

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
FILOZOFICKÁ FAKULTA
KATEDRA ESTETIKY

Miroslav Šašek

Umění, hra a rozvoj osobnosti

Art, play and the development of personality

DIPLOMOVÁ PRÁCE

2010

Vedoucí diplomové práce:Prof. PhDr. Vlastimil Zuska, CSc.

Obsah:

Resume	4
Abstract	5
Předmluva	6
Úvod	8
I. Umění, hra, kultura, společnost	12
1.1 Zkoumání umění a hry	12
1.2 Kultura a společnost	14
II. Hra	17
2.1 Historické kořeny pojmu hra	15
2.2 Hra vedle jiných pojmů	19
2.3 Definice hry v dílech tří myslitelů	20
2.3.1 Johan Huizinga: vše je hra	21
2.3.2 Formální znaky hry u Rogera Cailloise	22
2.3.3 Hra jako symbol světa u Eugena Finka	24
2.4 Rekonstrukce pojmu hry	25
2.4.1 Od konceptů k symptomům	25
2.4.2 Hra a estetická funkce	33
2.4.3 Definice hry	36
2.5 Oblast herních aktivit	40
III. Umění	48
3.1 Významy slova umění	48
3.2 Historie pojmu	51
3.2.1 Antika a první pojmy umění	51
3.2.2 Od středověkých artes liberales po moderní pojetí umění	55
3.3 Umění vedle jiných typů tvořivosti	59

3.4 Mukařovského pojetí umění	61
3.4.1 Vztah estetické funkce a umění	63
3.4.2 Znaková funkce umění	64
3.5 Goodmanovo pojetí symbolické funkce v umění	67
IV. Srovnání hry a umění	69
4.1 Shody	69
4.2 Rozdíly	70
V. Umění, hra a rozvoj osobnosti	72
Závěr	79
Bibliografie	81

Resumé

Umění a hra jsou společenskými fenomény, které mají vlastnosti, jichž lze využít k rozvoji osobnosti. Tato diplomová práce se v prvním plánu pokouší nahlédnout fungování těchto fenoménů. Ukazuje se, že oba fenomény jsou kulturními univerzáliemi a že uvažování o umění má mnohem delší tradici než uvažování o hře.

Tato práce se dále pokouší pojmenovat, jak se hra projevuje. Její projevy nazýváme symptomy a nalezneme jich deset. Vycházíme přitom z prací J. Huizingy, R. Cailloise a E. Finka. Nabízí se nám tak rozlišení mezi hrou a jinými aktivitami, mezi které patří: hříčky - hádanky a říkadla - jako méně strukturované na jedné straně, a sportovní, outdoorové, modelové a psychologické jako více komplexnější aktivity na straně druhé. Naznačujeme, že hra leží i v estetické oblasti, ba dokonce je esteticky dominantní činností.

V následující části se zabýváme uchopením pojmu umění. Přes historické ukotvení pojmu směřujeme až k pojetí umění u Jana Mukařovského a Nelsona Goodmana. Umění tak před námi vyvstává jako znakový systém, který není pouhým prostředkem sdělení, ale jeho sdělení se děje v různých symbolických rovinách, od prosté znakové bezprostřednosti ke komplexní referenci.

V závěru porovnáváme oba fenomény a poukazujeme na možné způsoby jejich využití při rozvoji osobnosti. Významný potenciál těchto kulturních forem při rozvoji osobnosti je možný díky tomu, že jsou nositeli estetické funkce.

Abstract

Art and play are social phenomena with features which could be used in personality development. This thesis is at first plan trying to see what these phenomena are like. It seems that mentioned phenomena are cultural universalities and that art has a longer tradition of thinking of its subject than play.

This thesis tries to say how play manifests itself. Its manifestations are called symptomata and we can find ten of these. We part from works of J. Huizinga, R. Caillois and E. Fink. In this way we get a measure to distinguish among the play and other forms of activities, e.g. little games, riddles, sayings as less structured activities. And sport, outdoor, model and psychological activities as the ones with greater complexity than the play on the other side. We point that a play lies on the aesthetic ground or even that its aesthetic activity is dominant.

In the following part we deal with the term art. Across historical use of this notion we come to Jan Mukarovsky's and Nelson Goodman's point of view. Art is a system of signs which not only in functions as means of meaning, but its meaning lies on different symbolical fields from plain sign immediacy to complex reference.

At the end of this work we have compared these two phenomena and try to point out to different possible ways of use for personality development. Big potentiality of cultural activities in personality development is thus a result of fact that they are bearers of aesthetic function.

Předmluva

Cílem diplomové práce je popis dvou fenoménů lidského života. Umění a hry. Oba fenomény, jež jsou umístěné v systému kultury, bývají obvykle spojeny s místem a časem, v kterém jsou vytvořeny a konkretizovány. Jejich vlastností je, že nám poskytují prožitky, podněty, myšlenky. Tyto fenomény fungují na svém vlastním poli a uplatňují se jistým specifickým způsobem (např. umělecké dílo v galerii) a zároveň je možné je zařadit rovněž do jiných kontextů či významových polí. Přemístěním do jiného kontextu se akcentují další složky významu těchto fenoménů. Jedním z příkladů jiného kontextu je např. systém vzdělávání. Využití aktuální fáze prožitku, spolu s následnou fází prožitku (response) a následné reflexe, spolu s využitím technik reflexe a sebereflexe, mohou sloužit jako prostředek či podpora v rámci edukačních technik ve vzdělávání. V jiném systému, například na poli psychologie, mohou být nápomocny v rozvoji lidské osobnosti. To by samozřejmě nebylo možné, kdyby umění a hra nenabízely vlastnosti, které jsou vhodné jako prostředky k rozvoji konkrétních dovedností či obecněji k rozvoji osobnosti. Tato práce se na tyto skutečnosti pokusí poukázat.

Do jisté míry se dá tvrdit, že naši studii je možné zredukovat na tři základní témata. Prvním je téma kategorizace hry a umění, druhým je téma projevů estetická a estetické funkce, třetím pak souvztažnost umění, hry a estetického zážitku ve vztahu k rozvoji osobnosti.

První dvě témata mě zaujala již během předchozího studia a vyústila v postupové práci Umění a kýč jako způsoby komunikace (Praha 2003). Zde jsem zkoumal rozlišnost pojmů umění a kýč a charakter zážitku a sdělení, jenž nám nabízejí. Nyní bych se rád pokusil o další, detailnější rozvedení některých zde uvedených témat.

U prvních dvou témat jde o projev teoretického zájmu o jevy, které se nás dotýkají vědomě či nevědomě. K poslednímu uvedenému tématu mě vede i osobní zkušenost lektora zážitkové pedagogiky. Právě paralela mezi rozvojem skupin skrze silné společné osobní zážitky v herních modelových situacích a rozvojem osobnosti skrze estetický zážitek, se rozvinula v ideu propojení uvedených témat v jeden celek.

Poděkování

Rád bych na tomto místě poděkoval pedagogům katedry ESTETIKY za podnětné prostředí. Z různých kateder FF UK bych chtěl jmenovitě poděkovat prof. PhD. Milanu

Machovcovi, DrSc., prof. Miroslavu Petříčkovi, Dr., Doc. PhDr. Tomáši Glancovi, PhD. a prof. PhDr. Vlastimilu Zuskovi, CSc. za vyjimečně inspirativní prostředí jejich seminářů a přednášek, které jsem měl možnost absolvovat. Poslednímu jmenovanému bych také rád poděkoval za vedení této diplomové práce a významné postřehy a otázky k jejímu textu.

Děkuji i přátelům z občanskému sdružení Jules a Jim za sdílení zkušeností s hrou a hraním.

Především pak děkuji své rodině za podporu během studia.

Úvod

Vymezení dvou pojmů umění a hry není snadné. Umění je pojmem, o jehož vymezení se myslitelé pokoušejí již od dob antiky, naproti tomu ohledně vymezení hry se i největší český sběratel her Miloš Zapletal vyjádřil jako o „složitém a obtížném úkolu“¹.

Budeme-li se zabývat pojmem umění a hra, setkáme se s pestrou paletou konceptů z různých historických, filosofických, pedagogických a četných dalších perspektiv. Postižení projevů umění a hry pak předpokládá určitý výběr z této palety. Napříč historií se různí myslitelé vymezovali proti myšlenkám svých předchůdců a přicházeli s novými pojetími a pohledy na téma. Jak potom lze postupovat? Máme snad vybrat to, co je podstatné a upozorňovat na některé nepřesnosti? A jak rozlišit podstatné od nepodstatného? Jak vidět problém přesně a oprostít se od kontinuity myšlení o konceptu umění a hry, abychom skrze určitou perspektivu nepominuli jiné významné skutečnosti?

Psát práci znamená vybírat si mezi perspektivami. Domnívám se tedy, že máme-li si zachovat jasnější vzhled do problému, napomůže nám kombinace dvojího přístupu. Tedy historické perspektivy uvažování o pojmech a živé aktuální teorie. Myšlení se vyvíjí a s ním i pojmosloví a vnímání věcí. Díky historii uvažování získáváme pozadí pro aktuální teorii umístěné na časový vrchol vývoje myšlení a spolu s tím i plastičtější pohled na předmět zájmu. V některých ohledech aktuální teorie na vývoj navazuje, v jiných teorii rozvíjí, upřesňuje. Sama by pak měla exemplifikovat vývoj uvažování o pojmu.

Idealistické systémy a jejich esencialistické představy (vše pochází z jedné (pra)podstaty, ideje, monád atd.) se vyvinuly v subtilnější uvažování o problémech. Postižení podstaty, neměnné základní esence, se v moderní době ukázalo jako neudržitelné. Idealistické systémy mohou působit z dnešního pohledu jako pozůstatek postmytického či postnáboženského myšlení. Umění bylo v těchto systémech uvažováno jako odraz nadpozemských forem (idejí), nebyl mu tedy připisován individuální účel.

Vše (včetně umění) je podřízeno něčemu vyššímu, co dodává smysl. Toto přesvědčení bylo v moderní době vystřídáno obecným předpokladem, že vymezení pojmu umění je možné na základě nutných a postačujících podmínek. Tento předpoklad však nezůstal bez kritické odezvy ze strany filosofického myšlení 20. století označovaného jako „the Linguistic turn“, obrat k jazyku. Významným argumentem, který podkopávaly tyto samotné předpoklady bylo, že některé pojmy není možné definovat. Mezi ně patří i pojmy umění a hry. O tom konkrétně

¹ Zapletal, Miloš. *Hry v přírodě*. Praha: Olympia, 1987, s. 17.

pochyboval Ludwig Wittgenstein v případě hry a byl následován Morrisem Weitzem na poli estetické teorie a umění. Wittgenstein říká o různých typech hry „když se na ně podíváš neuvidíš nic, co by jim bylo společné, ale uvidíš podobnosti, příbuznosti, a to celou jejich řadu“². Weitz přebírá Wittgensteinovy argumenty a jde ještě o krok dále. Nejenže tvrdí to samé a aplikuje tento poznatek na umění, ale dokonce tvrzení zobecňuje na umění a estetickou teorii vůbec³. Oba uvažují o těchto pojmech - Wittgenstein o hře a Weitz o umění jako o otevřených pojmech (u Wittgensteina explicitně, Weitz toto implicitně pojmenovává). Tzn. žádná definice nebude schopná predikovat všechny vlastnosti umění či hry. Řečeno zjednodušeně: definování těchto pojmů je logicky nemožné.

Oba tedy přicházejí se zásadní kritikou našich jazykových možností. Definice pojmů, s kterými kdy v budoucnu přijdeme, se budou muset upravit při výskytu nových forem. Je pozoruhodné, že konkrétními definicemi se nezabývají. Sami vycházejí z předpokladů, které neaplikují. A co víc, konkrétně na příkladech definic neanalyzují a výskyt pojmů nesledují.

To však odkazuje k obecné otázce. K čemu nám vlastně definice vůbec jsou? Nemají nám snad být spíše jakýmsi vodítkem? Domníváme se, že slouží především k tomu, že nám, vedle svých aplikací, pomáhají zlepšovat naše rozlišovací schopnosti. Na definicích zároveň oceňujeme především přesnost a užitečnost této jejich aplikace.

I teorie reprezentují něco více než hlásají (úspěšnost, přesnost, rozsah platnosti atd.). Časem tedy mohou rovněž ztrácet svou explanační sílu a změněným společensko-historickým podmínkám a míře poznání již nemusí dříve úspěšná teorie odpovídat. Tím ztratí některé rysy symbolizace, respektive oslabí se její „symbolická reference“⁴.

Ty skutečně „úspěšné“ teorie si i napříč dějinami (podobně jako klasická umělecká díla) podrží alespoň něco z toho, k čemu dříve symbolicky referovaly, popř. reprezentovaly. Je zde tedy jistá paralela s uměním v symbolizaci. V tomto směru je možné uplatnit výrok Nelsona Goodmana: „nápadným rysem symbolizace (...) je, že může nastat a zase pominout“⁵.

Možná však stojí za to upozornit ještě na jeden důležitý aspekt Weitzovy teorie. Nepochybně v dějinách teorií umění narazíme na fakt, že některé definice umění byly

² Wittgenstein Ludwig. *Filosofické skúmania*. Přeložil F. Novosad. Bratislava: Pravda, 1979,

³ Konkrétně píše „Mým záměrem je jít dál a provést ještě hlubší kritiku, totiž takovou, že estetická teorie je logicky marným pokusem definovat něco, co definováno být nemůže, pokusem stanovit nutné a postačující vlastnosti něčeho, co žádné nutné a dostačující vlastnosti nemá“ s. 81, Weitz, Morris. „Role teorie v estetice“. In *Umění, krása, šeredno. Texty z estetiky 20. Století*. Ed. V. Zuska. Praha: Karolinum, 2003, s. 82.

⁴ Tak nazývá A. N. Whitehead „organické fungování, při němž dochází k přechodu od symbolu k významu“. (Whitehead, A. N. *Symbolismus, jeho význam a účín*. Praha: Panglos, 1998, s. 13.)

⁵ Goodman, Nelson. *Způsoby světa tvorby*. Přeložil V. Zuska. Bratislava: Archa, 1996.

nahrazeny novějšími. Znamená to snad, že skutečně dochází k jevu, který Weitz popsal, a o kterém by se dalo přeneseně hovořit jako o „otevírání“ pojmu umění?

Domníváme se, v souladu s Weitzovými závěry, že k „otevírání“ nejen dochází, ale dokonce se může dít i „uzavírání“. Weitz však přitom patrně pominul jeden zásadní fakt.

Pojem umění je pojem víceznačný a zahrnuje soubor uměleckých druhů. Pojmem umění zároveň chápeme individuální umělecké dílo či prostě výjimečnou tvorbu s dokonalostí výsledku (vedle dalších vedlejších významů). Máme tedy za to, že Weitz směšuje jednotlivé roviny pojmu. Na jedné straně v obecném smyslu (např. z hlediska uměleckých druhů) je pojem umění pojmem otevřeným. Na druhé straně by individuální umělecké dílo, aby bylo zařazeno mezi umění, mělo naplňovat určité vlastnosti a funkce a tak i jistým způsobem fungovat⁶.

A spolu s Nelsonem Goodmanem jsme přesvědčeni, že „právě funkce umění je věcí primárního a zvláštního zájmu“.

V dějinách umění můžeme vysledovat etapy, v nichž do umění patří určité umělecké druhy třeba jen po určitou dobu (hortikultura v období klasicismu a romantismu) či nově vzniklé umělecké druhy (film, fotografie). K něčemu obdobnému dochází i v případech jednotlivých umělců a jejich děl (např. uznání El Greca jako významného reprezentanta manýrismu).

Z toho vyplývá, že „otevírání pojmu“ však nemusí nutně znamenat, že pojem umění je nedefinovatelný. Domníváme se, že umělecké dílo je spíše vyjádřeno určitou potencí. Jako ústřední by se jeví objevit zákonitosti této potence, jistým fungováním naznačenou a funkcí pojmenovanou.

V případě hry můžeme vysledovat jistou paralelu, co se jejího fungování týče. I v historii se děje to, že dokonce i typy her mohou vznikat a zanikat v čase. Existovaly konkrétní hry, které se již nehrají, a dokonce existují i samotné typy her, které v historickém vývoji již dále nebyly reprodukovány. Stejně tak existují hry či herní aktivity, které mohou být v určitý moment celosvětově rozšířeny, aby za několik let již pozbyly obecné známosti (jako příklad může sloužit téměř nedávný celosvětový úspěch japonské hry Tamagotchi, 1996).

Je pravda, že na hry má vliv rovněž technický vývoj, díky němuž vznikají nové hry, ba dokonce nové typy herních aktivit (např. počítačové hry). Některé hry se vyskytují pouze u

⁶ To samozřejmě neplatí, úplně doslova řečeno s Goodmanem, který na podobnou okolnost rovněž naráží: „zda-li je objekt uměním (...) závisí na záměru, nebo na tom, zda-li objekt někdy, obvykle, vždy či výhradně funguje jako takový.“ Goodman, N. op.cit., s. 82.

určitých národů, jiné zaujmou své místo napříč kulturami a civilizacemi. Co nás však na hře zarazí je množství činností, které jsou se hrou a s hraním spojovány. Prakticky většina činností, které vykonáváme, může mít určité prvky hry. To se jeví jako zcela odlišná situace než v případě umění. Umění se dříve vymezilo proti řemeslu nebo vědě. Jeho výtvořiny a umění jako jistý kulturní systém je rozlišeno od jiných předmětů či kulturních systémů, byť ona hranice mezi jednotlivými kulturními systémy je vždy znovu a znovu vytyčována. Jako by nám v případě hry chybělo jasnější rozlišení od ostatních činností a institucionalizace této činnosti, kterou si prošlo umění. I když je pravda, že se institucionalizovaly některé kulturní formy, u kterých může být sporné, zda dokonce nejde o formy hry. To je případ kultu či sportu.

To znamená, že dosud neexistuje důrazné rozlišení mezi tím, co hra je a co hra není. Tohoto faktu si ve 40. letech 20. století povšiml rovněž Wittgenstein⁷ a vyvodil z něj sporné závěry. Dovolíme si souhlasit s T. Kulkou v poznámce, že výše uvedená Wittgensteinova a Weitzova tvrzení neznamenaají, že „na nějaké vyšší abstraktnější rovině vztahových atributů a disponenciálních vlastností nějaké společné rysy nenajdeme“⁸. Problematičnost funkce a fungování umění a hry jsme již načrtli a stále pro nás budou otázkami primárního významu. Nyní se zaměříme na některé koncepce těchto pojmů a pokusíme se na tomto základě postihnout jejich symptomy. Užití pojmu symptom nás zaujalo u N. Goodmana⁹. Pojem symptom však nebudeme aplikovat pouze na fungování hry a umění jako symbolů, ale spíše využijeme obecných vlastností tohoto původně lékařského pojmu (v domnění, že tak činíme v souladu s Goodmanovým pojetím a aplikací). Jestliže v lékařství symptomatická léčba znamená léčení na základě symptomů¹⁰, budeme ve shodě s tím užívat pojmu jako příznaků „nemoci“, kterou nazýváme umění či hra. Přítomnost či nepřítomnost jednoho či více těchto symptomů s Goodmanem řečeno nevymezuje cokoli jako umění (nebo hru), ani míra přítomnosti těchto rysů neurčuje míru, v níž je nějaká činnost hrou (nebo uměním). Je to snad proto, že v lékařství znamená kombinaci příznaků, někdy typickou pro určité onemocnění¹¹.

Symptomy budou spíše vodítky k uchopení hry a umění. Symptom není ani nutnou, ani postačující podmínkou má pouze sklon se v činnosti či objektu zvaných hra a umění „ve spojení s dalšími symptomy vyskytovat“¹². Symptom totiž vychází z řeckého slova

⁷ Viz výše.

⁸ Kulka, Tomáš. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 1994, s. 149.

⁹ Goodman, Nelson, op. cit., s. 80-81.

¹⁰ Rejman, L. *Slovník cizích slov*. Praha: SPN, 1966.

¹¹ Vokurka, M., Hugo, J. a kol. *Velký lékařský slovník*. Praha: Maxdorf, 2002.

¹² Goodman, Nelson: *Jazyky umění. Nástin teorie symbolů*. Překlad T. Kulka a kolektiv. Praha: Academia, 2007, s. 192.

symptoma, znamenající shodu, shodu okolností. Uvedme symptom do souvislosti s lékařským pojmem syndrom. Zde předpona syn- znamená sou a droma běh. Syndrom je tedy souběhem příznaků, symptomů. Syndrom je tedy „souběh typické kombinace příznaků a určitého onemocnění“¹³. Výskyt všech příznaků nemusí nutně znamenat, že před sebou máme umělecké dílo, ale upozorní nás, podobně jako souběh příznaků, na to, že daný (estetický) předmět bude uměleckým dílem s velkou pravděpodobností nebo že se „chová“ jako umělecké dílo.

Symptomy mohou být tedy způsobem jak třídu objektů, které nazýváme pojmy umění a hra, do jisté míry rozlišit.

Záhy se podíváme na některé definice, které se právě o toto rozlišení, určitým způsobem, někdy i blízkým tomuto pojetí, pokouší.

U vymezení pojmů umění a hra a jejich historické rekonstrukce, které se budeme věnovat později, by se však tato práce neměla zastavit. Naším záměrem bude také zachycení některých podobností a rozdílů v pojmu umění a hry. Cílem, ke kterému by měla práce dospět, je vysvětlit, jak se hra a umění mohou stát prostředkem k rozvoji osobnosti a jakým způsobem jich lze k tomuto rozvoji využít.

V celé práci se kromě estetických vymezení budeme pohybovat mezi historií, antropologií, pedagogikou, sociologií, psychologii a dalšími obory. Pokusíme se o originální pojetí problematiky a doufáme, že závěry této práce budou v jistých aspektech přínosné.

¹³ Vokurka, M., Hugo, J. a kol., op.cit.

I. Umění, hra, kultura, společnost

1.1 Zkoumání umění a hry

Oba fenomény, jimiž máme v úmyslu se v této práci zabývat, jsou vnějšími projevy kultury. Jsou součástí základních lidských projevů, které bývají nazývány kulturními univerzáliemi. Kulturní univerzálie je „lidské kulturní chování, které nacházíme ve všech společnostech“¹⁴.

Již více než 2.500 let se setkáváme se snahou teoreticky postihnout jev, který nazýváme umění, a snahou vymezit jeho roli v rámci společnosti. Úvahy o umění mají dlouhou tradici, díky níž umění nabylo v historii řadu různých významů.

Od původního spojení s technikou, náboženstvím, vědou a řemeslem došlo umění až k naprostému osamostatnění. Přestože v přirozeném jazyce je umění chápáno nadále ve vícero významech, máme tendenci převážně k teoretickému chápání umění ve smyslu „krásných umění“ nebo esteticky privilegovaného systému¹⁵. Jde o systém, jehož základní vlastností je, řečeno s P. Johnsonem, že má dvě tváře: „První je ztělesněna tradicí, druhá novátorstvím“¹⁶. Umění je dynamický systém, který na jedné straně působí jako stabilizátor (má svou historii, vychází z tradice, má svá pravidla), na druhé straně často proti tradici vystupuje a plní subverzivní roli (např. postmoderní umění). Obojí lze tvrdit nejenom na úrovni systému umění, ale rovněž celku kultury.

O umění a jeho přínosu pro rozvoj lidstva se tak téměř nepochybuje. Je inspirací a předmětem zkoumání mnohých oborů a spolu s vědou má své stabilní místo ve společnosti. Dlouhá tradice myšlení o umění a váha, jíž umění přikládali četní myslitelé, antickými autory počínaje a postmoderními konče, podporuje chápání umění jako jeden z významných projevů kultury.

Hře trvalo stovky let než se jí dostalo seriózního teoretického zájmu. Dílčí pozornost, v narážkách a metaforách, si hra získala již u raných řeckých myslitelů (Hérakleitos, Platón, Aristoteles). Ti hru obyčejně vyzvedávali pro „učení tělesným a duševním dovednostem, resp.

¹⁴ Giddens, A. *Sociologie*. Praha: Argo, 1999, s. 32.

¹⁵ Slovem systém je nám „soustava věcí, myšlenek apod. uspořádaná podle určitého hlediska, určitou formou a metodou“ (Rejman, L. op.cit.). Umění má svou strukturu, je určitým způsobem uspořádané do vyšších, nižších struktur. Umělecká díla, která jsou zkoumána či tvořící součástí umění jsou pak uspořádány podle určité formy a metody. O privilegovaném systému píše s ohledem na to, že estetická funkce je funkcí dominantní na rozdíl od jiných lidských výtvorů.

¹⁶ Johnson, Paul. *Dějiny umění: nový přehled*. Praha: Academia, 2006, s. 16.

pro utváření osobnosti¹⁷. Hra je dokonce zapojena i do náboženského konceptu, který si ji vypůjčil k vysvětlení otázek fungování světa (viz příklad Indického náboženství Sánátana Dharma¹⁸). V náboženských souvislostech se s pojmem hry operuje třeba v náboženských otázkách v křesťanství. Není však samostatným předmětem zkoumání. K zájmu o hru přispívá i rozvoj pedagogiky od 17. století (J. J. Rousseau, J. A. Komenský, J. H. Pestalozzi). Hru pak dokonce jako významnou součást svých filosofických pojednání metaforicky využívají i Novalis, Hegel a zejména Friedrich Schiller. Schiller hru přímo ve svých úvahách tematizuje, a dokonce, lze říci, pro svět filosofie jako filosofické téma objevuje. Vyzdvihuje herní pud a spojuje ho s krásou a svobodou. „Hrát si“ znamená v Schillerově pojetí pro člověka osvobodit se, být člověkem.

Později se hra stává tématem, které začíná zajímat kulturní antropology a filosofy. Na počátku moderní doby, v druhé pol. 19. století, H. Spencer spojuje hru s uměním. Hra a umění jsou pro Spencera výrazem přebytku sil a energie, přičemž umění znamená vyšší stupeň hry. Ve druhé polovině 20. století můžeme sledovat podobnou optiku vnímání umění jako svého druhu hry u H. G. Gadamera. Hra dílčím způsobem figuruje v tezí Marcuse či Lukacse. Ve 20. století vznikají samostatné práce věnované tématu hry. Hře se tak dostává patřičné pozornosti a počíná se respektovat její postavení v rámci kulturních aktivit. Za všechny ústřední práce jmenujme práci *Homo ludens* (1938) Johana Huizingy. Huizinga ve své práci dokonce tvrdí, že hra „je starší než kultura“ a odvozuje od hry samotný původ kultury a umění. Můžeme zmínit i práce navazující na ústřední teze Huizingovy publikace. Mezi ně lze počítat například knihu, která se může navíc pochlubit i novými implikacemi *Hry a lidé* (1958) francouzského estetika a filosofa Rogera Cailloise nebo práce *Hra jako symbol světa* (1960), v níž nás může zaujmout fenomenologický rozbor tématu Eugenem Finkem. Závěry této své práce předjímá již ve svém eseji *Oáza štěstí* (1957), kde řadí hru mezi základní životní kategorie, stejně jako jimi jsou „práce, láska, boj, smrt“.

