Pojem hry vs. kultury v několika uměleckých dílech

Miloš Kučera[1]

Několik let se zabývám hrou hlavně prostřednictvím semináře z kvalitativní metodologie *Herní folklór školních dětí*, kde studenti sbírají, popisují, analyzují a třídí hry a zábavy od 1. do 9. třídy; nakonec přemýšlejí, jak daný soubor her reaguje na život dané třídy (viz vystoupení loni v Liberci, předtím o pojmech „pik" a „baba" v Českých Budějovicích). Dnes se budu věnovat méně poutavé a více obecné otázce, která má s tou ze semináře společnou jen stránku odpovídání si mezi hrou a společností, její kulturou. Zkusím nemoderní úvahu o monotónním basu moci, dunícím pod koloraturami sólistů: úvahu blízkou tzv. kritice ideologie, ale bez obvinění ideologů, neboť režim je sice intencionální, ale neosobní, nikdo to tak nemyslí (jak zhruba říkal Foucault). K úvaze jsem inspirován náhodným kontaktem s několika stejně tématicky zaměřenými díly v krátké době za sebou. To téma je hra a smrt.

Je správné se spoléhat na náhodu umění, kdy klasici teorie hry jako J. Huizinga a R. Caillois spojení hry a smrti netématizují? Možná tématizují, implicitně.

J. Huizinga (viz knihu *Homo ludens* spíše než čisté hry sleduje herní styl, obsažený v kultuře: bezúčelnost pravidel a non-realističnost fikce, onu nadbytečnou a dětskou pestrost, krásu či umění kultury. I za určitého úpadku hravosti, za materialistické šedi kapitalismu však z kultury či společenské reality, která je mimo hru, může zaznít něco podstatného: dospělá vážnost, ono „doopravdy" soucitu, morálky. Huizinga se obává nacismu a jeho *puerilismu*: bubnování a masek u zdětinštělých dospělých a výrostků, ne u dětí, kteří si hrají na africký kmen. Operujeme zde tedy v trojčlenu: moderní kultura bez hry, ale přece jen ještě s morálkou; zmizelý svět, kultura plná hry; nová společenská realita s regresívním pojetím hry. Autor má pak dvě možnosti, které také využívá (na posledních stránkách, ne moc jasně psaných): jednak se odvolat na soucit jako poslední kritérium jednání (ať už herního nebo ne); jednak převést něco ze hry (definované jím jako původně jako a-morální) do etiky kulturního chování — a to je, nebrat sám sebe příliš vážně (ale ostatní a společnost ano), věda, že jsem hračka bohů jako u Platóna. Vulgárně řečeno, moc se sebou nenadělat, i když mi jde o kejhák: ten položit na špalek hodnot altruismu. Huizinga tedy, zdá se, nakonec podřizuje když ne hru, tak jednu z jejích funkcí určité kultuře, nakonec vyžadující moji oběť.

Z obsahových kategorií hry rozeznává Huizinga soutěžení (*agón*) a napodobování či představování (*mimésis*). Caillois (v knize *Hry a lidé*) k nim přidává ještě další dvě: závrať (*ilinx*, *vertigo*) a náhodu, los, hazard (*alea*) — lze při čtyřech obsahových kategoriích hledat ještě něco tak obecného a jednotného jako přítomnost smrti? I Caillos přemýšlí o hranici hry a druhu její komplementarity ke společnosti, její kultuře. Nejprve historicky nezakotveně v termínech *korupce* nebo *perverze* hry, jež se v kontaktu se společenskou vážnou realitou zkazí a nás pohltí (místo, abych si užil čistou náhodu, stanu se pověrčivým); poté civilizačně: naše moderní, národní společnosti jsou založeny na kombinaci principů soutěže plus náhody (v realitě), zatímco ty archaické nebo „primitivní" na masce plus závrati — kmeny si vytvářely svou pociťovanou jednotu pomocí zločinů, páchaných podroušenými osobami, přestrojenými za posvátnou zvěř. Teď nikoho nezabíjíme ani výročně, výjimečně, a z masky se stala tvář nezakrývající uniforma sil pořádku: v r. 2001 se však aslespoň podle záběrů v televizi zdá, že represivní dobro je maskováno stále víc. Však také podle Cailloise může dojít k zbožnění moci (i té šířící spravedlnost) a jejích představitelů — hra, exemplárně např. jako umění klaunů, musí podobnou božskost parodovat.

