensión sin límites, al mundo debajo de los párpados que los ojos vueltos hacia adentro reconocían y acataban. (R 54, 417)

Nějakým způsobem vstoupili jinam, do něčeho, kde je možné být v šedém a být růžová, kde bylo možné utopit se v řece (a to si už nemyslela ona) a objevit se za jedné noci v Buenos Aires a zopakovat v rayuele samotný obraz toho, čeho právě dosáhli, posledního políčka, středu mandaly, závrtného Ygdrasilu, kudy se vychází na otevřenou pláž, do prostoru bez hranic, do světa pod víčky, který oči obrácené dovnitř poznávají a podvolují se mu.

Toto je druhé z vrcholných míst románu, kdy skrze představu (a zde i přímé uskutečnění) hry dochází k jakémusi duchovnímu prožitku skutečnosti. Jde o okamžik, kdy se změní způsob vnímání světa a života obou zúčastněných. Je tu však ještě

Traveler, jenž si nic netušíč čte v pokoji myšlenky Ceferina Pirize. Když se k němu Talita vrátí, vypráví mu o tom, co se mezi ní a Horaciem stalo. Traveler i Talita chápou, že zde nešlo o nějakou nevěru, ačkoliv Talita je z tohoto zážitku zároveň nešťastná. Horacio však zatím v obavě před tím, že ho Traveler snad zabije, buduje ve svém pokoji obranný systém z nití, válečků a lavorů s vodou. Přitom medituje nad obrazcem rayuely po svém oknem:

Fumaba todo el tiempo, pero no llegaba ni a la mitad del cigarrillo y ya se iba a la ventana a tirar el pucho y encender otro. Los puchos caían sobre la rayuela y Oliveira calculaba para que cada ojo brillante ardiera un momento sobre diferentes casillas; era divertido. (R 56, 427)

Celou dobu kouřil, ale nedostal se ani do poloviny cigarety a už šel k oknu vyhodit nedopalek a zapálit si další. Nedopalky padaly na rayuelu a Oliveira to vypočítával tak, aby každé zářící oko chvilku hořelo na jednotlivých políčkách. Byla to zábava.

V celém románu se neobjeví situace, kdy by sám Horacio hrál rayuelu, slouží mu spíše jako symbol při jeho úvahách. Zde se však nedopalky snaží doházet až do posledního políčka, dosáhnout i tohoto Nebe. Zřejmě je třeba, aby hru rayuela nejen promyslel, ale i prožil. Když za svítání přijde Traveler, dojde mezi nimi k osobnímu rozhovoru, kdy Traveler se snaží Horacia uklidnit a zabránit mu ve skoku z okna, protože má obavy, že Horacio chce spáchat sebevraždu, a Horacio, ačkoliv se cítí uražen Travelerovými obavami, se mu pokouší vysvětlit dvojnickví Magy a Tality a zároveň jeho a Travelera, a vůbec svou cestu. Protože však Talita v obavách z Horaciovy sebevraždy probudila lékaře i majitele kliniky, seběhli se všichni pod Horaciovým oknem a u jeho dveří a nenechají je v klidu. Když Traveler dojde ke smíření s Horaciem, sestoupí k ostatním na dvůr. Lékař a majitel, v domnění, že se Oliveira zbláznil, se ho snaží přilákat k nim. Když ho nakonec manželka majitele láká na čerstvé rohlíky, dojde ke třetí vrcholné scéně románu, kde opět rayuela, tentokrát její poslední políčko, poslouží jako symbol spojení s podstatou, v tomto případě spojení Horacia a Travelera a zároveň snad dvou částí osobnosti Horacia:

-No sea idiota –dijo Talita, y en el silencio extraordinario que siguió a su admonición, el encuentro de las miradas de Traveler y Oliveira fue como si dos pájaros chocaran en pleno vuelo y cayeran enredados en la casilla nueve, o por lo menos así lo disfrutaron los interesados. (R 56, 450)

„Nebud'ťe blbá,“ řekla Talita a ve výjimečném tichu, jež následovalo po jejím napomenutí, bylo setkání pohledů Travelera a Oliveiry jako kdyby se dva ptáci srazili v plném letu a zamotaní do sebe spadli do devátého políčka, nebo přinejmenším tak to prožili zúčastnění.

Druhá část románu tedy končí zharmonizováním, propojením hlavních postav, u Horacia nebývalým pocitem štěstí, jenž pak zřejmě trvá i dále, v „postradatelných“ kapitolách třetí části, kdy je již Horacio opět doma u Gekrepten. I v posledním odstavci druhé části se objevuje rayuela a v ní Talita na třetím políčku a Traveler na šestém, což vede Horacia k myšlence zvěčnit tento šťastný okamžik tím, že by skočil z okna, a to do devátého políčka, tedy do Nebe, jak na to předtím upozornil Travelera:

Era así, la armonía duraba increíblemente, no había palabras para contestar a la bondad de esos dos ahí abajo, mirándolo y hablándole desde la rayuela, porque Talita estaba parada sin darse cuenta en la casilla tres, y Traveler tenía un pie metido en la seis, de manera que lo único que él podía hacer era mover un poco la mano derecha en un saludo tímido y quedarse mirando a la Maga, a Manú, diciéndose que al fin y al cabo algún encuentro había, aunque no pudiera durar más que ese instante terriblemente dulce en el que lo mejor sin lugar a dudas hubiera sido inclinarse hacia afuera y dejarse ir, paf se acabó. (R 56, 451)

Bylo to tak, harmonie trvala neuvěřitelně dlouho, neměl slova k odpovědi na laskavost těch dvou tam dole, kteří na něj hleděli a mluvili z rayuely, protože Talita stála, aniž si toho všimla, ve třetím políčku a Traveler měl jednu nohu v šestém, takže jedině, co on mohl udělat, bylo pohnout trochu pravou rukou v plachém pozdravu a dál se dívat na Magu, na Manúa, a říkat si, že koneckonců k nějakému setkání došlo, ačkoliv nemohlo trvat déle než ten strašlivě sladký okamžik, kdy to nejlepší by bezpochyby bylo vyklonit se ven a spadnout, bác a je konec.

Rayuela má tedy ve stejnojmenném románu velký symbolický význam. Cortázar mluvil o rayuele jako o mandale: „Je to cosi jako grafické zachycení duchovní cesty. Co se týče rayuely, jako téměř všechny dětské hry je to obřad, jenž má vzdálený mystický a náboženský původ.“¹⁵ „Cortázar používá šachy a rayuelu, aby dal čtenáři *vizuální* obrazy života, tak jak on ho pojímá – jako tajemnou hru.“¹⁶ Doplňme však, že šachy jsou v *Rayuele* vnímány jako symbol západní dialektiky, jež potřebuje dělit věci na

¹⁵ „Es como una fijación gráfica de un progreso espiritual. Por su parte las rayuelas, como casi todos los juegos infantiles, son ceremonias que tienen un remoto origen místico y religioso.“ AMORÓS, Andrés: „Introducción“. In: CORTÁZAR, Julio: *Rayuela*. Madrid : Cátedra, 1991, s. 74.

¹⁶ „Cortázar usa el ajedrez y la rayuela para dar al lector imágenes *visuales* de la vida tal como él la concibe: como juego misterioso.“ PALEY FRANCESCATO, Martha. „El juego como metáfora de la búsqueda en la obra de Julio Cortázar“. [online]. [cit. 26. září 2013]. Dostupné z: http://cvc-cervantes.com/obref/aih/pdf/06/aih_06_1_071.pdf

černé a bílé bez možnosti prostoupení protikladů, světa, jenž nutí volit pouze mezi dvěma možnostmi namísto svobodné tvořivosti:

[...] y que un hombre es siempre más que un hombre y siempre menos que un hombre, más que un hombre porque encierra eso que el jazz alude y soslaya y hasta anticipa, y menos que un hombre porque de esa libertad ha hecho un juego estético o moral, un tablero de ajedrez donde se reserva ser el alfil o el caballo, una definición de libertad que se enseña en las escuelas, [...] (R 17, 101)

[...] a že člověk je vždycky víc než člověk a vždycky méně než člověk, víc než člověk, protože v sobě zahrnuje to, čeho se jazz dotýká, čemu se vyhýbá a co dokonce předjímá, a méně než člověk, protože z té svobody udělal estetickou nebo morální hru, šachovnici, kde si vyhrazuje být střelec nebo kůň, definice svobody, jež se vyučuje na školách, [...]

Postavy - dvojníci

Již při interpretaci společných her v *Rayuele* jsme se zmínili o dvojnictví Magy s Talitou a Horacia s Travelerem, které se Horacio pokouší Travelerovi vysvětlit.

Cómo transmitirle algo de eso que en el territorio de enfrente llamaban un beso, un beso a Talita, un beso de él a la Maga o a Pola, ese otro juego de espejos como el juego de volver la cabeza hacia la ventana y mirar a la Maga parada ahí al borde de la rayuela [...] (R 56, 440)

Jak mu předat něco z toho, co v protějším území nazývají polibek, polibek Talitě, Jeho polibek Maze nebo Pole, další zrcadlová hra, tak jako hra obrátit hlavu k oknu a dívat se na Magu, jak tam stojí na okraji rayuely.

V obou zkoumaných románech nacházíme zrcadlové dvojice postav – dvojníky, kteří mají podobné povahy, způsob uvažování, ale i problémy, dokonce mezi nimi chvílemi funguje telepatie. Arsenio a Silvestre, Horacio a Traveler, ale též Gregorovius. Jiný druh dvojnictví je mezi Magou a Talitou, které se nikdy neseťkaly a jejich podobnost, jež v určitých chvílích přejde až k záměně, vnímá pouze Horacio. V *Rayuele* zároveň s postavami dochází k zrcadlení prostorů – Paříž a Buenos Aires. Zrcadlí se též některé situace: nemoc a smrt Poly a Rocamadoura, nevěra Horaciova a zdánlivý vztah Magy s Gregoroviem...

Morelli pak je jakýmsi odrazem autora *Rayuely*, jeho úvahy o psaní jsou naplňovány, ačkoliv ne beze zbytku, právě textem *Rayuely*.

Toto dvojnictví znamená pro postavy možnost nahlédnout sama sebe v druhém jako v zrcadle a uvědomit si lépe svou situaci. V rámci Jungova výkladu lidského

nevědomí bychom snad dvojníka mohli označit jako ztělesnění archetypu stínu, onu stránku naší osobnosti, kterou si nevědomě odmítáme připustit a při jejímž zvědomění je naše duše velmi obohacena.

Dětská hra

Hra je v první řadě doménou dětí, které jí věnují většinu svého času. V *Rayuele* ani ve *Tres tristes tigres* se však děti téměř nevyskytují (přestože první z nich má v názvu dětskou hru). Výjimkou je Rocamadour, syn Magy, o kterého se však ona nestará, nechává ho u chůvy na venkově. Neznamená to, že by své dítě nemilovala, jen se řídí svým pocitem, že má žít bez něj:

[...] no entienden que yo no puedo tenerte conmigo, darte de comer y cambiarte los pañales, hacerte dormir o jugar, no entienden y en realidad no les importa, y a mí que tanto me importa solamente sé que no te puedo tener conmigo, que es malo para los dos, que tengo que estar sola con Horacio, vivir con Horacio, quién sabe hasta cuándo ayudándolo a buscar lo que él busca y que también tú buscarás, Rocamadour, porque serás un hombre y también buscarás como un gran tonto. (R 32, 250)

[...] nechápou, že já tě nemůžu mít u sebe, krmit tě a přebalovat, uspávat tě a hrát si s tebou, nechápou a ve skutečnosti jim na tom nezáleží a mně na tom tolik záleží, jenom vím, že tě nemůžu mít u sebe, že je to špatné pro nás oba, že musím být sama s Horaciem, žít s Horaciem, kdoví dokdy až mu pomáhat hledat to, co on hledá a co také ty budeš hledat, Rocamadoure, protože budeš muž a taky budeš hledat jako velký hlupák.

Pro Horacia je poněkud nemilým překvapením, když se dozví o Rocamadourově existenci a po jeho smrti zřejmě cítí neurčitý pocit viny. V dopise, který Maga napsala Rocamadourovi, čteme i jedinou zmínku o tom, jak si Horacio hraje s dítětem:

[...] vos sabés quien es Horacio, Rocamadour, el señor que el domingo te llevó el conejito de terciopelo y que se aburría mucho porque vos y yo nos estábamos diciendo tantas cosas y él quería volver a París; entonces te pusiste a llorar y él te mostró cómo el conejito movía las orejas; en ese momento estaba hermoso, quiero decir Horacio, algún día comprenderás Rocamadour. (R 32, 248)

[...] ty víš, kdo je Horacio, Rocamadoure, ten pán, co ti v neděli přinesl plyšového králíčka a co se moc nudil, protože ty a já jsme si toho tolik povídali a on se chtěl vrátit do Paříže. Pak ses rozplakal a on ti ukázal, jak králíček hýbe ušima; v tu chvíli byl krásný, myslím Horacio, jednoho dne to pochopíš, Rocamadoure.

Jinak se zdá, jako by Maga a Horacio byli sami ještě dětmi, které se potřebují naplno věnovat svým hrám, aby naplnili svou potřebu rozvíjet se. Při jejich rozchodu to říká sám Horacio:

–Ah, vos querés decir por qué todo esto. Andá a saber, yo creo que ni vos ni yo tenemos demasiado la culpa. No somos adultos, Lucía. Es un mérito pero se paga caro. Los chicos se tiran siempre de los pelos después de haber jugado. Debe ser algo así. (R 20, 127)

„Aha, ty chceš říct, proč tohle všechno. Kdoví, já myslím, že ty ani já za to příliš nemůžeme. Nejsme dospělí, Lucie. Je to zásluha, ale platí se za to draho. Děti, když si dohrají, si vždycky začnou navzájem rvát vlasy. Bude to něco takového.“

Tato nedospělost zde však nepůsobí jako něco odsouzeníhodného, je protikladem ztuhlosti a „zaškatulkovanosti“ většiny lidí, je ideálem plného života, podobně jako v Novém zákoně či v Nietzscheově filosofii. Horacio obdivuje spontaneitu Magy a přirovnává ji právě k nereflektované dětské hře, přiníží je dítě ve spojení s čímsi podstatným:

Sin que ella lo supiera, la razón de sus lágrimas o el orden de sus compras o su manera de freír las papas eran *signos*. Morelli hablaba de algo así cuando escribía: «Lectura de Heisenberg hasta mediodía, anotaciones, fichas. El niño de la portera me trae el correo, y hablamos de un modelo de avión que está armando en la cocina de su casa. Mientras me cuenta, da dos saltitos sobre el pie izquierdo, tres sobre el derecho, dos sobre el izquierdo. Le pregunto porqué dos y tres, y no dos y dos o tres y tres. Me mira sorprendido, no comprende. Sensación de que Heisenberg y yo estamos del otro lado de un territorio, mientras que el niño sigue todavía a caballo, con un pie en cada uno, sin saberlo, y que pronto no estará más que de nuestro lado y toda comunicación se habrá perdido. (R 98, 559)

Aniž by to věděla, příčina jejích slz nebo pořadí jejích nákupů nebo její způsob smažení brambor byla *znamení*. Morelli mluvil o něčem takovém, když psal: „Četba Heisenberga až do poledne, poznámky, lístky. Syn domovnice mi přináší poštu a mluvíme o modelu letadla, který sestruje u nich v kuchyni. Zatímco mi vypráví, dvakrát poskočí na levé noze, třikrát na pravé, dvakrát na levé. Ptám se ho, proč dvakrát a třikrát a ne dvakrát a dvakrát nebo třikrát a třikrát. Dívá se na mě překvapeně, nerozumí. Pocit, že Heisenberg a já jsme mimo nějaké území, zatímco chlapec je stále ještě na koni, každou nohou v jednom, aniž by to věděl, a že brzy bude už jen na naší straně a veškeré spojení se ztratí.

Jindy však děti symbolizují právě onen konformismus, který je pro Horacia nesnesitelný, usazenost, ukončenost:

Apenas la dejás suelta, La Razón te saca un boletín especial, te arma el primer silogismo de una cadena que no te lleva a ninguna parte como no sea a un diploma o a un chalecito californiano y los nenes jugando en la alfombra con enorme encanto de mamá. (R 125, 629)

Jen co ho pustíš, Rozum na tebe vytáhne zvláštní věstník, opatří ti první sylogismus řetězce, který tě nevede nikam, než k nějakému diplomu nebo kalifornské chatičce nebo dětičkám hrajícím si na koberci za maminčina ohromného okouzlení.

Dětská hra je tedy v *Rayuele* viděna ambivalentně: je příliš prostá a nudná a je jedním z úkonů, které se od dospělého člověka očekávají jako součást budování si rádoby stabilního životního postavení, jindy je fascinující, nepochopitelná a ukazující směrem, kam se marně upírají metafyzická bádání.

