

Hra jako jeden z tvůrčích principů Nezvalovy *Pantomimy*

Nezvalova *Pantomima* (1924) patří k těm básnickým sbírkám, které mají v české poezii dvacátých let 20. století zvláštní postavení. Je reprezentativní sbírkou českého poetismu, podobně jako Seifertova sbírka *Na vlnách T.S.F.* (1925); je však na rozdíl od ní mnohem těsněji spojena se vznikem poetismu jako avantgardního uměleckého směru i s jeho základními programovými postuláty, polarizuje v ní teze o revoluční proměně světa tak typická pro tehdejší nastupující generaci, stejně jako její vůle po svobodném, ničím neomezeném tvůrčím projevu. Obsahuje Nezvalovy básně a texty napsané v letech 1921 až 1924, můžeme ji označit jako dílo nejen básnické, ale i teoreticky vymezující tvůrčí možnosti poetismu; neomezuje se jen na literaturu, ale reflektuje podněty z ostatních uměleckých oborů a v duchu poválečné utopické vize chápe umění jako iniciativu podílející se na zápasu o novou skutečnost. Poznává ji napětí, které bude provázet Nezvalovu tvorbu i v dalších letech a které můžeme zjednodušeně charakterizovat jako svár ideologické teze s vlastním duchovním obsahem poezie. Nezval chce být jako básník zcela svobodný, i když se ostentativně hlásí do služeb revoluce. Tvorba jako proces, v němž vzniká umělecké dílo, je u něho bezvýhradně spojena s osobností básníka, s jeho rozhodující úlohou při vzniku díla. Nově objevené poetické kouzlo žije z podnětů, které přicházejí nejen z oblastí umělecké tvorby, ale i ze všední skutečnosti; navzdory své výlučnosti se stoupenci poetismu často otevírají vnějším podnětům každodenního života. Nezval v duchu těchto zásad neodmítá „spolupráci“ s tvůrci různých uměleckých žánrů, protože ho s nimi spojuje program moderního umění. Ne-

jen on, ale i ostatní stoupenci poetismu okouzlení vidinou umění, které od základu změnilo poslání umělce ve společnosti, byli přístupni inspiraci moderního malířství, filmu, hudby, divadla nebo lidové zábavy. Zde nemůžeme nevidět iniciativu Karla Teiga, který jako teoretik umění ovlivnil svými názory v nejednom směru právě Nezvalovu poetiku. Poetismus podle něho „není literatura“, ale patří k němu všechny aktivity, obohacující život člověka:

[...] excentrický karneval, ... harlekynáda citů a představ, opilé filmové pásmo, zázračný kaleidoskop. Jeho múzy jsou laskavé, něžné a smavé, [...] je to hra krásných slov, kombinace představ, [která vyžaduje] svobodného a žonglérského ducha.

Nezvala a jeho druhy (např. Jaroslava Seiferta) nejvíce oslovovalo pojetí umění, které se otevíralo všem radostem života, především však fenoménům, jako je „fantazie a komika, vzdušná a lehká hra“¹.

Začneme-li se zabývat *Pantomimou*, především její žánrovou a tematickou strukturou, nemůžeme pominout její těsnou vazbu právě na tvůrčí atmosféru první poloviny dvacátých let; současně však musíme Nezvalovi přiznat podíl jeho vlastní invence vycházející z Apollinairovy poetiky a z jejího přímého vlivu, který měla na českou poezii po publikování legendárního Čapkova překladu *Pásma*². *Pantomimu* otevírá básnická skladba *Podivuhodný kouzelník*³ a vedle *Abecedy* a básní žánrově zřetelně odlišných, v nichž komediální prvky se prostupují s lyrickými nebo písňová forma střídá formu baladickou (*Pierot cyklista*, *Panoptikum*, *Komedianti*, *Týden v barvách*, *Múzy*, *Kokteily*...), obsahuje tvůrčí vyznání *Papoušek na motocyklu*, divadelně pojatou *Depeši na kolečkách*, satirický text *Historii vojáka* a pokus o filmovou báseň v obrazech *Raketa*. Nemluvě o ukázkách, které Nezval do prvního vydání *Pantomimy* zařadil z Baudelaira, Tzary, Rimbauda, Mallarméa aj., aby zdůraznil vlastní bytostné sepětí s moderním umě-

¹ Karel Teige, *Poetismus*, „Host“ 3, 1924, č. 9–10, citováno podle vyd. *Stavba a báseň, studie z 20. let*, Praha, Československý spisovatel 1966, s. 121–128.