Hra ovšem proniká rovněž do dalších teoretických disciplín, nejvýznamněji do etologie (hra jako příprava na život), sociologie (teorie hraní rolí) či psychologie (psychologické techniky, zkoumání různých forem chování, které mají charakter her). Hra působí na ekonomickou teorii (teorie her jako modelace chování společnosti).

¹⁷ Henckmann W., Lotter K. *Estetický slovník*. Praha: Svoboda, 1995, s. 83.

¹⁸ P. Veselský píše, že jde o filosoficko náboženský koncept vnímání všech životních událostí jako hry jedné skutečnosti. Konkrétně se koncept nazývá Lila. (Veselský P. „Lila, hra reality“. *Gymnazion*, 2006, roč. III, č. 6). Huizinga v knize *Homo ludens* pak spojuje indické slovo Lila a lilyati s významem hry, když lila má navíc i význam jakoby.

S rozvojem digitálních a počítačových médií vznikají i hry a spolu s tím je i potřeba systematizovat a porozumět jim v novém specifickém médiu.

Nejprve se věnuje tomuto novému odvětví naratologie pojímající počítačovou hru jako vyprávění příběhu. Konečně na přelomu 20. a 21. století vzniká vědní obor ludologie (termín zavedený v roce 1999 Gonzalem Frascou¹⁹), který se zaměřuje na analýzu herních pravidel a principů.

Rehabilitace hry v moderní době a její aktualizace ve 20. století ve společnosti západního civilizačního okruhu, jsou předzvěstí stále důležitější role, kterou hra získává. Přestává být vnímána jako činnost, které se věnují pouze děti. Hry ve svých různých podobách pronikají i do života dospělých. Její konkrétní využití v učení a dalším vzdělávání rovněž ukazuje na změnu přístupu jejích technik a obecnou změnu v přístupu k vyučování. Poznatky ohledně vztahu aktivity a učení se výrazným způsobem promítly do pedagogické a andragogické praxe. To se ukazuje jakožto vnější projev její vzrůstající důležitosti. Nebyla by však tak úspěšná bez vyšší míry estetického náboje, který nabízí, a bez důrazu, který společnost klade na schopnosti a dovednosti typu spolupráce a komunikace.

1.2 Kultura a společnost

Dříve než naši pozornost zaměříme přímo k pojmům umění a hry, uveďme tyto pojmy do náležitého kontextu.

Umění a hru chápeme jako kulturní a sociální fenomény, z čehož si můžeme vyvodit několik závěrů. Umění a hra se proměňují spolu s časem a kulturou. Jsou tedy jako společenské jevy ve svém vývoji dynamické. Kromě dynamických prvků obsahují tyto jevy i stabilizační prvky jako normy a hodnoty společnosti, jejímž jsou výrazem. Odlišují se od jiných kulturních a společenských jevů jako např. rituálu, hobby, práce, techniky apod. Jinými slovy plní určité samostatně vymezené funkce v rámci společnosti. Jednou z nich je zvýraznění určitých společenských funkcí a vrstev.

Nejvýznamnější projevy umění byly až do nedávna pod patronací společensky privilegovaných vrstev. Dodejme, že i hra se vedle místa a času může proměňovat i v závislosti na společnosti, která ji užívá. Zjednodušeně jiné hry hrálo panstvo či měšťané a chudina. Jiné hry se také hrají ve městech a jiné na vesnicích. „Hry jsou závislé na kulturách,

¹⁹ Frasca, G. *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative*. 1999. Dostupné na <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [6. 8. 2007]. Určité shrnutí vývoje teorie počítačových her přináší Švelch, J. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha: Mediální řada MED – 009, 2007.

v kterých se vyskytují. Prozrazují priority, rozvíjejí zvyklosti“²⁰ říká Caillois, jeden z význačných teoretiků hry. V tomto směru plní hra podobně rozlišovací roli mezi společenskými skupinami jako umění a stává se tak znakem těchto skupin.

Existují také kulturní jevy s nimiž oba pojmy hraničí. Někdy jsou využívány jako tematické prostředky, jindy se proti nim vymezují. To je případ kýče či řemesla v případě umění, práce a každodenního života v případě hry. Vyskytují se i takové jevy, které mohou spadat do extenze těchto pojmů (užité umění, sport) nebo se postupem času z nich vyčleňují (řemeslo, některé dřívější druhy umění, teambuildingové aktivity) a začaly vystupovat paralelně vedle nich.

Mluvíme-li o kultuře je to jako bychom mluvili o společnosti samé. Lidská společnost není bez kultury myslitelná, kultura je projevem společnosti, a naproti tomu společnost je projevem kultury. Jedná se tedy o souvztažné pojmy.

Giddens ve své práci *Sociologie* přímo tvrdí, že „Bez společnosti nemůže existovat žádná kultura. Žádná společnost nemůže existovat bez kultury“²¹. A vymezuje společnost na témže místě jako „**systém vzájemných vztahů**, které spojují jednotlivce“ (podtrhl A.G.).

Kultura jako souputník společnosti je dána antropologicky, ba dokonce antropocentricky. Pojem kultury se aplikuje na lidské společnosti, nikoli již na vše živé: rostliny a živočichy. Užití pojmu kultura na lidskou společnost a tedy příslušníky živočišného druhu homo sapiens sapiens má však poněkud širší rozsah právě i pro širší projevy nás, lidí. Existuje nesčetné množství kultur, nesčetné množství projevů, které jsou dány nejen vertikálním řezem místně a časově, ale rovněž horizontálním řezem různých vrstev společnosti a profesí či věku (generačně) v rámci jisté společnosti a civilizačního okruhu. Tím se ukazuje extenze a bohatost pojmu kultura. Tak se kultura jakožto lidské „umělé“ projevy a produkty vymezuje proti přírodě. To se ukazuje již při samotné etymologii tohoto slova.

T. Eagleton²² ji řadí mezi „dvě tři nejsložitější slova v anglickém jazyce“. Koncept podle něj je etymologicky odvozený z přírody a pochází od latinského slova *colere* – což významově kolísá od kultivování, obydlování až po vzývání a ochranu a může nabývat i další významy²³. Vedle slova *colere* se vyvíjelo i latinské podstatné jméno s podobnými významy *cultus*, jenž se vyvinulo až k náboženskému termínu „kult“. V moderním věku začíná idea kultury podle Eagletona nahrazovat transcendentální, božské.

²⁰ Caillois, Roger. *Hry a lidé*. Praha: Ypsilon, 1998, s. 97.

²¹ Giddens, A. op.cit. s. 32.

²² Eagleton, T. *Idea kultury*. Brno: Host, 2001.

²³ Vzdělávat, upravovat, pěstít, šlechtit, vážit si, uctívat podle Pražák, J., Novotný, F., Sedláček, J. *Latinsko český slovník*. Praha: Česká grafická unie, 1938.

Ukazuje se, že ač slovo pochází a je odvozeno etymologicky od přírody, samo slovo *colere* se ve svých významech proti němu vymezuje. Kultura je tak přeneseně to, co se pěstuje, kultivuje, to, čemu člověk propůjčuje, ať hmotný nebo duchovní otisk. Tím se kultura jakožto společenský otisk, jako něco čemu dává člověk svůj „umělý“ řád vymezuje proti „přirozenému“ řádu věcí zosobněných přírodou.

Směřujeme tak v rámci sociologie ke globálnímu pojetí kultury, jež je všeobjímající a je postaveno jako protiklad k přírodě. Kultura je zkrátka tam, kde je lidská společnost. Pokud jsme vymezili takto obecně pole kultury, pak je třeba předložit definici, co pod kulturou budeme v naší práci rozumět konkrétněji. Definice kultury je celá řada a dokonce je lze rozřadit dle různých kritérií (už v roce 1952 uspořádaly Kroeber a Kluckhohn²⁴ výčet 161 různých definic kultury).

Vezměme si, jak definuje kulturu A. Giddens v *Sociologii*

„**hodnoty**, k nimž se lidé hlásí, **normy**, které dodržují a **hmotné statky**, které vytvářejí. Hodnoty jsou abstraktní ideály, zatímco normy jsou konkrétní principy a zásady, od kterých se očekává, že se jimi budou lidé řídit. Normy představují „příkazy“ a „zákazy“ společenského života.“²⁵

Tato definice je poměrně sofistikovaná, otázkou je zda i dostatečně přesná. Co se týče hmotných předmětů nepochybně ano. Poukaz na člověka v ní nechybí a navíc nás definice skrze hmotný statek spolu s hodnotami a normami společnosti vede k předivu vztahů, jemuž říkáme lidská společnost. Otázkou je, zda poukazem na hmotné statky definice zahrnuje vše, co nazýváme kulturou. Co třeba hra Na slepou bábu či způsob vedení diskuse mezi dvěma lidmi o problému? Asi nelze tvrdit, že do kultury nepatří. Definici tedy chybí poukaz na to, co bychom mohli nazvat duchovními statky.

Úplněji a konkrétněji je podána definice uvedená v Encyklopedii Diderot:

„souhrn všech materiálních a duchovních hodnot vytvářených lidstvem v celé jeho historii, které nejsou výhradně biologické povahy a nejsou dědičně předávány z generace na generaci; materiální kultura je souhrn hmotných hodnot (technika, stavby, umělecké a řemeslné výtvoary aj.), duchovní kultura je souhrn výsledků v oblasti vědy, umění a společenského života vůbec (zvyky, tradice, sociální organizace).“²⁶

²⁴ *The Nature of Culture*. Chicago univerzity press, 1952.

²⁵ Giddens, A. op. cit., s. 32. Zvýraznil A. G.

²⁶ *Encyklopedie Diderot*. Praha: Diderot, 2000.

Cokoli tedy člověk vymyslel a vytvořil tím získává jiný statut. Výtvor je vyvázán z kontextu přírodních jevů a stává se projevem kultury. Kulturu lze chápat rovněž jako kolektivní paměť.

Každý jednotlivý člen lidské společnosti přebírá kulturu této společnosti socializací či enkulturizací. Socializací je nazýván „proces vývoje od bezmocného novorozence až po osobu, která si dobře uvědomuje sebe samu a orientuje se ve vlastní kultuře (...). Socializace je spojením mezi generacemi“²⁷. Tak si jedinci (zejména v mladém věku) osvojují kulturu, hodnoty a normy dané společnosti. To se může dít předáváním informací a různými typy osvojování. Svobodnější kultury nabízí člověku větší prostor, aby se projevil člověk jako tvor tvůrčí, jsou dynamičtější, mají rychlejší vývoj a jsou i diferencovanější, protože ve svých výtvorech odpovídají na větší množství sofistikovanějších lidských potřeb (byť některé mohou vznikat právě vlivem jejího rozvoje).

Domníváme se, že právě porozuměním umění a hře a jejich způsobům provozování a prezentace se učíme socializací.

²⁷ Giddens, A. op.cit., s. 39.

II. Hra

2.1 Historické kořeny pojmu hra

Po zasazení hry a umění do rámce kultury, přistupujeme k uchopení pojmu hra. V tomto oddílu diplomové práce se budeme zabývat 1. historickou genezí pojmu hra, 2. porovnáním hry a jiných pojmů, 3. pojetím hry u několika myslitelů, 4. samotnou definicí hry a za 5. rozlišením mezi hrou a příbuznými kategoriemi. Také nepomineme její potenciální souvislost s estetickou oblastí.

Stejně jako pojem umění je pojem hry na první pohled podobně náročně vymezitelnou kategorií. V každodenním životě pojem hra užíváme v mnoha rozličných významech a nuancích. Můžeme upozornit na některé významy slova. Základní rozdíl můžeme postihnou již v užití pojmu hra v různých významových kontextech, které se překrývají. Mluvíme o hře jako o aktivitě, i o hře jako nevyplněné struktuře, která se teprve konkretizací stává reálnou (rozdíl mezi pravidly hry a hrou samotnou) nebo o hře jako artefaktu, který umožňuje aktivitu tedy hrát hru a je pomůckou (např. digihra). My se v této práci budeme věnovat aspektům hry jako aktivity.

Pozoruhodné je do jaké míry a jak různorodě užíváme hru v rozličném metaforickém vyjádření. Přesto toto vymezení ještě nepostihne zdaleka bohatost užívání slova v mnohých významových kontextech.

Co tedy slovem hra chceme vyjádřit? V kterých významech, ať v metaforickém či doslovném smyslu, pojem hry užíváme? Říkáme: „nezahrávej si“, „krásně hraje“ (o hudebníkovi), „Olympijské hry“, „hříčka přírody“ (o živočichovi), „hra duchovních sil“ a mohli bychom dále pokračovat. Z těchto příkladů každodenního užití jazyka je zřejmé, že pojem je užíván v širším rozsahu než ve výše uvedených třech kontextech. Různorodost významů činí z hry do jisté míry všeobjímající pojem.

Úskalí užívání pojmu hra v přirozeném jazyce má svůj původ patrně již v historických kořenech vzniku tohoto pojmu. Jeho užívání je ovlivněno i úhlem pohledu různých, již vědních disciplín, které pojem interpretují ze své perspektivy. Jde o obory jako etologie, sociální psychologie, antropologie, sociologie, filosofie a jiné.

Uvedené otázky nám splývají s otázkami určenými pro jazykovědce. Jaká je extenze pojmu? Kde jsou jeho hranice?

Jde o míru podobnosti mezi věcmi či činnostmi nebo jen o různé smysly, které slovo vyjadřuje? A není postižení pojmu jen „umělou“ vědeckou tendencí? Někdy se nám skutečně

může zdát, že umělé jazyky vědních a filosofických disciplín mají podobné postavení jako matematické vzorce a vymezení pojmů je něco na způsob pokusů určování v umělých podmínkách laboratoře. V rozlišování však leží porozumění.

Již v úvodu jsme poukázali na to, že myšlení o hře a jejím významu nedosáhlo úrovně konceptualizace jako tomu bylo od počátku u umění. Podle Huizingy samostatný pojem vznikl snad až v raném Řecku, neboť primitivní jazyky, tvrdí, „mají slova pro jednotlivé hry, ale ne pro obecnou kategorii hry“²⁸.

Řečtina pro vyjádření hry používá koncovku – *inda* a konkrétní hra má tedy tuto koncovku (např. *sfairinda* - hra s míčem)²⁹. Přízvukem se liší od slova *paidia*, které se užívá pro hru obecně a znamená doslova „to co patří k dítěti“. V užívání se *paidia* nikterak neomezuje na oblast dětské hry. Slova odvozená *paizen*, *paigma*, *paignion* (hráti, hračka) mohou označovat různé formy hry, až ke hrám nejvyšším a posvátným. S celou skupinou „je spojen odstín něčeho radostného, veselého, bezstarostného“³⁰. Navíc můžeme doplnit, že další příbuzné slovo *co* do přízvuku je *paideia* (vychování, vzdělání).

Vedle těchto slov uvádí Huizinga i příbuzná slova, která zasahují částečně do extenze pojmu. Pojem *athyro* označuje žertovnost a nepodstatnost a pojem *agón* se používá na zápasy a závody. Druhý význam je však velmi důležitý nejenom pro porozumění rozlišení hry a příbuzných kategorií, ale rovněž pro porozumění přemýšlení o hře u Huizingy a Finka. Proto se nyní zaměříme na pojem *agón*.

Je zajímavé, že v encyklopediích antiky³¹ je pod pojmem hra uvedeno právě slovo *agón* nikoli *paidia*. To ukazuje na společenskou významnost hry v momentu soutěžním, tedy zápasu, závodu. Jestliže vykročíme z jazykové oblasti do oblasti kulturně-historické, shledáme, že v rámci výchovy a vyučování (*paideia*) dospívající mladíci ze zámožných rodin se už na gymnáziích (podobně jako u nás střední škola) připravují na veřejné závody (*agóny*) o národních slavnostech. Veřejné závody *agóny* se děly v rychlosti, síle, myšlenkách, dokonce i soudní proces bývá tak nazýván. Shledáme rovněž, že vedle jednoznačně sportovních *agónů* zde byly i *agóny* „umělecké“. Už v 7. století př.n.l. jsou doloženy *agóny* hráčů na *kytharys*, zpěváků, později i *rapsódů* a *dramatiků*, a dokonce i *sochařů* (tedy něco na způsob dnešní *hitparády*).

²⁸ Huizinga, J. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 45.

²⁹ Ibid., s. 46.

³⁰ Ibid., s. 46.

³¹ Lowe G., Stoll, H. A. *Antika ABC*. Praha: Orbis, 1974. *Encyklopedie Antiky*. Praha: Academia, 1973. (Ed. Ludvík Svoboda). Bouzek J., Ondřejová I.: *Periklovo Řecko*. Praha: Mladá fronta, 1989.

Agóny byly původně spjaty s náboženstvím a kultem bohů jako součást slavností. Agóny – kultovní hry se pořádaly při různých příležitostech jako: úmrtí, svátky bohů či při význačných státních událostech. Nejdříve převažuje kultovní stránka nad agónní, později je tomu naopak. Agóny tak postupem času "zaujaly tak silné místo, že slavnosti byly vůbec zvány hrami"³². Velké národní slavnostní hry se konají každé čtyři roky v Olympii (od toho později odvozené Olympijské hry³³) a Delfách, každé dva roky v Korintu a v Nemeji a jsou zasvěceny vždy určitým bohům.

Zatímco v Řecku mají tyto hry povahu převážně kultovní-náboženskou, později v Římě se vedle tohoto typu her (zde již ludus, pl. ludés) vyskytují též hry veřejné, hry zábavné či hry pro soukromé účely. K zábavným se počítají hry v cirku (něco na způsob dnešních významných atletických klání s tradicí), gladiátorské, scénické.

Slovo ludus se tehdy, v římské době, používá ve stejných souvislostech jako pojmy paidia a agón. Zároveň přejímá jejich význam. Vzhledem ke svému charakteru získává i další význam. Je hrou, zábavou, kratochvílí, tělesným cvičením (sportem), i ve významu her jako agónů, slavností. Vedle toho nabývá významu ve smyslu „škola“ (srov. výše uvedená podobnost paidia a paideia). Hra může dokonce nabývat i významu hříčky či žertu. Tyto významy si hra (ludus) podrží až do středověku. Jednotlivé národní jazyky však začínají hru vnímat podobně. Místy se objevuje i tendence ji chápat v užším slova smyslu, tedy jako kulturní aktivitu či biologický ritualizovaný vzorec chování³⁴.

Pojmy hra a hraní se užívají i v souvislosti s hudbou, věnujme proto několik slov i hudbě a jejímu významu v rámci řecké kultury³⁵. Řecký výraz pro hudbu je „musiké“ a je odvozen od Múz patronek „umění“ dcer Dia a bohyně paměti Mnemosyné. Hudba byla považována za významný výchovný prostředek nejen žáků ve školách, ale i občanů. Byla úzce spojená s kultovními obřady. Sami oběti bohům byly doprovázeny hrou na hudební nástroj. I v rámci těchto obřadů jsou nástroje, které jsou považovány za vznešenější a důstojnější (strunné), a patří k bohu Apollónovi. Naproti tomu jiné, konkrétně píšťaly a bubny, jsou spojeny s kulty divočejších, orgiastických božstev (např. Dionýské slavnosti). Hra hudebníků patří i k slavnostem, funerálním obřadům a divadelním představením či symposiím. Soutěžení, agógika, jak jsme již výše uvedli, se týkalo rovněž hudebníků. Hudba

³² Heslo hry. *Encyklopedie Antiky*. Op.cit.

³³ Tyto hry byly zvláště významné, protože v Olympii byly nejslavnější agóny vozů, k nimž posílali své vozy vladaři z celého světa. Soutěž tedy byla mezinárodní.

³⁴ Srov. význam slov game a play v anglickém jazyce. Viz *Encyklopedia Britannica*. 15nd vydání, Chicago: Mikropaedia, 2003.

³⁵ Vycházíme především z Bouzek J., Ondřejová I. Op.cit.

plnila i roli doprovodu společensky důležitých akcí, včetně soutěžních klání. „Hudební doprovod byl rovněž neodmyslitelnou součástí sportovních cvičení a soutěží. Doprovázel trénink sportovců na palestrádách a gymnáziích i závody v hodů diskem, kopím, ve skoku dalekém a zápasu. Cílem bylo uvolnění závodníka a dosažení potřebného rytmu.“³⁶ Hudební hraní má s hrou mnoho společného. Je spojeno s múzami, tedy božským, podobně jako kultické agonés. Hudební hraní je součástí hry ve smyslu agónu jako soutěžení a využívá se nejen při rituálech, ale také k podpoře dalších agónů. Tím je postaveno mimo každodenní život a stává se tak vlastní herní formou, přičemž vzniká pomocí nástrojů.

2.2 Hra vedle jiných pojmů

Výše jsme představili pojmy, které mohly s významem hra souviset. To nás vedlo k vylíčení některých historických reálií. Viděli jsme, že hra či co s ní souvisí, se velice úzce dotýkala kultu, byla úzce spojena s dětstvím a měnila, v jistém smyslu, svou strukturu (měla tendenci k institucionalizaci), když přecházela ve formách veřejných her do společenského života. Než přistoupíme k jednotlivým konceptům hry u jednotlivých filosofů, alespoň stručně naznačme pojmy, s kterými může hra souviset.

Prvním takovým pojmem je rituál, který lze definovat jako „formalizované způsoby chování, jichž se pravidelně účastní členové skupiny nebo komunity“³⁷ (A. Giddens). Rituály se uplatňují v rovině náboženské, ale nejen v ní. Rituální praktiky mohou být různého druhu. Pravidelnost je i v opakování místa a času nebo ve způsobu, jakým je rituál prováděn. Rituál implikuje pravidelnost a opakování. Rituály předávají obsahy, mají být prostředkem určitého sdělení a mají i jistou předepsanou strukturu, podobně jako hra má předepsaná pravidla.

Rituál má stejně jako hra rozměr společenské události vyvážané z každodennosti a pravidelnosti. Avšak hra je ve srovnání s rituálem strukturovaná volněji. Rituál má na rozdíl od hry také společensky definovaný účel.

Hra má sice jistou pravidelnost a opakování, není však do té míry pevnou strukturou ve všech ohledech. Je rituální, pravidelnou v úkonech, pravidelnost však není svázána s místem a časem. Rituály jsou bezesporu podobně jako hry kulturními univerzáliemi. S hrou mají společného to, že se „hrají podle pravidel“. Hra tedy má s rituálem společné některé aspekty, je však volnější a svobodnější aktivitou než rituál, neboť je proti ritu „bezúčelná“.

³⁶ Ibid., s. 194.

³⁷ Giddens, A. Op.cit., s. 522.

Slovo podobného významu je slavnost. Slavnost „je zvláštní nebo mimořádná společenská událost, která bývá zpravidla pořádána na oslavu či vzpomínku na nějakou konkrétní osobu. Slavnosti mohou být také pořádány k připomenutí nějaké významné společenské události“³⁸. Akty, které jsou při slavnosti vykonávány nemusí mít nutně sakrální významy.

Součástí bývají obřady, ceremonie. „Slavit znamená nepracovat“³⁹, čas na slavnosti „není zakoušen jako čas“⁴⁰ (Gadamer). Slavnost je společenská událost, která spojuje. I hra nás spojuje s druhými podobně samozřejmě. Slavnost má nějaký vnější účel, který může být přiznaný i nepřiznaný. Vždy se děje za nějakým účelem. Slavnost je součástí života a jako součást jeho reality se proti němu nevymezuje. Slavnost má společný jmenovatel s hrou, je-li veselá, je-li v ní prvek uvolnění a zábavy. S hrou ji spojuje vytržení z každodennosti, ale liší se od ní tím, že není fiktivní událostí, má však vždy jistý účel a to minimálně společenský. To tvoří její vnější účel, zatímco hra vnější účely postrádá.

Obraťme nyní naši pozornost k dalším pojmu, pojmu simulace⁴¹. Simulace je pojem odvozený z latinského simulō, napodobit či simulatio, předstírání. Původně užíváno v lékařském prostředí, nyní se často využívá v oblasti počítačového modelování. Vnímejme tedy simulaci jako modelaci, zachycení významných charakteristik modelovaného, a zároveň jako předobraz pro pozdější konstrukci či situaci. Stejně tak je simulace také reprezentací, reprezentací jak reálného tak nereálného.

Domníváme se, že přímým účelem simulace je, na rozdíl od hry, zprostředkování reálného či fiktivního. Primární funkce simulace je funkce sdělovací. Hra je naproti tomu bez účelů, proto má své vlastní tendence, kterými se budeme detailněji zabývat níže.

2.3 Hra v dílech tří myslitelů

Již jsme výše zmínili pohledy některých vědních disciplín na téma hry. M. Stránský⁴² shrnuje hlavní tendence těchto definic, v nahlížení na fenomén hry, do třech bodů:

³⁸ Zdroj: Wikipedie. www.wikipedia.cz.

³⁹ Gadamer, H. G. *Aktualita krásného. Umění jako hra, symbol a slavnost*. Praha: Triáda, 2003, s. 47.

⁴⁰ Ibid., s. 49.

⁴¹ Dodejme, že J. Baudrillard zavádí od simulace odvozené slovo simulakrum, které se vztahuje k něčemu reálnému, přičemž jde o pouhou iluzi, kterou produkuje určitý systém. Simulující simulakry jsou např. padělky či reprodukováné předměty. Baudrillard tvrdí, že v době masových médií vzniká vlastně nová realita (hyperrealita), vytvářená prolínáním lidského chování a mediálních vjemů a tudíž nezakotvených ve "vnější realitě" říká se tomu simulakra. Je to kopie něčeho, co neexistuje v originálu

⁴² Stránský, M. *Prázdninová škola hrou*. Diplomová práce, JaMu, ateliér dramatické výchovy 2000, s. 16.

- Pohled „bytotný“ (hra jako činnost, která má smysl sama v sobě)
- Pohled „utilitární“ (hra jako příprava na „praktický život“, jako život nanečisto)
- Pohled „rolový“ (hra jako naplňování rolí člověka ve společnosti)

První bod je spojen rovněž s filosofickým uvažováním o pojmu. Moment utilitární je odvozený od biologického či obecně kulturního účelu hry. Pohled rolový se zabývá hrou jako perspektivou fungování společnosti a mezilidské komunikace. Povšimněme si, že hra nabyde účel, jen pokud je využita sama pro jiné účely, sama o sobě (viz pohled „bytotný“) má smysl sama v sobě.

Přestože již bylo načrtnuto několik dílčích pohledů na hru, potřebuje tento, zatím poměrně nejasný pojem konkretizaci. V minulosti se hrou zabývalo mnoho myslitelů. Nyní se budeme zabývat několika klíčovými pracemi zaměřenými na pojetí hry u vybraných reprezentativních prací.

2.3.1 Johan Huizinga: Vše je hra

Klasikem teorie hry je nizozemský kulturní historik Johan Huizinga (1872-1945). Ve své knize *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. (orig. 1938, česky 1971) se jako první v takové šíři věnuje fenoménu hry. Přichází s vlastní definicí pojmu hra, etymologii slova a jeho výskytu v cizích jazycích. Snaží se o vystopování pojmu hry i v jiných pojmech a kulturních činnostech. Huizingova kniha by se dala označit jako dílo inspirativní, avšak zároveň i kontroverzní.