Ve *Tres tristes tigres* se děti vyskytují pouze ve vzpomínkách postav na své dětství, zejména v promluvách psychoanalizované ženy, která však vzpomíná na sexuální hrátky se svou kamarádkou, při nichž pozorovaly mileneckou dvojici, jindy pak na znásilnění kamarádky otčímem. Postavou, která ráda vzpomíná, je spisovatel Silvestre; v části „Debutanti“ najdeme jeho vyprávění o tom, jak s bratrem prodávali knihy z rodinné knihovny, aby si mohli dopřávat návštěvy kina. Dítě se zde tedy neobjevuje jako nevinná bytost, která je ve spojení s posvátným, nýbrž podléhá stejným touhám a bolestem jako dospělý, jeho vášně a zážitky předznamenávají to, čím bude trpět v dospělosti.

Tento pohled na dětství najdeme i ve vyprávění Magy o tom, jak byla ve třinácti letech znásilněna Ireneem. Po tomto vyprávění následuje popis Ireneovy kruté hry zřejmě ještě v době jeho dětství, kdy dával mravencům živého červa a pak s rozkoší sledoval, jak ho namáhavě dopravují do mraveniště (R 120). Tato hra svým způsobem vysvětluje jeho pozdější zločin.

Společenské hry

V *Rayuele* se několikrát objevují takzvané společenské hry. Hrají je Horacio, Talita a Traveler spolu se svými sousedy či spolupracovníky.

Para jugar a la escoba de quince no hace falta hablar, y Gekrepten le ganaba vuelta tras vuelta a Oliveira que alternaba con la señora de Gutusso en la tarea de aflojar monedas de veinte. (R 46, 361)

Při *escobě* do patnácti není potřeba mluvit, a Gekrepten vyhrávala na Oliveirovi hru za hrou; Horacio vytahoval z kapsy jeden dvacetník za druhým a občas se přitom střídal s paní Gutussovou.

17

Jedná se o tradiční, méně či více (v případě pokeru) hazardní hry. Jejich význam či účinek na postavy není zmíněn, zřejmě jde o napětí, cvičení se v taktizování a „zabíjení času“.

Sex a svádění

V obou románech jsou výrazně tematizovány sexuální vztahy mužů a žen a v obou má sex podobu určité hry. Horacio si uvědomuje, že Magu nemiluje, ačkoliv si někdy protiřečí. Vnímá svůj vztah k ní jako zcela nezávazný, vychutnává jejich společné chvíle a jako při hře si přeje, aby byly pouze tím, čím jsou:

Más tarde a Oliveira le preocupó que ella se creyera colmada, que los juegos buscaran ascender a sacrificio. Temía sobre todo la forma más sutil de la gratitud que se vuelve cariño canino; no quería que la libertad, única ropa que le caía bien a la Maga, se perdiera en una feminidad diligente. (R 5, 48)

Oliveiru později znepokojovalo, že by se mohla cítit naplněná, že by hry chtěly být povýšeny na obětování. Báł se především nejjemnější formy vděčnosti, jež se stává psovskou přichylností. Nechtěl, aby se svoboda, jediné oblečení, které Maze padlo, ztratila ve snaživé ženskosti.

Bez problémů naváže vztah s jinou ženou, aby poznal další vesmír, další požitky a další hry. Když ho později sex s Magou přestává naplňovat, protože se stal rutinou, cítí však neobvyklé výčitky, jako by jejich vztah byl přece jen i něčím jiným než hrou:

Fracasar en Pola era la repetición de innúmeros fracasos, un juego que se pierde al final pero que ha sido bello jugar, mientras que de la Maga empezaba a salirse resentido, [...] (R 92, 539)

Ztroskotat u Poly bylo opakováním nesčetných ztroskotání, hra, kterou nakonec prohrajeme, ale bylo krásné ji hrát, zatímco od Magy začínal odcházet mrzutý, [...]

Ve *Tres tristes tigres* jsou ženy, spíše než partnerkami, objekty touhy a dobývání, zpravidla pouze na jednu noc. Pro dosažení kýženého výsledku je třeba rozehrát hru plnou předstírání a důvtipu. Arsenio využívá k okouzlování žen také svých hereckých

¹⁷ CORTÁZAR, Julio: *Nebe, peklo, ráj*. Překlad Vladimír Medek. Praha : Mladá fronta, 2001, s. 305.

dovedností a slávy. Objevuje se zde jediná žena, která je milována, a to Arseniem i Silvestrem – Laura. V tomto případě však nepadne ani zmínka o nějakém sexuálním vztahu.

Objevují se zde i ženy, které samy chtějí svádět. Jejich zbraní je zejména jejich tělo. Modelka Livia má zřejmě mánií přebírat muže svým kamarádkám. Při předvádění šatů Arseniovi se snaží dosáhnout toho, aby ji uviděl nahou:

Livia propuso *Vamos a hacer sufrir a Arsen* sonriendo y Laura llevada por el juego preguntó *¿A probar si es un caballero?* y Livia respondió *A probar si es un hombre o solamente un caballero*, pero Laura intercedió [...] (TTT 160)¹⁸

Livie s úsměvem navrhla *Budeme Arsen trápit* a Laura nesená hrou se zeptala *Zkusíme, jestli je gentleman?* a Livie odpověděla *Zkusíme, jestli je muž a nebo jen gentleman*, ale Laura zakročila [...]

V obou románech se láska objevuje pouze mimo sexuální vztah: Horacio ji pocítí, až když se Maga ztratí, Arsenio si ji uvědomí, až když Laura ve vztahu k němu ochladne, protože se nechal zlákat Liviinými vnady. Sex je zde něco, co má smysl samo v sobě, ať již jako hra či primární tělesná potřeba.

Intelektuální hry

Poslední skupinou her, které se objevují v tematické rovině obou románů, jsou hry s myšlenkami. Jedná se o volné asociování aluzí na umělecká, filosofická a jiná díla. Provozují je výhradně vzdělaní muži při společných hovorech. V *Rayuele* je to Horacio se svými přáteli z „Hadího klubu“ („Club de la Serpiente“), jenž v Paříži neformálně sdružuje několik intelektuálů a umělců rozličných národností:

Jugaban mucho a hacerse los inteligentes, a organizar series de alusiones que desesperaban a la Maga y ponían furiosa a Babs, les bastaba mencionar de paso cualquier cosa, como ahora que Gregorovius pensaba que verdaderamente entre él y Horacio había una especie de persecución desilusionada, y de inmediato uno de ellos citaba a mastín del cielo, [...] y acababan riéndose de ellos mismos pero ya era tarde, porque a Horacio le daba asco ese exhibicionismo de la memoria asociativa, y Gregorovius se sentía aludido por ese asco que ayudaba a suscitar, y entre los dos se

¹⁸ Zkratka „TTT“ označuje vydání CABRERA INFANTE, Guillermo: *Tres tristes tigres*. Barcelona : Editorial Seix Barral, 2011. Číslo v závorce označuje číslo stránky.

instalaba como un resentimiento de cómplices, y dos minutos después reincidían, y eso, entre otras cosas, eran las sesiones del Club. (R 12, 68)

Hráli si hodně na to dělat ze sebe inteligenty, vytvářet řady aluzí, jež přiváděly Magu k zoufalství a Babs k zuřivosti, stačilo jim cokoliv mimochodem zmínit, jako teď když si Gregorovius pomyslel, že mezi ním a Horaciem je opravdu nějaký druh pronásledování plného zklamání, a ihned jeden z nich citoval nebeského vlčáka, [...] a nakonec se začali smát sami sobě, ale to už bylo pozdě, protože Horaciovi se hnusil ten exhibicionismus asociální paměti, a Gregorovius se cítil dotčený tím hnusem, jenž pomáhal vyvolat, a mezi oběma se rozhostilo cosi jako rozhořčení spojenců, a dvě minuty na to začali znovu, a to, mimo jiné, byla zasedání Klubu.

Tyto hry jim přinášejí jakousi intelektuální rozkoš, na druhé straně si ale Horacio uvědomuje, jak ho jeho intelekt svazuje a vlastně mu znemožňuje umělecké dílo prožít aniž by jej zároveň nějak hodnotil či klasifikoval:

Por más que le gustara el jazz Oliveira nunca entraría en el juego como Ronald, para él sería bueno o malo, hot o cool, blanco o negro, antiguo o moderno, Chicago o New Orleans, nunca el jazz, nunca eso que ahora eran Satchmo, Ronald y Babs, [...] (R 13, 77)

Jakkoliv měl jazz rád, Oliveira nikdy nevstoupil do hry jako Ronald, pro něj byl dobrý nebo špatný, hot nebo cool, bílý nebo černý, starý nebo moderní, chicagský nebo neworleanský, nikdy jen jazz, nikdy to, co teď byli Satchmo, Ronald a Babs, [...]

Ve *Tres tristes tigres* jsou protagonisty taktéž mladí vzdělaní muži, kteří rádi tráví volný čas duchaplnými rozhovory. V části „Bachata“ sledujeme Silvestrovo vyprávění o společném večeru s Arseniem, kdy jejich rozhovory i Silvestrovy úvahy jsou plné myšlenkových asociací a aluzí na díla rozličných autorů, vedle literárních a filosofických děl zde hraje velkou roli film a hudba. Silvestre podává i několikastránkový soupis Arseniových výroků:

[...] se desaforó en juegos malabares con la vida y el hombre y lo eterno. Dispensó al lector de la explícita bobería de los diálogos y le ofrezco en cambio las obras completas de Arsenio Cué. o mejor, sus pandectas. No sé si valen algo. En todo caso sirvieron entonces para matar lo que más odia Cué, el tiempo.

CONFESIONES DE UN COMEDOR DE GOFIO CUBANO

*Sobre el opio**:

*Arsenio de Cuency comenzaba a opinar de cualquier cosa. Los titulitos pertenecen, por supuesto al anotador.

Cita del Monje de los Seis Dedos (Selelo, Dinastía Ch'ing A II):

«El opio es la religión de los chinos.»

De Marx (me preguntó si Marx habría leído a Hegel? Groucho. Groucho Marx, no Groucho Hegel):

«El trabajo es el opio de los pueblos.»

De Gregory LaCavia:

«El cine es el opio de los espectadores.»

De Silvestre Servidor (dinastía C'in'E):

«El opio es el cine de los ciegos.» (TTT 350)

[...] pustil se zuřivě do žonglování s životem, člověkem a věčností. Ušetřím čtenáře samozřejmě hlouposti dialogů a nabízím mu místo ní sebrané spisy Arsenia Cuého, nebo lépe řečeno jeho pandekty. Nevím, zda mají nějakou cenu. V každém případě tenkrát posloužily k zabití toho, co Cué nejvíc nenávidí, času.

ZPOVĚĎ POJÍDAČE KUBÁNSKÉHO GOFIA¹⁹

*O opiu**:

* Arsenio de Cuency vyslovoval názory na cokoliv. Titulky náleží samozřejmě zapisovateli.

Citát Šestiprstého Mnicha (Semuto, Dynastie Š'u Kej II):

„Opium je náboženství Číňanů.“

Z Marxe (zeptal se mě, zda je možné, že Marx četl Hegela. Groucho. Groucho Marx, ne Groucho Hegel):

„Práce je opium lidstva.“

Z Gregoryho LaCavii:

„Kino je opium diváků.“

Ze Silvestra Služebníka (dynastie K'in'O):

„Opium je kino slepců.“

Nejvíce však Arsenio miluje čísla, a proto dojde i na kabalistické výklady a výpočty, při nichž má každé číslo nějaký skrytý význam. Dalším tématem jsou úvahy o literatuře, o tom, zda a jak ji psát. Zatímco Silvestre je „praktikující“ spisovatel a novinář, Arsenio, podobně jako Bustrofedon, odmítá psaní (ačkoliv se o něj v raném mládí pokoušel) a dává přednost hře se slovy inspirovanou zřejmě moderními básnickými experimenty:

La única literatura posible para mí, sería una literatura aleatoria. (¿Cómo la música? le pregunté.) No, no habría ninguna partitura, sino un diccionario. (¿Pensé en Bustrófedon? porque enseguida rectificó:) O mejor una lista de palabras que no tuvieran orden alguno, [...]. Se repartiría al lector, junto con el libro, un juego de letras para el título y un par de dados. Con estos tres elementos cada quién podría hacer su libro (TTT 360)

Jediná pro mě možná literatura by byla literatura náhodná. (Jako hudba? zeptal jsem se.) Ne, nebyla by žádná partitura, ale slovník. (Pomyslel jsem na Bustrofedona? protože ihned upřesnil:)

¹⁹ Zde se již objevují těžko přeložitelné slovní hříčky: „gofio“ znamená „těsto z kukuřičné mouky“, ale zároveň se rýmuje s „opio“ z názvu slavné knihy, na niž je činěna narážka.

Nebo spíš seznam slov, která by neměla žádný řád, [...]. Čtenáři by se spolu s knihou přidělil soubor písmen a dvě kostky. S těmito třemi prvky by každý mohl vytvořit svou knihu.

Za „Totální mistrovské dílo“ pak Arsenio považuje to, kdy znovu napíšeme slovo za slovem nějaký román a podepíšeme jej, nikoliv vlastním jménem jako Pierre Menard v Borgesově slavné povídce, ale jménem původního autora. V obou případech jde o experimenty, při nichž autorskou vynalézavost zcela nahrazuje náhoda (zde jde tedy o čistou hru) či paměť. Další literární hrou, kterou v tomto případě vymyslí Silvestre, je hledání „rozporuplných“ autorů:

-*Jugando con la literatura.*

-¿Y qué tiene de malo eso?

-La literatura, por supuesto.

-Menos mal. Por un momento, temí que pudieras decir, el juego. ¿Seguimos?

-¿Por qué no? Siguiendo te puedo decir que Melville fue un formidable contradictorio y Mark Twain otro, pero Huck Finn no lo es ni Tom Sawyer. (TTT 452)

„*Hráli jsme si s literaturou.*“

„A co je na tom špatného?“

„Literatura, samozřejmě.“

„Ještě že tak. Chvilí jsem měl obavy, že bys mohl říct hra. Pokračujeme?“

„Proč ne? Dál ti můžu říct, že Melville byl ohromně rozporuplný a Mark Twain taky, ale Huck Finn ne, ani Tom Sawyer.“

Tyto hry můžeme považovat za výraz vysoké kultury, kdy je tradice, díla minulosti, přetvářena a dále rozvíjena. Zároveň jsou však možností, jak se blýsknout ve společnosti, a někdy přecházejí až v jakási klání v duchaplnosti. Jonathan Tittler to vyjádřil, snad až příliš ostře: „Přátelství mezi ‚tygry‘ je spíše úmluva, která dovoluje každému z nich, aby slovně zneužíval ostatní (aby byli terčem slovních her, umožnili mluvčímu vyslovovat výroky, na které by mohl být hrdý), spíše než aby sděloval myšlenky či vyjadřoval pocity. Jejich užívání řeči, ačkoliv vyžaduje více účastníků, je podivuhodně asociální. [...] Jejich rozhovory se proměňují v partie slovního šachu a soutěže o to, kdo bude mít poslední slovo.“²⁰

²⁰ „La amistad entre los ‚tigres‘ es más un acuerdo para permitirle a cada uno para que abuse de los otros verbalmente (ser el blanco de juegos de palabras, de permitirle al que habla pronunciamientos que lo hagan sentir orgulloso) más que comunicar pensamientos o expresar sentimientos. Su uso del lenguaje, a pesar que requiere de varios participantes, es curiosamente asocial. [...] Sus conversaciones se convierten

Silvestre skutečně několikrát hodnotí to, kdo z nich dvou pronesl příhodnější větu, často při tom použije hru jako metaforu. Zároveň celý večer hrají jakýsi slovní poker, kdy jeden druhému cosi skrývají:

Dice Chesterton que el té, como todo lo que viene de Oriente, es veneno cuando se hace fuerte. ¿Se refería a nuestra provincia?, le pregunté. Se sonrió, pero no dijo nada. Esta vez sí estaba seguro de que yo había cargado el dado. Pero Arsenio Cué estaba más interesado en su poker narrativo que en ningún otro juego en el mundo. Ahora. (TTT 462)

Chesterton říká, že čaj, jako všechno, co přichází z Východu, je jed, když se udělá moc silný. Myslel tím naši provincii?, zeptal jsem. Usmál se, ale neřekl nic. Tentokrát jsem si byl jistý, že jsem já hodil víc. Ale Arsenia Cuého zajímal jeho vypravěčský poker víc než jakákoliv jiná hra na světě. Teď.

Arsenio vypráví o svém příchodu do La Havany a o snaze se zde uchytit, zároveň se tím ale snaží zamluvit Silvestrovu otázku po jeho vztahu s dívkou Vivian. Silvestre pak celý večer uvažuje o tom, kdy a jak Arseniovi sdělit, že si bude brát Lauru, ženu, kterou Arsenio miluje. Když už jsou téměř na cestě domů, odhodlá se začít. Právě zde začíná největší slovní zápas mezi nimi:

-Vas a oír. Soy yo quien va a hablar. Voy a decir la última palabra.