² „Červen“ 1, č. 21–22 (6.2.1919), s. 291–304.

³ Poprvé vyšel v *Revolučním sborníku Devětsil*, 1922.

ním. Sbirka jako celek přes svoji pestrost a extenzitu je promyšleně strukturovaná; děje se tak díky schopnosti integrovat do knižní podoby nejen literární, ale i výtvarné, filmové nebo dokonce i hudební prvky⁴. Zde nezbyvá než opět připomenout Karla Teiga, který při grafické realizaci básnických sbírek obvykle zdůrazňoval nutnost „splynutí obrazu a básně“; v knižní úpravě Nezvalovy *Pantomimy* anebo Seifertovy sbírky *Na vlnách T.S.F.* se snažil o to, aby typografická úprava „dobásnila tyto poezie a transponovala je do vizuální sféry“⁵. První vydání *Pantomimy* tedy naplňovalo program poetismu a, aniž by znamenalo oslabení Nezvalova autorského postavení, bylo v konečné podobě ovlivněno podílem několika umělců, spojených konkrétní představou o podstatě a smyslu moderního umění. Jde o jedinečný čin, který se mohl zrodit jen ve zvláštní, neopakovatelné situaci nadšeného poetistického tvoření, které se začalo dynamicky vyvíjet od počátku dvacátých let.

Nezbyvá tedy než si položit otázku: v čem spočívala ona neobvyklá integrující síla *Pantomimy*? Její počátek můžeme spatřovat v Nezvalově vnímavosti pro podněty přicházející především z moderních uměleckých směrů. *Podivuhodný kouzelník*, který sbírku otevírá, předznamenává svou netradiční obrazností vznik poetismu. Je zcela v zajetí magického vidění, jehož zdrojem je poezie Apollinairova; Nezval buduje svou výpověď na asociativnosti, pohybuje se ve své skladbě v odlišných rovinách času i místa, rozehrává motivy náhody a dobrodružnosti, které vnášejí do jeho textu prvek hravosti. Rozmani-

⁴ Nezvalovým poetistickým obdobím se již zabývala řada badatelů, ať už v pracích monografického charakteru nebo zaměřených na Nezvalovu poetistickou tvorbu: A. Jelinek, *Vítězslav Nezval*, Praha, Československý spisovatel, 1961; K Chvatík, Z. Pešat, *Poetismus*, [in:] *Poetismus*, Praha, Odeon 1967, s. 363–383; M. Blahynka, *Vítězslav Nezval*, Praha, Československý spisovatel, 1981; M. Kubinová, *V magických zrcadlech poetismu*, [in:] *Magická zrcadla. Antologie poetismu*, Praha, Československý spisovatel 1982, s. 11–25; M. Mravcová: *Postup a montáže v poezii poetismu*, „Česká literatura“ XXXV, 1987, č. 4, s. 289–305.

⁵ Karel Teige, *Moderní typy*, „Typografia“ 1927, č. 7–9, s. 189–198; *Svět a básně*, Praha 1966, s. 220–235.

tost obrazů, proměny kouzelníkovy, tajemně putování a pronikání do prostoru skutečnosti, ukazuje na polaritu všedního a nevšedního, známého a neznámého, jeho „nový zrak“ signalizuje vznik nového umění, ale současně i bezvýhradné přijetí ideje vyhláující neodvratnost vzniku nového světa. Ryze imaginativní charakter Nezvalovy skladby nacházel tak určitý protiklad ve svém ideovém zakotvení, které jeho svobodný tvůrčí rozlet spíše omezovalo. To potvrzuje hra *Depeše na kolečkách*, vzniklá v listopadu 1922 a Nezvaalem zařazena do *Pantomimy*; vize revoluce proměňující svět v ní utlumila obraznost a potlačila zčásti také prvek hravosti. Naproti tomu *Papoušek na motocyklu* (o řemesle básnickém) představuje výklad poetiky založené důsledně na principu svobodné obraznosti. Odmítání popisu a uplatňování asociativnosti umožňuje Nezvalovi spojovat v jednom obraze jevy nejrůznější provenience, měnit tradiční seskupení věcí a objevovat jejich nové významy.