Spornost vidíme například v tezi: „Hra je starší než kultura; zvířata nečekala až je totiž lidé naučí, jak si mají hrát. Můžeme dokonce říci, že lidská civilizace nepřipojila k obecnému pojmu hry žádný podstatný znak. Zvířata si hrají právě tak jako lidé.“⁴³

Huizinga hru zasazuje do kultury, popisuje ji jako aktivitu naplněnou smyslem a vymezuje ji proti smyslu biologickému (srov. s vyjádřením o hře starší kultury výše). Sám se domnívá, že její specifičnost tkví v tom, že je zakotvená „hluboko v esteticku“⁴⁴, hra je totiž „kvalitou jednání, která se odlišuje od „obyčejného“ života“⁴⁵. Je rovněž toho názoru, že

⁴³ Huizinga, Johan: *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 9.

⁴⁴ Ibid., s. 11.

⁴⁵ Ibid., s. 13.

„všechny původní činnosti lidského společenství jsou protkány hrou“⁴⁶. Třeba řeč, kult nebo mýtus.

Huizinga podává dvě definice:

„Podle formy můžeme hrou nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“, a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a na zvlášť určeném prostoru, probíhá řádně podle určených pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím, nebo se vymaňují z obyčejného života tím, že se přestrojují za jiné“⁴⁷.

Druhá definice zní:

„Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která mají svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“, než je „všední život“⁴⁸.

První definice je více zaměřená na formální a společenskou stránku her. Druhá definice akcentuje vedle formální stránky i stránku psychologickou. Důraz na to, že hra je svobodné jednání v první definici, které „stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout“ či že je vědomím „jiného bytí než je všední život“ vychází nejen z Huizingovy tendence spojovat s hrou sakrální úkony typu obřadů, slavností, kultů, mysterií a dalších, ale i z tendence spojovat hru s estetickou oblastí tím, že vytváří dočasný svět uvnitř obyčejného světa. Sám pak se dále ukazuje: 1. jak se kultura vyvíjí ze hry, 2. že kultura je zpočátku hrána, 3. že činnosti zaměřené k uspokojování potřeb měly formu hry.

Zabývá se i tím, co nazývá herními formami umění: hudbou („trvale v hranicích hry“) a tancem („součást hry“). Upozorňuje, že sport opouští podobu hry, jelikož hra se chápe stále vážněji a tak když začne mít podobu organizované hry, něco se z jejího čistě herního obsahu vytrátí (není spontánní, bezstarostná, pravidla má propracovaná do podrobností). Jako

⁴⁶ Ibid., s. 14

⁴⁷ Ibid., s. 24.

⁴⁸ Ibid., s. 44.

ústřední vidí souvislost s kultem, s kterým pak hru i přímo ztotožňuje. Podle Huizingy i další kulturní univerzálie obsahují prvky hry (umění, věda či celek kultury).

2.3.2 Roger Caillois: Formální znaky hry

Na Huizingovo dílo navázal v roce 1958 knihou *Hry a lidé* člen francouzské akademie Roger Caillois (1913-1978). Převzal mnohé od Huizingy a k některým aspektům jeho práce připojil kritický komentář. Pokouší se hry systematizovat a popisuje některé další oblasti her (hry hazardní a mimetické).

Caillois vymezuje hru jako protipól práce a skutečného života. S hrou spojuje „atmosféru zábavy“, „myšlenku volnosti a nenuceného pohybu“, „zachování regulí“, je mu „luxusní aktivitou“. Huizingovy výše uvedené definice označuje za „příliš široké i příliš úzké“⁴⁹ a reaguje na některé jejich body.

Caillois definuje hru jako činnost:

- 1) „Svobodnou“, k níž hráč nemůže být nucen, aniž by hra okamžitě přišla o svou povahu přitažlivé a radostné zábavy
- 2) „Vydělenou z každodenního života“, vepsanou do přesných a předem daných časoprostorových mezí
- 3) „Nejistou“, jejíž průběh ani výsledek nemůže být předběžně určen, v níž je hráči a jeho iniciativě a invenci nezbytně ponechán určitý prostor
- 4) „Neproduktivní“, jež nevytváří ani hodnoty ani majetek, ani žádné nové prvky, a která je s výjimkou cirkulace majetku uvnitř kruhu hráčů vyústí v situaci identickou jako byla na počátku hry
- 5) „Podřízenou pravidlům“, podléhající konvencím, které pozastaví po dobu hry působnost běžných zákonů a zavedou během trvání hry zákony nové, které jediné ve hře platí
- 6) „Fiktivní“, doprovázenou specifickým vědomím alternativní reality nebo neskrývané iluze ve vztahu k běžnému životu.“⁵⁰

Dále doplňuje, že poslední dvě pravidla se navzájem vylučují pohroužením do fikce (platí u mimetické hry) a nebo bezpodmínečnému podřízení pravidlům (platí u sázení).

⁴⁹ Caillois, R. Op.cit., s. 25.

⁵⁰ Ibid., s. 31.

Hry jsou v Caillaisově pojetí buď fiktivní nebo podřízené pravidlům. „Hraní role, prvek „jako by“, fikce a zážitek stavu „jako by“ nahrazuje pravidla a plní přesně tutéž funkci. Herní pravidlo je nereálnou věcí již samo o sobě. Proto se hraje doopravdy a ne jenom jakoby.“⁵¹

Caillois následně navrhuje klasifikaci her: „podle toho zda převažuje princip soutěže, náhody, chování „jako-by“ nebo závratí“⁵².

Tyto principy nazývá původními řeckými slovy Agón, Alea, Mimikry a Linx. Uvažuje o nich jako o čtyřech „distinktivních“ či „elementárních“ psychologických postojích, později dokonce jako o „dominantních kulturních trendech“⁵³.

Podle Cailloise odpovídají mocným lidským instinktům, které „mohou být uspokojeny pouze v ideálních a přesně vymezených podmínkách“⁵⁴.

Současně pojmenovává dvě polarities hry: princip paidia (nebrzděná fantazie, bujarost, veselí) a ludus (herní konvence, pravidla), na druhé straně. Později o nich hovoří jako o stupních strukturovanosti hry. Prosazení pravidel vidí jako rozhodující nástroj kultury.

Za pozornost stojí i to, že sport považuje Caillais, na rozdíl od Huizingy, za herní formu, jelikož obsahuje herní princip.

2.3.3 Eugen Fink: Hra jako symbol světa

U fenomenologa a žáka E. Husserla, E. Finka, nalzáme velmi propracovanou analýzu pojmu hry, která vychází především z kultury a myšlenek starověkého Řecka. Hru klade proti „vážnosti, starosti a práci, proti péči o duševní spásu – jeví se jako nevážnost“⁵⁵. Je to zahálka proti „vážné a odpovědné činnosti“⁵⁶. Vychází z ústřední metafory Hérakleitovského zlomku „Věk (běh světa) je hrající si děcko, posouvající kaménky ve hře, je to království dítěte“. A dále podává subtilní analýzu pojmu hra. Předkládá rovněž pojetí hry u Platóna a rozvíjí souvislosti hry s kultem a symbolem.

Během své práce poukazuje na následující vlastnosti hry

- 1) je nevážná
- 2) je vymezená neskutečností, sférou zdání
- 3) děje se v modu „jakoby“

⁵¹ Ibid., s. 30.

⁵² Ibid., s. 63.

⁵³ Ibid., s. 123.

⁵⁴ Ibid., s. 74.

⁵⁵ Fink, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Překlad M. Petříček. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 21.

⁵⁶ Fink, Eugen. *Oáza štěstí. Myšlenky k ontologii hry*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 9.

- 4) je bezúčelná (i když má své vlastní důvody v sobě)
- 5) je zvláštní otevřenou tvořivostí
- 6) je svobodná (z propadnutí hře se může kdykoli vystoupit)
- 7) má katarzní funkci (kultovní hra)
- 8) má vlastní prostor a svůj vlastní čas

V závěru práce se zabývá čtyřmi významy hry: 1. hrou jako nitrosvětským dějem, 2. vládnutím světa hry, jímž není hra nitrosvětská, 3. má rozumějící smysl pro celek, 4. je naladěná elementární slastí, radost z radostného, užitečného, příjemného, slastí z překypování života, jenž do sebe dokáže pojmout i to, co je zlé.

Fink spojuje hru s kultem a herní pud s pudem k uctívání. Hře dodává významu, když říká, že jde o existenciální fenomén „stejně původní jako smrtelnost, láska, práce a boj“⁵⁷. Finkova úvaha vrcholí v tvrzení, že hra světa je zjev přicházení všeho jsoucího a svět je reálná existence této přítomnosti.

Ve světě totiž „vše se děje bez důvodu a bez cíle“ a hra je „odleskem těchto rysů“. A právě „lidské hraní je způsob, jímž uprostřed nitrosvětské zdůvodněnosti věcí vychází najevo nezdůvodněné vzpínání života v sobě samém, jakožto symbolu vládnoucího světa“⁵⁸.

2.4 Rekonstrukce pojmu hry

2.4.1 Od konceptů k symptomům

Na předchozích stranách jsme měli možnost sledovat tři koncepty hry.

Zejména Huizingovo vymezení pojmu hra bylo dosti široké. Podle Huizingy „všechny původní činnosti lidského společenství jsou protkány hrou“⁵⁹ vyjma sportu. Důvodem je to, že „hra nabývá pevné podoby jako kulturní forma. A jako taková se i může opakovat“⁶⁰. Řeč, kult, mýtus a další kulturní činnosti mají formální znaky hry. Huizinga dokonce kult vnímá jako vyšší formu dětské hry. Domnívá se, také, že některé druhy umění obsahují prvky hry.

V Huizingově pojetí je zdůrazněn fakt, že hra je spojena se zápasem nebo soutěží. „Hra je zápasem nebo soutěží o to, kdo umí něco nejlépe reprodukovat.“ A to je pro něj

⁵⁷ Fink, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Překlad M. Petříček. Praha: Edice Orientace, 1993, s. 249.

⁵⁸ Ibid., s. 260.

⁵⁹ Ibid., s. 14.

⁶⁰ Ibid., s. 20.

důvodem spojování agogických typů her s kultem. Huizinga ve svém díle v podstatě přebírá náhled na hru jako agón, jak rozuměla hře antika.

Domníváme se, že Huizingovo pojetí hry můžeme označit za všeobjímající. Tomuto pojetí odpovídá i jeho první definice hry, v jejímž závěru zdůrazňuje, že přivádí „v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím“⁶¹. Je zde tedy patrná opětná návaznost na kultury a mysteria dřívějších dob. Nutno poznamenat, že kontury této návaznosti jsou poměrně nejasně vyjádřeny a díky tomuto nejasnému a víceznačnému zdůraznění není první definice jednoznačně přijatelná.

Následná definice se již předešlé chyby nedopouští a je použitelnější. „Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která mají svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“, než je „všední život“.“⁶²

Podívejme se na jiný koncept hry. Caillois se proti Huizingovi vymezil, nazval jeho definice „příliš široké i úzké“. Všimněme si, že většinu vlastností hry uvedených u Huizingy Caillois ve svém vymezení hry přebírá a implementuje je do své teorie. Obratně se přitom vyhýbá odkazům na společnost a nechává je vstoupit postranními dveřmi čtyř psychologických podmínek.

Cailloisovo pojetí vychází pouze z formálních charakteristik hry, můžeme ho tedy nazvat formalistickým. Hry rozděluje podle psychologického principu (princip soutěže, náhody, chování „jako by“ nebo závratí), nalézají je v kulturních formách (sport, sázení atd.) a institucionalizovaných formy hry (zkoušky, burzy, spekulace) viz tabulka⁶³. Tyto kulturní a institucionalizované formy hry jsou organizovány pod určitým stupněm strukturovanosti hry (ludus – herní konvence, pravidla, paidia - nebržděná fantazie).

To vše je výrazem hry. Caillois je o stupeň uspořádanější a systematictější než Huizinga. Podává definici, neurčuje co do pojmu patří a co ne. Kromě toho současně uspořádává různé aktivity, které mají formální charakteristiky podle herních psychologických projevů a stupňů jejich strukturovanosti. Své poznatky pozoruhodně implikuje na vývoj jednotlivých kultur dle preference jistého psychologického principu ve své kultuře.

⁶¹ Ibid., s. 24.

⁶² Ibid., s. 44.

⁶³ Caillois, R. Op.cit., s. 75

Agon	sporty	zkoušky, obchodní a jiná konkurence	násilí, touha po moci
Alea	loterie, sázení	burza a spekulace	pověřivost, astrologie
Mimikry	karneval, divadlo, kult hvězd	uniformy, obřady, etiketa	odcizení, rozdvouzení
Ilinx	lyžování, opojení rychlostí	profese se zvládnutím závratí,	alkohol, drogy

Kromě toho Cailloisova definice přidává, proti Huizingově definici, další dvě vlastnosti hry. Hra je podle něj „nejistou“ respektive s nejistým průběhem a výsledkem (touto podmínkou z větší části suplují psychologické aspekty hry) a „neproduktivní“ co se statků týče.

Finkův přístup ke hře je specifitější. Fink nepromýšlí podmínky hry. Jeho analýza hry je ontologická. Hru podobně jako jeho předchůdci spojuje s dřívějšími aktivitami typu kult a rituál. V závěru uvádí čtveřici určujících významů, které jsou nezbytné pro chápání hry. Uvádí jakým způsobem hra souvisí s fungováním světa. V jistém momentě hru staví jako symbol světa a tím de facto potvrzuje předchozí pojetí hry ve všeobjímajícím charakteru tohoto pojmu.

Jestliže hra vystihuje jisté momenty světa, může být vlastností všeho co je na světě a zároveň vším, co svět zahrnuje a obsahuje, odkazem k jeho fungování. Fink ve srovnání s Cailloisem akcentuje některé jiné vlastnosti hry jako katarzní funkci, účelnost či nevážnost.

Skrze myšlenky těchto tří myslitelů dospíváme k uvedení našeho vlastního pokusu o charakteristiku hry. Abychom dospěli k přesvědčivé charakteristice a současně náš pohled nevyzněl snad příliš eklekticky, je nezbytným předpokladem vyjasnění shod a rozporů jednotlivých přístupů a následné připojení vlastního náhledu.

Budeme přitom vycházet z Goodmanova „symptomatického“ způsobu definování pojmu. Na základě některých projevů hry, které popisují předešlé definice, ustanovíme symptomy. Symptomy mohou být primárně chápány jako příznaky, které jsou spojovány v medicínském smyslu s chorobami. Ovšem stejně jako v medicíně i u Goodmana přítomnost či nepřítomnost jednoho či více symptomů nevymezuje cokoli jako určitou třídu. Dokonce ani míra přítomnosti těchto rysů neurčuje míru, v níž je nějaká činnost hrou. Symptomy jsou vodítka k uchopení, v tomto případě hry, byť jich v závěru užijeme jako podkladu pro pokus o její definici.

Tím se nám naznačuje i důvod, proč jsou některé aktivity vydávány za hru či s ní přímo spojovány. Mnohé aktivity můžeme totiž ztotožnit s určitými aspekty hry. Některé aktivity mají jeden či více symptomů hry a navíc ještě vlastnosti, které jsou v přímém rozporu s uvedenými symptomy. Taková porovnávaná entita by byla ontologicky jinou entitou než hra, byť některé symptomy by mohly poukazovat na to, že se jedná o hru.

Z výše uvedených tří přístupů je Cailloisův popis nejbližší našemu pojetí a jeví se k našemu účelu symptomatického postižení hry jako nejvhodnější pro vykročení k sadě symptomů, projevů hry. Berme proto Caillaisovo vymezení formálních vlastností hry jako

základ pro symptomy hry, které budeme hledat.

Hra je tedy činností:

- 1)** „Svobodnou“, k níž hráč nemůže být nucen, aniž by hra okamžitě přišla o svou povahu přitažlivé a radostné zábavy
- 2)** „Vydělenou z každodenního života“, vepsanou do přesných a předem daných časoprostorových mezí
- 3)** „Nejistou“, jejíž průběh ani výsledek nemůže být předběžně určen, v níž je hráči a jeho iniciativě a invenci nezbytně ponechán určitý prostor
- 4)** „Neproduktivní“, jež nevytváří ani hodnoty ani majetek, ani žádné nové prvky, a která je s výjimkou cirkulace majetku uvnitř kruhu hráčů vyústuje v situaci identickou jako byla na počátku hry
- 5)** „Podřízenou pravidlům“, podléhající konvencím, které pozastaví po dobu hry působnost běžných zákonů a zavedou během trvání hry zákony nové, které jediné ve hře platí
- 6)** „Fiktivní“, doprovázenou specifickým vědomím alternativní reality nebo neskrývané iluze ve vztahu k běžnému životu.“⁶⁴

Cailloisův pohled na hru přebíráme ovšem s jistými výhradami. Nedomníváme se totiž, že poslední dvě pravidla se navzájem vylučují, tedy: pohroužení do fikce a bezpodmínečné podřízení pravidlům. Caillois v zásadě tvrdí, že hry jsou buď fiktivní nebo podřízené pravidlům. Dovolíme si s tímto názorem polemizovat, neboť jsme toho názoru, že pravidla zakládají fikční svět (hry) a naopak. Tyto podmínky jsou pro hru z našeho úhlu pohledu souvztažné a jedna neexistuje bez druhé. Jestliže zkrátka nějaká činnost (hraní na výherních automatech) není fiktivní, znamená to, že jako činnost nemá všechny symptomy, příznaky hry⁶⁵. Tím by vyvstával před námi otazník zda taková činnost je hrou. Pokud je jeden symptom v rozporu s jiným symptomem, naznačuje to spíše opak. Taková činnost některými svými vlastnostmi hru připomíná, její projevy odpovídají některým symptomům, nikoli však všem.

⁶⁴ Ibid., s. 31.

⁶⁵ Povšimněme si, že současně porušuje jinou podmínku či nemá jiný symptom „vydělenosti z každodenního života“.

Caillois tvrdí: „Herní pravidlo je nereálnou věcí již samo o sobě. Proto se hraje doopravdy a ne jenom jakoby.“⁶⁶ Toto tvrzení vnímáme jako výstižný postřeh, který zároveň zmiňuje i specifčnost fikce hry jako aktivity. Máme však za to, že podporuje naši zmíněnou domněnku.

Připomínka č. 2 se týká části 4) symptomu „neproduktivnosti“. V hmotném smyslu s tímto symptomem lze souhlasit, ovšem část věty „ani žádné nové prvky nepřipojuje“ může být zavádějící, proto tento úsek vyškrtáváme, čímž se nám symptom upraví na znění: „Neproduktivní“, jež nevytváří ani hodnoty ani majetek, a která s výjimkou cirkulace majetku uvnitř kruhu hráčů vyúsťuje v situaci identickou jako byla na počátku hry. K další úpravě, u 1) symptomu se ještě dostaneme níže.

Vyjma výše zmíněných výhrad tedy Cailloisovo vymezení formálních vlastností, jež považujeme za symptomy hry přejímáme.

Rádi bychom rovněž poznamenali, že hru jako činnost vyznačuje ten (ti) kdo ji hraje(i), tedy subjekt(y) a současně i objekt(y) hry. Chceme-li stanovit podmínku pro činnost, musíme si uvědomit, že formálními podmínkami hry mohou být i psychologické aspekty, vlastnosti hry. Tyto aspekty nám rozliší způsoby činnosti, abychom hru hráli, nikoli jen specificky něco reálně „činili“. Sám Caillois se některých psychologických aspektů jako nejistoty, fikčnosti či svobodnosti dotýká.

Pokud uvedené symptomy porovnáme s Huizingovými definicemi, všimneme si, že ve výše uvedené druhé definici zmiňuje, že hra je „doprovázena pocitem napětí a radosti“.

Na dalším místě zmiňuje: „nálada hry má dva póly: nevázanost a uchvácení“⁶⁷. U Cailloise tato podmínka zmíněna není a u vlastnosti svobodnosti hry jen doplňuje, že „hráč nemůže být nucen, aniž by hra okamžitě přišla o svou povahu přitažlivé a radostné zábavy“. Máme za to, že si „nutnost nevázanosti hry“ implicitně uvědomuje, neboť již v úvodu práce Caillois píše: „hra musí být definována jako svobodná a dobrovolná aktivita, zdroj radosti a zábavy“⁶⁸. A na jiném místě: „hra evokuje atmosféru zábavy“ nebo „je v protikladu k vážnosti skutečného života“⁶⁹.

Považujeme za pozoruhodné, že uvedené naladění nepředloží jako podmínku hry. Je ovšem možné, že si uvědomil jisté riziko. A to, že by se hra pak stala jednostrannějším nikoli

⁶⁶ Caillois, R. Op.cit., s. 30.

⁶⁷ Huizinga, J. Op. cit., s. 35. Pokud snad dále píše, že „vážnost vylučuje hru, hra však může do sebe pojmut vážnost“ (s. 67), pak to připisujeme na vrub Huizingovy tendence zahrnovat do hry všechny kulturní aktivity.

⁶⁸ Caillois, R. Op.cit., s. 28. Jinde, Ibid., s. 48 jinými slovy říká „u kořenů hry je prvotní věcí svoboda, potřeba uvolnění, zkrátka zábava a improvizace.“

⁶⁹ Ibid., s. 11.

všeobjímajícím konceptem, jak se jí snaží nahlížet. V jeho pojetí převažují obavy z toho, že se vytratí spojení mezi hrou a kulturními činnostmi.

Možná, že pojem „radostné zábavy“ může být zavádějící. Ne všechny hry mohou být za všech okolností „radostné“. Vhodnější pojem proto bude Finkův pojem nevážnosti. Fink sám pojem hry vymezuje proti „vážnosti, starosti a práci, proti péči o duševní spásu“⁷⁰, proto se jeví jako nevážnost, jako zahálka proti „vážné a odpovědné činnosti“⁷¹. Na jiném místě uvádí, že hra je „naladěná elementární slastí, radost z radostného, užitečného, příjemného, slastí z překypování života“⁷².

My se však domníváme, že podmínka povahy hry jako „přitažlivé a nevážné zábavy“ je symptomem hry. Je totiž souvztažná se symptomy „svobodnosti“, „vydělenosti z každodenního života“ a „fikčnosti“, a to tím, že se staví proti vážnosti každodenního života. To ostatně podporuje zdůraznění této vlastnosti u všech tří myslitelů, u kterých jsme se zastavili. Naše záměna pojmu „radostné“ za „nevážné“ zábavy nám rovněž poupravuje 1) symptom na znění: „Svobodnou“, k níž hráč nemůže být nucen, aniž by hra okamžitě přišla o svou povahu přitažlivé a nevážné zábavy.

Dovolíme si tak poznamenat, že dalším symptomem hry jako činnosti je „nevážná povaha – má povahu přitažlivé a nevážné zábavy v protikladu proti vážnosti každodenního života“.

Jsme toho názoru, že Huizingovu definici jsme, co se týče podnětů pro rozšíření škály symptomů, tímto vyčerpali, a proto zaměříme svoji pozornost k vlastnostem hry u Eugena Finka.

Fink nepodává přímo definici hry, zůstává u upřesňování jejích vlastností, které detailně rozebírá. Je nutno dodat, že vrátíme-li se k Finkově seznamu vlastností hry z předchozí kapitoly, zjistíme, že Caillois oproti Finkovi některé vlastnosti hry netematizuje. Konkrétně se jedná o „katarzní funkci“, „neúčelnost“ a „nevážnost“ („nevážnost“ jsme již zakomponovali.).

„Katarzní funkce“, pokud by byla symptomem hry, pak by byla dalším průvodním psychologickým symptomem. U katarzní funkce je otázkou, zda do ní spadá jakákoli hra a jak katarzi ve hře rozumět.

Fink v souvislosti s katarzí a hrou píše: „je schopna bez nebezpečí odvádět nebezpečné nahromaděné afekty, vášně a žádosti, zoufalství a úzkosti, očišťovat duši od temných mocí.

⁷⁰ Fink, E. *Hra jako symbol světa*. Op.cit., s. 21.

⁷¹ Fink, E. *Oáza štěstí*. s., 9.

⁷² Fink, E. *Hra jako symbol světa*. Op.cit., s. 245.

V hraní uvolňujeme nahromaděné afekty a ve zdání světa hry je necháme jakoby vyprchat. Hra odnímá nadbytek fantazie, který život nemůže zužitkovat pro své vlastní tvůrčí úkoly, využívat jej pro bezpečné užívání agresivních a destruktivních duševních hnutí a současně člověku nastavovat zrcadlo a pomoci mu, aby v obraze nazřel sebe sama a sobě samému porozuměl.⁷³

Na jiném místě poznamenává: „očisťuje duši od pudů, jenž tryskají z nejnižšího a nejtemnějšího základu života.“⁷⁴

Podobné myšlenky, souvisící s katarzí a hrou lze nalézt i u Cailloise:

„Herní principy odpovídají mocným lidským instinktům (soutěživost, pokoušení štěstí, sklon k předstírání, vyhledávání stavu závratí). Mohou být pozitivně a tvořivě uspokojeny pouze v ideálních a přesně vymezených podmínkách. Ponechány samy o sobě jsou zdrojem zkázy. (...) Hry instinkty usměřují a vnucují jim institucionální tendenci. (...) hry, které poskytnou uspokojení instinktů je kultivují, oplodňují a imunizují duši proti nebezpečí.“⁷⁵

Naproti tomu Huizinga tuto skutečnost netematizuje, i když již v zmiňované definici píše o tom, že hra je „doprovázena pocitem napětí“. Na jiných místech hovoří o hravém pudu, nebo o agonálních hrách a v souvislosti s nimi o agonálním pudu. Tematizace vybití pudů či katarze skrze hru v této souvislosti se přímo vybízí.

Katarzní moc je v očistění našich vášní, vybouření, „vybití“ našich nahromaděných afektů a sklonů k agresivnímu jednání. Hra může poskytnout právě takové „ideální a přesně vymezené podmínky“, v kterých mohou být lidské pudy a instinkty uspokojeny. Má skutečně jakákoli hra onu moc? Co třeba jednoduché pohybové hry, typu obecně známé hry na babu? Jistě uvěříme, že i při „babě“ se můžeme (pokud se do ní aktivně zapojíme) vybit, povolit „nahromaděné afekty“ a pohybem a kontaktem s druhými lidmi (tělesný dotek přenosu baby, svobodný, uvolněný typ komunikace s druhými během hry), se lze fyzicky a následně i duševně uvolnit. Díky bezpečnému prostředí hry máme možnost dát vášním a afektům průchod hrou.

Teoreticky vzato, čím složitější by hra byla, tím vyšší by byla možnost odvádět či tematizovat naše vášně, žádosti a zoufalství a tím silnější by mohly být naše pocity katarze.

⁷³ Ibid., s.154.

⁷⁴ Ibid., s. 155.

⁷⁵ Caillois, R. Op.cit., s. 74.

To nám umožňují např. některé psychologické techniky, které využívají některých vlastností hry⁷⁶.

Rád bych zde nyní zmínil i svou osobní zkušenost při práci se školními kolektivy, kde se uplatňují jako lektor zážitkové pedagogiky. Chci-li pracovat s emocemi, je nutné jim dát nejdříve průchod (vybití afekty). Toho docílím ve hře či herní aktivitě a následně mohu s kolektivem dále pracovat⁷⁷.

Docházíme tedy k tomu, že katarze je doprovodný efekt hry, respektive další její symptom. Tento symptom můžeme formulovat jako „přináší katarzi - odvádí nahromaděné afekty, vášně a žádosti v bezpečí svého z každodennosti vyděleného světa“.