-¿De veras?

[...] Llegó el momento de la verdad. Conozco a Cué. Se sentó nada más que para jugar el ajedrez verbal conmigo.

-Vamos. Te estoy esperando. Pitchea. No quiero bolas de saliva.

¿Qué dije? Un ajedrez popular, el beisbol. (TTT 471)

„Budeš poslouchat. Já budu mluvit. Řeknu poslední slovo.“

„Opravdu?“

[...] Přišla chvíle pravdy. Znáám Cuého. Posadil se jen proto, aby se mnou hrál slovní šach.

„Tak jedem. Čekám na tebe. Nahod'. Nechci koule ze slin.“

Co jsem říkal? Lidové šachy, bejsbol.

Když se Arsenio dozví tu novinu, nejdříve předstírá, že neví o koho jde, potom, že mu na tom nezáleží, a nakonec jejich případ převede do neosobní roviny aluzí na příběh o dvou přátelích, kdy jeden zastřelil druhého kvůli ženě, již oba milovali, který ten večer vyprávěl Silvestre.

en juegos de ajedrez verbal y concursos para quedarse con la última palabra TITTLER, Jonathan. *Ironía narrativa en la novela hispanoamericana contemporánea*. Bogotá : Banco de la República, 1990, s. 131.

Ještě předtím však oba přátelé rozehráli velkou show intelektuálního a slovního humoru, když se jim podařilo „sbalit“ na ulici dvě krásné ženy a odvézt je do nočního klubu. Zde se objevuje nespoutaná radost z těchto her, která vítězí i nad sexuální touhou, a dále také přání najít u těchto žen odezvu i na této rovině, snad je i nějakým způsobem intelektuálně rozvíjet, být jakýmsi kulturními věrozvěsty. Arsenio ve své básni „Si te llamas Babel y no Beba Martínez“ vyjadřuje jeho touhu po jazykové vzdělanosti u Beby, která je předmětem jeho erotického zájmu. Dále je řeč o fantastických vynálezech jejich kamaráda Rineho:

-Caminas y caminas y caminas y no encuentras ni oasis ni oleoducto ni una filmación, pues ¡fuera catarro! Sacas tu pastillita, la echas en un vaso, la disuelves en agua y tienes un vaso de agua. Instantáneo. Da para dos beduinos. ¡Fin del chantaje imperialista!

No se rieron. No entendían. ¿Esperarían inventos reales o tal vez otras ruedas? Seguimos. Así, en la incomprensión, empezaron el cristianismo, el comunismo y hasta el cubismo. No teníamos más que encontrar nuestro Apollinaris. (TTT 415)

„Jdeš a jdeš a nenajdeš ani oázu ani olejovod ani žádné filmové natáčení, tak: kašlu na to! Vytáhneš pastilku, hodíš ji do sklenice, rozpustíš ji ve vodě a máš sklenici vody. Instantní. Stačí pro dva beduíny. Konec imperialistickému vydírání!“

Nezasmály se. Necháply. Čekaly snad skutečné vynálezy nebo další kola? Pokračovali jsme. Takto, v nepochopení, začalo křesťanství, komunismus a dokonce i kubismus. Museli jsme pouze najít našeho Apollinaria.

Když se však stále setkávají jen se znuřenými a nechápavými pohledy a rozpačitým tichem, vzdají svou snahu a přejdou ke svádění, na což ostatně ženy celou dobu čekaly.

Hry na tematické rovině jsou v našich románech různorodé. Najdeme zde hry čistě improvizální, imaginativní, tak i dětské a hazardní hry s pevnými pravidly. Při některých je třeba se uvolnit a nechat promlouvat nevědomí, při jiných je třeba soustředění, vzdělání, důmyslu. Postavy si volí hry podle své povahy a sklonů, v *Rayuele* se však Horacio od her intelektuálních s pomocí Magy přesouvá ke hrám dětským a neintelektuálním, jež se stávají i symboly jeho osobnostního rozvoje.

3.2 Jazyk

Hraní si s myšlenkami volně přechází ve hru s jazykem, je obtížné určit hranice mezi nimi. S jazykem si hrají postavy, ale i vypravěč a implicitní autor, a jejich hry se taktéž prolínají. Tyto stylistické hry pak činí největší obtíže při překládání děl; většina slovních her ve španělštině je nepřeložitelná do češtiny, a tak je třeba je při překladu znovu vynalézat.

V této podkapitole se pokusíme o rozdělení a analýzu jednotlivých typů her s jazykem, ačkoliv se nám zřejmě nepodaří provést to vyčerpávajícím způsobem – zejména v druhé polovině knihy *Tres tristes tigres* jsou tyto hry téměř nepřetržité a navzájem se prolínají. Vznikají především na základě významových a zvukových asociací. Hra se zde tedy stává hlavním stylistickým rysem. V následujícím úryvku můžeme pozorovat, jak slovo v jedné větě svými dalšími významy produkuje další věty. „Ahogar la risa“ znamená „udusit smích“, „ahogar“ však znamená též „utopit“, proto je v další větě řeč o tom, že smích neuměl plavat. Slovo „saber“ však kromě „umět“ znamená též „chutnat“, což vysvětluje souřadící připojení další věty „a ubrousky chutnaly po tygřích slinách“.

[...] y yo me metí una servilleta de papel (era una fonda a la moderna) en la boca para ahogar la risa, pero la risa sabía nada crawl, relevo australiano o de pecho y las servilletas sabían a salivas de tigre [...] (TTT 226)

[...] a já jsem si strčil do pusy papírový ubrousek (byla to moderní hospoda), abych udusil smích, ale smích neuměl kral, motýlka ani prsa, a ubrousky chutnaly po tygřích slinách [...]

V *Rayuele* jsme nejvíce přítomni promluvám Horaciovým a Horacio je také tím, kdo si v románu nejvíce hraje se slovy. Jeho spoluhráčkami pak občas jsou Maga a zejména Talita.

Ve *Tres tristes tigres* je to na prvním místě Bustrofedon, pro něhož jsou zřejmě slovní hry hlavní náplní a také naplněním jeho života. „Bustrófedon es el polo de las posibilidades metafóricas del lenguaje y la palabra, es hombre-palabra, la palabra como juego.“²¹ A ještě radikálněji vyjádřeno: „[Bustrofedon] takes on the proportions of an

²¹ ORTEGA, Julio; BLANCO, Lourdes. *Una poética del cambio*. Caracas : Fundación Biblioteca Ayacucho, 1991, s. 90.

antichrist, in that he – in contrast to the ‘Word made flesh’ – is the fleshly man who had become the word.²²

O Bustrofedonových slovních hrách se však dozvídáme pouze prostřednictvím vyprávění dalších postav – jeho přátel, protože on sám odmítal své nápady zapisovat. Kodak, Eribó, Arsenio a Silvestre tak mohou představovat čtyři evangelisty, zapisovatele jeho slov, ačkoliv Arsenio nechce přiznat Bustrofedonův vliv a snaží se ho předčít. Slovní hry se v různé míře objevují ve vyprávění všech čtyř přátel. Nejméně intenzivně je to v Eribóově vyprávění; bubeník Eribó je také nejméně intelektuální a nejméně „vědoucí“ z nich. I on však přiznává Bustrofedonův vliv na svou promluvu při zvukomalebné aliteraci:

Vivian vivía (influencia de Bustrófedon) [...] (TTT 100)

Nejoddanějším Bustrofedonově odkazu je fotograf Kodak a v částech, kde vypráví o Bustrofedonovi, se i jeho promluva plní slovními hrami. Přepisuje to, co si z Bustrofedonových her zapamatoval, a také nahrávku jeho parodií na kubánské spisovatele. Kodakův vztah k Bustrofedonovi je až uctívající, Kodak jeho „umění“ cení vysoko nad svoje a přeje si osvojit si jej. Zdá se, že Bustrofedon je pro něj jakýmsi prorokem:

(y si hablo como Bustrófedon ya para siempre no lo siento sino que lo hago a conciencia y a ciencia y lo único que lamento es no poder hablar de verdad y natural y siempre (siempre también para atrás, no sólo para adelante) así y olvidarme de la luz y de las sombras y de los clarosucos, de las fotos, porque una de sus palabras vale por mil imágenes) (TTT 237)

(a jestliže mluvím už navždy jako Bustrofedon, nelituji toho, nýbrž to činím s plným vědomím a jedině, čeho lituji, je to, že nemohu mluvit opravdu a přirozeně a vždy (vždy také nazpět, nejen dopředu) tak a zapomenout na světlo a stíny a šerosvity, na fotky, protože jedině jeho slovo má cenu tisíce obrázků)

Ne tolik „zbožný“, ale více tvůrčí je Silvestrův vztah k Bustrofedonovým hrám. Jeho vyprávění je slovními hrami přímo nabitě. Arsenio je pak jediný, kdo poukazuje na Bustrofedonovy slabé stránky a kritizuje jeho užívání jazyka, ačkoliv jeho výtky jsou zřejmě neoprávněné. Zdá se, jako by se modlou (nejen) svých přátel chtěl stát on sám:

²² SIEMENS, William L. „Mirrors and Metamorphosis: Lewis Carroll's Presence in Tres Tristes Tigres“. *Hispania*, 1979, Vol. 62, No. 3, s. 297.

-¿Tú te acuerdas de los juegos de letras de Bustrófedon?

-¿Los palíndromos? No los olvido, no quiero olvidarlos.

-¿No te parece significativo que no acertara con el mejor, el más difícil y más fácil, con el temible? *Yo soy*. [...] su falla de carácter es que se preocupaba, mucho, de las palabras como si estuvieran siempre escritas y nadie las dijera nunca, nada más que él y entonces no eran palabras sino letras y anagramas y juegos con dibujos. Yo me ocupo de los sonidos. (TTT 389)

„Vzpomínáš si na Bustrofedonovy hry s písmeny?“

„Na palindromy? Nezapomenu na ně, nechci na ně zapomenout.“

„Nezdá se ti příznačné, že nepřišel na ten nejlepší, nejobtížnější a nejjednodušší, na obávaný? *Já jsem*.²³ [...] jeho povahová vada byla ta, že se zabýval, velmi, slovy, jako by byla vždy napsána a nikdo je nikdy neřikal, nikdo jiný než on a v takovém případě to nebyla slova, nýbrž písmena a anagramy a hry s obrázky. Já se zabývám zvuky.“

Silvestre se pak stává zapisovatelem také Arseniových výroků.

Jiné jazyky

V obou zkoumaných románech je užíváno též jiných jazyků, než španělštiny. Jsou to jazyky skutečné, ale též různým způsobem vymyšlené. V *Rayuele* se objevuje „gligličtina“. „V ní se spojují některá slova, zejména spojovací částice, ze španělštiny s výrazy neexistujícími v našem jazyce (a pravděpodobně cizími jakémukoliv jinému), ačkoliv zcela možnými díky charakteristice jejich fonémů. Je to jazyk postrádající denotativní hodnoty, ale silně podněcující. Dalo by se mluvit o čistě konotativní hodnotě vycházející z jeho zvukovosti.“²⁴ Je však třeba dodat, že některé výrazy jsou tak blízké skutečným slovům, že není možné si nedomyslet, co je jimi myšleno:

los esproemios del merpasmo en una sobrehumítica agopausa (R 68, 478)

²³ V češtině ovšem toto sousloví palindromem není.

²⁴ „En él se combinan algunas palabras, sobre todo partículas de enlace, del español con términos inexistentes en nuestro idioma (y ajenos probablemente a cualquier otro), aunque perfectamente posibles por la característica de sus fonemas. Es un lenguaje carente de valor denotativo, pero intensamente sugerente; podría hablarse de exclusivo valor connotativo nacido de su sonoridad.“ MAÑÚ IRAGUI, Jesús: *Estructuralismo en cuatro tiempos: Ensayos críticos sobre Darío, Cortázar, Fuentes y García Márquez*. Caracas : Equinoccio, 1974, s. 90.

Maga a Horacio používají gligličtinu, když mluví o sexu. Když pak Horacio opouští Magu, ztrácí i zájem o tuto hru:

-¿No querés que te siga contando de Osip? –dijo la Maga-. En gliglico.

-Me aburre mucho el gliglico. Además vos no tenés imaginación, siempre decís las mismas cosas. La gunfia, vaya novedad. Y no se dice «contando de».

-El gliglico lo inventé yo –dijo resentida la Maga-. Vos soltás cualquier cosa y te lucís, pero no es el verdadero gliglico. (R 20, 119)

„Nechceš, abych ti ještě vyprávěla to o Osipovi?“ řekla Maga. „V gligličtině.“

„Gligličtina mě hrozně nudí. Kromě toho nemáš představivost, vždycky říkáš to samé. Gunfie, to je novinka. A neříká se ‘vyprávěla to o’.“

„Gligličtinu jsem vynalezla já,“ řekla Maga uraženě. „Ty plácneš, co tě napadne, a honosíš se tím, ale není to opravdová gligličtina.“

Maga je ta, kdo gligličtinu vynalezl a také ji nejlépe ovládá. Je to dáno její spontaneitou, neuvězněností ve vzdělání. Dokáže uvolnit své vědomí tak, aby svobodně tvořilo nová slova. Ne však nová vždy a za každou cenu, jak to zřejmě dělá Horacio.

Gligličtina je velmi příhodná pro popis erotických scén – zvukomalebný jazyk napomáhá mluvčímu k tomu, aby popsal nevšední zkušenosti a pocity a nesklouzl přitom k pornografii či chladně přírodovědnému stylu. Na druhé straně její humorný účinek brání přílišné adoraci těchto zážitků. V kapitole 68 gligličtinu ke stejnému účelu používá též vypravěč. Jedná se zde o „evokaci erotické scény prostřednictvím čistě hudebního jazyka“²⁵.

Dalším neexistujícím jazykem, jenž se tentokrát objevuje ve *Tres tristes tigres* je „španělština pozpátku“, kterou ovládá Arsenio díky práci v nahrávacích studiích.

-Ísama orep omordnílap núseon ámam.

-¿Qué cosa es eso? –le pregunté sonriendo.

-Lo que acabas de decir pero con los sonidos invertidos. [...] Debías oír una grabación completa, un pedazo y te darás cuenta que el español al revés es ruso. ¿No te parece curioso, raro?

-[...] Eso ensambla exacto con la teoría de Bustrófedon de que el alfabeto cirílico (como decía él: cyrilic/cilyric) es el alfabeto latino al revés, que se puede leer ruso en un espejo. (TTT 390)

„Ísama orep omordnílap núseon ámam.“²⁶

²⁵ „la evocación de una escena erótica mediante un lenguaje puramente musical“ AMORÓS, Andrés: „Introducción“. In: CORTÁZAR, Julio: *Rayuela*. Madrid : Cátedra, 1991, s. 58.

²⁶ Jedná se o zrcadlové znění věty „Máma není palindrom, ale ama (kojná) ano.“ Větu přepisují v originále, aby mohl čtenář posoudit oprávněnost názoru, že španělština pozpátku zní jako ruština.

„Co to je?“, zeptal jsem se ho s úsměvem.

„To, co jsi právě řekl, ale s převrácenými hláskami. [...] Měl bys slyšet celou nahrávku, kousek a uvědomíš si, že španělština pozpátku je ruština. Nezdá se ti to zvláštní, podivné?“

„[...] To přesně zapadá do Bustofedonovy teorie, že cyrilice (jak říkal on: cyrilic/cilyric) je latinka pozpátku, že se dá číst ruština v zrcadle.“

Zde se jedná o řeč již zcela bez významu a hra s ní je pozoruhodný výkon s jistým estetickým účinkem, podobně jako třeba žonglování.

Díky tomu, že postavy obou románů jsou vzdělaní intelektuálové, objevují se zde kromě španělštiny také další jazyky velkých kultur, zejména francouzština (což je v *Rayuele* logické i proto, že se její první část odehrává v Paříži) a angličtina, ale také němčina, ruština, latina, řečtina a další, a zejména Arsenio a Silvestre hýří slovními hrami i v těchto jazycích. Vrcholem této hry je Arseniova báseň „Si te llamas Babel y no Beba Martínez“ („Kdyby ses jmenovala Babel a ne Beba Martínezová“), která je složena z opakujících se veršů „kdybys řekla“ s následnými slavnými citáty v cizích jazycích.

Ale ani španělština používaná v těchto románech není jediným-jednotným jazykem. V *Rayuele* je patrný a též braný do hry rozdíl mezi Horaciovou argentinskou španělštinou a kastilštinou jeho kamaráda Perica. Román *Tres tristes tigres* potom, jak na to upozorňuje též autor, se snaží zachytit různé dialekty kubánské španělštiny a při proniknutí jednoho dialektu do jiného pak dochází opět k dalším hrám. Tak například po přednesu básně „Si te llamas Babel...“ dochází k humornému kontrastu s lidovou mluvou Beby, která báseň naprosto nepochopila.