Hra v tomto užším pojetí (ne jako princip kultury) je uměleckým komentářem ke kultuře: dodejme, jako k režimu smrti, a to vždy (teď mě rituálně neroztrhá zfetovaný dav, ale popraví nástroje práva).

[1](milos.kucera@pedf.cuni.cz) Katedra pedagogické a školní psychologie a Pražská skupina školní etnografie, Pedagogická fakulta UK Praha, Myslíkova 7, 110 00 Praha 1, tel. (02)21900519

Funkce expozice pomocí umění je samozřejmě obsažena už v pojmu *katharsis*, a starořecká tragédie probírá dilema rodinného vs. státního spravování smrti. Já chtěl jen upozornit, že pak je zajímavé se v témže směru podívat i na hru; když se většinou uvažuje o jejím sepětí až překrytí s uměním. Silněji než jiní autoři a více zobecňuje, budu považovat všechny kultury s jejich různě uspořádanými spektry citlivosti za nakonec jednoznačný, drakonický zákon, jak položit život podle pravidel, v určité důstojnosti a bez paniky (když už, tak se stylizovanou); hru pak komplementárně jako komentář k této podmínce zákona.

Už na počátku je zřejmé, že hru jako techniku (buď udělat něco „jen jako", ve fikci, nebo jako gesto nedotažené do úderu, což jsou dva hlavní způsoby symbolizace vážné reality) budou používat obě sféry, nejen hra jako komentář ke kultuře, ale i kultura sama. Vždyť i ta musí naznačovat, evokovat, hrozit, připomínat své poslední určení; ani ne jen fyzicky dusit, ani ne se jen maskovat natolik, že by pozapomenutý režim smrti nebylo možné legitimně reaktivovat v kritických situacích, zejména za války. Pro člověka, co to zažil, je evidentní, že trestné komando revizorů, které v pařížské dopravě obklopí pasažéra v tzv. neregulérní situaci, cílí na všechny ostatní, kteří se stávají svědky symbolické popravy.

Budu se věnovat filmu A. Wajdy *Korczak*, *Ostře sledovaným vlakům* J. Menzela a B. Hrabala a básni W. H. Audena z 30. let *The Cultural Presupposition*.

Vychovatel Korczak své děti v sirotčinci ve varšavském ghettu připravuje na smrt mj. ochotnickými dramaty, kde buduje její koncept jako vykupitelky. Když nadejde deadline transportu, přesvědčí SS, aby dětské oddíly mohly kráčet k vagónům se vztyčenou vlajkou sirotčince a za zpěvu pochodových písní: zatímco desintegrovaní dospělí tam jsou naháněni jako dobytek ranami a za štěkotu psů. Realistický film končí fikcí: vlak zastaví v polích a děti vyběhnou do mlhy, v níž se ztratí (opak spálení, transformace v kouř v průmyslu krematoria).

Hitlerovský stát je zde natolik destruktivní, směřující ke zničení svých okupovaných národů, že umění a hra zcela podporují kulturu zabíjených, která nemá prostor tvářit se, že je nabídkou seberealizace jedince ani jeho zábavou: umřít jako člověk je to podstatné minimum kultury, umřít tak pro sebe (ani pro stát, ani proti státu, který je zde jako osud, jako katastrofa mimo možnost jiného ovlivnění).

Ostře sledované vlaky jsou tématem hry silně obsazené (viz např. aspekt dublování reality zobrazením: fotografický ateliér, obrazy moře malované strojvůdcem, ironicky snímané plakáty, mapa vojenských tažení apod.) — proto jen k několika momentům. Hra je zde protistátní, ovšem cizí, velkoněmecký stát zde není onou osudovou destruktivní silou jako u Wajdy: i nad Němi je ještě osud. Jejich stát je pojat jako totalita, která zavedla válečný režim, režim smrti ve válce, položení života za stát: proti tomu Češi bojují. Představitel režimu, šéf dráhy proto oprávněně Miloši Hrmovi vyčítá pokus o sebevraždu: chtěl si vzít život, který patří státu. Méně ostře, ale stejně dominantně vyjadřuje stát a jeho kulturu jako právo na vlastnictví zasedání komise pro zneužití razítek na zadečku Zdeničky. Co je podle antropologie podmínkou většiny kultur? Že si muži vyměňují ženy, a to veřejně, regulovaně, *písemně* a byrokraticky (ne podle malých erotických znamínek na těle, ale podle genealogie či jejích derivací): tato posvátná instituce státního manželství je výpravčím Hubičkou zesměšněna.