Nyní k bezúčelnosti. Fink doplňuje, že „herní jednání má jen své vlastní účely a žádné takové, které ho překračují“⁷⁸. Fink však o neúčelnosti uvažuje především v souvislosti se „zvláštní neskutečností“. Snaží se vymezit hru vůči „vážnému jednání“ nejistému boji o každodenní chléb⁷⁹. Bezúčelnost se ukazuje spíše jako jeden z projevů této „neskutečnosti“.

Na bezúčelnost ostatně naráží ve svých definicích i Huizinga. Hra je míněna „jen tak“, „nepřipíná se k ní žádný materiální zájem“, hrou se „nedosahuje žádného užítku“ (definice 1), „má svůj cíl v sobě samé“ (definice 2). Tyto charakteristiky vycházejí z toho, že hra se vyděluje z každodenního života a jeho účelů.

Bezúčelnost v Cailloisově pojetí je vnímána pouze okrajově. U principu herní kategorie (principu ludus), která/y vnucuje herní konvence píše, že se skrze tento princip projevuje hra jako „marná práce, která nepůsobí užitek, úsilí bez konce“⁸⁰.

Z tohoto tvrzení by se dalo odvodit, že hra je bez účelu.

Kromě toho tvrzení, že „hry instinkty usměřňují a vnucují jim institucionální tendenci“⁸¹ upozorňuje Huizinga, že v momentě, kdy se hře dá institucionální rozměr, dá se jí spolu s ním i účel. Logickým důsledkem je, že hra pozbyde bezúčelnosti a přestane být hrou. To je případ např. sportovních aktivit.

Tím jsme dospěli k bezúčelnosti jako možnému symptomu hry. To, co se jeví jako bezúčelnost hry, je ve své podstatě dáno vydělováním hry z každodenního života utilitárních

⁷⁶ Povšimněme si, že psychologická technika má proti hře ten rozdíl, že má vnější účel.

⁷⁷ Každý kurz (ať jde o seznamovací kurz nebo kurz prevence rizikového chování), který s kolegy vedeme má svůj harmonogram a na úvod programu, pokud se s kolektivem ještě nepracovalo, dáváme po krátkém představení obvykle pohybovou hru či aktivitu, přesně pro tyto účely (jedním z nich je možnost vybití afektů). Následně po jednoduchých hrách mohou přijít ke slovu komplikovanější techniky, které nechávají emoce konkretizovat, projevit, aby s nimi mohlo být dále pracováno. Hra tu však nabývá prvek techniky a prvků institucionalizace.

⁷⁸ Fink, Eugen. *Oáza štěstí. Myšlenky k ontologii hry*. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 16.

⁷⁹ Fink, E. Hra jako symbol světa, *ibid.*, s. 88.

⁸⁰ Caillois, op. cit., s. 31.

⁸¹ Huizinga, J., Op. cit., s. 74.

hodnot a potřeb. Skutečnost, že „nedosahuje žádného užitku“, naznačuje možnost, že nám s estetickou funkcí může splývat či že ji přímo vyplňuje. Už Huizinga poznamenává, že „hra z valné části leží v oblasti estetické“. Caillois se o tomto zmiňuje pouze explicitně, když říká, že „hra se nám představuje jako paralelní, nezávislá aktivita, která stojí v protikladu proti jednáním a strategiím obyčejného života, specifickými rysy, které jsou hře vlastní a které činí hru hrou“⁸². Stejně tak Fink píše o hře jako o „jednání „smyslu osvobozené“, není odvozeno z celkového zacílení, projektu života – je bezúčelné. (...) Hra nemá ráz úkolu tíživého sebeuskutečňování, svádí k „estetickému“ postoji k životu (...) hravost je konání v modu „jakoby“, bez závažnosti a povinnosti. (...) Jednání při hře jsou skutečná, ovšem jako s nevážným jednáním jde s nimi momenta neskutečnosti.“⁸³.

Přístupme tedy k vymezení estetické funkce.

3.4.2 Hra a estetická funkce

Dovolíme si poznamenat, že k popisu estetické funkce přebíráme koncept Jana Mukařovského. Nejdříve je třeba vymežit pojem „estetično“.

Mukařovský ponechává estetičnu samostatnou oblast. Estetično považuje za jeden „ze základních postojů, jenž člověk zaujímá ke skutečnosti (vedle praktického a teoretického) je potenciálně přítomno při každém lidském jednání a potenciálně obsaženo v každém lidském výtvoru“⁸⁴. Oblast estetična je vyznačena estetickým postojem, je to oblast dějů a objektů vůči kterým je estetický postoj zaujímán. O rok později (1942), ve své studii *Význam estetiky*,⁸⁵ Mukařovský odhaluje již čtyři základní postoje ke skutečnosti o nichž tvrdí, že

„každý z těchto postojů zmocňuje se člověka celého, všech jeho schopností, a zaměřuje je jistým směrem (...) není nemožné, aby se tyto postoje navzájem prolínaly, doprovázely“⁸⁶.

Jsou to postoje: praktický, teoretický (poznávací), magicko-náboženský a estetický. (...)

Každý z těchto postojů směřuje k jistému cíli, jenž je dán pouze obecně a nabývá určitosti teprve konkrétním úkolem, který v dané chvíli má být v mezích jistého postoje řešen“⁸⁷.

Postoje pak popisuje⁸⁸ následujícím způsobem:

⁸² Caillois, R. Op.cit., s. 82.

⁸³ Fink, E. Ibid., s. 88-89.

⁸⁴ Mukařovský, J. Strukturalismus v estetice a ve vědě o literatuře. In *Studie I.*, Brno: Host, 2000, s. 21.

⁸⁵ Mukařovský, J. *Význam estetiky*. Op.cit., s. 63-74.

⁸⁶ Ibid., s. 64.

⁸⁷ Ibid., s. 64.

U postoje praktického nám jde o „bezprostřední působení na ni (skutečnost), hodnotou jsou jen ty nástroje, hodící se dosažení očekávaného výsledku činnosti“.

U postoje teoretického, poznávacího se nám „skutečnost, která je tentokrát materiálem, jeví právě jen z té stránky, po které ji chceme poznávat (...) míří (podobně jako praktický) někam za skutečnost, která je právě v dané chvíli pod rukama a před očima“.

Postoj magicko - náboženský – při tomto postoji „skutečnosti nejsou převáděny ve znaky, nýbrž jsou jimi prostě bytostně; proto také jsou schopny působit jako to, co zastupují (amulet atp.). jsou to znaky-symboly“.

Konečně u estetického postoje se děje, že „při něm nabývá skutečnost, vstupující do jeho oblasti, povahy znakové“.

Mukařovský dále pokračuje:

„při znaku estetickém se naopak pozornost soustřeďuje na samu skutečnost, která se stává znakem: vystupuje před oči celé bohatství jejích vlastností, a tím i celé bohatství a celá složitost aktu, kterým ji pozorovatel vnímá. Věc, která se stává estetickým znakem, odhaluje, dává člověku pocítit vztah mezi ním samým a skutečností.(...) proto stává se jev, ke kterému zaujímáme estetický postoj , znakem, znakem sui generis: neboť právě vlastností znaku je poukazovat k něčemu mimo sebe. Znak estetický poukazuje ke všem skutečnostem, které člověk zažil a může ještě zažít, k celému univerzu věcí a dějů.(...) zvýšenou měrou platí i o uměleckém díle, které bylo přímo vytvořeno za tím účelem, aby v pozorovateli navozovalo estetický postoj. (...) uměleckým dílem jakožto estetickým znakem je dán nárok poukazovat ke skutečnosti jako celku a vyjadřovat i navozovat vztah člověkům k veškerenstvu. Nositelem estetické funkce však není jen umění: kterýkoliv děj, kterýkoli produkt lidské činnosti může se pro jednotlivce nebo i pro celou společnost stát estetickým znakem.“⁸⁹

Postoj teoretický a praktický se týkají skutečnosti samé – buď ji mění (praktický postoj) nebo vedou k jejímu poznání (teoretický postoj). U postoje magicko-náboženského a postoje estetického se děje něco zcela jiného - předpodstatňuje se skutečnost ve znak. Proto je pro ně podstatná funkce znaková. Všechny postoje „obracejí především pozornost k tomu, co znak označuje, k čemu ukazuje“⁹⁰. Zmocňují se věcí k svým účelům a činí je nástroji. Takže nakonec „jen pro funkci estetickou je nositel funkce hodnotou sám o sobě, je hodnotný pro

⁸⁸ Ibid., s. 64 - 66.

⁸⁹ Ibid., s. 66.

⁹⁰ Ibid., s. 67.

způsob jakým je utvořen a utvářen⁹¹ nebo jinak právě u estetické funkce spočívá hlavní váha „na samém znaku, na oné věci smysly vnímatelné“. Jen tak je estetický znak odpoután od přímého styku s věcí nebo událostí a znamená „celkový, k žádné konkrétní věci nevázaný vztah člověkům k univerzu.“⁹²

Jak jsme výše měli možnost vidět, mezi estetickou oblastí a estetickou funkcí je dáno rovnítko. Ostatně sám Mukařovský pojímá samotnou estetiku jako „nauku o estetické funkci, jejích projevech a jejích nositelích“⁹³.

Téma estetické funkce Mukařovský rozvádí zejména již ve své kanonické práci *Estetická funkce, norma a hodnota jako sociální fakty (1936)*.

O Estetické funkci Mukařovský píše:

„zabírá mnohem širší oblast působnosti než jen samo umění. Jakýkoli předmět i jakékoli dění (ať děj přírodní, ať činnost lidská) mohou se stát nositeli této funkce. (...) není pevné hranice mezi oblastí estetickou a mimoestetickou; neexistují předměty a děje, které by byly bez ohledu na dobu, místo a hodnotitele nositeli estetické funkce a jiné, které by (..) byly z jejího dosahu vyloučeny“⁹⁴.

Aktivní způsobilost k estetické funkci není Mukařovskému, „reálnou vlastností předmětu (...), nýbrž projevuje se jen za určitých okolností, totiž v jistém kontextu společenském“⁹⁵.

A dodává: „stabilizace estetické funkce, je záležitostí kolektiva“⁹⁶.

Mukařovský pokračuje a píše o estetické funkci jako o činiteli společenského soužití a jeho vlastnostech. Hlavní vlastností této funkce je mu „schopnost izolace předmětu estetickou funkcí dotčeného“⁹⁷, pod níž rozumí: „schopnost upoutati pozornost na věc nebo osobu“⁹⁸. Tím se stává estetická funkce diferenciacním nástrojem v rámci společnosti.

Dalšími vlastnostmi estetické funkce jsou mu „libost, kterou vyvolává“, „schopnost usnadňovat akty, k nimž se připojuje jako funkce druhotná, popřípadě i schopnost zesilovat libost s nimi spojenou“ a „suplovat funkce jiné, které předmět (věc nebo akt) vývojem pozbyl“⁹⁹. Tolik Mukařovský k tomuto tématu.

⁹¹ Ibid., s. 67.

⁹² Ibid., s. 67.

⁹³ Ibid., s. 63. Dále na s. 71 ji definuje jako vědu o „estetickém postoji a o estetické funkci“.

⁹⁴ Ibid., s. 84.

⁹⁵ Ibid., s. 85. S tím souvisí i skutečnost, že estetická hodnota v umění se jeví jako jedinečná a neopakovatelná.

⁹⁶ Ibid., s. 95.

⁹⁷ Ibid., s. 97.

⁹⁸ Ibid., s. 97.

⁹⁹ Ibid., s. 97- 98.

Bezúčelnost, tedy vlastnost hry, kdy se jí „nedosahuje žádného užitku“, „má svůj cíl v sobě samé“ je tedy synonymní s estetickou funkcí. Pokud se zaměříme na vlastnosti estetické funkce, shledáme, že hra má potenci vyplnit všechny výše uvedené vlastnosti, stačí jen si zaměnit za slovo předmět slovo činnost. Dokonce i při vlastnosti „suplovat funkce jiné, které předmět (věc nebo akt) vývojem pozbyl“ bychom jistě objevili hry či herní aktivity, které nesou stopy kultovních praktik plnicích původně funkce magicko-náboženské. Hra tedy jako dění se stává nositelem estetické funkce. Dokonce se odvážíme tvrdit, že pro hru, v našem pojetí, je estetická funkce funkcí dominantní.

Chápeme totiž Mukařovského pojetí postojů ke skutečnosti jako základní nastavení vůči ní. Mukařovský vylučuje, aby se jednotlivé postoje prolínaly, protože „každý z těchto postojů zmocňuje se člověka celého, všech jeho schopností, a zaměřuje je jistým směrem“¹⁰⁰. Při hře jsme v estetickém postoji vůči skutečnosti při kterém tato skutečnost „nabývá povahy znakové“, kdy se „pozornost soustřeďuje na samu skutečnost“. Ostatní postoje než postoj estetický „obracejí především pozornost k tomu, co znak označuje, k čemu ukazuje“¹⁰¹. Dodáme-li, charakteristiky hry, která vytváří alternativní svět, pro její vidění z každodenního života, kde fungují po určitý čas zákony odlišné od reality, je neproduktivní a jako takovou je nositel estetické funkce „hodnotou sám o sobě, je hodnotný pro způsob jakým je utvořen a utvářen“¹⁰². Získáváme tak pevnější přesvědčení, že námi vymezená hra se vyznačuje estetickou funkcí, ba dokonce, že je zde estetická funkce dominantní.

Existuje však jeden rozdíl mezi uměním a hrou, který činí umění, na rozdíl od hry, oblastí záměrné práce se společenskými hodnotami, oproti hře, která tak činí nezáměrně. Lze to vysledovat na tom, jak funguje hra jako autonomní znak. Mukařovský v autonomním fungování umění, rozlišuje u uměleckého díla tři roviny 1. „dílo-věc“, které funguje jako vnějškový smyslový symbol, 2. „estetický objekt“, jenž zahrnuje individuální stavy vědomí, které vyvolává „dílo věc“, je v kolektivním vědomí a funguje jako „význam“ a 3. ze vztahu k označované věci, který nemíří na zvláštní odlišnou existenci, nýbrž na celkový kontext sociálních fenoménů daného prostředí. Právě v posledním bodě se liší umění od hra. Umění má tyto tři roviny autonomního znaku jaksi samozřejmě, proto může fungovat jako umění. Což je dáno i tím, že umění je „činností i výtvořem“. Hra naproti tomu je v našem pojetí pouze činností a proto tuto třetí rovinu postrádá. V momentě, kdy se však na ni díváme jako na „činnost i výtvoř“, jak tomu je v modelových aktivitách a psychologických technikách, hra

¹⁰⁰ Ibid., s. 64.

¹⁰¹ Ibid., s. 67.

¹⁰² Ibid., s. 67.

sice ztratí své charakteristiky a stane se herní záměrnou aktivitou, ale získá tuto třetí rovinu autonomního znaku, získá možnosti, kdy jako znak estetický začne poukazovat „ke všem skutečnostem, které člověk zažil a může ještě zažít, k celému univerzu věcí a dějů“.

V tomto směru lze navázat i na Finkovo pojetí hry jako symbolu světa, veškerenstva. Hra je tedy bezpochyby nositelem estetické funkce. Ovšem okolnosti toho, že hra je-li hráčem hrána vyplňuje tolik charakteristik estetické funkce jaksi samovolně a to, že již jiné symptomy naznačují, že je vydělena z každodenního života, je neproduktivní a fiktivní, nám naznačuje, že tato funkce nemá vnějšího účelu, a proto bude ve hře jako činnosti, dle našeho názoru, estetická funkce dominantní. Nutno dodat, že nahlíženo ze sociálního kontextu.

Z uvedených koncepcí jsme doposud vymezili devět symptomů. Na závěr připojíme konečný symptom. Způsob jakým ho vnímáme má potenciál vymezit třídu objektů, které nazýváme hrou.

Tímto se dostáváme k dalšímu symptomu hry jako činnosti „s dominancí estetické funkce“, jež má cíl v sobě samé a není jejím prostřednictvím dosahováno žádného užitku“.

3.4.2 Definice Hry

Z uvedených koncepcí jsme doposud vymezili devět symptomů. Na závěr připojíme konečný symptom. Způsob, jakým ho vnímáme, má potenciál vymezit třídu objektů, které nazýváme hrou.

Existuje totiž ještě jeden aspekt, kterému jsme se doposud příliš nevěnovali. Již Huizinga říká „hra upoutává. Okouzluje.“ A tak nepřekvapí, že hra, podle něj „z valné části leží uvnitř estetické oblasti“. Ostatně výše jsme vymezili estetickou funkci, tím že má „schopnost upoutati pozornost na věc nebo osobu“¹⁰³. Ovšem Huizinga uvažuje dále: „estetický činitel je snad totožný s nutkáním vytvářet formu podle určitého řádu“.¹⁰⁴

I Caillois považuje za důležité, že „hra učí budovat řád“¹⁰⁵.

Jaký typ řádu hra buduje? Domníváme se, že hru vyznačuje řád, který je proti jiným kulturním aktivitám jednodušší. Je vhodné ho proto nazvat jednoduchým řádem, i když se jeví jednoduchost jako příliš nejednoznačný pojem? A čím se pak taková jednoduchost, v tomto případě, vyznačuje? K popisu jednoduchého řádu si vypůjčme příměr, že hra se nachází mezi chaosem a řádem. Má na jedné straně určité prvky chaosu (nabízí volnost, svobodu je

¹⁰³ Ibid., s. 97.

¹⁰⁴ Huizinga, J. op. cit., s. 21.

¹⁰⁵ Caillois, R. op. cit., s. 77.

neuspořádaná, v počáteční fázi nastává „bifurkace“ apod.), na druhé straně má některé prvky (pravidla, místo, čas..atd.), které zakládají řád. Řád hry je takovou strukturou, která nabízí svobodné zapojení, v níž se mohou projevovat chaotické formy chování člověka. Pokud toto vše splňuje musí být v jistém smyslu jednoduchou strukturou. Což se jeví jako nutný předpoklad, aby hra mohla být chápána ve Finkově pojetí jako „rozumějícímu smyslu pro celek“¹⁰⁶. Hra jako činnost musí umožňovat svým účastníkům snadné zapojení. Hráč by se měl bez výraznějších obtíží zapojit do jejího světa tady a teď či by ho mohl pochopit a nahlédnout při samé činnosti hraní. Nutným předpokladem se pak jeví být jednoduchá, pochopitelná a z určitého hlediska až vágní pravidla.

Naše chápání hry je tak poměrně úzké a je blízká dětskému chápání. Zde navazuji na etymologické chápání pojmu *paidia*, jenž znamenalo „to, co patří k dětství“¹⁰⁷. Nicméně, hrát si považujeme za činnost, která patří obecně k člověku nikoli pouze k dětem. Zda však jde o herní aktivitu či hru je možné určit i v závislosti na komplexnosti aktivity, rozumových schopností, věku, osobnostní, biologické vyzrálosti hráče.

Činnosti, které nemají všechny tyto symptomy či mají vlastnosti, které jsou s nimi v rozporu a budou komplexnějšího řádu navrhuji nazvat „herní aktivita“¹⁰⁸, nižšího řádu než hry pak jako „hříčky“. Sousedství „herní aktivita“ jsme vybrali z toho důvodu, že v pojmu vnímáme odkaz k symptomům hry. Slovo hříčky naproti tomu, odkazuje k elementárnější aktivitě než je hra. Zato herní aktivitě či hříčce chybí některé symptomy hry či může mít některé vlastnosti, které jsou se symptomy hry dokonce v rozporu.

Jak popsat strukturu hry ve vztahu ke komplexitě? Domnívám se, že struktura činnosti hry vykazuje určitý počet prvků, které ji strukturují a určují ji jako specifickou situaci. Pokud si vezmeme většinu her, vyznačuje je začátek, konec aktivity, místo a čas kdy se děje, syžet (pravidla) hry a také účastníci či hráči hry, kteří ji realizují, hrají. To je základní struktura hry. Ve srovnání s jinými kulturními aktivitami se nám může jevit jako jednoduchá, nesložitá. Snadno uchopitelná a přehlednutelná jako celek. Co se v rámci celku děje s naplněním struktury hry, již více než jednoduchost může připomínat chaotickou strukturu. Hra může mít pokaždé jiný průběh v závislosti na uvedených strukturních momentech hry. Může se

¹⁰⁶ Fink, E. *Hra jako symbol světa*. Op. cit., s. 245.

¹⁰⁷ Huizinga, J. op. cit., s. 31.

¹⁰⁸ Srovnej s Froněk, Jan. *Prvky hry ve vzdělávání dospělých* (2008). Zde tvrdí, že „základním rozdílem mezi „hrou ve vzdělávání“ a „hrou samou o sobě“ je právě ona (bez)účelnost. Pokud je hra uváděna s cílem dosáhnout změn u účastníků, nejedná se o *hru*, nýbrž o *aktivitu s prvky hry*“. Spojení aktivita s prvky hry je v tomto směru vystihující, ale poněkud komplikovanější pojmový konstrukt.

dokonce jakožto nehmotná kulturní struktura vyvíjet v čase. Zda půjde o hru bude závislé na konkrétním průběhu hry v čase a „definici situace“¹⁰⁹ účastníky hry.

Co zasahuje do struktury jakékoli činnosti je její účelnost, která ji činí významotvornou v rámci sociální skupiny a vnáší další prvek komplexnosti. Když tedy hovoříme o hře na jedné straně a aktivitě či herní aktivitě na druhé straně, jde o ekvivalenci vztahu mezi „bezúčelností“ estetické funkce a různé míry „protichůdných účelů a žádostí“¹¹⁰. Vemme si např. sport, který není prost účelů, tak jako hra. Vždy máme před sebou cíl vnitřně kladený. Tím cílem je výhra, touha porazit ostatní, vyniknout nad ostatními či se prostě finančně obohatit (ostatně Caillois spojuje sport s násilím a touhou po moci). To bude patrně i jádro Huizingova výroku, že „jednoduchost je proti sportu“.

Dalším faktorem, který přispívá ke komplexnosti činností či aktivit je společenská institucionalizace. Tento prvek má např. sport společný s kultem. Institucionalizace je prvek formy kulturní činnosti, který je hře cizí. Institucionalizace totiž přináší další funkce a účely z vnější, sociální roviny. Institucionalizace je vnesena již např. když lektor představuje aktivitu skupině lidí, nebo potřebuje-li činnost ke svému průběhu další realizátory (třeba rozhodčí).

Vnější účely a prvek institucionalizace, jsou souvztažné prvky, které jsou obsaženy v komplexnější aktivitě. Oba prvky spolupůsobí na míru jasnosti a snadnosti zapojení do aktivity bez předchozí znalosti. Aby byla hra hrána jako hra, nikoli vykonávána jako nutná činnost či jako účelná aktivita, musí si udržet jasnost a uchopitelnost, která bude podkladem pro potenciální spontaneitu činnosti¹¹¹. Herní struktura neklade překážky k zapojení. K tomu, aby tomu tak bylo, si hra musí podržet pojmenovanou jednoduchost řádu.

Uveďme si ještě malý příklad k institucionalizované aktivitě, rituálu:

„Každá posvátná věc musí být na svém místě (...) bylo by dokonce možno říci, že v tom právě posvátnost věci spočívá, protože kdyby byla třeba i jen v myšlence zrušena, zhroutil by se tím i celý řád světa; tím že zaujímá místo které jí náleží přispívá tedy k udržení tohoto řádu. Komplikované podrobnosti rituálu, které se při povrchním pohledu zvenčí mohou zdát zbytečné, vyplývají ze snahy o

¹⁰⁹ O „definování situace“ psal americký psycholog Goffman. Goffman, Erwing. Všichni hrajeme divadlo. Překlad M. Mcgrathová. Praha: Nakladatelství studia ypsilon, 1999.

¹¹⁰ Huizinga, J. op. cit., s. 21.

¹¹¹ Srovnej s Mukařovského výrokem o estetické funkci. Ta totiž postrádá jednoznačného „obsahu“, stává se estetická funkce „průhlednou“ nestaví se k ostatním funkcím nepřátelsky, ale pomáhá jim“. Mukařovský, J. Op.cit., s. 34.

jakési „drobnohledné rozčlenění“: ze snahy nepominout žádnou bytost, věc nebo aspekt, aniž se jim přiřkne nějaké místo uvnitř určité třídy.“¹¹²

Vidíme, že do rituálu se nemůžeme zapojit tady a teď, bez předchozích znalostí. Jejich neznalost může přivodit nevhodnost našich reakcí a aktivity a může za určitých okolností dokonce mít - pro někoho, kdo by porušil rituál - fatální následky¹¹³.

Rituál není vážný ve smyslu utilitární reality - je vyvázaný z každodennosti -, tato vážnost ale vyplývá z magicko-náboženského účelu. V tomto směru je rituál, na rozdíl od hry, vážný. Rituál reprezentuje více než co se reálně předvádí, tedy celý řád, který dlí nad činností. S tím je nutně spojená složitější struktura (např. striktnější pravidla činnosti, institucionalizace činnosti) a množství úkonů, které je třeba k vykonávání činnosti znát, aby ji člověk byl schopen ovládat (i detaily činnosti mohou být významotvorné). Hra naopak, v porovnání s ritem, se hraje na bázi jednodušších pravidel a bude při její realizaci převažovat snadné zapojení. U her není třeba předchozí déle budovaná znalost. Hry jako dovednosti mají svůj základ v pudovosti a intuici, ovšem obohacené o kulturní prvky a sociální významy. Uvedené se samozřejmě netýká, buď méně složitých herních aktivit či naopak více strukturovaných aktivit, kde oba typy herních aktivit sféru hry opouštějí, neboť postrádají některé její vlastnosti.

Tímto jsme obdrželi závěrečný symptom hry jako činnosti „jednoduchého neinstucionalizovaného řádu“, který umožňuje snadné zapojení či navození alternativní reality bez námahy“.

Nyní, po předložení symptomů, kterými jsme se doposud zabývaly, můžeme shrnout, že máme hru definovanou jako činnost těmito symptomy:

Hru tedy na základě uvedených symptomů se můžeme pokusit definovat jako „řadu jednoduchých pravidel podřízenou fiktivní neproduktivní neinstucionalizovanou esteticky dominantní situaci nevážné povahy, do níž se člověk má možnost snadno a svobodně zapojit a jež je doprovázena pocitem katarze a uvolnění“. Slovo „situace“ jsem zvolil pro neutralitu popisu a také proto, že je vymezena časem a místem, což ze slova i vyplývá. Atributy této situace a to, jak se vyděluje, jsou nesené ostatními symptomy situace hry. Pokud v aktivitě lze rozpoznat více symptomů, bude to pro nás vodítko proto, abychom uvažovali o tom, že herní aktivita tenduje ke hře. Čím větší bude souběh symptomů v činnosti, tím lze mluvit o silnějším syndromu, tedy i potenciálně o vyšší pravděpodobnosti, že jde o hru. Aktivita a

¹¹² Levi-Strauss, C.: Myšlení přírodních národů. Praha: Dauphin, 1996, s. 24-25.

¹¹³ Příběh zavraždění kapitána Jamese Cooka na Havajských ostrovech v roce 1779 je více než výmluvný.

činnosti, jenž mají alespoň jeden symptom, tím ukazují, že je v nich prvek hry přítomný. Přítomnost vícero symptomů v aktivitě, nikoli však všech, naznačuje, že by mohlo jít o herní aktivitu.