Tvoření a ničení slov

Pokud sestoupíme k menším promluvovým jednotkám, dostaneme se ke hrám s jednotlivými slovy a jejich spojeními. Dochází tak k tvoření nových slov či ničení starých. Tendenci k tvoření pozorujeme spíše ve *Tres tristes tigres*, k destrukci pak v *Rayuele*.

Nová slova lze tvořit spojováním dvou slov či přehazováním slabik:

Habló la esfingerente.²⁷ (TTT 55)

²⁷ Spojení slov „esfinge“ – „sfinga“ a „gerente“ – „vedoucí“.

más víbora que boa o una víboa²⁸ (TTT 226)

-No, Sibila no –dijo Silvestre.

-Sí, Nobila sí –dijo Cué.²⁹ (TTT 103)

Tvoření slov spojováním se však objevuje i v *Rayuele*, například Etiennův termín „arquepítulos“, spojující slova „arquetipo“ a „capítulo“ (R 95, 551).

Velmi oblíbené mezi „tygry“ je komolení jmen na základě zvukové podobnosti. Najdeme ho i v Eribóově vyprávění:

Le dije a Jossie o Yossi o Yosi, «Ciudadano Maximiliano Robespierre Ribot», pero no entendió. (TTT 51)

Řekl jsem Jossii nebo Yossii nebo Yosii: „Občan Maxmilián Robespierre Ribot,“ ale nepochopila.

Kodak zapsal celý seznam Bustrofedonových „Pro- a proti- jmen“ („Los pro-y-contra nombres“), obsahující zkomolená jména slavných umělců a filosofů. „Předpona“ „bustro-“ je typická pro Bustrofedonovu „tvorbu“ (při objednávání jídla v restauraci Bustrofedon klade tuto předponu před každé slovo, čímž vyvolává záchvaty smíchu u svých přátel a značnou nevoli obsluhujícího personálu):

Lo único que sé es que yo me llamaba muchas veces Bustrófon o Bustrófotomatón o Busnéforoniepce, depende, dependiendo y Silvestre era Bustrófenix o Bustrofeliz o Bustrófitzgerald, [...] (TTT 225)

Jediné, co vím, je to, že já jsem se mnohokrát jmenoval Bustrofon nebo Bustrofotomaton nebo Busneforoniepce, záleží na tom, záleželo a Silvestre byl Bustrofénix nebo Bustrofelix nebo Bustrofitzgerald, [...]

Pro tyto hry je též charakteristické hromadění dalších a dalších variant, které zřejmě působí jejich tvůrcům rozkoš. Mimo to „Sdružování slov na základě jejich formální podobnosti, dovedené do extrému, až do vyčerpání série, vyjevuje *náhodnost* jazyka, jeho svévoli, a zároveň vyprazdňuje smysl původního slova. Ačkoliv mu přibývají, jako

²⁸ Spojení slov „víbora“ – „zmije“ a „boa“ – „hroznýš“.

²⁹ Přehození slova „no“ – „ne“ se slabikou „sí“ jména Sibila, jež v další větě znamená „ano“.

zhoubné nádory, nové konotace.³⁰ Objevují se při nich též hry s pravopisem, jenž je do jisté míry taktéž pouze věcí dohody:

Oía a Bach ahora por los intersticios de la explicación y pensé en los juegos verbales que hubiera hecho Bustrófedon de estar vivo: Bach, Bachata, Bachanal, Baches (que había en el pavimento, rompiendo el continuo espacial del Malecón), Bachillerato, Bacharat, Bacaciones –y oírlo hacer un diccionario con una sola palabra. (TTT 321)

Poslouchal jsem nyní Bacha v mezerách mezi vysvětlováním a myslel jsem na slovní hry, které by býval dělal Bustrofedon, kdyby byl naživu: Bach, Bachata (flám), Bachanal (?), Baches (výmoly) (které byly na vozovce a rozbíjely tak prostorový celek Malecónu), Bachillerato (maturita), Bacharat (?), Bacaciones (prázdniny) – a slyšet ho vytvořit s jediným slovem slovník .

Nové jméno lze též vytvořit zrcadlovým čtením či použitím všech písmen původního jména ve změněném pořadí:

Además del cinismo voluntario había auto-conmiseración, una gran piedad, compasión de Arsenio Cué por éuCoinesrA, como él llamaba a su alter ego-ego alterado. Enuco e risa. Sin ueco era. E asir un eco. (TTT 463)

Kromě svévolného cynismu v tom byla sebelítost, velká lítost, soucit Arsenia Cuého s éuCoinesrA, jak on nazýval své alter ego-ego alterado (odlišné/neklidné ego). Enuco e risa. (Eunuch a smích.) Sin ueco era. (Bez dutiny byl.) E asir un eco. (A uchopit ozvěnu.)

Tyto hry mají estetický účinek, podobají se surrealistickým básním. V celém románu najdeme desítky variant jména Arsenia Cuého. V jednom případě pak je vytvořeno skutečné jméno ze jména vymyšleného „odpadnutím“ počátečního a závěrečného písmene:

-Antiguamente se llamaba Friné, pero con los años se le cayeron la F y el acento. Falta de calcio.

-Ahora es Rine y además, Leal. (TTT 413)

„Dříve se jmenoval Friné, ale s léty mu vypadlo F a přízvuk. Nedostatek vápníku.“

„Teď je to Rine a ještě k tomu Věrný.“

³⁰ „La asociación de palabras por su semejanza formal, llevada al extremo, hasta el agotamiento serial, pone de manifiesto la definitiva *casualidad* del lenguaje, su arbitrariedad, al tiempo que vacía de sentido la palabra de origen. Aunque se le añaden, como un cáncer maligno, nuevas connotaciones.“ PEREDA, Rosa María. *Guillermo Cabrera Infante*. Madrid : Edaf, D.L., 1979, s. 86.

Nová slova jsou také zdrojem humoru, zároveň však pojmenovávají dosud nepojmenované a snad i vytvářejí novou skutečnost. „Řetězení zvuků může vést k myšlenkovým objevům.“³¹

Zatímco „tygři“ se věnují nezřízenému a opojnému tvoření, Horacio během hodin osamělého přemýšlení provádí jemnou destrukci jazyka, aby unikl jeho moci a očistil své myšlenky od prefabrikovaných konstruktů. Jedním z prostředků, jež k tomuto účelu užívá je „hache fatídica“ (zřejmě „zlověstné h“) – připisuje na začátky slov „h“, které se ve španělštině sice nevyslovuje (ačkoliv nevíme, zda je postavy nevyslovují či ano), ale slova s ním napsaná vypadají komicky. V češtině se nevyskytuje tolik slov začínajících na samohlásku, proto při překladu tohoto účinku zřejmě nejlépe dosáhneme přehazování měkkého a tvrdého i.

En esos casos Oliveira agarraba una hoja de papel y escribía las grandes palabras por las que iba resbalando su rumia. Escribía, por ejemplo: «El gran hasunto», o «la hencrucijada». Era suficiente para ponerse a reír y cebar otro mate con más ganas. «La hunidad», hescribía Holiveira. «El hego y el hotro.» Usaba las haches como otros la penicilina. Después volvía más despacio al asunto, se sentía mejor. «Lo himportante es no hinflarse» se decía Holiveira. A partir de esos momentos se sentía capaz de pensar sin que las palabras le jugaran sucio. Apenas un progreso metódico porque el gran asunto seguía invulnerable. (R 90, 531)

V takových případech si brával kus papíru a psal na něj ta velká slova, po kterých se sklouzávaly jeho úvahy. Psal například „Velká záležitost“ nebo „křžovotka“. To stačilo, aby se dal do smíchu a připravil si další maté hned s větší chutí. „Celystvost,“ psal Olyveira pýsmeno za pýsmenem. „Lydské já a ti druzý.“ Užíval i a y jako jiní užívají penicilín; pak se k té věci vracel rozvázněji a cítil se přitom líp. „Důležité je, abí ses nenafukoval,“ říkal si Olyveira a od té chvíle měl pocit, že je s to přemýšlet, aniž by mu slova zahrála nějaký špinavý kousek; byl to ovšem jen pokrok v metodě, poněvadž velká záležitost zůstala nedotčena.³²

Jesús Mañú Iragai vnímá tyto experimenty jako jazykovou revoluci: „Dalo by se říci, antirétorické h je činem vzpoury a ranou pěstí proti vyšší třídě jazyka.“³³ Horacio však neodděluje slova od jejich významu. Snaží se přijít na to, co je správné, co je v jeho životě podstatné, a aby ho tyto velké problémy nezavalily, odlehčuje je pomocí hry.

³¹ „La asociación de sonidos puede conducir a hallazgos ideológicos.“ AMORÓS, Andrés: Cit. d., s. 59.

³² CORTÁZAR, Julio: *Nebe, peklo, ráj*. Cit. vyd, s. 444.

³³ „Se diría que la hache antirretórica es un acto de rebelión y un golpe de mano contra la clase alta del lenguaje.“ MAÑÚ IRAGUI, Jesús: Cit. d., s. 92.

Toto užívání počátečního h se několikrát objeví též ve *Tres tristes tigres*, kde ale slova spíše naopak humorně zveličuje:

-Qué grande es.

-Henorme -dijo Cué. (TTT 412)

„Ten je ale veliký.“

„Hobrovský,“ řekl Cué.

„Velká“ slova lze také rozsekat na slabiky:

Pero todo en un plano me-ta-fí-sico. (R 18, 103)

Ale všechno v me-ta-fy-zické rovině.

Další metodou v boji proti jazykovým klišé je spojování slov v ustálených větných spojeních do jednoho slova, někdy se spojovníkem, jindy bez něj:

mientras Babs lo miraba admirada y bebiendosuspalabrasdeunsolotrago (R 99, 568)

zatímco Babs na něj obdivně hleděla a hltalajehoslova

a-esa-hora-avanzada-de-la-noche (R 35,266)

v-té-pokročilé-noční-hodině

Lze si povšimnout, že tyto prostředky v boji proti zakonzervovanosti myšlení jazykem, používá jak Horacio, tak i vypravěč.

Jazykolamy a palindromy

Pro román *Tres tristes tigres* jsou dále typické slovní hry jako jazykolamy a palindromy – zrcadlová čísla, slova či věty, které se čtou stejně zleva doprava jako zprava doleva. Jazykolam najdeme i v názvu románu, palindrom zase v jeho kompozici. Jejich hlavním strůjcem a obdivovatelem je opět Bustrofedon:

[...] y Bustrófedon inventó los trabalenguas más enredados y libres y simples de tipo En Cacarájicara hay una jícara que el que la desencacarájicare buen desencacarájicador de jícaras en Cacarájicara será, y todos esos *analavalanas*, [...] de los que inventó, en un momento, por una

apuesta con Rine, estos tres: Amor a Roma, y: Anilina y oro son no Soroya ni Lina, [...] (TTT 231)³⁴

Bustrofedon cituje z paměti svůj slovník palindromů („Diccionario de Palabras A-fines y Ideas Sinfines“), považuje je za cosi dokonalého, neměnného. Nejde tedy jen o zábavu, kontakt s těmito slovy je pro něj zřejmě obcováním s věčností.

Hry se slovníkem

Slovník je zdrojem zábavy a poučení v obou zkoumaných dílech. V *Rayuele* je možné zaznamenat zároveň despekt ke slovníkům, který se projevuje mimo jiné tím, že hry se slovníkem jsou nazývány hrami na hřbitově a na deskách Slovníku Královské Španělské Akademie je žiletkou vyškrábáno slovo „Královská“. Horacio s Talitou a Travelerem však „pohřbená“ slova vyjímají na světlo a dávají jim znovu dýchat. Mají v oblíbě zejména ta nevšední, zastaralá, podivně znějící:

Como les encantaba jugar con las palabras, invetaron esos días los juegos en el cementerio, abriendo por ejemplo el de Julio Casares en la página 558 y jugando con la hallulla, el hámago, el halieto, el haloque, el hamez, el harambel, el harbullista, el harca y la harija. (R 40, 300)

Protože je uchvacovaly hry se slovy, vynalezli v těch dnech hry na hřbitově, takže otevřeli například ten Julia Casarese na straně 558 a hráli si se slovy hallulla, hámago, halieto, haloque, hamez, harambel, harbullista, harca a harija.

Ze slov se stejnými počátečními písmeny pak lze sestavovat podivné zvukomalebné věty:

«Hartos del cliente y de sus cleonasmos, le sacaron el clíbano y el clépeo y le hicieron tragar una clicla. Luego le aplicaron un clistel clínico en la cloaca, aunque clocaba por tan clivoso ascenso de agua mezclada con clinopodio, revolviendo los clisos como clerizón clorótico.» (R 41, 309)

‘Znechuceni klientem a jeho klábosením, vyňali mu kližku a klíček a přiměli ho spolknout klikvu. Potom mu do kloaky zavedli klinický klystýr, i když při tom klopeném průtoku vody smíšené s klím klektal zuby jako klepouchý klerik.’³⁵

³⁴ Neuvádíme zde překlad, protože v češtině by bylo třeba vynalézt zcela jiné věty, jež by byly palindromy.

³⁵ CORTÁZAR, Julio: *Nebe, peklo, ráj*. Cit. vyd., s. 264.

Ačkoliv hry se slovníkem jsou zřejmě v Argentině obecně oblíbené, sousedé, s nimiž se Horacio a Travelerovi scházejí k poklábosení a společenským hrám, je považují za pitomé.

Výkladový slovník dále poslouží Horaciovi při vymyšlení nadávky pro Travelera definicí jakéhosi hmyzu. Další oblíbenou hrou jsou pak otázky-váhy, spočívající ve vyjmenování různých významů jednoho slova formou otázky, zda jeden význam není totéž co jiný význam:

-Muy bien. Yo empiezo y cada uno hace una pregunta-balanza. La operación que consiste en depositar sobre un cuerpo sólido una capa de metal disuelto en un líquido, valiéndose de corrientes eléctricas, ¿no es una embarcación antigua, de vela latina, de unas cien toneladas de porte? (R 41, 327)

„Výborně. Já začnu a každý řekne jednu otázku-váhu. Operace, jež spočívá v pokrytí pevného tělesa vrstvou kovu rozpuštěného v tekutině za pomoci elektrických proudů, není to starodávné plavidlo s latinskou plachtou s nosností asi sto tun?“

Výsledkem jsou surrealisticky působící texty, které by dle Stevena Boldyho bylo možné též přirovnat k zenovým kóanům: „Traveler se občas účastní Oliveirových slovních her, jež mají za cíl zlomit řád západního myšlení a jež vrcholí v *preguntas balanzas*, připomínajících zen-buddhistické kóany, jež jsou odpověďmi dávanými na otázky mistrem v zenovém klášteře, které usilují prolomit dualistické struktury racionální mysli, [...]“³⁶

Bustrofedon je pak člověk milující slovníky více než cokoli jiného, lovením slov - svými „sémantickými safari“ - tráví celé dny. I zde se objevuje Slovník Královské Akademie a definice zvířete:

[...] se sabía la definición, del Diccionario de la Real Academia, del perro [...] (TTT 234)

[...] znal definici psa ze Slovníku Královské akademie [...]

Jak již bylo řečeno, sestavil Bustrofedon slovník palindromů, ale:

³⁶ „Traveler at time participates in Oliveira’s word games, which have the aim of breaking down the order of Western thought, and which culminate in the *preguntas balanzas*, reminiscent of the Zen Buddhist koan, which are answers given to questions by the master in a zen monastery aimed at breaking down the dualistic structures of the rational mind, [...]“ BOLDY, Steven. *The novels of Julio Cortázar*. Cambridge : University Press, 1980, s. 88.

[...] también hizo una lista de palabras que significaban cosas distintas a través del espejo [...]
(TTT 234)

[...] také vytvořil seznam slov, jež v zrcadle znamenají odlišné věci, [...]

Kaligramy a obrázky

Při zkoumání románu *Tres tristes tigres* bývá kladen důraz na přepis orálního projevu, avšak „psaní v TTT pouze částečně překládá – a zrazuje – oralitu; z části, *a to od samého začátku*, uvádí hry s pravopisem a tiskem *nezávisými na oralitě*. Ovšem za psaním je ještě aspekt *tiskově-obrazový* (nákrasy a sternovský „nulový diskurs“, „konkrétní básně“, kaligramy, atd.) a za tímto ještě vědomí literární textuálnosti.“³⁷ Povšimněme si tedy nyní onoho obrazového aspektu románu.