O razítkování, jedné z čistých her či zábav ve filmu, je scénaristicky geniálně referováno Zdeničkou Svatou během vyšetření, jež je současně časem chodu bomby k výbuchu: slečna zde totiž reprodukuje jinou hru, dětské *Všechno lítá, co peří má*, čímž jako duchem nepřítomné, svaté médium převídá, téměř invokuje dění v prvním plánu reality.

Miloš Hrma je k válečné hře proti válce připraven až díky úspěšné hře milostné, jíž bylo třeba provést stejně spontánně a bezprostředně, s inspirací a ne křečí, jestli se to povede, ne jako plnění povinnosti plánu, právě tak lehce a v transu, jenž vede, jako vyjít z místnosti, vylézt na semafor a z ruky vypustit pekelný stroj. (A můžeme zde dokonce uvažovat, zda by Miloše jako Achilla či jiného v mládí padnuvšího hrdinu nečekalo podle autorů v dalším životě už jen vzpomínání na slávu a úpadek: do manželství, jako má pan přednosta, nebo do prohánění každé

sukně, na němž skončí svou kariéru Hubička?)

Každopádně, starý esesák, vzdavší se zastřelení Miloše po zahlédnutí jizev na jeho zápěstích, udělal chybu. Šlo zjevně o situaci losu, kostky (alea), byl vybrán, kdo byl zastižen; byl esesák hráč, který spatřil už předchozí zásah osudu, a rozhodl se ho neměnit? Nešlo dát *babu* tomu, kdo si ji zkusil dát sám, tj., kdo se *zapikal*?

Zrekapitulujme. Dominující kultura je zde parodována a zesměšněna hrou. Prostředky mimo čistou hru či na její hranici (není bomba trochu hračka?) je tato kultura — jako právo na zabrání života — zpochybněna nejprve sebevraždou, která ji předbíhá; poté násilím zdola se organizujících jedinců. Ti ze hry čerpají svůj postoj, svou smrtící hravost (viz Češi jako *smějící se bestie*).

Poslední příklad uvádím v překladu s názvem *Přepoklad kultury*: „Se šťastný zajíc budí, vždyť nezná číst, / s čím ráno vstává lovec; blažen list, / nejsa s to psát, kdy listopad. Si štěstím jist / chudák se dusící, třaslavý sliz, / se z tůní plazící až do pouští krýt štěrk: / co smyslově primitivní, mírní / bolest, spánek zimní nebo růst srsti jsou lék; / nad vše klid hvězd, jak se tak minerální rozkládají v zář. / Však: co dělat má muž, jenž píská si tuš nazpaměť, / než smrt ho tne interpunkčně jak buřňákův skřek?/ Ukážem, jak to dokázal. / Hle hezká místa na míru, oltáře jeho pokoje, / čerstvé knihy na nočním stolku, trávníky, večer lodžie. / Hle hřiště, terény, zapomene, zapomněl že / pravidla hry mezi džentlmeny: dvacet dva hříchy jsou zde omluveny. / Hle houští, milenci zakleslí, a hmat a chvat, / si ruce spletené mohou hřát. / Hle ulice celé fascinace a celé dílny lechtajících rytců. / Hle sál plný hudby, divoká bouře nad piánem, se slavný cellista smyčcem ukřižoval , / jen aby někdo nezaslech pokřikování hlídek, / ani vzdech těch, co jich nejvíc, nemají nic; žuchnutí těl, / jež živá z mýtin zaháněla pryč hady a bez tváře hmyz."

U Audena kultura jako krok od přírodního stavu neznamená jen monopol společnosti na smrt jednotlivce, ale už předtím zrod samého vědomí smrti (ano, jak si např. představit smrt bez jazykového pojmu, a kulturu pak bez jazyka?). V kultuře jsou ale dál zahrnuty i obranné formy zakrývání, včetně umění a hry. (Je zajímavé, že básník zde do hry umisťuje spíš možnosti transgrese morálky jako abreakce; někdy bývá naopak zdůrazňována regulérnost ve hře, vedoucí k disciplinaci.) Tyto formy umění a kultury jsou marnost proti základnímu a přírodnímu faktu smrti: sebeumnější, vždycky mluví vedle, když nemluví o smrti. Pro Audena, nešťastného z privilegovaného postavení a z chorobné izolace vyšších anglických vrstev, tato kultura současně ještě parazituje na těch, kdo ji materiálně, proti přírodě, vybojovávali: to oni jsou obětováváni, to jim se přiděluje smrt. Stát je zde třídní, sociálně a kulturně rozdělený.