Ze symptomů, které nám odkazují ke hře je jeden, který je zvlášť určující a je současně jediný, který je pro hru jedinečný, který nemá společný, podle našeho soudu s jinými činnostmi. Jde o symptom dominance estetické funkce. Chceme-li tedy definovat hru volněji (a konec konců i upozornit na její příbuznost s jiným tématem - uměním), pak ji definujeme jako „činnost, která jako sociální fakt je vyznačena dominancí estetické funkce“.

Hru tedy na základě uvedených symptomů se můžeme pokusit definovat jako „řadu jednoduchých pravidel podřízenou fiktivní neproduktivní neinstitutionalizovanou esteticky dominantní situaci nevážné povahy, do níž se člověk má možnost snadno a svobodně zapojit a jež je doprovázena pocitu katarze a uvolnění“. Slovo „situace“ jsem zvolil pro neutralitu popisu a také proto, že je vymezena časem a místem, což ze slova i vyplývá. Atributy této situace a to, jak se vyděluje, jsou neseny ostatními symptomy situace hry. Pokud v aktivitě lze rozpoznat více symptomů, bude to pro nás vodítko proto, abychom uvažovali o tom, že herní aktivita tenduje ke hře. Čím větší bude souběh symptomů v činnosti, tím lze mluvit o silnějším syndromu, tedy i potenciálně o vyšší pravděpodobnosti, že jde o hru. Aktivity a činnosti, jenž mají alespoň jeden symptom, tím ukazují, že je v nich prvek hry přítomný. Přítomnost vícero symptomů v aktivitě, nikoli však všech, naznačuje, že by mohlo jít o herní aktivitu.

Díky hře se učíme být vnímaví ke kulturním formám. Jde o prvotní způsob, jak se učit v těchto formách pohybovat, jde o předstupeň k tomu, abychom byli schopni rozumět a pohybovat se ve vyšších formách činnosti, k tomu, jak přecházet ke složitějším strukturám. To, co hra nabízí, je jednoduchý až „ideální“ typ řádu. Snadnost s jakou pronikneme do bezpečí světa hry, zakládá rovněž podmínky pro alternativní životní zkušenost nebo zkrátka řečeno estetický postoj. Abychom měli alternativní vědomí reality, je třeba rovněž vědomí řádu odlišného od řádu reality.

Spolu s tématem hry jsme se dotkli povahy světa, tedy i konkrétního tématu Finkovy práce, tématu souvislosti hry a světa. Světa, kde jedno souvisí s mnohým, kde nic neexistuje samo hermeticky uzavřeno v sobě a nezávisle na jiném. Hra nám nabízí spojení s celkem světa a to některými vlastnostmi, kterými se svět či život chová, poukazem na mnohé souvislosti.

Je-li něco pravdy na tvrzení, že kultura nahrazuje náboženství, pak je to možné na základě estetična.

Končíme kapitolu věnovanou hře poukazem na souvislost hry a světa. Což nám rozvíjí poukazy na povahu jazyka a obecného poznání. Samotný pojem, který by neměl stopy po jiných pojmech se ukazuje jako ideál. V každé činnosti lze nalézt stopy po jiných činnostech, v každém pojmu po jiných pojmech. Jedná se o souvislosti, potažmo síť souvislostí, která je mezi sebou spojuje. Pojem hry je v jistém směru mimořádnější a dalo by se s jistou dávkou poetičnosti užít přirovnání, že hra je podobně jako voda obsažena v tom, v čem je život. Lze snad tvrdit - a v tomto směru navazovat na některé Huizingovy závěry -, že není ve světě kulturní aktivity či jevu, který známe, a která/ý by neměl/a být jediný symptom hry.

To zakládá její jistou všeobecnost a možnosti porozumění díky ní i komplexnějším strukturám, či dokonce celku. „Má rozumějící smysl pro celek,“ lze doplnit Finkův náhled. Skrze hru jsme schopni rozumět souvislostem a různorodým komplexitám, které mají charakter celku jaksi jednoduše, samozřejmě, přirozeně. A právě proto nás nepřekvapí její metaforické užití v různých kontextech. V tomto nejširším smyslu má hra funkci metafory, symbolu fungování světa.

3.5 Oblast herních aktivit

Výše jsem naznačil, že vedle her jsou herní aktivity, které jsou v různých úrovních míry jejich strukturovanosti nad i pod hrou. Tedy buď jde o komplexnější aktivity, které jsem výše nazval herními aktivitami nebo o jednodušší aktivity, o kterých jsem výše označil za hříčky. Rád bych nyní podal jisté konkretizující upřesnění, které činnosti jsou hrami, herními aktivitami a hříčkami. Vyznačíme tak oblast herních aktivit a vytvoříme i jistou škálu od méně komplexních k více komplexním herním aktivitám. Pokusíme se tímto upřesnit případné nejasnosti, které mohly vzniknout při výkladu výše.

Pokud budeme předkládat jistou škálu herní oblasti, pak na nejnižším stupni této škály z hlediska strukturovanosti této činnosti, v rámci oblasti herních aktivit, budou pohybové hříčky (cviky, protřepání rukou atd.). Tyto hříčky budou jednodušší než hry a budou pracovat s fyziologickým jazykem. Na pomyslné škále jsou následované slovními sémiotickými hříčkami (od jednoduchého hraní se slovy až po hádání hádanek), které se dějí již v jistém médiu, totiž jazyku. Oba druhy hříček, mohou mít některé symptomy hry, ale mnohé jiné symptomy, kterými se projevují, však mohou být v rozporu s některými herními symptomy nebo mohou dokonce chybět. Uprostřed mezi hříčkami a herními aktivitami jsou hry, které ve své „nejčistší“ formě se projevují všemi deseti symptomy a nejčastěji se projevují jako pohybové aktivity. Široká oblast herních aktivit (od soutěží přes cílené hry, modelové hry a

situace, outdoorové aktivity a, sportovní aktivity, až po psychologické techniky a rolové hry), která reprezentuje komplexnější aktivity než hry, by si žádala obsáhlejší rozčlenění, na které zde není prostor. Je však evidentní, že si tyto aktivity zachovávají větší míru komplexity a mají již vnější cíl, na rozdíl od dvou předchozích kategorií. Do herní oblasti zasahují i některé kulturní formy aktivit, které mohou mít alespoň jeden symptom hry, čímž mohou hru či některé herní principy připomínat.

Vememe-li uvedené rozčlenění konkrétněji, vidíme, že první dvě herní formy jsou řádově jednodušší než hry. Tyto skutečnosti – ať třepeme nohama nebo si říkáme slovní hříčky – jsou spontánní, dějí se v reálném světě, postrádají proto některé symptomy hry, např. fiktivní rozměr či dominanci estetické funkce. Z hlediska struktury, postrádají tyto herní formy syžet, jiné vlastnosti struktury obsahují. Když např. dítě či dospělý mluví ve slovních hříčkách či klade-li hádanky, herní situace stále postrádá fiktivní rozměr. Jsou samozřejmě i přechodové fáze, nerozlišitelné, zda jde o hru či o hříčku (např., když se protahujeme jako „kočky“).

Hry jsme již výše vyznačili symptomy. Máme na mysli jednoduché hry např. na peška nebo na blechy. Hry jsou rozkročené mezi spontaneitou a institucionalizovaností. Hry mohou být založené buď na pravidlech nebo na fiktivním syžetu, pokud na pravidlech, pak již sama pravidla zakládají fikční svět hry, kde vše funguje podle jistých pravidel, důležité je, že vytváří jinou konstituci světa odlišného od každodenní reality. Činnost je spontánní, ale děje se v jistém sociálním rámci určité skupiny lidí či sociální skupiny, z které pochází jednotlivci. Při těchto typech her je udržováno vědomí alternativní reality. Tato realita je navozena buď příběhem, s kterým jsou spojeny nebo činností, která nesplňuje kritéria činnosti praktické. Povšimněme si, že u těchto her se nejedná o soutěž v pravém slova smyslu, neboť fikce a vydělenost z každodenního života jsou podmínky, které ruší soutěž. Hraniční aktivity jsou rovněž počítačové hry či vůbec aktivity, které jsou třeba nějaké předem vytvořené prostředky.

Aspekt, kterým se aktivity mohou rovněž vzdalovat hrám směrem k herním aktivitám je osoba lektora, rozhodčího, pedagoga, zkrátka nehrače, který vystupuje nezúčastněně v aktivitě, ale přitom do ní zasahuje. Uvádí ji, usměrňuje, vnáší do ní dynamické prvky, rozhoduje o jejím průběhu, ukončuje ji atd. U takové aktivity se vytvářejí prvky institucionalizovanosti aktivity a vnáší se do ní účely z vnějšku.

Samotná soutěž zase ruší dominanci estetické funkce. Nyní se jako vhodné nabízí zmínění příměru E. Bullougha o estetické distanci, že při soutěžení nestojí „mimo kontext

našich osobních potřeb a cílů“, respektive jev není vyřazen ze souvislosti s naším „praktickým, aktuálním já“¹¹⁴. Soutěžní aktivity jsou tedy o stupeň složitější než hry.

Další herní aktivity se vyznačují již zmíněnými prvky institucionalizace a účelovosti. Tyto aktivity směřují od fiktivních k reálným aktivitám.

Samozřejmě, že netvrdíme, že jsme vyčerpali všechny stupně aktivit, které souvisí s hrou. Jistě existuje ještě množství podstupňů. Je rovněž možné, že jiné civilizace vytvořily stupně, které zde nejsou ani uvedeny.

Naším záměrem bylo poukázat na jistou variabilitu a stupňující se míra složitosti činností a aktivit, z nichž některé jsou hrami, zatímco jiné mají se hrou společné jen některé vlastnosti a naopak disponují vlastnostmi jinými. Stávají se tak činnostmi, které spadají do dalších, samostatných kategorií.

¹¹⁴

S. 11.

III. Umění

V této kapitole se pokusíme uchopit fenomén umění. Nejprve si představíme pojem umění v jeho základních charakteristikách. Dotkneme se tématu umění a tvorby a pokusíme se poukázat na souvislosti s dalšími oblastmi lidského života, s kterými bylo umění spojováno. Chceme-li poukázat na široké spektrum užití pojmu umění, budeme se muset vrátit až k historickým a etymologickým kořenům pojmu a některým dějinným souvislostem. Jsme si vědomi, že právě široké spektrum užití pojmu umění způsobuje, že jeho vymezení je nesnadné a rádi bychom tuto okolnost zdůraznili.

Jsme toho názoru, že víceznačnost pojmu je spojena se samotnými změnami statusu umění v rámci společnosti a změnami chápání funkce a významu umění v estetických teoriích v průběhu historie. To vše by mělo být základem k následné deskripci pojmu umění. Podkladem nám budou zejména strukturalisticko-sémiotické studie J. Mukařovského, vhodně doplněné o teorii umění N. Goodmana. Máme-li chápat umění v jeho celistvosti, je třeba rovněž odkrýt i to, co nám umění nabízí v komunikační situaci a porovnat toto jeho fungování s jinými artefakty.

3.1 Významy slova umění

Umění a hra jsou podmnožinami kultury. Výše jsme dokonce naznačili, že umění patří spolu s hrou mezi kulturní univerzálie. Kulturní univerzálie jsme vymezili jako „lidské kulturní chování, které nacházíme ve všech společnostech“¹¹⁵. Tvrzení, že umění je kulturní univerzálie, však není tak docela samozřejmé, protože pojem umění nemá jen jeden ustálený význam. Tudíž v jakém smyslu je umění kulturní univerzálie?

Definovat umění je nelehký úkol. Snad více než hra si z historie přináší množství významů a asociací, které se k němu váží. Vedle historického vývoje pojmu podléhá i neustálým pokusům o vymezení z nejrůznějších filosofických, estetických a jiných perspektiv.

Než přistoupíme k výše uvedené otázce, uveďme si základní významy, v jakých je pojem umění obecně chápáno. Nejprve si nastiňme pracovní definici toho, co budeme rozumět pod tímto pojmem.

Podle následující definice, uměním může být označena:

¹¹⁵ Giddens, A.. Sociologie. Argo, Praha 1999, s. 32.

„v širším smyslu každá tvořivost, která řemeslnou dokonalostí dosahuje dokonalosti výsledku. V užším smyslu je souhrnem jednotlivých v novodobém renesančním smyslu tzv. krásných, volných či vysokých umění, tvořených zase souhrnem jednotlivých děl (výtvarných, literárních, hudebních, v jiném dělení vizuálních a akustických), která jsou specificky uměleckým osvojením světa. Ne každá tvořivost je tvořivostí uměleckou. Umění je ve svých hranicích proměnné, nepřesně vymezené, ale historicky vždy znovu vymežované; má relativně pevné jádro. Co je do něj vřazováno či z něj vyřazováno závisí na dobovém uměleckém vědomí, jehož hodnotová měřítko formuluje.“¹¹⁶

Tato definice se dotýká dvou významů, které můžeme označit za základní, a které jsou s uměním v přirozeném jazyce spojovány. A sice umění jako činnosti a umění jako výtvoru. V prvním smyslu užíváme označení „umění“ pro specifický význam tvořivosti s dokonalostí dosaženého výsledku a užším významem je pak souhrn jednotlivých druhů umění (dle jednotlivých historických etap), tvořených jednotlivými díly ve smyslu „krásných“ či „vysokých“ umění.

V širším smyslu nás zaujme poukaz na významnost dosažené kvality jako produktu činnosti, v druhém upozornění, že je výrazem hodnot společnosti (čili, že jde o kategorii proměnlivou v čase). Uvedená definice zdůrazňuje specifčnost oblasti umělecké produkce – díla jsou „specificky uměleckým osvojením světa“, „má relativně pevné jádro“.

Ještě obsáhleji lze různé užití pojmu dokumentovat na Encyklopedii estetiky¹¹⁷ E. Souriaua, ve které se uvádí šest významů tohoto pojmu:

- i) Tvůrčí činnost člověka v protikladu k působení přírody
- ii) Specializovaná technika
- iii) Poznání, intelektuální disciplína
- iv) Krásná umění
- v) Obratnost při užívání prostředků umožňujícím vytvořit hodnotné dílo
- vi) Schopnost neredukovatelná na pravidla a předepsané postupy¹¹⁸

¹¹⁶ Baleta, J. *Výtvarné umění. Výkladový slovník*. Praha: Academia, 1997.

¹¹⁷ Souriau, E. *Encyklopedie estetiky*. Praha: Victoria publishing, 1994.

¹¹⁸ V *The Oxford English dictionary*. Ed. Burchfield, R. W. Oxford: Clarendon press, 1989, se uvádí, že slovo art má 6 ústředních významů a 18 kontextů, v kterých se slovo vyskytuje.

Obecně lze říci, že můžeme nalézt významy, které souvisí s historií či s tvůrčím přístupem. Možná důležitější nám bude si uvědomit, která z užití jsou ještě v dnešní době obecně přijímaná a vyplývají ze staršího chápání pojmu. Sám Souriau uvádí, u významů ii, iii, že jde o zastaralé chápání významu nebo užití v historickém kontextu. Význam i) souvisí s vytyčením umění jako „umělé“ lidské činnosti, která se odlišuje od přírody, což má, ovšem, společné i s jinými typy aktivit (např. myšlení).

Pokud se podíváme blíže na významy v a vi a porovnáme-li je s předchozí definicí, porozumíme těmto významům jako různým projevům významu umění ve smyslu tvůrčí aktivity. A zatímco význam v) se týká obecně řemeslných schopností jako užívání nástrojů k určitému výsledku činnosti (zlatnictví, klempířství apod.), druhý význam vi představuje schopnost ovládnutí určité činnosti a prostředků, které se k této činnosti váží, a jejímž výsledkem nemusí být nutně jen konkrétní hmotný produkt (např. sportovní aktivita typu šermu či sportovní střelby).

Již na základě tohoto prostého výčtu, můžeme s nadsázkou prohlásit, že není tak úplně samozřejmé, když v přirozeném jazyce používáme slovo umění, stejně tak jako, že si budeme rozumět s ostatními, při užití pojmu umění. Není totiž tak úplně evidentní, které jevy pod pojem umění můžeme zahrnout. Hranice umění není zcela ostrá a jak již naznačila předchozí definice, závisí především na společenských a dobových kontextech vzniku uměleckého díla a kontextech jeho hodnocení.

Pokud se vrátíme zpět k otázce umění jako kulturní univerzálie, pak umění, v užším významu „krásných umění“, není kulturní univerzálií, neboť je jen projevem určitého stádia rozvité lidské společnosti. Navíc jistě nikoli všech kultur, ale jen kultur západního civilizačního okruhu, kde se „krásným uměním“ následně dostalo rovněž institucionalizace a jistého osamostatnění. Jestliže je umění kulturní univerzálií, pak spíše ve smyslu umění jako tvořivé činnosti, která se navíc může, s ohledem na různý stupeň odlišnosti a vyspělosti kultur, různorodým způsobem strukturovat a projevovat. Takto se určitým způsobem, a na rozličné úrovni, projevuje ve všech kulturách. Otázkou však zůstává, jak naložit s pojmem tvořivosti a jak tvořivost uměleckého typu odlišit od jiných druhů tvořivosti jako utilitární, vědecké apod.

Mezi vlastnostmi umělecké tvorby (či tvorby ve smyslu umění) můžeme jmenovat některé její vlastnosti. Mezi nimi zmiňme například historicky získanou schopnost určitého konkrétního druhu tvorby v rámci uměleckého druhu, kreativitu, vysoký stupeň senzibility, schopnost revidovat naučené a rutinní techniky a postupy, zároveň schopnost přizpůsobit je změněným podmínkám a vyhledávat nové podněty a řešení.

Můžeme konstatovat, že dané vlastnosti umělecké tvorby mají i jiné druhy tvořivosti. Domníváme se, že tvořivost je obecnou lidskou vlastností, jednou ze schopností člověka. Přičemž, v jisté míře, je dokonce pravděpodobně i fundamentální schopností člověka jako tvora kulturního. Pokud ve spojitosti s tvořivostí bychom s ní spojovali i přídavné jméno „umělecká“, pak by šlo jen o přízvisko, kterým upřesňujeme, na kterou oblast je zaměřená. Umění se tedy jeví jako specifická oblast lidské tvořivosti. Z přirozeného jazyka však známe situace, kdy hovoříme o určitých výtvorech řemeslníků či povolání jako o umění („To jídlo se kuchaři povedlo! Hotové mistrovské dílo! Nepřekonatelné kuchařské umění!“). To nám naznačuje, že daný výtvor vyniká ve svém oboru pro podobné vlastnosti, které má jako umění, konkrétně, že obsahuje výrazné smyslové kvality. Druhým faktorem může být historická spřízněnost mezi uměním a řemeslem v dřívější době. Proto užití pojmu umění v podobných souvislostech může mít charakter mrtvé metafory. To ukazuje na skutečnost, jak se chová přirozený jazyk. Některé významy přetrvávají jakožto výkladové možnosti pojmu a bývají uloženy jakožto jeho významové potence v kolektivním nevědomí.

Doposud jsme vymezili umění jako oblast tvorby. Není však ještě zcela zřejmé, jak se odlišuje od ostatních oblastí jako je řemeslo nebo věda. Máme-li pochopit jejich odlišnost a porozumět společným základu tvorby v těchto oblastech, musíme upozornit na historické momenty vnímání umění. Dozvíme se, že tyto oblasti spolu úzce souvisely, ale v průběhu historie docházelo v určitých obdobích k jejich osamostatňování. V historickém exkurzu půjdeme až do doby antiky, kterou považujeme za kolébku západní civilizace. V té době je umění prvně výrazněji reflektováno a vznikají první estetické pojmy a kategorie.

3.2 Historie pojmu

3.2.1 Antika a první pojmy umění

Umění lze chápat jako jeden z projevů kultury. Již od doby antiky je umění spojováno s mnohými vlastnostmi, které jsou mu připisovány i dnes. Patří mezi ně řemeslná zručnost, umělcovo vyjádření k realitě a výjimečné postavení v estetické oblasti. Některé z těchto vlastností nepochybně mají již od nepaměti i výtvary typu řemesel či vědy, snad s výjimkou výjimečného postavení v estetické oblasti. To, že umění má cosi v kořenech společného, se ukazuje i v rámci historie. Nyní nemáme ještě dostatek nástrojů k pojmenování „výjimečnosti postavení v estetické oblasti“, ale můžeme naopak odkrýt společné kořeny umění a dalších oblastí.

Anglický výraz Art pochází s latinského Ars, které přišlo z řeckého výrazu „techné“. Podle Encyklopedia of World of Art slova ars, art, arte¹¹⁹, navazují na indoevropský kořen slov ar-. Rozdílné je to se slovy odpovídající významu umění u slovanských jazyků, kde jsou tato slova odvozená od indoevropského vnímat (případně smyslově vnímat) au¹²⁰. Řecké slovo techné (odvozený původ od slova architekt) se snad nejpůvodněji užívalo pro manuální práci, „při práci s kovem, dřevem, ke stavění lodí“ (Homérova Illias). Řekové tím slovem označují podle Tatkiewitze¹²¹ každou zručnou práci. Etymologicky slovo techné souviselo se slovesy plodit, zhotovovat, vytvářet¹²². Dále se pod tímto slovem rozumí vychytralost nebo prostě jen „někdo něco umí“, což odkazuje k tvořivosti obecně. Slovo techné se vyskytuje i ve složeninách (např. retorické techné – řečnické umění). Námi zmiňovaný význam umění jako tvorby se objevuje, jak jsme viděli, již v etymologii pojmu techné.

Tatkiewicz tvrdí¹²³, že slovo techné a později jemu ekvivalentní pojem ars, znamenají „schopnost požadovanou k vytvoření objektu“. Tato schopnost je vsazena do různorodých kontextu: k vytvoření objektu, domu, řízení v armádě, měření pole. „Všechny tyto schopnosti byly nazývány uměním“, tvrdí. „Tato schopnost byla možná jen při znalosti pravidel, bez této znalosti nebylo umění. Tvorba s fantazií a pouhou inspirací byla antitezí umění“¹²⁴.

Některé schopnosti však mají specifitější postavení (rapsódi, hudebníci, básníci...), jsou pod patronátem bohů a proto je jim jistá volnost a inspirace v jejich tvorbě dovolena. Tyto činnosti se vyskytují vedle manuální tvorby. Jako bohy „nadaná“ nemanuální tvorba je činností bohy posvěcenou, bohy spojenou a inspirovanou (viz níže). Měla využití v kultech, při slavnostech či sloužila jako zábava vyšší společnosti.

V helénské době (1.st.n.l.) se objevuje i pojem připomínající krásné umění „kallitechnía“, který použil Plutarchos pro velká díla Periklovy doby, kdy nad řemeslo vynikalo krásné umění (Plutarchos, Periklův životopis). Je to současně jeden z mála dokladů, kdy se vytváří rozlišení mezi umělci v novodobém smyslu a řemeslníky. Tento pojem se objevuje rovněž u Filostrata.

¹¹⁹ Encyklopedia of World of Art. London: Mcgraw-Hill book company, Inc., 1968.

¹²⁰ Připomeňme, že v tomto směru významovou blízkost s řeckým slovem aisthētikos – vnímatelný od řeckého slova Aisthanomai – vnímám, cítím (pův. sluchem). Často se uvádí, že je příbuzné s latinským audire (slyšet, poslouchat, z audience – au-d.), českým ucho (au-s) a umět (au-m), jev (jav). Audire je odvozeno právě z indoevropského au (vnímat). (viz *Stručný etymologický slovník jazyka českého*. Praha: SPN, 1978.).

¹²¹ Tatkiewicz, W. *Dějiny estetiky I*. Bratislava: Tatran, 1985.

¹²² Možná není tak úplně náhoda, že slovo techné zní tak podobně jako české slovo technika.

¹²³ Tatkiewicz, W. A History of six ideas. *An essay in aesthetics*. Warszawa: PWN 1980, s. 11.

¹²⁴ Ibid., s. 13.

V řeckém archaickém myšlení lze nalézt stopy souvislostí tvorby jako techné nemanuální i u řeckých bohů. Z řecko-římského pantheonu upozorníme na Múzy. V rámci mytologie se jednalo¹²⁵ o dcery nejvyššího boha Pantheonu Dia a Mnemosiny (bohyně paměti, původně však bohyně básnictví a zpěvu, ochránkyně pěvců, kteří pokládali svůj zpěv za dílo a dar Múz). Tyto Múzy sloužily k pobavení všech bohů. Počet múz však není udáván vždy konstantně. Číslo, na kterém se uvažování o Múzách (od dob básníka Hesioda) nakonec ustálí, je devět:

- Kalliopé - múza epického básnictví a vědy
- Euterpé - múza lyrické poezie, hudby
- Erató - múza milostné poezie
- Thaleia - múza veselého básnictví a komedie
- Melpomene - múza zpěvu a tragédie
- Terpsichoré - múza tance
- Kleio - múza dějepisectví
- Úrania - múza astronomie
- Polyhymnia - múza hymnického a sborového zpěvu

Skrze patronát múz je možné vysledovat i jistý klíč k systematizaci „nemanuální“ tvorby v době archaického Řecka. Odtud se pak vžilo označení pro některé druhy „nemanuální“ tvorby umění jako „múzická umění“. Nejtěsnější spojitost má toto označení s hudbou, pro slovo hudba, které zní v řečtině podobně - muziké.

Z bohů byl Múzám nejbliže Apollón, který byl dokonce pokládán za jejich vůdce. Apollón byl všestranným bohem. Býval označován za boha světla, slunce a čistoty, jasnovidců a vykladačů, uzdravení, lukostřelby, zakládání kolonií, bohem dopravy a ochránce stád.

Byl patronem hudby (dva z jeho tří synů byli hudebně nadaní, poslední syn Aisklépikos vládl uměním lékařským). Dále se udává jako bůh tance nebo i bohem některých „techné“. Je ochráncem i těch povolání tvořících v entusiasmu (hudebníci, básníci, rapsódi nebo již zmínění věštcí), tedy těch, kteří mají své múzy. Apollónovo uctívání bylo, v rámci společnosti, oblíbené, o čemž svědčí i některé významné náboženské hry.

Druhým nejvýznamnějším Bohem, kterého můžeme uvést v těchto souvislostech, byla bohyně Pallas Athena. Pallas Athena je uváděna jako patronka vítězství, úrody, bohyně

¹²⁵ Mytologických výkladů je více, pravděpodobně se mytologické pojetí lišili i podle oblasti, byť některé byly převažující. Vycházím ve svém výkladu především z encyklopedií a publikací zaměřených na antiku jako Lowe, G., Stoll, H. A.: *Antika ABC*. Praha: Orbis, 1974. *Encyklopedie Antiky*. Praha: Academia, 1973. Ed. Ludvík Svoboda. Bouzek J., Ondřejová I.: *Periklovo Řecko*. Praha: Mladá fronta, 1989.

moudrosti, ženských prací, ochránkyně řemesel. V tehdejšímu smyslu byla i bohyně tvorby ve smyslu „techné“. Mělo se za to, že obdarovala lidstvo znalostí některých prací. Dále funguje i jako ochránkyně řemeslnických sdružení. Její kult byl také poměrně silný, ostatně jí byl zasvěcen i jeden z hlavních Athénských svátků.