V kaligramu, kde je slovo „výťah“ napsáno po jednotlivých písmenech zdola nahoru, je znázorněn pohyb výtahu a zároveň to, jak se Liviin zvyšující se hlas snaží dosáhnout odjíždějícího Arsenia:

una palabra que sube por ella misma así eleeevvaaadorrr (TTT 154)
slovo, jež stoupá sebou samým takto výýýýýttaahuuuuu³⁸

Další kaligram znázorňuje děj, který popisuje – zmenšování majitele restaurace před vytáhlou postavou Bustrofedona, jenž nakonec zmizí v myší díře, a to jak zužováním textu, tak zmenšováním velikosti písma, a na závěr připojuje hru s pravopisem – h na začátku slova „hoyo“ je v tomto případě odebráno a malinké o znázorňuje díрку, v níž muž zmizel:

[...]
se fue haciendo más y más y más chico,
pequeño, pequeño, chirriquitico
hasta que se desapareció por

³⁷ „[...] la escritura en TTT sólo en parte traduce, y traiciona, lo oral; en parte, *y desde el comienzo mismo*, introduce juegos ortográficos y tipográficos *independientes de lo oral*. Sin embargo, tras la escritura hay todavía el aspecto *tipográfico-pictórico* (los dibujos y el «discurso cero» sternianos, «poemas concretos», caligramas, etc.), y tras éste, la conciencia de la textualidad literaria [...]“ VOLEK, Emil. *Cuatro claves para la modernidad : análisis semiótico de textos hispánicos : Alexandre, Borges, Carpentier, Cabrera Infante*. Madrid : Gredos, 1984, s. 167.

³⁸ Z prostorových důvodů přepisujeme slovo v jednom řádku.

un agujero de ratones al

fondo-fondo-fondo,

un hoyo que

empezaba

con

o

y me acordé de Alicia en el País de las Maravillas [...] (TTT 227)

[...] byl stále menší a menší a menší, malý, maličký, mrňavounký, až zmizel myší dírou úplně úplně vzadu, otvůrkem, jenž začínal na o a vzpomněl jsem si na Alenku v Říši divů

Kaligram připomíná *Alenku v Říši divů* dvojitým způsobem – děj odkazuje ke zmenšování a zvětšování Alenky, forma a zmínka o myších připomíná „Báseň o myším ocásku“.

Dále ve *Tres tristes tigres* nalezneme kruh z písmen „Dádiva ávida: vida“ („Chamtivý dar: život“), obsahující dvanáct slov, jenž je dílem Bustrofedonovým (TTT 232), čtverec z čísel, jež při sečtení jakýmkoliv směrem dají 15, – tento čtverec obdivně přepisuje Arsenio a považuje jej za metaforu svého života (TTT 358), a další nákresy, neobsahující písmena ani čísla – ruce při Bustrofedonově pozdravu, jenž paroduje – přetáčí naruby indický pozdrav s rukama sepnutýma před hrudí (TTT 229), a nákres šestiúhelníku, jenž je krychlí, jež ztratila svůj třetí rozměr (TTT 236).

Tyto obrazové hry přidávají i románu další rozměr.

Nápisy, gagy, parodie

Postavy obou románů se baví mnoha dalšími jazykovými hrami. Horacio si krátí čas skládáním absurdních titulků novinových článků, píše typický rozhovor Španělů, předčítá si seznam jmen členů Barmské Rady.

Empezó a componer titulares, cosa que siempre ayudaba a pasar el tiempo. SE LE ENREDA LA LANA DEL TEJIDO Y PERECE ASFIXIADA EN EL LANÚS OESTE. Contó hasta doscientos sin que se le ocurriera otro titular pasable. (R 41, 309)

Začal sestavovat titulky, to mu vždy pomáhalo překonat dlouhou chvíli. PŘI PLETENÍ SE JÍ ZAMOTALA VLNA A ZEMŘELA UDUŠENÍM V ZÁPADNÍM LANÚSU. Počítal až do dvou set, aniž by ho napadl nějaký další ucházející titulek.

Arsenio zas vymýšlí, tentokrát poněkud prostoduše, jak vylepšit nápisy na veřejných místech:

O cuando Cué quiso escribir sobre el anuncio del bar El Recodo *Hay perros* la palabra *¡Cuidado!* o apellidar el múltiple *Se admiten proposiciones* de los solares yermos en venta con un preciso *Deshonestas*. (TTT 345)

Nebo když Cué chtěl připsat k oznámení baru El Recodo *Hot dogs* slovo *Pozor!* nebo doplnit mnohoznačné *Přijímáme návrhy* na nezastavěných pozemcích na prodej upřesněním *neslušné*.

Pro pobavení Beby a Magaleny Arsenio přednáší báseň „Si te llamas Babel...“, mluví o Rineho fantastických vynálezech. Chystá se vyprávět, jak se Silvestre octl nahý v parku, a poté zazpívat písničku, ale v obou případech jde o gag, při němž nedojde ani k vyprávění, ani ke zpěvu, protože se donekonečna řeší, kdo všechno byl v parku a jaký je název písně. Všechny tyto vtipné promluvy se setkávají s naprostým nepochopením obou žen.

Tyto gagy mají blízko k parodiím. I ty hrají ve *Tres tristes tigres* velkou roli; jde buď o parodie autorských stylů nebo slavných příběhů. Nejzrozsáhlejší je Bustrofedonova parodie stylů slavných kubánských autorů „La muerte de Trotsky referida por varios escritores cubanos, años después – o antes“ („Smrt Trotského vyprávěná různými kubánskými spisovateli léta poté – či předtím“). Dále se zde objevuje báseň „Borborigma Darii“, jež obsahuje vymyšlená slova, čímž se podobá básni „Žvahlav“ z knihy o Alence *Za zrcadlem*, a je parodií na velkolepý styl Rubéna Daría. Nalezneme zde i Bustrofedonovy zvukomalebné písně, jako například „Cantata de café“, při které se opakuje stále jedna sloka, vždy však s použitím jiné jediné samohlásky, tak jako se to v češtině činí s písničkou „Holka modrooká“. V románu se též objevuje partitura písně, v níž celou stránku zaplňuje jediné opakující se slovo „blen“. Silvestre si též pohrává s lidovými pořekadly – přehazuje mezi nimi slova a vytváří tak absurdní výroky.

V Silvestrově vnitřním monologu, když se Arsenio Cué vzdálil, aby pozval k vyjížděce Bebu a Magalenu, se pak objevuje parodie příběhu Hugova *Chrám Matky Boží v Paříži*. Zdá se, že motivací ke hře je opět pouhé Arseniovo jméno. Styl pak tentokrát paroduje kubánský dialekt, jehož nepatřičnost má opět humorný účinek:

¿Qué coño les dirá? Relato de Cuésimodo y Esmeralda. Esmeralda pa sevil-le. Cuésimodo quiere meterle la mano –y todo lo demás- a Esmeralda. Nada qué hacer. Pero qué feo tú ere muchacho. Nací así. Perdón. [...] Contrata a la más linda y la lleva a comer a la Tour de Nesle, el mejor restaurant de su tiempo (Siglo XIII, siglo nefasto: todos los que nacieron en él están muertos) y se

hace pintar una o dos miniaturas por artistas de la escuela de Fondantbleu, que es sabido que son de lo mejorcito. (TTT 397)

Doprdele, co jim řekne? Vyprávění o Cuésimodovi a Esmeraldě. Esmeralda k vašim službám. Cuésimodo chce vložit ruku – a všechno ostatní – na Esmeraldu. Nedá se nic dělat. Ty si ale vošklivej, chlapče. Narodil jsem se tak. Promiňte. [...] Najme si tu nejhezčí a vezme ji na jídlo do Tour de Nesle, nejlepší restaurace té doby (13. století, neblahé století – všichni, kdo se v něm narodili, jsou mrtvi) a nechá si namalovat jednu nebo dvě miniatury od umělců školy Fondantbleu, o nichž je známo, že jsou ti nejsuprovější.

Shrneme-li tyto úvahy o hrách s jazykem, vidíme, že jde většinou o hry s určitými pravidly: například je třeba nalézt slova znějící stejně při čtení zleva i zprava, sestavit smysluplnou větu ze slov z jedné stránky slovníku, při otázkách-vahách najít ve slovníku slovo, jež má více navzájem nepodobných významů, vymyslet text, jenž připomene styl jistého autora. V rámci těchto pravidel je velká možnost uplatnit vlastní tvořivost a inteligenci. Tyto hry by snad bylo možné zařadit do kategorie agonických her, zejména v případě, kdy je hraje společně více osob, které někdy i soupeří o to, kdo bude vtipnější nebo vymyslí více možností. Mezi jazykovými hrami najdeme ovšem i čisté improvizace, jako je gligličtina.

V *Rayuele* se objevují jazykové hry především při Horaciových úvahách jako prostředek proti automatismu jazyka, jež ovládá myšlení a brání nalezení podstaty problému, a potom jako tvořivá zábava Horacia a Tality.

Ve *Tres tristes tigres* jsou tyto hry výhradně záležitostí mužů a zdá se, že na prvním místě slouží k pobavení a vyplnění volného času. Silvestre však vyjadřuje také názor, že všechna legrace je ve skutečnosti vážná. Za touto zábavou tedy snad prosvítá i jakási transcendence.

-Bustrófedon bromeaba, siempre.

-Tú sabes que las bromas no existen. Todo se dice en serio.

-O se dice todo en broma. La vida era una broma total para él. O Él, como tú prefieres. Nada humano le fue divino.

-Es decir, que para él no había cosas serias. Por tanto, no había bromas. Lógica aristotélica. (TTT 392)

„Bustrofedon si dělal legraci, vždycky.“

„Ty víš, že legrace neexistuje. Všechno se říká vážně.“

„Nebo se říká všechno v legraci. Život byl pro něj naprostá legrace. Nebo pro Něj, jak ty chceš raději. Nic lidského mu nebylo božské.“

„To znamená, že pro něj nebylo nic vážného. Čili, nebyla žádná legrace. Aristotelská logika.“

Hry „tygrů“ však lze vnímat také jako snahu o zakrytí podstatných problémů („[...] slovo, jež se jeví jako pokus o komunikaci, nakonec systematicky zakrývá vše, na čem opravdu záleží“³⁹). Po Bustrofedonově smrti je při pitvě zjištěno, že jeho neustálé hraní si s jazykem bylo dáno vrozenou tělesnou vadou. Jeho hry tedy lze označit též za projev poškození mozku:

[...], un nudo en la columna vertebral, algo que le presionaba el cerebro y le hacía decir esas maravillas y jugar con las palabras y finalmente vivir nombrando todas las cosas por otro nombre, como si estuviera, de veras, inventando un idioma nuevo[...] (TTT 240)

[...], nějaký nádor na páteři, něco, co mu tlačilo na mozek a nutilo ho říkat ty nádherné věci a hrát si se slovy a nakonec žít tak, že pojmenovával všechny věci jiným jménem, jako kdyby opravdu vynalézal nový jazyk.

Zde se objevuje i možnost zmocnit se světa tím, že znovu pojmenujeme věci novým způsobem.

Smyslem těchto her je jistě též pobavení čtenáře, uvolnění jeho tvořivých schopností a uvědomění si zkosnatělosti jazyka, jenž používáme, aniž si uvědomujeme jeho moc – to, jak předem daná jazyková schemata ovlivňují naše myšlení a vyjadřování.

3.3 Kompozice

Na úrovni kompozice je hra již zcela v rukou implicitního autora, jenž poskládal jednotlivé kapitoly a části, často od různých vypravěčů, do jednoho celku. V této podkapitole postupně projdeme jednotlivé součásti obou děl od názvu až po epilog, poté se zaměříme též na jejich vnitřní členění. Na všech těchto rovinách se budeme opět setkávat se hrou.

V textu *Rayuely* i *Tres tristes tigres* je zakomponováno mnoho citací různých textů, což je ovšem jednou z charakteristik postmoderního románu. Často jde o texty napsané postavami, někdy přitom vydávané za texty skutečných autorů (parodie), těch

³⁹ „[...] la palabra que se presenta como intento de comunicación termina escondiendo sistemáticamente todo lo que realmente importa.“ GRIFFO, Luis: „Laura y la identidad.“ *Cuadernos Hispanoamericanos*. 1995, n. 538, s. 93.

jsme si již všímali v podkapitole o jazyce; někdy pak jde o skutečně existující texty jiných autorů – ty se objevují zejména jako „postradatelné kapitoly“ *Rayuely*, o kterých bude řeč níže.

Název díla

Oba romány mají hru obsaženou již v názvu. Význam hry rayuela jsme interpretovali v podkapitole o tematické rovině; použití tohoto symbolu hledání „Nebe“ v názvu knihy jasně označuje, co je jejím hlavním tématem.

Tres tristes tigres je pak část slovní hříčky, kterou vynalezl Bustrofedon; tento název tedy zdůrazňuje hru s jazykem, která je v románu podstatná. Anežka Charvátová název přeložila jako *Tři truchliví tygři*, navrhuje však i název „*Tři tisíce tři sta třiatřicet stříbrných křepelíček*“⁴⁰. V tom případě by se ovšem vytratil význam názvu jako označení hlavních postav – vypravěčů, kteří jsou ovšem čtyři (Kodak, Eribó, Arsenio, Silvestr), což vede k možnosti, že román paroduje *Tři mušketýry* Alexandra Dumase⁴¹. „Stříbrné křepelíčky“ by ale snad mohlo být označení pro ženské postavy románu – množství krásných dívek a žen objevujících se v ulicích a podnicích La Havany.

Autorův návod k použití

Oba romány předchází jakýsi návod k použití od jejich empirických autorů. V *Rayuele* je to „Tablero de dirección“, který upozorňuje na dvě hlavní možnosti čtení: od kapitoly č. 1 po kapitolu č. 56, či s přeskokováním do „postradatelných“ kapitol třetí části knihy. Tato zpráva nás uvádí do herní kompozice románu.

Ve *Tres tristes tigres* pak nalezneme okřídlené rčení, že „jakákoliv podobnost mezi literaturou a historií je náhodná“, a upozornění, že kniha je napsána v kubánském dialektu. Tímto jsme uvedeni do hry s fikcí a realitou a upozornění na jazykovou mnohvrstevnatost díla.

⁴⁰ CHARVÁTOVÁ, Anežka: „Karneval na troskách“. *Revolver Revue*, 1996, č. 31, s. 214.

⁴¹ LANGE, Charlotte: *Modos de parodia: Guillermo Cabrera Infante, Reinaldo Arenas, Jorge Ibarguengoitia y José Agustín*. Bern : Peter Lang, 2008, s. 54. Názor, že zpěvačka La Estrella je parodií Mylady, však považují za nadinterpretaci.

Motto

Oba romány pak zahajuje motto. V *Rayuele* jsou vlastně čtyři: dvě motta k celé knize a ještě jedno francouzské motto k první a druhé části. První dvě motta, citace z knih *Espíritu de la Biblia y Moral Universal* a *Lo que me gustaría ser a mí si no fuera lo que soy*, velmi rozdílným způsobem mluví o tomtéž – o sepsání knihy za účelem ponaučení ostatních lidí pro jejich dobro. Obě motta ve francouzštině pak mluví o údělu emigranta: nic nezabíjí člověka tak, jako být povinen reprezentovat nějakou zemi, je třeba cestovat daleko, když milujeme svůj domov. Všechna tato motta mohou působit ironicky, myslím si však, že v jádru odpovídají autorovým záměrům a pocitům.

Ve *Tres tristes tigres* je mottem věta z *Alenky v Říši divů* „A pokusila se představit si, jak by vypadalo světlo svíčky, která zhasla.“ I tento citát připomíná situaci emigranta, který si již může pouze představovat, jak vypadal jeho domov. Zároveň odkazuje na jeden z největších inspiračních zdrojů románu – dílo Lewise Carrola.

Části knihy

Román *Rayuela* se skládá ze tří částí. První má název „Del lado de allá“ („Odtamtud“) a obsahuje kapitoly odehrávající se v Paříži, druhá má název „Del lado de acá“ („Odtud“) a obsahuje kapitoly odehrávající se v Buenos Aires. Třetí část „De otros lados“ („Odjinud“) obsahuje „postradatelné kapitoly“, které jsou součástí druhého způsobu čtení, při němž čtenář přeskakuje z prvních dvou částí na různá čísla kapitol třetí části (jejich pořadí je zřejmě náhodné). Tyto kapitoly jsou různého druhu: může jít o další vyprávění a Horaciovy úvahy, o texty spisovatele Morelliho, o skutečné texty skutečných, velmi různorodých, autorů. Všechny rozšiřují či prohlubují, někdy též ironizují první dvě části románu. Čtenář, jenž by se vzdal těchto „postradatelných“ kapitol by se například vůbec nedozvěděl o existenci spisovatele Morelliho, jehož texty jsou inspirací pro Horacia i všechny další členy „Hadího klubu“, a s nímž se v závěru svého pobytu v Paříži Horacio náhodně setká. Morelliho texty, úvahy o tom, jak opravdově psát i opravdově žít, jsou zároveň poetikou samotného románu. A texty jiných autorů nás vedou k dalším myšlenkám a pocitům, ale zároveň organicky zapadají do skládačky či mozaiky, jíž též román *Rayuela* je.