Nutno dodat, že někteří bohové se vyskytovali jako patroni jednotlivých řemesel či umění (např. Dionýsos byl předmětem uctívání ze strany herců).

Obě hlavní tendence mytologického myšlení (božské kompetence Apolóna a Pallas Atheny) připravují pojmové pole pro samostatné uvažování o pojmu umění ve smyslu „techné“. Uvedené tendence předjímají rozdělení umění ve smyslu „svobodných“ a „nesvobodných“ umění v pozdější době.

V závěru helénské epochy se objevuje rozdělení artes na „svobodná“ duchovní umění (artes liberales) a „nesvobodná“ manuální umění, nebo-li řemesla (artes vulgares). Pod artes liberales se, v té době, (ale i dále ve středověku) rozumí spíše intelektuální disciplíny a nauky, tedy významem se blíží k poznání a vědě. Jsou nazvána svobodná, jelikož je mohli provozovat svobodní občané, kteří tvořili duchovní činností, jenž se považovala za významnější než technická činnost, kterou mohl provozovat kdokoli. Navíc manuální činnost byla i fyzicky náročná. Samotný pojem svobodných umění můžeme ilustrovat datovaným seznamem 7 svobodných „artes“ vytvořeným roku 415 Martianusem Capellem¹²⁶, kterými jsou: gramatika (poetika), rétorika, dialektika (logika), aritmetika, geometrie, hudba, astronomie (toto rozdělení funguje až do renesance). První tři tvoří trivium, zbylé čtyři kvadrivium. Nesvobodné umění „ars vulgares“, jsou tak nazývána proto, že pracují s hmotou. Fyzická práce spojená s touto tvorbou bývala v dané době určena nesvobodným občanům. Vyšší společnost řeckých městských státních útvarů také zachovává k fyzické práci, která je hodnocena níže než práce duševní, jisté opovržení. Nejvyššími hodnotami tehdejší společnosti jsou vojenské schopnosti a občanské ctnosti, jež byly také cíli tehdejší výchovy.

Artes liberales mají pak v rámci rozumového vědění uznávaný statut, neboť jde o vyšší dovednosti, kterým se lze naučit. Jednotlivá artes liberales patří mezi předměty, jimž se učí, v rámci vyššího vzdělání, v rodinách zámožných svobodných občanů. Ve školách sofistů se vyučuje rétorika, politika, geometrie, astronomie, válečná taktika, ve školách rétorů zase gramatika, literatura, práva, rétorika. Jiné „ars vulgares“ se naopak předávají jako řemeslo, tedy praktickým učením nižším stavům.

¹²⁶

Obdobný systém nacházíme i u Cassiodora.

Přesto, že není samostatného pojmu pro umění ve smyslu krásných umění (srovnej výše s vývojem pojmu hra), ukazuje se na některých momentech mytologie a výkladu výše uvedených pojmů, že osamostatňování některých uměleckých druhů a pojmu umění se počalo již tehdy rozvíjet¹²⁷. Výtvarní umělci jsou sice považováni za řemeslníky (např. rozdíl v účtech mezi prostým řemeslníkem a kvalitním umělcem té doby nebyl velký), jiné „extatické“ umělecké druhy jsou považovány za zprostředkování vyšších sil. Někteří umělci jsou součástí dvorů význačných řeckých tyranů (lyrik Pindaros, dramatik Sofokles) pouze výjimečně jsou součástí vládnoucí třídy (Sofokles jako stratég v době Periklovy vlády). V době vlády Říma stávají se umělci součástí římských císařských dvorů, a dokonce i vládnoucí třídy (Seneca, Petronius). To se týká zejména básníků a literátů, kteří si ze skupiny umělců vydobyli v té době výjimečné postavení. Na rozdíl tedy od malířů či sochařů, kteří jsou nadále považováni výhradně za řemeslníky.

To, co nazýváme dnes uměním, si v době helénské teprve utváří své základy. Součástí vymanění umění z područí řemesla a věd je rovněž tendence odklonu od sakrálních k světským námětům (alespoň v náznacích) a smysl pro detail dovedený do výraznější preciznosti (ve větší míře již od 4st. př.n.l.). To jsou vlastnosti umění do té doby se nevyskytující.

3.2.2 Od středověkých artes liberales po moderní pojetí umění

Středověk si zachoval poměrně úzkou návaznost na antiku. Eco ve své práci *Umění a krása ve středověké estetice* píše: „Středověk většinu svých estetických problémů přejal z antiky, udělil jim však nový význam tím, že je začlenil do pocitů člověka, světa a božství, charakteristických pro křesťanské nazírání světa... středověcí lidé při pojednávání o tématech (...) nespouštěli ze zřetele antiku.“¹²⁸

Středověké myšlení zasazuje pojem „ars“ do nového rámce, zejména pak náboženského. Vedle toho i do jiných pojmových relací, byť se stálou návazností na antické myšlení. I ve středověku nadále vévodí rozlišení „artes liberales“, sedmi svobodných umění a „artes vulgares“, u kterých se objevuje i nové označení „artes mechanicae“.

Pojem nesvobodných artes, „artes mechanicae“ se však systematizuje, a pro symetričnost, se v dílech středověkých myslitelů jejich počet snižuje, na liberales

¹²⁷

U Řeků se děje postupné oddělování pojmů a činností, oddělování sakrálního od profánního.

¹²⁸

Eco, U. *Umění a krása ve středověké estetice*. Praha: Argo, 2007.

odpovídajících sedm¹²⁹. Artes liberales odpovídají vědám. A tak se jako teoretické nauky vyučují na artistických fakultách té doby. Soupisy mechanických umění se liší. Podle Radulfa k artes mechanicae patřilo např. „ars victuaria“ umění pokrmu sloužící k napojení lidí, „lanificaria“ umění tkát sloužící k oblékání lidí, vojenství, architektura k poskytnutí přístřešku atd. Hugo od Sv. Viktora zase zmiňuje ve svém soupisu např. medicínu, zemědělství nebo theatru. Mezi artes mechanicae jsou tak zařazeny i některé druhy umění v dnešním smyslu. Jsou však směřovány s jinými dovednostmi, obvykle je spojuje to, že člověku k něčemu slouží. Užitečnost je tedy testem důležitosti. Užitečnost vizuálních umění (výtvarných umění a sochařství) byla marginální, písemnictví a poetika, na druhé straně, je braná jako svého druhu filosofie či proroctví¹³⁰.

Mechanická umění jsou kompromitována hmotou a námahou, jakou obnáší manuální práce, svobodná umění jsou jim nadále nadřazená, protože vnášejí určitý řád a pravidla do iracionálního materiálu. Ve středověkém myšlení chybí tendence oddělení krásných umění, pouze rozlišují „ušlechtilější a manuální umění“¹³¹.

Svobodná umění jsou výrazem intelektuální mentality, která vyznává poznávání a kontemplaci a vyjadřuje hodnoty církevních řádů a klášterů jako středisek tehdejší vzdělanosti či ideologii feudální společnosti.

V podstatě jde o chápání pojmu ars v smyslu blízkém až ekvivalentním jako v římské době. Eco vidí v tomto pojmu dva významy: poznávací a produktivní. Umění je pak „znalost pravidel díky nimž mohou být vytvářeny věci“, respektive „objektivních pravidel“¹³². Umění je určitá „dovednost“, skrze níž se usiluje o vytvoření dobrého díla.

Domníváme se, že Ecovo chápání podporuje i etymologie slov. V období konce středověku se objevují v národních jazycích první pojmenování umění v tomto přibližném smyslu. Například podle Encyklopedia of World of Art¹³³ původní znění slova „Kunst“ mělo význam bystrost, chytrost ("shrewdness"), ale od roku 1240 má význam „poznávací schopnost“ „knowledge ability“, tehdy se oddělují výrazy sciencia a ars¹³⁴. Podle jiného zdroje¹³⁵ se slovo Kunst, oddělilo teprve roku 1270 od užívanějšího výrazu „List“ (vědění, poznání).

¹²⁹ Tatariewicz, W.: A history of six ideas. *An Essay in aesthetics*. Warszawa: PWN, 1980, s. 14.

¹³⁰ Ibid., s. 14.

¹³¹ Ibid., s. 143.

¹³² Ibid., s. 138.

¹³³ Op.cit.

¹³⁴ Později tenduje ke specifitějšímu významu „figurální umění“, aby po diskusích o umění v 18. Století, vlivem Winckelmana, Herdera, Lessinga, Goetha nabyl podobného významu, v němž ho používáme dnes.

¹³⁵ Henckmann W., Lotter K., op. cit., heslo umění.

Co se týče anglického výrazu „art“ slovo původně přešlo z francouzštiny do angličtiny a jeho první užití je datováno roku 1225 a odpovídá významu Kunst¹³⁶.

Příkladnou tendenci lze vysledovat i ve staročestíně¹³⁷, kde existovala slova znějící podobně umění jako slovo „uměnie“, „umělec“, „umělý“, „umělost“ odpovídají dnešním významům vzdělanost, učenec, cvičení, učenost.

Samotné slovo umenie bylo širšího významu než dnes používané slovo umění a znamenalo jak učenost, vědění, znalost, dovednost tak i rozum, zkušenost či schopnost. Přídavné jméno ve staročestíně „umělý“ odpovídá vědění a cvičení, ovšem odkazuje ke slovu napodobení. Ve staročestíně, tedy slovo uměnie, má jasné zabarvení na jedné straně hraničící s vědou¹³⁸ a vzděláním, na druhé straně i s určitou schopností.

Výraz „artifex“, jak podotýká Eco, má významy podkovář, rétor, básník, malíř i stříhač ovcí. Extenze pojmu „artifex“ je poměrně široká a spíše než umělec by se dal pojem přeložit jako mistr či obratný řemeslník. To je umělec v tehdejší smyslu tohoto slova. I mezi mechanickými uměními byla z hlediska společenského jistá hierarchie (přesněji na některých místech, v některé době). Vysoce byli hodnoceni architekti a ještě výše zlatníci nebo skláři. Ostatní řemesla nebyla považována za společensky významnější či prestižní. Figurativní umění se nyní ve stále větší míře ocitalo ve službách církve. Dokonce sloužilo jako náhražka četby u analfabetů. Postavení umělce se výrazně mění od 13. století, tehdy začínají malíři a architekti vystupovat z anonymity a roste sebevědomí umělce¹³⁹. U básníka, naproti tomu, toto sebevědomí přichází dříve, pravděpodobně již v 11. století. Tuto skutečnost připisuje Eco faktu, že pracuje pro aristokratické dvory, nikoli pro Boha či nějakou náboženskou komunitu.

Jak usuzuje pozorovatel středověkého umělce Castelnovo¹⁴⁰, jistý cejch podřadnosti ulpíval ve středověku na každém, kdo se nevěnoval intelektuálním činnostem a pracoval manuálně. Jednalo se o obecně diskriminační kritérium, platné již v antickém světě. Se změnou postavení umělce se hroutí rovněž systém starověké pedagogické metody upřednostňující „svobodná umění soustředěná v triumviu a quadriviu proti činnostem manuálním, jež považoval (středověk) za podřadné a poznamenal umělce po celá staletí“¹⁴¹. Současně se dochází k prudkému rozvoji měst, překotnému technologickému rozvoji (např.

¹³⁶ *The Oxford English dictionary*. Second edition, Ed. R. W. Burchfield. Oxford: Clarendon press, 1989.

¹³⁷ Viz *Malý staročestínský slovník*. Praha: SPN, 1978.

¹³⁸ Ostatně prolnutí této okolnosti možná dokumentuje rovněž původní název Estetiky jako oboru v českém prostředí jako krasovědy.

¹³⁹ Castelnovo, Enrico: *Umělec. Středověký člověk a jeho svět*. Ed. Le Goff J. Praha: Vyšehrad, 1999.

¹⁴⁰ *Ibid.*, s. 185.

¹⁴¹ *Ibid.*, s. 185.

knihtisk) a s tím i k sociálním a myšlenkovým proměnám, které mají vliv na změnu kultury. To vše dohromady oznamuje příchod renesance.

V renesanci se, podle Tatarkiewitze, mění dvě věci. „Jednak řemesla a vědy přestaly být zahrnuty v pojmu umění a za druhé básnictví bylo pod tento pojem přeneseno“¹⁴². Krásná umění se od řemesel začala oddělovat vlivem proměny sociální situace. Nebo-li „vzrostla hodnota a role krásy v životě a hodnocení jejich producentů – malířů, sochařů (...), kteří se cítili nadřazeně nad řemeslníky“¹⁴³. Jelikož se díla umělců stala výnosnou formou investice, vzrostla snaha jich samotných, oddělit se od ostatních tehdejších artes a stát se výlučnými reprezentanty svobodných umění. K tomu je mohlo opravňovat i stále častěji vyšší finanční ohodnocení, ve srovnání s jinými řemeslníky.

Aby se umělci vyrovnali se svým handicapem, že tvoří manuálně, měli tendenci přidat vědecké podklady pro svou tvorbu, čímž by se vyrovnali učencům a tedy reprezentantům svobodných umění. V renesanci se můžeme proto setkat i s velmi precizními studii zákonů a pravidel v jednotlivých druhů umění (viz da Vinciho Úvahy o malířství či Danteho epistola XIII o básnictví). Výše zmiňovaný růst „hodnoty krásy“ působí odstředivě i ve vztahu umění a vědy.

Zhruba od 15. století se skupina umění: malířství, sochařství, architektura, hudba, poezie, divadlo a tanec, odděluje od řemesel a věd. Tato konsolidace uměleckých druhů se děje od 15. do 18. století. V polovině 18. století vrcholí v pojmech, které tuto skupinu umění nazývají „příjemná umění“ (Vico), „elegantní umění“ (Harris), až v roce 1747 Charles Batteux přijde s termínem, který se v užívání a myšlení o umění ustálí. Jedná se o pojem „beaux arts“ - „krásná umění“. Batteux udává výše uvedených sedm uměleckých druhů. Mezi „hlavní“ umění počítá malířství, sochařství, muziku, poezii a tanec, dále započítává i dva s nimi spojené, a to architekturu a řečnictví.

Tatarkiewitz to komentuje následujícím způsobem: „Uprostřed 18. století už není pochyb, že umělecké řemeslo je umělecké řemeslo a není umění; a také, že krásná umění jsou umění. V tu dobu se mění výraz slova umění a odděluje se od řemesel a vědy.“¹⁴⁴

Reakce na tuto situaci je z hlediska vědců jasná. Vznikají teorie těch umění, která zmiňuje Batteux. Winkelmann zakládá svým známým spisem obor Dějiny umění a Baumgarten obor Estetika.

¹⁴² Tatarkiewitz, W.: *A History of six ideas*. Op., cit., s. 15.

¹⁴³ Ibid., s. 15.

¹⁴⁴ Ibid., s. 20.

I přesto, že se dále diskutuje o rozdělení jednotlivých umění¹⁴⁵, pojem „krásné umění“ se vymezuje proti ostatním uměním a ustanovuje se ve spojení s krásou jako samostatná kategorie, která posléze je chápána dále, v moderní době. Krása však již od 19. století není rozlišujícím rysem umění. V 19. století se začal tento přívlastek vynechávat a slovo umění začalo znamenat to samé, co před tím slovní spojení „krásné umění“.

Další významné společenské změny s sebou nesou i změny sociálního statutu umělce. Umělec se ze šlechtických dvorů postupně přesouvá do samostatné role a spolutvůrce systému umění. 18. a 19. století přináší sebou sběratelství a institucionalizaci umění. Tendence k akademismu, která vznikla na přelomu 18. a 19. století, je vystřídána permanentními uměleckými revolucemi jednotlivých uměleckých směrů. Umění konce 19. století je již osamostatněné, nepotřebuje berličku krásy, což se odráží i na tom, že se píše bez přízviska krásné. Na druhou stranu rozvoj nových technologií a nových výrazových prostředků (např. fotografie, film) má vliv i na teorii uměleckých druhů, což dává pokyn k vytyčení nových hranic umění.

Říci, co uměním je a není se ukázalo od 20. století již téměř nemožné, že se dokonce začalo uvažovat, zda podobné otázky jsou vhodně položené a mohou vhodně vystihnout ono v definici naznačené „relativně pevné jádro“, co umění dělá uměním.

Moderní doba přináší evoluci v uvažování o umění. Probírat jednotlivé teorie by bylo dle našeho názoru příliš zdlouhavé a pravděpodobně již ani ne tolik plodné. Závěrem této podkapitoly poukazuji na 6 odlišujících rysů umění, kterých si u teorií umění všímá Tatarkiewicz.¹⁴⁶ Umění za 1) produkuje krásu, 2) reprezentuje nebo reprodukuje realitu, 3) je tvorbou forem, 4) je expresí, 5) produkuje estetickou zkušenost, 6) produkuje šok.

Doposud jsme se věnovali umění z hlediska historického, které jsme doplnili i o hledisko jazykové a, do jisté míry, i kulturně-sociální. Seznámili jsme se s tím, z jakých pojmů se pojem umění rodil. Víme, že až do doby „krásných umění“ nebyla ostrá hranice v chápání umění, vědy a řemesla.

Nyní přejděme k teoretickému uchopení pojmu.

3.3 Umění vedle jiných typů tvořivosti

¹⁴⁵ Vývoj teorie jednotlivých druhů umění viz Tatarkiewicz: Art: History of classification. An essay in Aesthetics. Warszawa, PWN 1980.

¹⁴⁶ Ibid, s. 28 – 36.

Předchozí historický exkurz jsme zařadili především proto, že ho považujeme za podstatný pro uchopení vývoje pojmu a postižení základních vlastností umění. Zjistili jsme, že umění dospělo k pojmu umění ve smyslu „krásných umění“. Ve svých původních významech se stýkalo s vědou, filosofií a řemeslem.

Navazme na závěr z kapitoly 3.1. Zde jsme tvrdili, že umění je kulturní univerzálií, ale nikoli ve smyslu krásných umění, ale ve smyslu, v definici zmíněné, „obecné tvořivosti, která řemeslnou dokonalostí dosahuje dokonalosti výsledku“. V tomto směru by umění, jako kulturní univerzálie, mohlo být vymezeno v nejobecnějším smyslu jako esteticky nejvýznamnější umělecké předměty určité kultury, jisté doby. Přičemž, co je „esteticky významné“ by záviselo na kontextu umělecké tvorby a jejího vzniku, stejně jako kontextu hodnocení této tvorby. To, že nemůže být umění kulturní univerzálií ve smyslu „krásných umění“, jsme si již ozřejmili poukazem na to, že jde o umění, jak je chápáno a vytvářeno západní civilizací. Podívejme se na jeden příklad. Zkusme si odpovědět otázku, zda antický Chlapec z Antikythery, Rodinův Myslitel a tančící zemřelý „Málanngan“ s vyřezávaným náhubkem v ústech od anonymního tvůrce z Tombary¹⁴⁷ jsou uměleckými díly ve stejném smyslu? A pokud ano, co mají společného?

Pokud bychom aplikovali pohled na umění jako kulturní univerzálii, který jsem nastínil jako tvorbu esteticky nejvýznamnějších uměleckých předmětů určité kultury, v jisté době, pak se nám potvrzuje, že všechna zmiňovaná díla jsou (byť každé z jiných důvodů) esteticky významné umělecké předměty své kultury. Dokonce jsou ve své kultuře brány za na tolik významná, že jsou schopná kulturu, z které vzešly, reprezentovat. Pokud se na ně podíváme z perspektivy umění jako systému, respektive „krásného umění“, zjistíme, že první dvě díla jsou díla odpovídající tomuto systému umění. První představuje vrchol antické epochy, druhé moderního sochařského umění, poslední však do tohoto kontextu nezapadá, nefiguruje v něm. Umění přírodních národů, mezi které se dá toto dílo počítat, je tvořivostí v jiném kulturní kontextu a nepatří do vývojové linie dvou předchozích děl. Půjdeme-li až tak daleko, abychom porovnávali krásná umění a přírodní umění, pak můžeme tvrdit, že umění přírodních národů chybí dějiny, chybí jim odkazy na náš systém umění a díla jednotlivých uměleckých výtvorů, jejich odkazy jsou kulturní či náboženské a obvykle je spojuje důraz na jiné než pouze estetické funkce. Výtvoři jsou více než krásné, užitečné nebo magické nebo mají uvedené funkce přinejmenším v rovnováze.

¹⁴⁷ V obrazové příloze knihy Čapek, J. *Umění přírodních národů*. Liberec – Praha: Dauphin 1996.

To, že chodíme dnes do galerií, je dáno vývojem reprezentace umění ve společnosti. Uvědomme si, že umělecká díla dřívějších dob jsou spíše svázaná s jinými funkcemi, které jim dávají jejich zadavatelé – náboženská funkce nebo politická. Umělecká díla byla součástí větších celků, které byly určeny reprezentativním účelům, neboli umělecká díla byla určena k výzdobě, na okrasu sídel, v nejzazším případě dokonce „některá díla nedělají nic jiného, než že vyplňují, zdobí prostor“¹⁴⁸. To, co se událo v 18. století s příchodem pojmu „krásné umění“ a s rozvojem sběratelství a umělecké prezentace, je očištění umění od jiných účelů a přesně toto se děje při přenesení uměleckého díla do galerie, kde mají některá díla „uměle“ (ta, která byla vytvořena pro jiné účely než je prezentace v galerii), jiná „přirozeně“ potlačeny ostatní účely. Pojem krásných umění se tak jeví být etnocentrickým pojmem naší západní civilizace a výrazem jejích hodnot, respektive především jedné ze základních hodnot, a to krásy.

3.4 Mukařovského pojetí umění

Dostáváme se k pojetí umění u významného estetika a člena Pražského lingvistického kroužku Jana Mukařovského. Toto pojetí nám umožní více postihnout jev umění ve smyslu souhrnu jednotlivých krásných umění. Mukařovský je také průkopníkem sémiotického teoretického přístupu. Sám ve svých pracích zdůrazňuje znakovou složku estetické funkce a umění¹⁴⁹ a my se jí rovněž budeme zabývat, poněvadž nám naznačuje fungování umění v sémiotické rovině.

Umění shledává Mukařovský odvětvím lidské tvorby vyznačující se převahou funkce estetické. „Jako tvorba má pak“, píše, „dvě složky, činnost a výtvor“¹⁵⁰. Umění zasazuje do rámce kultury (vedle např. vědy a politiky je to „jedna z větví kultury“¹⁵¹). Kultura je mu samostatnou strukturou, která obsahuje jednotlivé složky (např. umění) a jež se dostává do pohybu, díky společnosti. K umění, jak dále píše¹⁵², „každá složka uměleckého díla je nositelem jistého částečného významu, úhrn těchto významů, řadících se postupně v jednotky postupně stále vyšší, je dílo jako složitý významový celek. Soubor umění tvoří strukturu vyššího řádu.“ Tuto strukturu pak ještě vyplňují mezistupně v podobě „umění jednotlivých

¹⁴⁸ Cumming, R. *Umění*, Velký ilustrovaný průvodce. Praha: Slovart, 2007, s. 21.

¹⁴⁹ Mukařovský, J. *Strukturalismus v estetice a ve vědě o literatuře*, Op.cit., s. 14. Zde rovněž uvádí orientaci na „znak a význam“ jako charakteristický příznak strukturalistické estetiky.

¹⁵⁰ Mukařovský J., op.cit., s. 185.

¹⁵¹ Ibid., s. 304.

¹⁵² Ibid., s. 19.

(básnictví, hudba atd.), z nichž každé opět představuje jednu ze sil skládajících se ve strukturu vyššího řádu, jež je umění vůbec¹⁵³.

Některá umění však tvoří součást řady, v které se nacházejí také jevy mimoumělecké, ba mimoestetické. Mukařovský, totiž, zdůrazňuje nejasnou hranici umění, která má „přechody mezi uměním a oblastí mimouměleckou, a dokonce i mimoestetickou tak málo zřetelné a zjišťování jich tak složité, že opravdu přesné ohraničení je iluzorní“¹⁵⁴.

Umění v Mukařovského pojetí má celou řadu druhů a poddruhů. Nejde také o nějakou jednolitou oblast, protože zasahuje i do oblasti mimoumělecké.

Mukařovský zdůrazňuje, že umělecké dílo je závislé i na sociálním kontextu. V tomto směru ústředním je pro umění pojem „vysokého umění“, což je: „umění, jehož nositelem bývá vládnoucí společenská vrstva.“ Jaký má „vysoké umění“ význam a jaký je jeho vztah k jiným uměleckým útvarům, naznačuje dále. Vysoké umění „je zřídlem a obnovitelem estetických norem“. Není však osamoceno, „jsou vedle něho i jiné útvary umělecké (např. umění salónní, bulvární, lidové atd.), avšak ty zpravidla normu již vytvořenou přejímají“. Tedy hovoří o uměleckých útvarech, nikoli o umění jako takovém a to zcela v souladu s jeho výrokem, ohledně přechodu mezi uměním a oblastí mimouměleckou a tenkou hranicí mezi nimi. Hranici mezi oblastí umění a mimouměleckou pak rýsuje u případu uměleckého řemesla, kde „převažuje funkce dekorativní a praktická, které mohou stmelit umění s oblastí ostatních estetických jevů k nerozeznání“¹⁵⁵. Rozlišení mezi „vysokým uměním“, jednotlivými uměleckými útvary a oblastí mimouměleckou je důležité i v souvislosti s estetickými kánony, kde existuje celá hierarchie estetických kánonů, jež může „být v přímém vztahu k hierarchii společenských vrstev“¹⁵⁶. „Každá společenská vrstva,“ říká, „ale i mnohá prostředí mají svůj vlastní estetický kánon, který je jedním z jejích nejcharakterističtějších znaků“.

V jiné studii¹⁵⁷ přichází s horizontálním (umění městské – venkovské) a vertikálním členěním (umění vysoké – periferie umění) členěním umění. Dalším typem vnitřní diference umění, který nachází, je v jeho sepětí s určitými národy a kraji.

Tolik k členění umění. Pokud se výše zmínila jeho funkce v tom, že je „zřídlem a obnovitelem estetických norem“, je třeba blíže popsat jeho souvislost s estetickou oblastí.

¹⁵³ Ibid., s. 79. Jak tamtéž uvádí jeho pojetí úkolu estetiky je rovněž „rozlišovat jednotlivé složky uměleckého díla a končí vzájemným srovnáváním umění jednotlivých“.

¹⁵⁴ Ibid., s. 88.

¹⁵⁵ Ibid., s. 109.

¹⁵⁶ Ibid., s. 114.

¹⁵⁷ Ibid., s. 194.

3.4.1 Vztah estetické funkce a umění

Vztah estetické funkce a umění je pro umění, zdá se, podle Mukařovského klíčový. Jaký tedy je tento vztah?

V podkapitole o estetické funkci, kde jsme se věnovali hře, jsme již popsali, čím se vyznačuje oblast estetična, respektive estetické funkce. Jde tedy o jeden ze základních postojů (vedle praktického, teoretického a magicko-náboženského), jež člověk zaujímá ke skutečnosti a estetično je pak oblast dějů a objektů, ke kterým je estetický postoj zaujímán. Významným rysem tohoto postoje je, že vnímaná skutečnost se pro nás stává znakem. Co se přitom děje, nám Mukařovský přibližuje takto:

„při znaku estetickém se naopak pozornost soustřeďuje na samu skutečnost, která se stává znakem: vystupuje před oči celé bohatství jejích vlastností, a tím i celé bohatství a celá složitost aktu, kterým ji pozorovatel vnímá. (...) Znak estetický poukazuje ke všem skutečnostem, které člověk zažil a může ještě zažít, k celému univerzu věcí a dějů. (...) zvýšenou měrou platí i o uměleckém díle, které bylo přímo vytvořeno za tím účelem, aby v pozorovateli navozovalo estetický postoj. (...) uměleckým dílem jakožto estetickým znakem je dán nárok poukazovat ke skutečnosti jako celku a vyjadřovat i navozovat vztah člověkům k veškerenstvu.“¹⁵⁸

Když Mukařovský tvrdí, že estetický znak v umění míří „k celému univerzu věcí či dějů“ či poukazuje „ke skutečnosti jako celku“, má tím na mysli, zejména, jeho významovou bohatost a plnost.

Významnou vlastností, kterou Mukařovský spojuje s estetickou funkcí, je „schopnost izolace předmětu estetickou funkcí dotčeného“¹⁵⁹, pod níž rozumí: „schopnost upoutati pozornost na věc nebo osobu“¹⁶⁰. Tím se stává estetická funkce diferenciacním nástrojem v rámci společnosti. Dalšími vlastnostmi estetické funkce jsou mu „libost, kterou vyvolává“, „schopnost usnadňovat akty, k nimž se připojuje jako funkce druhotná, popřípadě i „schopnost zesilovat libost s nimi spojenou“ a „suplovat funkce jiné, které předmět (věc nebo akt) vývojem pozbyl“¹⁶¹.

Hlavní rozlišení mezi uměním a oblastí estetických jevů vidí Mukařovský v tom, že „v umění je estetická funkce dominantní, kdežto mimo ně, i je-li přítomna, má postavení

¹⁵⁸ Ibid., s. 66.

¹⁵⁹ Ibid., s. 97.

¹⁶⁰ Ibid., s. 97.

¹⁶¹ Ibid., s. 97- 98.

druhotné¹⁶², navíc cílem umění je „obnovování širé oblasti jevů estetických“¹⁶³. Na jiném místě píše o tomto cíli konkrétněji jako o „nejzákladnějším úkolu umění“, kterým je „řídít a obnovovat vztah mezi člověkem a skutečností jakožto předmětem lidského jednání.“¹⁶⁴ Je-li estetická funkce v umění dominantní, znamená to, že i vyjmenované vlastnosti estetické funkce se v umění převážně vyskytují. Takto Mukařovský získává silné rozlišení umění a mimouměleckých jevů. Mimoumělecké jevy totiž nadřazují jiné funkce nad estetickou, např. u typografie novin je to funkce sdělovací (tedy obecněji praktickou funkci). Vedle toho existují v umění řady, které v některých dobách byly považovány za umění, jindy nikoli (tanec, hortikultura).

Další rozlišení vidí Mukařovský v splňování estetické normy. Zatímco v umění je „porušování estetické normy jeden z hlavních prostředků účinu“¹⁶⁵, „mimo umění je hodnota podřízená normě“. V umění je „norma podřízena hodnotě: mimo umění je splnění normy synonymní s hodnotou, v umění je často norma porušena“¹⁶⁶. Umění se aktivně podílí na spoluvytváření hodnot společnosti, a tím působí i na soubor jejích norem, což je dané tím, že „estetická hodnota v umění se jeví jako jedinečná a neopakovatelná“¹⁶⁷. Zatímco mimo umění věci nabývají hodnoty, pokud mají jasnou svou funkci a odpovídají-li normám společnosti.

3.4.2 Znaková funkce umění

Výše jsme zmínili, že estetická funkce má funkci znakovou. Je-li estetická funkce v umění dominantní, nutně musí i znaková funkce umění být problémem zásadního významu. Sám Mukařovský považuje za charakteristický příznak strukturní estetiky její orientaci na *znak a význam*. Nyní se podívejme, jak se projevuje znaková funkce v umění, jak se liší ve svém projevu od mimoumělecké oblasti, a jak se význam tohoto estetického znaku konstituuje.

Ve své práci primární důležitosti „Umění jako sémiologický fakt“ (1934) Mukařovský toto fungování umění přibližuje. Umělecké dílo má podle Mukařovského dvojí sémiologický význam. Autonomní a komunikativní. Ve svém komunikativním významu se shoduje s jinými komunikačními znaky tím, že „míří umění na určitou realitu“¹⁶⁸ (událost, postavu), rozdíl je

¹⁶² Ibid., s. 88.

¹⁶³ Ibid., s. 89.

¹⁶⁴ Ibid., s. 148.

¹⁶⁵ Ibid., s. 105.

¹⁶⁶ Ibid., s. 118.

¹⁶⁷ Ibid., s. 118.

¹⁶⁸ Ibid., s. 212.

v tom, že „komunikativní vztah mezi uměleckým dílem a označovanou věcí nemá existenciální význam, a to ani v případě, kdy něco tvrdí, klade.“ Zatímco u některých umění je komunikativní význam zjevný, u jiných je zastřený nebo jde o komunikativní prvek rozptýlený (hudba, architektura).

V autonomním významu znakového fungování umění, rozlišuje umělecké dílo na 1. „dílo-věc“, které funguje jako vnějškový smyslový symbol, 2. „estetický objekt“, jenž zahrnuje individuální stavy vědomí, které vyvolává „dílo věc“, je v kolektivním vědomí a funguje jako „význam“ a 3. ze vztahu k označované věci, který nemíří na zvláštní odlišnou existenci, nýbrž na celkový kontext sociálních fenoménů daného prostředí.

Uvedený koncept dále rozvádí a doplňuje ho v následujících úvahách a studiích. Například, když píše o bezprostředním a znakovém fungování uměleckého díla. O „estetickém objektu“ zde píše v souvislosti s uměleckým dílem, že je „nikoli ve smyslu hmotném, ale jako zevní projev nehmotné struktury“¹⁶⁹. Reálný artefakt, „dílo-věc“ a „estetický objekt“, který konstituuje recipient akty svého vědomí, jsou dvě různé entity. Recipient proto přijímá umělecké dílo podle Mukařovského ve dvou smyslech, podle toho, zda je vnímatelem přijímáno bezprostředně, nebo znakově.

Ke skupině bezprostřední řadí funkce praktickou (v popředí je objekt) a teoretickou (v popředí se nachází subjekt). U znakové funkce, kde je v popředí objekt, jde o funkci symbolickou. U funkce symbolické, se měří účinnost vztahu mezi věcí symbolizovanou a symbolickým znakem, funkce znaková, která staví do popředí subjekt, je funkce estetická. Bezprostřednost uměleckého díla se váže k člověku jako antropologické konstantě, celek díla je však „celou svou podstatou znak, obracející se k člověku jako členu organizovaného kolektiva“¹⁷⁰. Celek díla se tak obrací k člověku jako členovi určité společnosti (jenž má jisté hodnoty a normy) a z jejího zorného pohledu může celku znaku rozumět (viz výše 2. význam autonomního fungování znaku). To pak na jiném místě komentuje následovně: „právě dílo věc je schopno působit na to, co je v člověku obecně lidského, kdežto dílo ve svém aspektu znakovém apeluje vždy koneckonců na to, co je v člověku sociálně a dobově podmíněno.“¹⁷¹ Umělecké dílo tak „osciluje mezi znakovostí a reálností.“¹⁷²

Podívejme se i na třetí význam uměleckého díla jako autonomního znaku, kde jde o vztah „k označované věci, který nemíří na zvláštní odlišnou existenci, nýbrž na celkový

¹⁶⁹ Ibid., s. 13.

¹⁷⁰ Ibid., s. 131.

¹⁷¹ Ibid., s. 388.

¹⁷² Ibid., s. 382, Tyto skutečnosti stojí u jádra tvrzení, že „estetická funkce je znakem nadindividuálního dorozumění“. Tedy, že jejímu sdělení lze rozumět, aniž by nutně musela odkazovat (jako jiné sdělovací znaky) k významům, které reprezentuje.

kontext sociálních fenoménů daného prostředí“. Zdá se, že tato třetí vlastnost je vlastností významnou. V tomto svém fungování souvisí autonomní znak s obecným fungováním estetické funkce a s dominancí této funkce v umění. Estetický znak zde spíná svou bezprostřední a znakovou funkci. Jeho svébytností je, že „vždy poukazuje ke skutečnosti jako celku, nikoli k jednotlivému jejímu úseku“¹⁷³. Na skutečnost tak estetický znak „neúčinkuje, nýbrž se do ní promítá“, což je rozdíl proti obecně symbolickému znaku, neboť tento znak sloužící teoretické funkci a znamená částečný aspekt skutečnosti. Co oba druhy znaku spojuje je, že mají povahu objektu. Tím se dostáváme k výjimečné vlastnosti umění jako znaku, kterou je „schopnost mít několikerý smysl zároveň; opět beze škody na jeho působnosti“. Na jiném místě Mukařovský uvažuje, že tato schopnost znamená „nabývat onoho mnohonásobně věcného vztahu“¹⁷⁴. Tato schopnost odlišuje umění od sdělovacích projevů. Co oním „mnohonásobným věcným vztahem“ je míněno, jsme již výše popisovali. Znamená to, že při znaku estetickém pozornost soustřeďuje na samu skutečnost, která se stává znakem:

„vystupuje před oči celé bohatství jejích vlastností, a tím i celé bohatství a celá složitost aktu, kterým ji pozorovatel vnímá. (...) Znak estetický poukazuje ke všem skutečnostem, které člověk zažil a může ještě zažít, k celému univerzu věcí a dějů“, což zvýšenou měrou platí i o uměleckém díle, kterým, jakožto estetickým znakem, je „dán nárok poukazovat ke skutečnosti jako celku a vyjadřovat i navozovat vztah člověkův k veškerenstvu.“¹⁷⁵

Je to sice i nadále znak určený k tomu, aby prostředkoval mezi individui, ale jako znak autonomní, je bez jednoznačného vztahu ke skutečnosti¹⁷⁶, a proto spíše vynucuje pozornost a ponechává si funkci zprostředkovatelskou. Díky této nejednoznačnosti autonomního znaku je nutné, aby v umění byla pozornost „upjata ke vnitřnímu jeho uspořádání“¹⁷⁷. To tvoří integrální součást významu celku a dovytváří následné porozumění pro něj.

¹⁷³ Ibid., s. 179.

¹⁷⁴ Ibid., s. 134.

¹⁷⁵ Srov. s pátým symptomem estetična N. Goodmana „vícenásobnou a komplexní referencí“, kde symbol plní „několik integrovaných a vzájemně interagujících funkcí, některé přímo, jiné prostřednictvím jiných symbolů“. (Goodman, N. *Způsoby Světatvorby*. Bratislava: Argo, 1996, s. 81.)

¹⁷⁶ Teorii, která by byla velmi blízká Mukařovského pojetí, kde se zkoumá jednoznačnost a dvojznačnost informačních poselství, nalezneme i v analýze U. Eco v jeho práci *Stylistika kýče* (Eco, U. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Svoboda, 1995.), která je teorií informace aplikovanou na oblast básnictví.

¹⁷⁷ Ibid., s. 185. Opět můžeme odkázat na podobnost zjištění s U. Ecem, který píše v esaji *O špatném malířství* (Eco, U. *O zrcadlech a jiné eseje*. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 95), že umělecká díla jsou takové objekty, u nichž jsme nuceni „posuzovat způsob, jakým jsou provedeny“.

Jak se pak na základě znakové funkce konstituuje samotný význam? „Umělecké dílo“, píše Mukařovský, „je určeno k tomu, aby prostředkovalo mezi dvěma stranami; původcem znaku je umělec, stranou znak přijímající je vnímatel. Umělecké dílo je však znak složitý: „každá z jeho složek a každá jeho část je nositelem dílčího významu“¹⁷⁸. Významy se utvářejí na základě konstituce estetického objektu v mysli vnímatele a jsou závislé na významech, které jim připisuje vnímatel jako člen společnosti. Estetický objekt se mění s průnikem do jiných společenských vrstev.

„Každým přesunem v čase, prostoru nebo sociálním prostředí mění se aktuální umělecká tradice, jejímž prizmatem je dílo vnímáno a vlivem těchto přesunů se mění i estetický objekt, jenž v povědomí členů daného kolektiva odpovídá materiálnímu artefaktu, výtvoru umělce.“¹⁷⁹ Tak se vytváří vzájemné napětí, v kterém „kvalita hodnot v uměleckém díle je odlišná od kvality hodnot platných pro kolektivum“. Toto působení je, podle Mukařovského, „vlastní smysl i působení umění“¹⁸⁰. Tímto napětím hodnot platných v uměleckém díle a hodnot platných pro kolektivum, působí na proměnu hodnot u recipienta, potažmo společnosti, dle toho, jak vysoko jsou v žebříčku hodnot jedince či společnosti umístěny. „Věčné“ hodnoty se obměňují pomaleji a méně znatelně než nižší stupně. Ostatně sama společnost dokonce „vytváří instituce a orgány, kterými na estetickou hodnotu vykonává vliv, a to tím, že reguluje hodnocení uměleckých děl.“ Každá z jednotlivých institucí (např. kritika, trh uměleckých děl) má své specifické úkoly a cíle a jsou „exponenty jistých společenských tendencí“¹⁸¹. Zde se již dotýkáme konkrétních otázek vztahu umění a estetické hodnoty. Potud nám tyto souvislosti postačí.

3.5 Goodmanovo pojetí symbolické funkce v umění

Po té, co jsme se seznámili s Mukařovského pojetím umění a jeho souvislostí s estetickou a znakovou funkcí, bude vhodné uvést v této souvislosti i pojetí, které toto pojetí dále rozvádí, a sice Goodmanovu sémiologickou teorii umění.

Nelson Goodman podává ve svých dílech *Jazyky umění* (1968) a *Způsoby světatvorby* (1978) teorii symbolů, která úzce souvisí s uměním. Nás bude v této souvislosti nejvíce zajímat popis toho, jak funguje umění v kapitole „Kdy je umění?“ z druhé jmenované knihy. V této kapitole Goodman otevírá otázku, zda otázka Co je umění? je vhodně položená.

¹⁷⁸ Mukařovský, J. op.cit, s. 30.

¹⁷⁹ Ibid., s. 124.

¹⁸⁰ Ibid., s. 144.

¹⁸¹ Ibid., s. 127.

Odpověď a nové řešení již naznačuje název kapitoly, v které se touto otázkou zabývá.

Souvislost Goodmanova uvažování o problému a Mukařovského teorie je v oblasti znakové funkce umění. Čím Goodman na Mukařovského navazuje a kde ho doplňuje, je v zkoumání uměleckých děl jako symbolických systémů. Ústřední myšlenkou, pak je, že symboly a to, co reprezentují, je integrální součástí uměleckých děl a jejich vnímání. Snaží se, zcela v souladu se závěry Mukařovského, upozornit, že umění bez symbolů neexistuje. „Kdokoli bude hledat umění bez symbolů, nenajde žádné“¹⁸², konstatuje. Goodman navíc přisuzuje symbolické funkci podstatný význam, protože její fungování odhaluje i způsob, jak se umělecké dílo konstituuje a může být klíčem k problému, „kdy jde o umělecké dílo a kdy ne“.¹⁸³

Z jednoho z modů reference, exemplifikace, vyvozuje odpověď na výše uvedenou otázku. Každé umělecké dílo, funguje-li jako takové, exemplifikuje kromě jiných vlastností i tu vlastnost, že je uměleckým dílem. Proto, aby bylo jasné, že takto funguje, Goodman potřebuje odhalit, jak umělecké dílo funguje jakožto symbol. Pokud budeme toto vědět, pak můžeme i říci, kdy je uměleckým dílem a kdy ne. V odpovědi přichází s charakteristickými rysy této symbolizace: pěti¹⁸⁴ symptomy charakterizujícími estetično. Jsou to: 1. syntaktická densita (kde nejjemnější rozdíly v jistých ohledech tvoří rozdíl v symbolech), 2. sémantická densita (kde existuje zásoba symbolů lišící se v jistých ohledech velmi jemnými rozdíly), 3. relativní plnost (poměrně mnoho aspektů symbolu je významných), 4. Exemplifikace (symbol, ať denotuje či ne, symbolizuje tím, že slouží jako vzorek vlastních vlastností, které má doslova nebo metaforicky), 5. Vícenásobná a komplexní reference (symbol plní několik integrovaných a vzájemně interagujících funkcí, některé přímo, jiné prostřednictvím jiných symbolů). To jsou základní předpoklady estetična v Goodmanově pojetí, respektive základní předpoklady, aby něco mohlo fungovat jako umělecké dílo ze symbolického hlediska. Tím narýsoval odpověď na otázku „kdy je umění?“. Dodává, že tato zjištění sice neznamenají, že pochopíme co umění je, ale má zato, že fungování uměleckých děl je otázkou primárního významu.

Takto posunul Mukařovského úvahy o znakové funkci do symbolické roviny a odhalil fungování uměleckých děl, jakožto symbolických systémů v jejich různých symbolických modech.

¹⁸² Goodman, N.: *Způsoby Světatorby*. Bratislava: Argo, 1996, s. 78.

¹⁸³ Ibid., s. 79.

¹⁸⁴ Ve své knize *Jazyky umění* uvádí původně první čtyři symptomy (Goodman, N. *Jazyky umění. Nástin teorie symbolů*. Praha: Academia, 2007, s. 192), zde pak dále doplňuje pátý symbol.

IV. Srovnání hry a umění

4.1 Shody

Máme-li zaměřit k cíli této práce, kterým je pokus naznačit, jak umění a hra pomáhají rozvíjet lidskou společnost, či konkrétně osobnost. Bude třeba pojmenovat, v čem se umění a hra stýkají, a v čem se naopak odlišují. Díky těmto dvěma souborům budeme schopni lépe odhalit, jaké jsou možnosti jejich využití k rozvoji osobnosti, a která forma je k jakému použití vhodnější než druhá. V první řadě se tak budeme snažit odhalit mezi nimi vztahy, které se dají pojmenovat jako ekvivalence, či naopak rozpory.

Doposud jsme popsali obě entity jako kulturní univerzálie, tedy, že jim je společné, že se nalézají v lidské kultuře, a že jsou jejím projevem ve všech kulturách. Nacházejí-li se v oblasti kultury jako její podmnožiny a jsou-li ve všech kulturách přítomny, nutně jsou i projevem lidské společnosti. Jako takové jsou společenskými jevy fakty. Můžeme shledat, že v jisté míře mohou být v nerozvinuté formě obsaženy i v oblasti přírody i u jiných živočichů¹⁸⁵, nedosahují však takové významové komplexity a postrádají rysy kulturního jednání člověka, tedy i historický vývoj v rámci populace svého živočišného druhu.

Jsou-li sociálními fakty, pak poukazují i k systému norem a hodnot v rámci společnosti, z které vzešly. U hry tomu tak bude více nepřímě než u umění s ohledem na její nezáměrnost.

Jak jsme viděli výše, hra i umění jsou schopné fungovat jako autonomní znak. Na Mukařovského autonomním fungování znaku jsme měli možnost nahlédnout, že hra jako nezáměrná činnost má dvě ze tří rovin. Tedy kdy „dílo-věc“ funguje jako vnějškový smyslový symbol, a kdy jako „estetický objekt“, jenž zahrnuje individuální stavy vědomí, které vyvolává „dílo věc“, je v kolektivním vědomí a funguje jako „význam“. Hra totiž nabývá, jakožto děj, charakteru estetického objektu také. Ve své třetí rovině - vztahu k označované věci, který nemíří na zvláštní odlišnou existenci, nýbrž na celkový kontext sociálního prostředí se umění liší od hry. Tuto třetí rovinu hra, jakožto činnost, postrádá. Ovšem, je-li na ní pohlíženo jako na ukončenou činnost, nabývá vlastnosti události ve zkušenosti a obsahuje ji proto potenciálně. Je to právě ten moment, kdy se na hru díváme jako na „činnost i výtvar“, jako tomu je v modelových aktivitách a psychologických technikách. Hra sice ztratí své charakteristiky a stane se herní záměrnou aktivitou, ale získá tuto třetí rovinu autonomního

¹⁸⁵ Příkladů je mnoho. Odkazuji v tomto směru na knihu Komárka, S. *Příroda a kultura*. Praha: Vesmír, 2000.

znaku a možnosti, kdy jako znak estetický, začne poukazovat „ke všem skutečnostem, které člověk zažil a může ještě zažít, k celému univerzu věcí a dějů“. Zde se již i dotýkáme konkrétního rozdílu.

Obě entity jsou nositeli estetické funkce, ba dokonce je v nich estetická funkce funkcí dominantní. Viděli jsme, díky Mukařovského pojetí umění, že umění je ponechána převaha estetické funkce určená určitým objektům, či dějům, které tak vnímáme. U hry je situace jiná. Mukařovský se jí sice konkrétně nevěnuje, ale z již řečeného lze usoudit, že hra - tak jak jsme o ní psali - je dějem, aktivitou, a jakožto vnímaná může nabývat charakter estetického objektu.

Okolnost, která vstupuje do celého problému, a tím hru činí komplexnější, je skutečnost, že ve hře jsme jako vnímatelé (vnější pozorovatelé) či vnímatelé a aktivní hráči nebo obojí zároveň (při kolektivních hrách, kde máme možnost být určitý čas jako hráči aktivní i jako hráči můžeme být „aktivní“ pozorovatelé). Nemluvíme zde o obecenstvu, jelikož obecenstvo připojuje prvky institucionalizace. Konkrétní rozvíjení těchto momentů by však překročilo účel této práce.

4.2 Rozdíly

Nyní se zabývejme rozdíly. Základní rozdíl jsme již výše řekli. Umění je artefakt, výsledný výtvar činnosti, hra je proti tomu činnost. To tvoří i zásadní jádro rozdílu mezi nimi. „Umění se dělá pro jiné pro posluchače, diváky, zkrátka vnímatele.“ Je komunikativním znakem, který se zprostředkovává a který je Mukařovského slovy autonomním. Hra je ale vyznačena tím, že ji její protagonisté hrají sami pro sebe, postrádá v rámci společnosti komunikativní funkci a proto i jako činnost jevištní rozměr. Pokud by totiž tento rozměr obsahovala, a šlo by o svého druhu prezentaci, ztrácela by vlastnosti hry. Tím, že je činností, její primární účel není v zprostředkování komunikace, není komunikativním znakem, nýbrž aktivitou. Umění jasněji rozděluje na tvůrce a diváky, jeviště a hlediště, tedy konkrétněji autora, dílo a vnímatele. Nic na tomto základním schématu nemění ani pokusy stírat hranice v určitých fázích vývoje umění. U hry se tyto jasné obrysy více stírají. Hra je v tomto směru komplexnější. Ve hře jsou vnímatelé a tvůrci hry zároveň sami hráči.

Dalším významným rozdílem je již zmíněná schopnost umění „mít několikerý smysl zároveň“ nebo „nabývat onoho mnohonásobně věcného vztahu“¹⁸⁶ (Mukařovský) nebo

¹⁸⁶ Ibid., s. 134.

„vícenásobné komplexní reference“ (Goodman). To znamená, že výše vymezené hře postrádá tohoto významu či schopnosti. Tu však může nabýt, stejně jako může nabýt komunikativní funkci, a to v případě, že je naplněna nějakým vnějším účelem. V ten moment nabývá role aktivity (např. rozbor teambuildingové aktivity po jejím ukončení, zvaný review nebo psychologická technika), ke které se vztahujeme jako k autonomnímu znaku, který opět může mít „několiký smysl zároveň“. Ze hry se pak vytrácí neúčelnost a získá charakter „záměrné“ aktivity s jistým konkrétním cílem či konkrétní funkcí. To současně pomíjí i fakt, že hra hraná více protagonisty, hráči má již z principu skupinové aktivity „několiký smysl zároveň“, neboť každý prožil hru a její jednotlivé fáze jinak.

Testem, zda fungují hra a umění stejně, a zároveň jakousi demarkační linii, za kterou lze sledovat rozdíly mezi oběma entitami, je i v aktuální estetické hodnotě a procesu jejího ztracení. Mukařovský říká: „obecná estetická hodnota (...) je tak měnlivá, že výsledky (...) ztrácejí opakováním na hodnotě“¹⁸⁷. Dovolím si tvrdit, že u tak komplexního symbolického systému, jakým je umění, to skutečně platí, u hry to není tak zcela zřejmé. Hra jako činnost je interakčnější než umění, vyžaduje aktivní fyzické (obyčejně i motorické) zapojení participátora. Hra nemá tak jednoznačné rozdělení na tvůrce, dílo-věc a vnímatele, naopak jde o silnější slučování rolí. Hra může být aktivitou o stupeň bezprostřednější než umění. Symbolický systém hry, tak, jak jsme ji vyložili, bude jednodušší, a proto přístupnější, a bude působit bezprostředněji než většina umělecké produkce. Nutno dodat, že zmiňované „vícenásobné reference“ pak má sklon hra nabýt, pokud je sledována s odstupem (časová distance), která umožní uvědomění původně nevědomých významů hry či aktivity.

V. Umění, hra a rozvoj osobnosti

¹⁸⁷ Ibid., s. 167.

Tuto část je možné pojmout různým způsobem. Mohli bychom se zabývat působením umění a hry na jednotlivé aspekty osobnosti a zkoumat jejich rozvoj, mohli bychom také poukázat, jak mohou umění a hra zasahovat do rozvoje osobnosti dle věku. Nutno podotknout, že tyto směry úvah by byly příliš komplexní a žádaly by si větší prostor, než kolik jim můžeme vzhledem k účelům a rozsahu této práce poskytnout. Musíme na tyto směry rezignovat a spokojit se s nárysem pouze některých souvislostí.

Podívejme se nejprve na souvislost umění, hry a rozvoje osobnosti z hlediska společnosti. Již v úvodu jsme naznačovali, že mladý jedinec je do společnosti zapojován, a to enkulturalizací či socializací. Což se může dít na bázi rodiny, sociálního okruhu, společnosti (škola). Enkulturalizací lze rozumět „proces učení, jímž si člověk v dětství a dospívání osvojuje kulturu, hodnoty a normy dané společností“¹⁸⁸. Proti tomu socializace může být chápána jako proces sebeuvědomování a seberealizace ve vlastní kultuře, tedy „vývoje od bezmocného novorozence až po osobu, která si dobře uvědomuje sebe samu a orientuje se ve vlastní kultuře“¹⁸⁹. Z tohoto pohledu je vlastně socializace potenciálně nepřetržitý proces. V obou procesech hrají umění a hra stejně významnou úlohu jako jiné kulturní formy, možná dokonce, v určitých obdobích života a v rámci některých edukačních technik, významnější. Díky umění a hře se jedinci seznamují nejen s fungováním kulturních forem, ale také skrze ně i s hodnotami a fungováním celku společnosti. U obou kulturních forem jde o hodnoty, které jsou stálé, které jsou součástí kulturně-společenského bohatství. V tomto směru lze použít výrok Miroslava Petříčka „identifikace zjednodušuje, umění je naopak snaha pochopit složité složitým, tedy bez zjednodušování“¹⁹⁰. Ovšem díky umění a hře se může jedinec začít orientovat i v rámci jiných společností a hodnot než je vlastní jeho společnosti, z které pochází či civilizačnímu okruhu.