Zatímco první věta kratší verze *Rayuely* nám naznačuje, co bude jedním z hlavních témat knihy („¿Encontraría a la Maga?“ – „Najdu Magu?“), její poslední věta

jasně říká „paf se acabó“(R 56, 451) – „bác a je konec“; první dvě části čtené bez přeskokování do třetí části tedy tvoří poměrně uzavřený příběh. První kapitola delší verze *Rayuely*, totiž kapitola 73, začíná slovy „Sí, pero...“ („Ano, ale...“), je tedy odpovědí na jakousi otázku. Čtenář je zřejmě zván k hledání otázky na odpověď; tato otázka se snad v jeho mysli zformuje po přečtení románu. Již prvním slovem tedy dává *Rayuela* najevo svůj charakter „otevřeného díla“ ve smyslu otevřenosti interpretační i časové – začínáme *in medias res*, uvnitř proudu vypravěčovy promluvy, aniž bychom se jasně dověděli, kdo je v této kapitole vypravěčem. Poslední slovo delší verze neexistuje, poslední dvě kapitoly (131 a 58) totiž na sebe stále dokola odkazují a čtenář je tak nucen donekonečna číst tento román. Tyto kapitoly, jež následují po konci románu, též připomínají *Muzeum Románu o Eterně* (*Museo de la Novela de la Eterna*) Macedonia Fernández, kde autor za slovem „Konec“ přidává kapitoly, aby nezpůsobil čtenáři otřes z náhlého přechodu z fikce do reality. Nebo se jedná o další zenový kóan?

Přeskakování do „postradatelných kapitol“ má nepravidelný rytmus. „Postradatelné kapitoly“ se poměrně pravidelně střídají se základními kapitolami až po kapitolu 28; po této dlouhé kapitole popisující noční setkání přátel v bytě Magy, při němž se postupně všichni kromě Magy dozví, že Rocamadour zemřel, a končící šokem Magy a Horacioovým odchodem, následuje dvaadvacet „postradatelných kapitol“ za sebou. Smrtí dítěte a rozchodem Magy a Horacia se pozastavuje hlavní příběh, jako by se přetrhl určitý vývoj, proces Horacioova hledání. Objevuje se zde i několik kapitol o Pole, ženě, se kterou byl Horacio Maze nevěrný, ačkoliv on to odmítá takto nazývat, dále kapitoly o Horacioových (a Travelerových) snech, o setkání s Morellim a mezitím samozřejmě různé citace, především z Morelliho. Jakoby tyto kapitoly znázorňovaly Horaciovo bloudění Paříží i sebou samým. Když se pak čtenář dostane ke kapitole 29, kde se Horacio po několika dnech vrátí do bytu Magy, bydlí zde již jejich kamarád Gregorovius, jenž Horacia informuje, že Maga odešla neznámo kam; zde se již první část chýlí k závěru. V druhé části se pak opět pravidelně střídají „postradatelné“ a „nepostradatelné“ kapitoly a až v závěru, po kapitole 54, kdy Horacio políbí Talitu, která pro něj v tu chvíli ztělesňuje Magu, opět převáží „postradatelné kapitoly“ – ve chvíli opětovného spojení s Magou a vším, co pro Horacia znamenala, dojde opět k pozastavení děje citacemi podivných idejí dalšího fiktivního spisovatele – Ceferina Pirize, vzpomínkami na Magu, atd. Po závěrečné kapitole 56 (kapitola 55 není součástí delšího způsobu čtení, protože je obsažena v kapitole 133), jíž vrcholí příběh hledání, následuje ještě 8 „postradatelných kapitol“, které vracejí Horacia do obyčejného života,

snad smířeného a vědoucího. Struktura druhé části tak zrcadlí strukturu první části knihy.

Román *Tres tristes tigres* je rozdělen do desíti částí, mezi nimiž jsou ještě vložené kapitoly dalších dvou částí, které takto prolínají celým textem, nejsou však uvedeny v Obsahu. Jedná se o část „Ona zpívala bolera“ (Ella cantaba boleros) a kapitoly „První“ až „Jedenáctá“ s promluvami ženy u psychiatra. Na první pohled se zdá, že román je nesourodou změť různých textů: po „Prologu“ (Prólogo), v němž uvaděč baru Tropicana zahajuje show, následuje část „Debutanti“ (Los debutantes), v níž neznámé postavy vyprávějí nějakou příhodu ze svého života, poté v „Seseribo“ a „Domě zrcadel“ (La casa de los espejos) Eribó a Arsenio vyprávějí o svých milostných neúspěších. Další část „Návštěvníci“ (Los visitantes) obsahuje dvě verze „Povídky o holi s opravami paní Campbellové“. Následuje část „Hlavalam“ (Rompecabeza), v níž Kodak vypráví o Bustrofedonovi, a poté „Smrt Trotského popsaná různými kubánskými autory léta poté – či předtím“ (La muerte de Trotsky referida por varios escritores cubanos, años después – o antes) a „Nějaké objevy“ („Algunas revelaciones“), kde Kodak uveřejňuje to, co se dochovalo z Bustrofedonova díla. V nejdelší části „Bachata“ pak Silvestre vypráví o jednom flámu s Arseniem.⁴² Knihu uzavírá krátký „Epilog“ (Epílogo) s promluvou šílené ženy.

Během četby, zejména pak v závěrečné části „Bachata“, však postupně získáváme informace, které nám zpětně osvětlují popisované události, přibližují jednotlivé postavy i zdůvodňují přítomnost zdánlivě nesouvisejících textů. Román lze skutečně považovat za jakousi show, při níž se předvádějí postavy a jejich příběhy, které začínají v části „Debutanti“ a později se různě vzájemně proplétají. „[Hvězdin] příběh, vyprávěný Kodakem v kapitolách s názvem Ona zpívala bolera, je jakýmsi refrémem, dojemně tragickým osudovým motivem vrcholícím smrtí Hvězdy, který je protiváhou ‘nesnesitelné lehkosti Bytí’ mužských protagonistů.“⁴³ Monolog ženy (Laury?) u psychoanalytika, při kterém dojde až k připuštění si skutečnosti, že znásilnění otčímem se nepříhodilo kamarádce, ale jí samotné, lze taktéž vnímat v protikladu ke zbytku knihy: „Kontrapunktem, dramatickým protipólem k herní a banální promluvě například v části Bachata nebo Rompecabezas je promluva

⁴² Anežka Charvátová překládá jako „Bachovský mejdan“, snad by šlo přeložit i jako „Bachanálie“. CHARVÁTOVÁ, Anežka: Cit. d.

⁴³ CHARVÁTOVÁ, Anežka: Cit. d., s. 215.

nejbolestnější, nejpotřebnější, ta, jež nejvíce skrývá svůj pravý význam, řeč neurózy.“⁴⁴ „Ženské“ kapitoly také můžeme interpretovat jako cyklickou přírodu, divokost, nevědomí, oproti lineárním „mužským“ příběhům plým kultury a intelektu. V části „Návštěvníci“ jde o dva různé překlady jedné povídky, kterou poprvé velmi volně přeložil Rine, podruhé pak, na žádost GCI, Silvestre. Bustrofedonovy hry a parodie jsou vlastně poetikou celého románu. Po dočtení knihy se nám, podobně jako při čtení detektivky, poskládá příběh, či spíše obraz, ačkoliv stále zůstávají některá bílá místa.

Při bližším zkoumání je pak možné nalézt v kompozici románu složitou symetrickou strukturu. William Siemens vnímá *Tres tristes tigres* jako zrcadlový román, kde část „Rompecabeza“ (a tedy Bustrofedon) je středem, osou, zrcadlem, a kde se postavy objevují na přibližně stejném místě od začátku i od konce.⁴⁵ Stejně tak by bylo možno jej metaforicky nazvat románem – palindromem.

Emil Volek pak označuje *Tres tristes tigres* jako „bustroromán“ (bustronovela): „V první části se život postav, atmosféra havanského nočního života jeví jako autentické. Tato realistická iluze *přímé mimese* [...] se rozplyne, když se tato realita zdvojí a projde filtrem ‘literatury’ (ve smyslu ‘literatury v literatuře’), až dosáhne svého opaku a přemění se v *čistou hru s jazykem*, v níž se jazyk stáhne sám so sebe a vzdálí se od referenciality, ačkoliv se od ní nikdy zcela neoddělí. Jako by se odrazil od této absolutní hranice, pohyb se vrací zpět, prochází filtrem parodií a ústí v závěrečné části, jež je spíše syntézou obou pólů a ne pouhým zrcadlovým odrazem, symetrickým či převráceným, první části.“⁴⁶

Rosa María Pereda pak navrhuje číst román odpředu dozadu a také dozadu dopředu. Bustrofedon původně znamená: „Způsob psaní, jenž spočívá v tom, psát jeden

⁴⁴ „El contrapunto, el polo dramático a la palabra lúdica y trivial en Bachata o Rompecabezas por ejemplo, es la palabra más dolida, más necesaria y que más oculta su verdadero significado, la de la neurosis.“ GRIFFO, Luis: Cit. d., s. 94.

⁴⁵ SIEMENS, William L. Cit. d.

⁴⁶ „En la primera parte, la vida de los personajes, la atmósfera de la vida nocturna habanera se dan como auténticas. Esta ilusión realista de una *mimesis directa* [...] se desvanece cuando esta realidad se desdobra y pasa por el filtro de la «literatura» (en el sentido de la «literatura en la literatura») hasta alcanzar su opuesto, hasta transformarse en *puro juego del lenguaje*, en que el lenguaje se repliega sobre sí mismo y se aleja de la referencialidad, aunque sin separarse de ella jamás por completo. Como rebotando de este límite absoluto, el movimiento vuelve atrás, pasando por el filtro de las parodias y desembocando en la parte final, la cual es más bien una síntesis de los dos polos y no mero reflejo especular, simétrico o inverso de la primera parte.“ VOLEK, Emil. Cit. d., s. 163.

řádek zleva doprava a druhý zprava doleva. Užíval se ve starověkém Řecku a získal své jméno díky podobnosti s brázdami, jež tvoří býci při orání. Totéž jméno tedy už podává zprávu o pravém významu postavy. *B.* je zřejmě způsobem psaní, *pravým způsobem* psaní. Kromě toho je také klíčem k četbě, kupředu a zpátky, což je způsob, jak porozumět otevřenému dílu, a *B.* bude též hlavním klíčem ke *smyslu*, k pochopení tohoto románu.⁴⁷

Podobně jako skladby moderní vážné hudby se často zdají být na první poslech disharmonickou změť tónů a až hlouběji je v nich jakási struktura, tak i román *Tres tristes tigres* postupně vyjevuje svou prokomponovanost.

Hry s větami, řádky, odstavci, stránkami

Sestoupíme-li k menším kompozičním jednotkám, dostáváme se k jednotlivým odstavcům a větám, kde je možnost pohrávat si se syntaxí, případně ke stránkám a řádkům, kde dochází ke hře s grafickou podobou textu.

Hru se sestavováním odstavců v kapitole najdeme v *Rayuele* v kapitole 142: odstavce jsou číslovány od 1 do 7 a potom zase zpět, přičemž se jedná o dialog Ronalda a Etienna o Maze. Celá kapitola získává symetričnost podobnými obsahy stejně číslovaných odstavců, někdy se v nich objevují i stejné věty. V kapitole 95 nás hvězdičky odkazují k dalším a dalším poznámkám pod čarou, k první poznámce je učiněna druhá poznámka, atd. Každý další odstavec je tak poznámkou k předchozímu, což je vlastně znázorněním toho, jak uvažujeme a píšeme.

Hru s řádky nalezneme v *Rayuele* v kapitole 34: dva texty se střídají po řádcích – Galdósův román a Oliveirovo uvažování o něm. V kapitole 96 nacházíme cosi jako dramatický text: směs hlasů je označená po levé straně jmény mluvčích. V kapitole 58

⁴⁷ „Manera de escribir que consiste en trazar un renglón de izquierda a derecha y el siguiente de derecha a izquierda. Se usó en Grecia antigua y tomó nombre de su semejanza con los surcos que se abren los bueyes arando. El mismo nombre, pues, refiere ya el verdadero significado del personaje. *B.* será una manera de escribir, *la manera* de escribir. Será, además, una clave de lectura, para adelante y para atrás, que es la manera de entender la obra abierta, y, fundamentalmente, *B.* será la clave principal de *sentido*, de comprensión de esta novela.“ PEREDA, Rosa María. *Guillermo Cabrera Infante*. Madrid : Edaf, D.L., 1979, s. 84. Autorka nabízí též čtení podle čtverce čísel, který kreslí Arsenio Cué v části „Bachata“, a kabalistického výkladu čísel. Nalézá takto určité vztahy mezi jednotlivými částmi, chybuje však v obsahu těchto částí a interpretace tak vyznívá nepřesvědčivě.

dochází ke střídání promluv postav v různou dobu na různých místech bez označení mluvčího, vzniká koláž hlasů.

Hry se stránkami, inspirované *Tristramem Shandym*, nalezneme ve *Tres tristes tigres*, kde se objevuje černá stránka po Arseniově vyprávění v části „Debutanti“ o tom, jak po příchodu do La Habany navštívil bohatého známého své matky, aby ho požádal o podporu. (TTT 65) Když po něm muž vystřelí z pistole, Arsenio padne k zemi, čímž pro tuto chvíli vyprávění končí (bude dokončeno a vysvětleno až v závěru románu). Tato černá stránka zde tedy stejně jako v *Tristramu Shandym* vyjadřuje smutek nad smrtí, která však v tomto případě byla falešná. Část „Nějaká odhalení“ pak zahajují tři bílé stránky, jež jsou Bustrofedonovým jediným literárním odkazem, zanechaným pod postelí. V téže části se pak objevuje ještě stránka vytištěná zrcadlově:

O querer ver un libro escrito todo al revés donde la última palabra fuera la primera y a la inversa, y ahora que sé que Bus viajó al otro mundo, a su viceversa, al negativo, a la sombra, del otro lado del espejo, pienso que leerá esta página como él siempre quiso: así: (TTT 288)

Nebo chtít vidět knihu napsanou celou pozpátku, kde poslední slovo by bylo prvním a naopak, a teď když vím, že Bus odcestoval na onen svět, na jeho viceversa, do negativu, do stínu, na druhou stranu zrcadla, myslím, že bude číst tuto stránku tak, jak on vždycky chtěl – takto:

Bílé stránky vyjadřují nadřazenost mluveného slova nad psaným, již Bustrofedon zastával, snad i pobídka k vlastní tvorbě čtenářově, v předchozí ukázce se pak objevuje představa „onoho světa“ jako světa zrcadlově odrážejícího ten náš.

V poslední větě této části najdeme slova rozmístěna zvláštním způsobem, jakoby Kodak ztrácel sílu ke psaní či mu v něm někdo bránil nebo jako kdyby již uplatňoval Bustrofedonovy návrhy pro psaní literatury:

Yo, este anónimo escriba de jeroglíficos actuales, podría decirles más, decirles por ejemplo una última cosa ni derecho tengo no ya) El a abrió lo él :nombre su en a pronunciar su nombre) y Lo miró y Lo cerró y no vio él ,nunca pero ,nunca supo nunca porque –nada pero que tenía sobre la mesa de operaciones, finalmente,

(TTT 294) *final punto* coser de máquina la y paraguas el

Já, tento anonymní zapisovatel současných hieroglyfů, bych vám mohl říci víc, říci vám například ještě poslední věc už právo nemám ani) Jemu otevřel to on :jméno jeho v vyslovit jeho jméno) a pozoroval Ho a zavřel Ho a neviděl on ,nikdy ale ,nikdy se nedověděl nikdy protože – nic ale že měl na operačním stole, konečně,

tečka stroj šicí a deštník

Hry s kompozicí stěží zařadíme do některé z Cailloisových kategorií. Jsou výrazem autorova přání nejen tradičním způsobem odvyprávět zajímavý příběh, ale též uvažovat o způsobu, jak psát tak, aby podal pravdivou zprávu o svém světě s co nejhlubším dosahem. Autor pak vkládá do románu dlouhé úvahy, básně, výstřižky z novin a další texty, a jednotlivé části, kapitoly i odstavce staví do dalších významových vztahů. Při této hře si autor hledá svá pravidla sám.

3.4 Vypravěč a čtenář

Další rovinou, kde nalezneme hru v obou zkoumaných románech je rovina autora a čtenáře a také vypravěče a postav. Autor a čtenář jsou entity zdánlivě mimo román a jeho fikční svět. Z výstavby díla však odvozujeme jeho implicitního (či dle Umberta Eca „modelového“) autora a čtenáře. Autor i čtenář se pak také mohou stát jednou z postav, často se pak samozřejmě vyskytuje autorský vypravěč. Při tomto pohybu na linii autor – vypravěč – postavy – čtenář pak také dle situace dochází buď k vytváření iluze skutečnosti či k vyjevování fikčnosti díla.

Vypravěči

V některých kapitolách *Rayuely* (1, 2, 7, 8, 67, 73, 78, 80, 83, 84, 93, 98, 132, 138, 144) je vypravěčem sám protagonista Horacio, jenž se někdy zmiňuje přímo i o aktu psaní:

No quiero escribir sobre Rocamadour, por lo menos hoy, [...] (R 2, 31)

Nechci psát o Rocamadouroví, alespoň dnes, [...]