Jak jsme již výše poukázali, umění a hra jsou výrazem své doby a hodnot společnosti, z které pocházejí. Jako takové pak i lidskou společnost a její hodnoty reprezentují a podílejí se na uvedených procesech enkulturalizace. U socializace může jít o složitější proces, ale čím více jsme s těmito kulturními formami seznámeni, tím více s nimi můžeme svobodně nakládat a vlastním způsobem je interpretovat, stejně jako nové jevy s nimi poměřovat a kategorizovat je dle naší dosavadní zkušenosti. Lze uvažovat, že právě v socializaci se již dotýkáme i úrovně jednotlivce a jeho rozvoje. Proto postupme k tématu rozvoje osobnosti. Budeme-li se

¹⁸⁸ *Antropologie občanské společnosti*. Akademické nakladatelství CERM, Brno 2006. Heslo Enkulturalizace.

¹⁸⁹ Giddens, A. Op.cit., s. 39.

¹⁹⁰ Petříček, M. *Myšlení obrazem. Průvodce současným filosofickým myšlením pro středně pokročilé*. Praha: Hermann a synové, 2009, s. 22.

jím zabývat, bude třeba zmínit i složku vzdělávání, která se podílí na předávání socializace a enkulturalizace, neboť „zmysel vzdelávania smeruje k formovaniu kultúrnej gramotnosti jako k svojmu základnému cieľu a vzdelanie znamená získanie kultúrnej gramotnosti.“¹⁹¹

Vydeme-li z teorie J. Mukařovského zaměříme se nejdříve na umění a jeho potenciál pro rozvoj osobnosti či v Mukařovského pojetí spíše individua. V Mukařovského sociologickém pohledu se s pojmem osobnost příliš neoperuje, spíše s neutrálnějšími pojmy jako jedinec, osoba, případně člověk či individuum. Ve své koncepci zdůrazňuje propojenost s kolektivním vědomím na jedné straně, stejně jako bezprostřednost estetického zážitku jednotlivce, individua na straně druhé. Mezi cíli umění jmenuje např. mnohofunkčnost vztahů a možností mezi člověkem a skutečností, uvolňování lidské, objevitelské schopnosti či, že vede k nevyužitelnému způsobu nazírání na skutečnost a nebývalému zacházení s ní (anticipace).

Umění ovlivňuje smyslové vnímání. „Zejména zrakové a sluchové se vyvíjí vlivem umění“¹⁹², říká, dává nově pocítit akt vidění (malířství, sochařství) nebo slyšení (hudba). Působí tak na restrukturalizaci naší životní zkušenosti a našich postojů vůči skutečnosti. Umění někdy „užívá estetické funkce k zastření funkcí jiných, společností netolerovaných“¹⁹³. Estetická funkce, která je v umění dominantní tak neutralizuje témata a významy, ale i způsoby ztvárnění, které má společnost tendenci potlačovat či vyřazovat z horizontu možného. Rozšiřuje se tak horizont možného vnímatele uměleckého díla. Díky tomu mohou umělecká díla nabývat „tisíce jejích významů“ ve styku s dobou a v aktuálním prožitku ze strany vnímatelů. Umělecká díla trénují naši vnímavost vůči skutečnosti a jejím významům a modifikují naši zkušenost na základě pochopení různých perspektiv vnímání určitých předmětů, stejně tak trénují naše schopnosti představivosti, abstraktního myšlení a anticipace. O trénování můžeme hovořit právě pro zvláštní neskutečnost světa a jejích účelů, v kterém probíhá, pro „oddělení nás od praktické stránky věcí“.

Jak je tomu u her? Mukařovský se hrami v podstatě nezabývá. Můžeme-li interpretovat hru v Mukařovského intencích, tak, jak jsme se o to již výše pokusili, pak hra je činností, která bezpochyby jako umění funguje „bezprostředně“ na své tvůrce a zároveň vnímatele. V druhém plánu využívá hra funkci znakovou a stejně jako umění nefunguje jako prostředek sdělení, hra je modelem nebo simulací reality, jde stejně o znak autonomní jako u umění. Skládá se, proto, ze smyslového symbolu, který je aktivně spoluvytvářen, vnímatelem

¹⁹¹ Pupala, B., Zápotočná, O. Vzdelávanie jako formovanie kultúrnej gramotnosti. In Kolláriková, Z., Pupala B. Předškolní a primární pedagogika. Praha: Portál, 2001, s. 264.

¹⁹² Mukařovský, J. op.cit, s. 110.

¹⁹³ Ibid., s. 119.

a tvůrcem, zároveň z významu neseného estetickým objektem, který je umístěn v kolektivním vědomí (významu hry jako neúčelné činnosti nebo hry, či z hlediska syžetu, který obsahuje např. hra na policajty a na zloděje¹⁹⁴), tato druhá složka obsahuje vlastní strukturu díla. Třetí složku však hra jako neúčelná aktivita má pouze jako svůj potenciál. Tou třetí složkou je vztah k označované věci, vztahu u umění směřujícího k celkovému kontextu společenských jevů. Zde je mezi uměním a hrou největší rozdíl. Tento rozdíl spočívá v tom, že hra výše vymezená jako aktivita tuto třetí složku významu postrádá. A to zejména pro nižší míru komplexity a institucionalizace než umění. Avšak u některých herních aktivit, které jsou cílené a pracují s projevy účastníků či s konkrétními cíli aktivit (modelové situace, psychologické techniky) se tato složka objevuje. Vemme si např. herní aktivitu Labyrint světa a ráj srdce¹⁹⁵, při níž účastníci prožijí vlastní náplň života, který si člověk v aktivitě sám volí a vytváří od zrození až po smrt. Tato herní modelová aktivita dokonce prověřuje základní hodnoty, postoje a orientace lidí. Hra tak symbolizuje jeden konkrétní život a nejenom to, může být i samým zrcadlem hodnot hráče.

Hry rozvíjejí motoriku, představitivost a anticipaci děje. Učí kooperaci s ostatními jednotlivci ve hře, již od útlého věku, dozvídáme se díky hrám informace o okolním světě. Cílené techniky pak rozvíjejí i konkrétní dovednosti.

Nyní se dostáváme k osobnosti. Osobnost můžeme jednoduše charakterizovat jako „individuální celek dispozic k psychickým reakcím“¹⁹⁶ (Nakonečný) nebo jako „příznačné a charakteristické vzorce myšlení, emocí a chování, které definují individuální osobní styl interakce s fyzickým a sociálním prostředím“¹⁹⁷ (Atkinson a kol.). Do této doby jsme se některých aspektů, na které mohou umění a hra působit jako na jedince jako člena kolektiva, již dotkli. Je-li pravda, že ovlivňují přímo i lidskou osobnost, pak to znamená, že jsou schopny ovlivňovat „vzorce myšlení, emocí a chování“ a působí tak na interakci s jeho „fyzickým a sociálním okolím“. Stačí si vybavit zvýšené obavy z nebezpečí útoku žraloků na člověka po uvedení filmu Čelisti (režie: S. Spielberg) v Austrálii, nebo panické reakce na rozhlasovou adaptaci knihy Wellsovi knihy Válka světů (režie: O. Welles), nebo jak po

¹⁹⁴ Hraje se tak, že se rozdělí skupina na dvě družstva – policajty a zloděje. Hra se hraje na určitém vymezeném území. Úkolem policajtů je pochyťat všechny zloděje. Úkolem zlodějů je se co nejdelší dobu skrývat a unikat mužům zákona. Chycení zloděje se shromažďují ve věznici (kruh o poloměru 5m), kam policajti dovnitř nesmějí. Stačí pouhý dotyk od policajta a zloděj musí následovat policajta do vězení. Pro větší dynamiku hry mají zloději možnost osvobodit chycené zloděje, tím, že vběhnou do prostoru vězení a dotknou se zlodějů. Hra začíná na pokyn, po 5 min od doby, co zloději měli možnost se rozběhnout a ukrýt po území. Končí na pokyn či při pochyťání všech zlodějů.

¹⁹⁵ Hrkal, J., Hanuš, R. *Zlatý fond her II*. Praha: Portál, 1998, s. 92.

¹⁹⁶ Nakonečný, M. *Psychologie osobnosti*. Praha: Akademia, 1998, s. 9.

¹⁹⁷ Atkinson R. L. a kol.: *Psychologie*. Praha: Portál, 2003, s. 436.

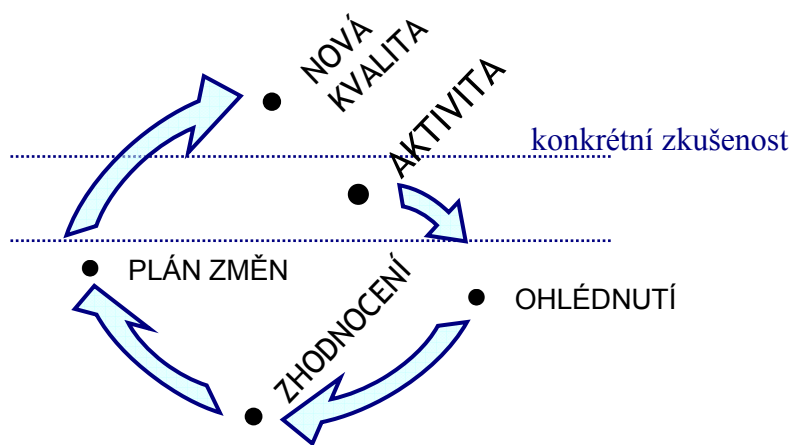
nějaké hře se může zvíře stát naopak populární (Blechy). Pokud by nás zajímali hlubší změny „vzorců myšlení, emocí a chování“ pak by bylo zajímavé se zaměřit spíše na to, jak umění a hra mohou sloužit k rozvoji konkrétních dovedností a schopností, které tak rozvíjejí jeho interakci s okolím. Vazba mezi hrou a uměním jako způsoby, jimiž od útlého věku děti socializují od jednoduchých aktivit směrem ke komplexnějším odpovídajícím naturelu rodinného a sociálního zázemí, v kterém žijí. Lze také zmínit konkrétní vztah mezi herními aktivitami a věkem. Uvedené by si žádalo přílišný prostor, omezíme se v tomto směru na konkrétní směr současné pedagogiky a některé jeho modely práce s osobnostmi.

V 90. letech vznikl v rámci pedagogiky nový směr, který se nazývá „zážitková pedagogika“ (v anglicky mluvících zemích *Experiental education*, v německy mluvících *Erlebnis Pedagogik*). Ústřední pozici zde získal pojem zážitek. Svatoš s Lebedou popisují praxi zážitkového učení následovně:

„U zážitkového učení (na rozdíl od klasického přístupu) je naopak založeno na osobní aktivitě žáka/účastníka kurzu. Primární je jeho zážitek vznikající při aktivním řešení nejrůznějších úkolů, reálných i modelových. Následnou reflexí (zhodnocením a zobecněním), obvykle usměrňovanou pedagogem, se zážitek transformuje do podoby v praxi využitelné zkušenosti.“¹⁹⁸

Zážitky jsou zde vnímány jako „vědomé procesy, ve kterých je člověk niterně a komplexně uchvácen množstvím smyslových a hodnotových vjemů. Člověk se setkává v jádru své osobnosti s podstatným povahovým rysem. V zážitkové pedagogice je zážitek pedagogický prostředek. Cílem zážitkového učení bývá uváděno rozšiřování osobnostních kompetencí a rozvoj osobnosti. Stěženi roli, jak jsme viděli, zde hraje reflexe. Reflexe jako uvědomění si smyslu minulého prožitého, příčin chování a proč se něco stalo právě určitým způsobem, a jak některé události ovlivnily výsledek činnosti. reflexe se objevuje i v základním modelu učení, který je v zážitkové pedagogice využíván, a který se nazývá Kolbův proces učení (viz níže).

¹⁹⁸ Svatoš, V., Lebeda, P. *Outdoor trénink pro manažéry a firemní týmy*. Praha: Grada Publishing, 2005, s. 17.



Dalším momentem, s kterým pracuje zažitková pedagogika je pojem „komfortní zóna“. Lebeda se Svatošem ji popisují jako

„prostor, který máme dobře „zmapovaný“. Máme připravené vzorce chování. Každá změna, krok směrem do neznáma je vykročení z komfortní zóny. Zde nemáme připravené obvyklé vzorce. Situace může buď stymulovat k vyšším úkolům, nebo nás může stresovat, což ovlivní naše chování do budoucna.“¹⁹⁹

Vystoupení ze zóny komfortu může být pro účastníky aktivit nepříjemné a nepohodlné, protože se ocitáme v situaci, ve které se necítíme jistě (tj. nekonfortně), může však zprostředkovat i libé pocity až po extatické naladění.

Prožitkové programy „vyhánějí“ účastníky z jejich komfortní zóny. Cílem může být navíc i inspirace v seberozvoji, nejen rozvoj konkrétních vědomostí a dovedností. Zásadní význam má již výše zmíněný přenos (transfer) zkušeností z herní či modelové oblasti do oblasti „pracovní a životní praxe“²⁰⁰.

Kromě komfortní zóny můžeme rozlišit dva stavy, ve kterých se účastník v souvislosti s komfortní zónou může ocítat. První je nazývána zónou učení. V této zóně se, když to pro nás může být v aktivitě nekonfortní, necítíme se ohroženi a účastník se proto může mnohému ze situace naučit (nové postupy, přístupy, nebo situační či komunikační vzorce). Možným a žádoucím přínosem vykročení do zóny učení je sebepotvrzení, nabyté vědomí, že dokážeme více a že je dobré se o to pokoušet. Při neúspěchu nebo při úspěchu za extrémního vybočení z normálu, však dochází k opačné zkušenosti, totiž, že jsme sami sebe zklamali nebo že nám bylo vykročení natolik nepříjemné, že jej nechceme, ve které jsme stresováni a děláme vše

¹⁹⁹ Svatoš, V., Lebeda, P., op.cit., s. 31.

²⁰⁰ Ibid., s. 33

znovu zažít. Prožitek aktivity je zasažen do tzv. zóny paniky, tj. situace, kde děláme vše pro to, abychom se dostali zpět do vyváženého, komfortního stavu.

Jak jsme viděli, metody zážitkového učení, v kterých jsou využity herní aktivity, umění a další prostředky, mají potenciál měnit příznačné a charakteristické vzorce myšlení, emocí a chování. To se ukazuje jako modelový potenciál toho, jak zážitek ve spojení s reflexí má potenciál toho, jak zážitek ve spojení s reflexí má potenciál měnit nebo jinak řečeno rozvíjet lidskou osobnost.

V současnosti se v moderní pedagogice hovoří o klíčových kompetencích. Klíčové kompetence „jsou výrazem schopnosti člověka chovat se přiměřeně situaci, v souladu sám se sebou, tedy jednat kompetentně“²⁰¹. Disponování kompetencemi je individuální kompetence k jednání, která se vyvíjí ze spolupůsobení 1) sociální kompetence (schopnost týmové práce, kooperativnost, atd.), 2) kompetence vztahu k vlastní osobě (schopnost reflexe vůči sobě samému, schopnost posuzovat sebe a dále se rozvíjet, atd.), 3) kompetence v oblasti metod (dávat věci do kontextu, poznávat souvislosti, zvažovat šance a rizika, atd.). v tomto směru „získávání klíčových kompetencí je celoživotní, individuální proces, který slouží k rozvoji osobnosti“²⁰². Právě k jejich rozvíjení lze využívat herní aktivity a umění v různých typech aktivit, zaměřených ke konkrétním cílům. Řešení náročných úkolů umožňuje rozvoj kreativity, týmové spolupráce, komunikačních, empatie a dalších dovedností, které lze využít v každodenním životě.

Umění a hra jsou tak využitelné pro svět vzdělání či rozvoj osobnosti snad především díky možnosti zažít něco nanečisto, tedy pro svůj estetický rozměr, propojení smyslového a rozumového.

Poukazují tak společně na potenciál estetické oblasti nejen po uspokojení našich estetických potřeb, ale i na její potenciál pro náš každodenní život.

²⁰¹ Belz, H., Siegrist, M. *Klíčové kompetence a jejich rozvíjení*. Praha, Portál 2001.
²⁰² Ibid., s. 168.

Závěr

Pokusíme se tedy zhodnotit, k čemu jsme dospěli. Nejdříve jsme zasadili umění a hru do kontextu kultury, jakožto její podmnožiny, a jakožto výrazy lidské společnosti v čase. Současně jsme je pojímali jako kulturní univerzálie, tedy jako činnosti, které lze nalézt ve všech lidských společnostech. Vzhledem k tomu, že umění má vícero významů museli jsme určit, v jakém významu je umění kulturní univerzálií. Umění se tak jako kulturní univerzálie jeví obecně jako esteticky významná tvorba ve své době. V jiných významech by totiž mohla být poplatná době či společnosti.

Uvedení jejich společenského významu jako kulturní univerzálie, jsme tyto aktivity uvedli do kontextu s jinými kulturními formami, vůči kterým jsme je museli i odlišit. U hry šlo např. o rituál či slavnost, u umění o vědu či řemeslo.

Hrou jsme se zabývali jakožto aktivitou, a seznámili jsme se základními charakteristikami hry v dílech tří myslitelů Johana Huizingy, Eugena Finka a Rogera Cailloise. Současně jsme se zaměřili na projevy hry, které jsme nazvali, vzhledem k naší inspiraci N. Goodmanem, symptomy. Symptomy se nám jevily jako vhodné vodítko pro to, jak vlastně hra funguje. Předložili jsme deset symptomů hry a zjistili, že některé z nich jsou navzájem souvztažné. To nás vedlo i k hypotéze, že pokud aktivita má vlastnosti, které jsou v rozporu s nějakým symptomem, pravděpodobně nepůjde o činnost hry, neboť tím obvykle bude porušovat i symptomy jiné, čímž to bude spíše potvrzovat. Nešli jsme však až tak daleko, abychom tvrdili, kolik symptomů je dostatečných pro hru či zda je nutné, aby hra měla všechny symptomy. Nicméně pokud aktivita vykazuje všechny symptomy může jít skutečně o ryzí, modelový případ hry. Jako ústřední se jevil symptom estetické dominance, který z této aktivity vytvářel aktivitu s účelem, jenž měla sama v sobě, nikoli, který by jí byl určen z vnějšku (např. společností). Uvědomili jsme si, že pro konkrétnější uchopení tohoto fenoménu bude nutné ukázat i jistou škálu aktivit, které mají velmi mnoho společného s hrou. Takto jsme na jedné straně postavili vedle hry jednodušší aktivity než hra, které jsme nazvali hříčky (hry se slovy, hádanky, pohybové hříčky) a na straně druhé komplexnější, institucionalizovanější aktivity s konkrétním účelem (modelové situace, psychologické techniky). Hry tedy byly někde uprostřed mezi jednoduchostí a komplexností, mezi chaosem a řádem, jak jsme to do jisté míry výstižně pojmenovali.

Umění se jevílo být v naprosto jiné situaci než hra. Jednak mělo vícero významů, což stěžovalo jeho vymezení. Museli jsme tedy poodhalit uvažování o tomto pojmu v rámci historie, aby se před námi odkryl ve své nejednotnosti a vývoji závislém na západním

civilizačním okruhu. Proto jsme hledali jeho ústřední význam, nikoli v pojmu „krásného umění“, ale spíše v obecnějším pojmu umění jako výsledku tvorby či významného a v tomto smyslu umění jako kulturní univerzálie. Pojem jsme položili i do kontextu sémiotického uvažování J. Mukařovského a N. Goodmana. První sleduje zejména znakovou funkci umění, ve svém fungování jako symbolu v kolektivním vědomí i autonomního znaku, který poukazuje k celkovému kontextu všech sociálních jevů. N. Goodman rozšiřuje znakové chápání umění o různé mody, jak umění funguje, jakožto symbolický systém, v pěti symptomech, vedle komplexní reference (která připomíná Mukařovského pojetí autonomního znaku) je podstatná i exeplifikace, z které lze odvodit, že umění mimo jiných vlastností má, z hlediska symbolizace, i tu podstatnou vlastnost, že exemplifikuje samo sebe.

V závěru se již věnujeme srovnání umění a hry. Aktivitu spojuje dominance estetické funkce a to, že jde o kulturní univerzálie. Umění však vychází jako komplexnější aktivita, především pro svou institucionalizaci a pro to, že je nadáno být i autonomním znakem. Což hra primárně nikoli, byť tuto potenci má rovněž. Hra se stane autonomním znakem, ovšem za cenu, že ztratí svou bezúčelnost a jiné symptomy hry. V ten moment se stává komplexnější herní aktivitou.

Závěr patří rozvoji vlastnímu tématu práce, tj. poukázáním na to jakým způsobem hra a umění mohou sloužit k rozvoji osobnosti. Ukazuje se, že jsou prostředky jimiž dochází k začleňování člověka enkulturací a k jeho socializaci. Právě v socializaci objevujeme styčné plochy zasahující až do rozvoje osobnosti.

Toto konkrétně demonstrujeme na pedagogické metodě zážitkové pedagogiky a některých jejích modelech fungování. Zážitková pedagogika (a i jiné techniky) využívají umění a hru jako prostředky k rozvoji kompetencí osobnosti.

V samotném závěru zdůrazňujeme spojitost umění a hry v estetické oblasti, která je významná právě proto, že umožňuje rozvoj lidských schopností a dovedností jedince, osobnosti.

Bibliografie

- Antropologie občanské společnosti*. Brno: Akademické nakladatelství CERM, 2006.
- ATKINSON, R. L. a kol. *Psychologie*. Praha: Portál, 2003.
- BALETA, J.: *Výtvarné umění. Výkladový slovník*. Praha: Academia, 1997.
- BELZ, H., SIEGRIST, M.: *Klíčové kompetence a jejich rozvíjení*. Praha: Portál, 2001.
- BOUZEK, J., ONDŘEJOVÁ, I. *Periklovo Řecko*. Praha: Mladá fronta, 1989.
- CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé*. Praha: Ypsilon, 1998.
- CASTELNUOVO, Enrico. Umělec. In: Ed. Le Goff J.: *Středověký člověk a jeho svět*. Praha: Vyšehrad, 1999.
- CUMMING, R. *Umění. Velký ilustrovaný průvodce*. Praha: Slovart, 2007.
- ČAPEK, J. *Umění přírodních národů*. Liberec – Praha: Dauphin, 1996.
- ECO, U. *Umění a krása ve středověké estetice*. Praha: Argo, 2007.
- ECO, U. *Skeptické a těšitelé*. Praha: Svoboda, 1995.
- ECO, U. *O zrcadlech a jiné eseje*. Praha: Mladá fronta, 2002.
- SOURIAU, E. *Encyklopedie estetiky*. Praha: Victoria publishing, 1994.
- EAGLETON, T. *Idea kultury*. Brno: Host, 2001.
- Encyklopedia of World of Art*. London: Mcgraw-Hill book company, Inc., 1968.
- Encyklopedia Britannica*. Chicago: Mikropaedia, 15th vydání, 2003.
- Encyklopedie Antiky*. Ed. Ludvík Svoboda. Praha: Academia, 1973.
- Encyklopedie Diderot*. Praha: Diderot, 2000.
- FRONĚK, Jan: Prvky hry ve vzdělávání dospělých. Diplomová práce. FF UK, Praha 2008.
- FINK, Eugen: Oáza štěstí. Myšlenky k ontologii hry. Mladá fronta, Praha 1992.
- FINK, Eugen: Hra jako symbol světa. Překlad M. Petříček. Praha: Edice Orientace, 1993.
- FRASCA, G. *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative*. 1999. Dostupné na <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [6. 8. 2007].
- GADAMER, H. G.: *Aktualita krásného. Umění jako hra, symbol a slavnost*. Praha: Triáda, 2003.
- GIDDENS, A. *Sociologie*. Praha: Argo, 1999.
- GOFFMAN E. *Všichni hrajeme divadlo*. Překlad M. Mcgrathová. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1999.
- GOODMAN, Nelson. *Způsoby světa tvorby*. Přeložil V. Zuska. Bratislava: Archa, 1996.
- GOODMAN, Nelson. *Jazyky umění. Nástin teorie symbolů*. Překlad T. Kulka a kolektiv. Praha: Academia, 2007.
- HENCKMANN, W., LOTTER, K. *Estetický slovník*. Praha: Svoboda, 1995.

- HRKAL, J., HANUŠ, R. Zlatý fond her II.. Praha: Portál, 1998.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000.
- JOHNSON, P. *Dějiny umění: nový přehled*. Praha: Academia, 2006.
- KLAWE, W., BRÄUER W. 1998: *Erlebnispädagogik zwischen Alltag und Alaska*. München: Juventa Verlag 1998.
- KOMÁREK, S. *Příroda a kultura*. Praha: Vesmír, 2000.
- KULKA, Tomáš. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 1994.
- LEVI-STRAUSS, C. *Myšlení přírodních národů*. Praha: Dauphin, 1996.
- LOWE G., STOLL, H. A. *Antika ABC*. Praha: Orbis, 1974.
- Malý staročeský slovník*. Praha: SPN, 1978.
- MUKAŘOVSKÝ, J. *Studie I*. Brno: Host, 2000.
- NÁKONEČNÝ, M. *Psychologie osobnosti*. Praha: Akademia, 1998.
- PETRÍČEK, M.: *Myšlení obrazem. Průvodce současným filosofickým myšlením pro středně pokročilé*. Praha: Hermann a synové, 2009.
- PRAŽÁK, J., NOVOTNÝ, F., SEDLÁČEK, J. *Latinsko český slovník*. Praha: Česká grafická unie, 1938.
- REJMAN, L. *Slovník cizích slov*. Praha: SPN, 1966.
- STRÁNSKÝ, M. *Prázdninová škola hrou*. Diplomová práce. Brno: JaMu, ateliér dramatické výchovy, 2000.
- Stručný etymologický slovník jazyka českého*. Praha: SPN, 1978.
- ŠAŠEK, M. *Umění a kýč jako způsoby komunikace*. Postupová práce. Praha: FF UK, 2003.
- ŠVELCH, J. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha: Mediální řada MED – 009, 2007.
- TATARKIEWITZ, W. *Dějiny estetiky I*. Bratislava: Tatran, 1985.
- TATARKIEWITZ, W. A History of six ideas. In *An essey in Aesthetics*. Warshawa: PWN, 1980.
- TATARKIEWITZ, W. Art: History of classification. In *An essay in Aesthetics*. Warshawa: PWN, 1980.
- The Nature of Culture*. Chicago: Chicago univerzity press, 1952.
- The Oxford English dictionary*. Ed. Burchfield, R. W. Oxford: Clarendon press, 1989.
- VESELSKÝ, P. „Lila, hra reality“. *Gymnazion*, 2006, roč. III, č. 6.
- VOKURKA, M., HUGO, J. a kol. *Velký lékařský slovník*. Praha: Maxdorf, 2002.

- WEITZ, Morris. Role teorie v estetice. In *Umění, krása, šeredno. Texty z estetiky 20. Století*. Ed. V. Zuska. Praha: Karolinum, 2003.
- WHITEHEAD, N. *Symbolismus, jeho význam a účín*. Praha: Panglos, 1998.
- WITTGENSTEIN, Ludvig. *Filosofické skúmania*. Bratislava: Pravda, 1979.
- Wikipedie*. Dostupné na www.wikipedia.cz.
- ZAPLETAL, Miloš. *Hry v přírodě*. Praha: Olympia, 1987.