V jiných kapitolách je o Horaciovi mluveno ve třetí osobě vševědoucím neosobním vypravěčem, jenž vstupuje i do myslí dalších postav. Tyto dvě perspektivy vyprávění umožňují sledovat jak Horaciovy úvahy a pohled na to, co prožívá, tak i úvahy ostatních postav a děj z odstupu. V některých kapitolách, jež jsou psány formou vnitřního monologu, není možné rozpoznat, kdo je mluvčím (R 104, R 147).

V předchozí a následující ukázce Horacio mluví o přítomném okamžiku, nevíme však, v které době se nachází a zda ještě v Paříži nebo již v Buenos Aires:

Horacio, Horacio.

Merde, alors. ¿Por qué no? Hablo de entonces, de Sèvres-Babylone, no de este balance elegiaco en que ya sabemos que el juego está jugado. (R 93, 547)

Horacio, Horacio.

Merde, alors. Proč ne? Mluvím o tom tenkrát, o Sèvres-Babylone, ne o tomhle elegickém účtování, kdy už víme, že hra je dohrána.

Celkově jsou však identita vypravěčů a časové a prostorové vymezení jasná. Ve *Tres tristes tigres* je situace komplikovanější. V díle se nevyskytuje vypravěč, jenž by všechny promluvy nějakým způsobem „zastřešoval“. Objevuje se zde přibližně 10 vypravěčů, z nichž některé nelze s jistotou identifikovat. Není zcela jasné, zda žena u psychiatra je totožná s ženou vyprávějí v části „Debutanti“ o tom, jak v dětství s kamarádkou pozorovaly mileneckou dvojici, a zda se nejedná o Lauru, čemuž nasvědčuje množství shodných údajů o jejím životě. O identitě vypravěčů se však dozvídáme postupně v průběhu knihy, podobně jako se nám postupně skládají jejich příběhy. Některé z vypravěčů bychom mohli označit spíše za hlasy, zejména uvaděče baru Tropicana v Prologu a šílenou ženu v Epilogu, ale i ostatní „menší“ vypravěče. Tyto hlasy ani tak nevyprávějí jako spíše promlouvají, jde o tok řeči, který někdy jen navozuje atmosféru. Text je jakoby záznamem skutečných promluv, které nejsou původně určeny pro román – Emcee uvádí show v baru Tropicana, jakási žena se zpovídá psychiatrovi, Delia Doce píše své kamarádce o osudech její dcery, která se stala zpěvačkou Cubou Venegas, Magalena vypráví o svém odchodu z domova, Beba telefonuje Livii. Otázkou je, kdo tyto promluvy zaznamenal. Často také není jasný prostor a čas těchto promluv, je zřejmé, že nejsou řazeny chronologicky za sebou.

Za hlavní vypravěče pak můžeme označit Eribóa, Kodaka, Arsenia a Silvestra. V jejich případě jde o vědomé vyprávění, u některých je reflektován i proces psaní a čtení. Kodak v části „Ona zpívala bolera“ dává najevo, že nesdělí čtenáři vše, co ví:

[...] me contó casi todas sus desgracias, pero no las voy a repetir aquí porque él me las contó en confidencia y yo soy un hombre y no voy a andar chismeando (TTT 67)

[...] vyprávěl mi skoro všechna svoje neštěstí, ale tady je nebudu opakovat, protože on mi je sdělil důvěrně a já jsem muž a nebudu roznášet klepy

a v „Hlavalamu“ se svěřuje se svými potížemi při psaní:

[...] yo que soy quien más anda, andaba con él, soy un malo conservador de las palabras, cuando no tienen directamente que ver con la foto que aparece arriba y aun entonces es un cojo pie de grabado que siempre me corrigen- como esto. (TTT 242)

[...] a já, který s ním nejvíc chodím, chodil jsem ven, jsem špatný uchovavatel slov, pokud nemají přímo co dělat s fotkou, která je nad nimi, a i tehdy pokulhávají za obrázkem a vždycky mi je opravují – jako tohle.

Otázkou však je, kdo je tím, kdo Kodakův text opravuje, a kdo vůbec sestavil všechny texty dohromady, zda má Kodak na mysli přímo GCI jako autora knihy či nějakého fiktivního editora, jímž by snad mohl být Silvestre.

V Eribóově vyprávění v části „Seseribo“ se však objevuje tato věta:

[...] me quedé en la esquina parado bajo el farol como ahora [...] (TTT 118)

[...] zůstal jsem stát na rohu pod lampou, tak jako teď [...]

Zde se znovu zdá, že jde o záznam mluveného slova kdesi na ulici, ačkoliv Eribó dříve použil oslovení „ustedes“, které spíše patří čtenářům, a též obšírnost vyprávění spíše odpovídá psanému textu.

Nejsofistikovanější je však hra s vypravěčem v části „Bachata“. Silvestre přeskakuje z času psaní do času, kdy se situace odehrávala:

Se lo conté a Cué entonces. Quiero decir, ahora. (TTT 329)

Pověděl jsem to tenkrát Cuému. Chci říci teď.

Odkazuje ke stránce knihy, na níž je Arseniovo vyprávění, což také nahrává možnosti, že právě Silvestre je editorem „skutečných“ textů a záznamů promluv, jež tvoří celou knihu:

Me lo contó todo. O casi todo. El cuento está en la página treinta y ocho. (TTT 459)

Vyprávěl mi to všechno. Nebo skoro všechno. To vyprávění je na straně třicet osm.

A na stránce 443 dokonce Silvestre mluví o tom, jak zapíše to, co se právě odehrává. „Podobně jako ve hře v *Donu Quijotovi* se pro sebe postava dožaduje statutu skutečné

osoby a na druhé straně coby budoucí spisovatel slibuje, že bude pouze objektivním tlumočnickem onoho ‚skutečného‘ světa.⁴⁸

Vrcholem proplétání fikce a skutečnosti je pak vzkaz, který Silvestre objeví v kapse, kde ho GCI žádá, aby předělal Rineho překlad „Povídky o holi“(TTT 476). Autor, jenž na začátku knihy zdůrazňoval její smyšlenost, nyní do ní vstupuje a činí ji tak skutečností.

Čtenář

Každé umělecké dílo ponechává pro svého příjemce volný prostor, který musí vyplnit on sám – jedná se o výkon výstavby reflexivní hry.⁴⁹ Některá díla však vyzývají ke spoluúčasti důrazněji a některá mají čtenáře zabudována přímo v sobě, obracejí se k němu přímým oslovením, jako je tomu i v *Tristramu Shandym*, kde tato hra se čtenářem nabývá groteskní podoby.

V *Rayuele* je to především možnost vybrat si, zda budeme číst i kapitoly z třetí části, zda budeme aktivním čtenářem, jenž dovede pojmut smysl seskupování zdánlivě nesourodých textů. „Struktura *Rayuely* jako souboru pohyblivých a přeskupovatelných částí, na způsob oněch ‚mecanos‘ vzpomínaných Cortázarem v některé z jeho povídek, odpovídá jeho pojetí románu jako otevřeného řádu a možnosti kombinace, v níž si každý čtenář ‚vybere knihu, kterou chce číst‘.“⁵⁰

Ve *Tres tristes tigres* sice čtenář není vyzýván k nějakému zvláštnímu zacházení s textem, bude však muset vynaložit jisté úsilí, aby si poskládal jednotlivé promluvy a příběhy do smysluplného celku. Čtyři hlavní vypravěči se pak obracejí ke čtenáři oslovením „ustedes“, jako by chtěli upoutat jeho pozornost:

Ustedes saben que fui yo quien descubrió a Cuba, no Cristóbal Colón. (TTT 96)

⁴⁸ „Semejante al juego en *Don Quijote*, el personaje reclama para sí el status de persona real y, de otro lado, en cuanto futuro escritor, promete no ser más que un intérprete objetivo de ese mundo «real».“
VOLEK, Emil. Cit.d., s. 159.

⁴⁹ GADAMER, Hans-Georg: *Aktualita krásného. Umění jako hra, symbol a slavnost*. Překlad David Filip. Praha: Triáda, 2003, s. 34.

⁵⁰ „La estructura de *Rayuela* como un juego de piezas movibles y rearmables, a la manera de esos mecanos evocados por Cortázar en alguno de sus cuentos, responde a su concepción de la novela como un orden abierto y una combinatoria en la que cada lector «escogerá el libro que ha elegido leer».“
ALAZRAKI, Jaime. *Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra*. Barcelona : Anthopos, 1994, s. 206.

Jistě víte, že jsem to byl já, kdo objevil Kubu, a ne Kryštof Kolumbus.

Velmi vtipně oslovuje čtenáře Silvestre. V tomto případě to není zrcadlo, ale stránka knihy, jež je hranicí mezi skutečným a fikčním světem:

No sé si saben, ustedes los del otro lado de la página, que el cristal de los autos, [...] (TTT 374)

Nevím, zda víte, vy na druhé straně stránky, že sklo aut [...]

Jinde pak dává najevo nedotknutelnost autorské vůle čtenářem:

-Bueno –le dije- después de esta excursión a la nada, después de esta estación (traduciendo del francés, si me lo permiten y no creo que haya quien lo impida), de esta estancia en el infierno, [...] (TTT 438)

„Tak,“ řekl jsem mu. „Po tomhle výletu do nicoty, po téhle sezóně (překládám z francouzštiny, pokud dovolíte, a nemyslím, že by tomu mohl někdo zabránit), po tomhle pobytu v pekle, [...]

Tyto hry s ustálenými způsoby psaní vedou čtenáře k pozornosti a k přemýšlení o hranici mezi „skutečností“ a „fikcí“ a v neposlední řadě též k úžasu a smíchu.

3.5 Vidění světa a člověka

Ve všech rovinách našich románů najdeme hru se zrcadlem. V rovině motivické: dvojnické postavy; Horacio se zhlíží v zrcadle a začne si tropit legraci ze svého zrcadlového dvojníka; Arsenio se prohlíží v zrcadlech, aby se ujistil o své existenci, atd. V rovině jazykové jsou to palindromy, jež miluje Bustrofedon a jeho „žáci“ jako projev dokonalosti. V rovině kompoziční potom celé části knih, jež se vzájemně zrcadlí. Zdá se, jako by oba romány stvrzovaly Platónovo nařčení, že básník si pouze hraje se zrcadlem, ale zároveň tuto hru posouvaly z pouhé mimeze do roviny estetické hodnoty. Zrcadlo můžeme interpretovat i jako spojení skutečnosti a neskutečnosti, tedy absolutno. Svět se pak jeví nikoliv jen jako to, co je hmatatelné tady a teď, ale jako spojení tohoto „skutečného“ světa se světem snů, myšlenek, duší...

V obou románech je nějakým způsobem reflektován význam hry v lidském životě. V *Rayuele* je to především v úvahách spisovatele Morelliho:

Morelliana.

Pienso en los gestos olvidados, en los múltiples ademanes y palabras de los abuelos, poco a poco perdidos, no heredados, caídos uno tras otro del árbol del tiempo. Esta noche encontré una vela sobre una mesa, y por jugar la encendí y anduve con ella en el corredor. El aire del movimiento iba a apagarla, entonces vi levantarse sola mi mano izquierda, ahuecarse, proteger la llama con una pantalla viva que alejaba el aire. [...]

Sólo en los sueños, en la poesía, en el juego –encender una vela, andar con ella por el corredor– nos asomamos a veces a lo que fuimos antes de ser esto que vaya a saber si somos. (R 105, 588)

Morelliana.

Myslím na zapomenutá gesta, na množství posunků a slov prarodičů, ztracených kousek po kousku, nezděděných, spadáných jeden za druhým ze stromu času. Dnes v noci jsem našel na stole svíčku a ze hry jsem ji zapálil a šel s ní chodbou. Proud vzduchu ji málem zhasil a v tu chvíli jsem viděl svou levou ruku, jak se sama zvedla, vytvořila dutinu a chránila plamen živou clonou, která oddalovala vzduch. [...]

Jenom ve snech, v poesii, ve hře – zapálit svíčku, jít s ní chodbou – se někdy vykloníme do toho, co jsme byli předtím, než jsme se stali tímhle, čím kdoví jestli vůbec jsme.

Hra je jednou z činností, jež nás vrací ke kořenům, k archetypům. To znamená, že v lidském životě může být nějaká smysluplná cesta, jež vede člověka k čemusi podstatnému. To pak znamená, že i svět má jakýsi skrytý smysl, že je více rovin skutečnosti. „Hra ‚rayuela‘, již Cortázar použil jako název svého románu, slouží jako metafora hledání, symbol touhy po překonání nejen vlastních hranic, ale i těch, které nás oddělují od jiných světů, existujících paralelně s těmi našimi.“⁵¹ V interpretaci Zheyly Henriksen se Horacio ve svém procesu hledání snaží vstoupit do posvátného času, a ačkoliv nevíme jistě, zda se mu to podařilo, došel ke smíření se společností, s okolnostmi.⁵²

Hra je pak i činnost rajska, kterou si můžeme dopřát, když se zbavíme všech pozemských starostí:

De una manera u otra todos la buscan [la tierra de Hurqalya], todos quieren abrir la puerta para ir a jugar. (R 71, 483)

Nějakým způsobem ji [zemi Hurqalya] hledají všichni, všichni chtějí otevřít dveře a jít si hrát.

⁵¹ ŘEŘICHOVÁ, Michaela. *Jiné světy v románu Julia Cortázara*. Diplomová práce, FF UK, Praha, 2008, s. 78.

⁵² HENRIKSEN, Zheyly. *Tiempo sagrado y tiempo profano en Borges y Cortázar*. Madrid : Pliegos, 1992.

Vedle hry jako prostředku a symbolu cesty do „kibucu touhy“ se v *Rayuele* jednou objevuje i obraz světa jako hry řízené nepojmutelným Bohem:

[...] cómo podemos estar reunidos esta noche si no es por un mero juego de ilusiones, de reglas aceptadas y consentidas, de pura baraja en las manos de un tallador inconcebible... (R 12, 73)

[...] jak tu můžeme být dnes večer spolu, pokud to není jen díky pouhé hře iluzí, přijatých a povolených pravidel, jako karty v rukou nepochopitelného hráče...

Jinak však pojem Boha není ve vidění světa v tomto románu podstatný, svět zde má smysl sám v sobě, podobně jako hra.

Zatímco *Rayuela* snad až příliš jasně vyslovuje svou představu světa a lidské životní cesty, celkové vyznění *Tres tristes tigres* je nejednoznačné, což je dáno i tím, že je zde několik vypravěčů a protagonistů. Hra se zde jeví na prvním místě jako zábava, vyplnění volného času, možnost blýsknout se. Dodejme, že zde je hra většinou v rovině slovní a myšlenkové, téměř bez podílu tělesnosti:

[...] hablando siempre y siempre contando chismes y haciendo chistes y siempre y también filosofando o estetizando o moralizando, siempre: la cuestión era hacer ver como que no trabajábamos porque en La Habana, Cuba, ésa es la única manera de ser gente de bien, que es lo que Cué y yo querríamos haber sido, queríamos ser, tratábamos de ser –y siempre teníamos tiempo para hablar del tiempo-. (TTT 323)

[...] pořád a pořád jsme mluvili a vyprávěli si klepy a dělali vtípy a pořád a také filosofovali nebo estetizovali nebo moralizovali, pořád: otázkou bylo dávat najevo, že nepracujeme, protože v La Havaně, Kuba, je to jediný způsob, jak být lepší člověk, což je to, čím jsme Cué a já bývali chtěli být, čím jsme chtěli být, čím jsme se snažili být – a pořád jsme měli čas mluvit o čase.

Cíl obou protagonistů je zde dosti povrchní – vypadat (nikoli být) jako „lepší“ (či v originále doslova „dobrý“) člověk, což v tomto případě je ten, kdo má dost peněz a tím pádem i dostatek volného času. Důležitý je zde tedy protiklad hry k práci. Nepracovat je považováno za projev dobrého života. Totéž z jiné perspektivy nahlíží i pařížská bezdomovkyně v první části *Rayuely*, kde téměř nenajdeme zmínku o tom, co je Horaciovým zaměstnáním, pokud nějaké má.

V Arseniově pojetí je však hra též prostředkem k oddálení smrti. Podobně jako Morelli ji jmenuje spolu s tvorbou, nad nimi však vyniká významem sex:

& Una vida no es más que un medio paréntesis que espera ansioso la otra mitad. Sólo podemos dilatar la Gran Llegada (o la Gran Venida, para ti, Silvesyeats) abriendo otros paréntesis en medio: la creación, el juego, el estudio, -o ese Gran Paréntesis, el sexo. (TTT 363)

& Život není nic víc než polovina závorky, jež dychtivě čeká na druhou polovinu. Můžeme pouze oddálit Velký Příchod (nebo pro tebe Velký Přívál, Silvesyeatsi) tím, že budeme uvnitř otvírat další závorky: tvorbu, hru, studium, nebo onu Velkou Závorku, sex.

I u dalších vyprávěčů najdeme úvahy o smrti a posmrtné existenci. Silvestre uvažuje o tom, kam odešla Bustrofedonova duše, a představuje si, jak putuje vesmírem, jenž je však stále materiální, totožný s tím, v němž žijeme. Toto putování časoprostorem je pak další zábavou, „skoro lepší než kino“. Neobjevuje se zde představa Boha. Kodak také mluví o smrti jako hře, ale nepřátelské, zraňující:

Pero ayer martes por la mañana me llama Silvestre y me dice, así de pronto, que Bustrófedon se acaba de morir y sentí que el teléfono me decía algo que era lo mismo para arriba y para abajo, uno de esos juegos que él inventaba y me di cuenta que la muerte era una broma ajena, otra combinación: esa capicúa que salía de los mil hoyos (oyos) del teléfono, como una ducha de ácido muriático, corrosiva. Y fue en el teléfono, casualidades o causalidades de la vida, que Bustrofonema, Bustromorfosis, Bustromorfema empezó a cambiar el nombre de las cosas, de veras, de verdad verdad, enfermo ya, no como al principio que lo trastocaba todo y no sabíamos cuando era broma o era en serio, solamente que ahora no sabíamos si era en broma, sospechábamos que era en serio, que era serio, [...] (TTT 238)

Ale včera v úterý ráno mi volá Silvestre a říká mi, z ničeho nic, že Bustrofedon právě zemřel, a cítil jsem, že ten telefon mi říká něco, co je stejné nahoru i dolů, jednu z těch her, co on vymýšlel, a uvědomil jsem si, že smrt je nějaký cizí vtíp, další kombinace: ten palindrom, co vycházel tisíci otvory (o-tvory) telefonu, jako žíravá sprcha kyselinou solnou. A bylo to v telefonu, náhody nebo souvislosti života, kdy Bustrofoném, Bustromorfóza, Bustromorfém začal proměňovat jména věcí, opravdu, opravdu opravdově, už nemocný, ne jako na začátku, kdy všechno převracel a nevěděli jsme, kdy je to vtíp a kdy je to vážně, jenomže teď jsme nevěděli, jestli je to vtíp, tušili jsme, že je to vážně, že je to vážné, [...]

Objevuje se zde i, ačkoliv ne příliš jasně, reflektovaná Bustrofedonova schopnost měnit pojmenování věcí, jež po jeho smrti vzrostla, snad tím, že jeho přátelé ho v této činnosti začnou následovat.

Někteří literární vědci vnímají *Tres tristes tigres* jako dílo pesimistické, kde hra a veselost pouze zakrývají skutečné problémy postav a jejich světa. Tak například Ricardo Baixeras Borrell dochází k závěru: „Toto je jeden z paradoxů poetiky Cabrery

Infanta: komická vize světa, jež nabízí naopak tragický pohled na existenci.“⁵³ A Jonathan Tittler: „Jejich zdrženlivá radost [Silvestra a Cuého] je motivovaná strachem z konfrontace s prázdnotou, jež se nachází pod jazykovým štítem, jenž si vytvořili.“⁵⁴

Myslím si však, že radost ze hry je u postav nepředstíraná a že přestože jistě mají v životě problémy, dokáží se od nich alespoň při hře odpoutat a dostat se do jiných sfér skutečnosti. Hry se slovy pak vedou i k dotýkání se absolutna, k podílení se na zázraku tvoření.

Román je též pokusem představit si či vytvořit svět, který už není, vzpomínkou na život v La Havaně, která nemá mít nějaký etický rozměr, ale je vyprávěna pouze z radosti ze vzpomínání, jak o tom přemýšlí Silvestre.

Myslím si, že oba zkoumané romány naplňují představu Eugena Finka o hře jako symbolu světa a o člověku, jenž se skrze hru nechává prostupovat rytmem světa. V obou dílech také najdeme jakési proroky tohoto přístupu ke světu, ačkoliv se tyto postavy od sebe velmi liší: v *Rayuele Magu*, ve *Tres tristes tigres* Bustrofedona. Právě jejich hry dávají oběma románům název i celkový charakter.

⁵³ „Es esta una de las paradojas de la poética de Cabrera Infante: una visión cómica del mundo que ofrece por contraste una mirada trágica de la existencia.“ BAIXERAS BORRELL, Ricardo: *Tres tristes tigres y la poética de Guillermo Cabrera Infante*. Str. 49.

⁵⁴ „Su contenida alegría [de Silvestre y Cué] está motivada por el miedo de confrontar el vacío que existe debajo del escudo lingüístico que se han creado.“ TITTLER, Jonathan. *Ironía narrativa en la novela hispanoamericana contemporánea*. Bogotá : Banco de la República, 1990, s. 141.

Závěr

Z naší práce vyplývá, že romány *Rayuela* a *Tres tristes tigres* jsou zcela prostoupeny principem hry. O *Tres tristes tigres* bylo napsáno: „Tento román je spirálou hry, hra je jeho perspektivou, jeho průběhem, jeho jednotou.“⁵⁵ Bylo tedy celkem obtížné oddělit od sebe jednotlivé vrstvy hry a nějakým způsobem je roztřídit a interpretovat, i proto, že jedním z rysů hry je její neúčelnost, její smysl v sobě samé. Jisté je, že jsme zde naše téma spíše nastínili, než vyčerpali.

Ačkoliv se hra může na první pohled jevit jako cosi podřadného, pro některé filosofy, psychology i umělce se stala jednou ze základních zkušeností lidského života, jež vede nejen k uvolnění a pocitům radosti, ale též k duchovnímu růstu. Proto jsme se věnovali tomuto fenoménu ve dvou z nejlepších hispanoamerických románů 20. století. Díky těmto dílům můžeme sledovat duchovní posun nejen u jejich postav a autorů, ale i u nás samých, čtenářů. Zajímavé proto jistě bude věnovat se podrobně i dalším dílům této „herní linie“ literatury.

⁵⁵ „Esta novela es una espiral de ese juego, el juego es su perspectiva, su desarrollo, su unidad.“
ORTEGA, Julio; BLANCO, Lourdes. Cit. d., s. 87.

Resumen

En nuestra tesis titulada „El principio del juego en las novelas *Rayuela* y *Tres tristes tigres*“, nos dedicamos al análisis y comparación de este fenómeno en diversas capas de estas obras: en el nivel del tema, de la lengua, de la composición, del narrador y de la visión del mundo y el hombre.

En el primer capítulo recorremos el pensamiento sobre el juego desde el punto de vista de la filosofía, sociología y psicología. Nos atenemos a la definición de Roger Caillois quien ve el juego como una actividad libre y voluntaria, fuente de alegría y diversión, separada de la vida cotidiana, insegura e improductiva. Caillois define también cuatro categorías de los juegos, pero a nosotros nos resulta más interesante su observación sobre su oscilación entre el aspecto de la improvisación y fantasía y el de las reglas fijas. Luego destacamos la idea del psicólogo Carl Gustav Jung de que durante el juego espontáneo pueden emerger algunos contenidos del inconsciente que son la base de nuestro progreso espiritual. Al final nos ocupamos de la teoría del fenomenólogo Eugen Fink quien ve en el juego uno de los fenómenos básicos de la existencia humana. Ya que el juego no tiene un sentido fuera de sí mismo, Fink lo ve como un símbolo del mundo y un modo de cómo el hombre se relaciona con el mundo.

En el capítulo segundo, nos concentramos ya en el principio del juego desde el punto de vista de la ciencia literaria. Inspirados por la idea de Daniela Hodrová sobre el carácter lúdico de las obras literarias del siglo veinte, consideramos como el juego literario no sólo el juego como motivo, sino también como procedimientos formales del autor implícito que difieren de los tradicionales y contribuyen al surgimiento de las obras abiertas para diversos modos de lectura. Proseguimos nombrando ejemplos de las novelas modernas de la literatura mundial que tienen estas características (*Don Quijote de la Mancha*, *Tristram Shandy*, *Alicia en el País de las Maravillas* y *A través del espejo*, *El hombre sin atributos*, *El lobo estepario*, *El péndulo de Foucault*, etc.).

Lo esencial de nuestro trabajo lo encontramos en el capítulo tercero que analiza el principio del juego ya concretamente en las obras de *Rayuela* de Julio Cortázar y *Tres tristes tigres* de Guillermo Cabrera Infante. Primero entramos en el nivel temático, en los juegos de los personajes. Nos encontramos con una gran variedad de juegos que van desde los juegos infantiles hasta los juegos intelectuales. En *Rayuela* destaca el personaje de la Maga que a través de sus juegos espontáneos establece un contacto directo con la esencia del mundo. Horacio, su amante, puede ser considerado como su

discípulo de este arte de vivir plenamente. Hacer cosas inútiles pertenece entre sus actividades preferidas, aunque tampoco abandona los juegos intelectuales. Su búsqueda del „Cielo“, su desarrollo personal, se realiza con la ayuda del símbolo del juego de la rayuela. Después de haber perdido a la Maga vuelve de París a Buenos Aires donde realiza su camino hacia sí mismo y hacia una conexión con el mundo junto con su amigo Traveler y su esposa Talita que se convierten en sus compañeros y cómplices en los juegos. En *Tres tristes tigres* nos encontramos sobre todo con los juegos intelectuales de los amigos Arsenio y Silvestre que crean series de alusiones a las obras de varia índole o desarrollan las ideas sobre la literatura lúdica. En estos juegos aparece un matiz de competición y también un afán de educar a los (o más bien a las) demás.

En el segundo subcapítulo tratamos de clasificar e interpretar los juegos con la lengua que están unidos a menudo con los juegos intelectuales. Estos juegos aparecen en el nivel de los personajes, pero también en el nivel del autor. En ambas novelas se hacen juegos con las lenguas extranjeras, pero también con las lenguas inventadas, como son „el gliglico“ de la Maga en *Rayuela*, que sirve para expresar las experiencias sexuales, o „el español al revés“ de Arsenio en *Tres tristes tigres*. También aparece la creación y destrucción de palabras dentro del español – mientras que Horacio descompone minuciosamente las palabras que designan las „grandes ideas“ para purificar su propio pensamiento, los „tigres“ encabezados por Bustrófedon se desaforan en cadenas de neologismos, de trabalenguas y palíndromos que son una expresión de la perfección para ellos. Otra afición común de los personajes de ambas novelas son los juegos con el diccionario. Horacio y Talita los llaman „juegos en el cementerio“ entendiéndolo por ellos la creación de textos con palabras extrañas que empiezan con la misma sílaba y las „preguntas-balanzas“ que consisten en nombrar varios significados de una palabra que son mutuamente incongruentes. En *Tres tristes tigres* aparecen también los caligramas y dibujos y numerosas parodias que proporcionan a la obra una dimensión más. Aunque estos juegos puedan parecer frívolos o triviales, a los protagonistas les sirven para el contacto con lo absoluto o para apoderarse del mundo mediante la imposición de nuevos nombres a las cosas.

En la composición de las dos obras nos podemos encontrar también con el juego, hecho por el autor implícito quien ordena las partes, los capítulos, los párrafos, las líneas y las frases de una manera extraordinaria. El juego lo podemos encontrar incluso en los títulos de las dos obras. El juego más llamativo es la división de *Rayuela* en tres partes, conteniendo la tercera los „capítulos prescindibles“ (que sin embargo contribuyen

significativamente en la profundidad de la obra), así que el lector tiene que decidirse si quiere leer la novela seguidamente o saltar a la tercera parte según el „Tablero de dirección“. Aunque la estructura de *Tres tristes tigres* puede parecer caótica, compuesta por discursos incongruentes de numerosas personas o voces, al profundizar la lectura nos damos cuenta de su composición especular o palindromática o de la posibilidad de leerla según Emil Volek como una „bustronovela“. La inserción de las páginas blancas o negras es una de las alusiones de esta obra a la famosa novela de *Tristram Shandy*. La ordenación de palabras especular o invertida es una expresión más del encuentro con „el otro lado del espejo“.

En el subcapítulo 3.4 hacemos un hincapié en los juegos dentro de las relaciones entre el autor, el narrador, los personajes y el lector que o crean la ilusión de la realidad o revelan la ficcionalidad de la obra. Estos juegos aparecen sobre todo en la parte final de *Tres tristes tigres* titulada „Bachata“; allí Silvestre promete escribir fielmente lo que está ocurriendo, hace referencia a un número de página dentro de la novela y finalmente encuentra en su bolsillo un recado del autor de esta.

Para concluir tratamos de definir la visión del mundo y del hombre en las dos obras. Los personajes perciben el juego como una de las experiencias básicas de su existencia que los lleva hacia la esencia del mundo, lo que hace de ellos una encarnación de la idea de Eugen Fink sobre el hombre que mediante el juego se deja penetrar por el ritmo del mundo.

Použitá literatura

CABRERA INFANTE, Guillermo: *Tres tristes tigres*. Barcelona : Editorial Seix Barral, 2011.

CORTÁZAR, Julio: *Rayuela*. Madrid : Suma de Letras, 2001.

CORTÁZAR, Julio: *Nebe, peklo, ráj*. Překlad Vladimír Medek. Praha : Mladá fronta, 2001.

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Překlad Nina Vangeli. Praha : Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998.

FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Překlad Miroslav Petříček. Praha : Český spisovatel, 1993.

GADAMER, Hans-Georg: *Aktualita krásného. Umění jako hra, symbol a slavnost*. Překlad David Filip. Praha: Triáda, 2003.

HODROVÁ, Daniela. *Hledání románu. Kapitoly z historie a typologie žánru*. Praha : Československý spisovatel, 1989.

HODROVÁ, Daniela. *...na okraji chaosu...: poetika literárního díla 20.století*. Praha : Torst, 2001.

NUSKA, Bohumil. „Problémy pojmu hra.“ In: *Hra, věda a filosofie*. Praha : Filosofia, 2006.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Překlad Jaroslav Vácha. Praha : Dauphin, 2000.

JUNG, Carl Gustav. *Archetypy a nevědomí*. Překlad Eva Bosáková, Kristina Černá, Jan Černý. Brno : Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997.

ALAZRAKI, Jaime. *Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra*. Barcelona : Anthropos, 1994.

AMORÓS, Andrés: „Introducción“. In: CORTÁZAR, Julio: *Rayuela*. Madrid : Cátedra, 1991.

BAIXERAS BORRELL, Ricardo: *Tres tristes tigres y la poética de Guillermo Cabrera Infante*. Universidad de Valladolid, 2010.

BOLDY, Steven. *The novels of Julio Cortázar*. Cambridge : University Press, 1980.

- FOSTER, David William: *Currents in the Contemporary Argentine Novel*. University of Missouri Press, 1975.
- GRIFFO, Luis: „Laura y la identidad“. *Cuadernos Hispanoamericanos*. 1995, n. 538.
- HENRIKSEN, Zheyla. *Tiempo sagrado y tiempo profano en Borges y Cortázar*. Madrid : Pliegos, 1992.
- CHARVÁTOVÁ, Anežka: „Karneval na troskách“. *Revolver Revue*, 1996, č. 31.
- LANGE, Charlotte: *Modos de parodia: Guillermo Cabrera Infante, Reinaldo Arenas, Jorge Ibarguengoitia y José Agustín*. Bern : Peter Lang, 2008.
- LANGOWSKI, Gerald J. *El surrealismo en la ficción hispanoamericana*. Madrid : Gredos, 1982.
- MAÑÚ IRAGUI, Jesús: *Estructuralismo en cuatro tiempos: Ensayos críticos sobre Darío, Cortázar, Fuentes y García Márquez*. Caracas : Equinoccio, 1974.
- ORTEGA, Julio; BLANCO, Lourdes. *Una poética del cambio*. Caracas : Fundación Biblioteca Ayacucho, 1991.
- PALEY FRANCESCATO, Martha. „El juego como metáfora de la búsqueda en la obra de Julio Cortázar“. [online]. [cit. 26. září 2013]. Dostupné z: http://cvc-cervantes.com/obref/aih/pdf/06/aih_06_1_071.pdf.
- PEREDA, Rosa María. *Guillermo Cabrera Infante*. Madrid : Edaf, D.L., 1979.
- ŘEŘICHOVÁ, Michaela. *Jiné světy v románu Julia Cortázara*. Diplomová práce, FF UK, Praha, 2008.
- SIEMENS, William L. „Mirrors and Metamorphosis: Lewis Carroll's Presence in Tres Tristes Tigres“. *Hispania*, 1979, Vol. 62, No. 3, s. 297-303.
- TITTLER, Jonathan. *Ironía narrativa en la novela hispanoamericana contemporánea*. Bogotá : Banco de la República, 1990.
- VOLEK, Emil. *Cuatro claves para la modernidad : análisis semiótico de textos hispánicos : Aleixandre, Borges, Carpentier, Cabrera Infante*. Madrid : Gredos, 1984.