Za těchto okolností dochází k proměně samotné funkce obraznosti, nejde již o pouhé zachycení jevové skutečnosti, ale o zobrazení zcela původní a nové podoby věcí. Báseň se stává svébytným obrazem, vyjadřujícím autorovu svobodnou vůli, jejím zákonem je „neustálé pronikání“ do nových oblastí, její tvůrce je představen jako „kouzelník, jenž z nekonečnosti možností vybral vždy jedinou“. Pod jeho dotekem vše mění svoji tvář, metafora je nástrojem „básnické transfigurace“ a poetická báseň není ničím jiným než „Zázračný pták, papoušek na motocyklu. Směšný, prohraný a zázračný. Věc jako mýdlo, perleťový nůž či aeroplán“. Metaforičnost se už nezakládá na jevové podobnosti, ale akcentuje jedinečnost pojmenování, založenou hlavně na vnitřních vztazích mezi básnickým obrazem a skutečností. Spojování odlišných jevů slouží k umocnění básnické výpovědi. Básnická tvorba se vydává na neobvyklé cesty, stává se „uměním ekvilibristiky“, vyžaduje od básníka „maximální výkon“ a uskutečňuje se jako „hra“. Cestu k nové obraznosti otevírá především „nová senzibilita“, umožňující rozvíjet všechny složky tvůrčovy fantazie a vtělovat je do uměleckého díla. Básník se osvobozuje od starých forem a myšlenkových schémat, otevírá se světu „magických zrcadel“ a podřizuje

se bezvýhradně „zákonosti snu“⁶. Tyto programové postuláty, které mají všechny znaky nově se formujícího avantgardního umění, vytvářejí jeden z podstatných rysů *Pantomimy* a současně zakládají tvůrčí linii, která bude Nezvala provázet nejen po celé poetistické období, ale i v jeho dalších vývojových etapách. Nutno dodat, že některé Nezvalovy experimenty nebyly vždy úspěšné, především tam, kde opouštěly prostor básnického sdělení. Skladba *Historie řadového vojáka* (libreto pro pantomimu) pomocí gest a náznaků se pokusila o vytvoření netradiční obraznosti, ale nepřekonala v podstatě konvenční příběhové schéma o vojáku, válce a jeho milé; podobně dopadl i pokus o scénář obrazové básně *Raketa*. Potvrzuje se poznatek, že skutečným zdrojem obraznosti byl Nezvalovi jedině básnický text. Pokud se pokoušel o jiný žánr, princip hry v něm sice fungoval jako integrující prvek a vytvářel prostor, v němž bylo možno aplikovat postupy třeba výtvarné, filmové nebo hudební, nebyl však vždy dostatečně produktivní.

Hra jako tvůrčí fenomén vystupuje v *Pantomimě* hned v několika rolích. Především naplňuje básnickovu vizi svobody, osvobozuje ho od všeho, co je spojeno s minulostí, vytváří prostor pro uplatnění asociace, umožňuje vykročit do neznámých krajín. Například v *Abecedě* tvary písmem podněcují vznik metaforické řady založené na neobvyklých významech a souvislostech. Verše k písmenu K „jak v optikově skříní viděl jsem | Paprsek letí tam a zase zpět | Zrcadlo Moje podobizna? Býti básníkem | je být jak slunce býti jak led“ zakládají svoji metaforičnost na zjevné podobnosti lomeného paprsku a písmena K, v zápětí ale směřují k paralele podstatně hlubší, dotýkají se smyslu a poslání básnickovy tvorby. Musíme rozlišovat: tam, kde se Nezval spokojuje s transpozicí písmena do obrazu a vystačí s okamžitým nápadem, inklinuje nezřídka k vtípnému poetickému říkadlu; tam, kde se pokusí o proměnu obraznosti a hledá analogie sice vzdálené, ale významově bohatší, vytváří básnický účinnější výpověď. Písmena

⁶ Všechny citáty jsou z *Papouška na motocyklu. Pantomima*, 1924; *Poetismus*, Praha, Odeon 1967, s. 86–91.

Abecedy se stala nejvlastnějšími aktéry jeho hry, Nezval objevil v jejích tvarech symboly vypovídající o veselých i smutných stránkách života, o jeho všednosti i svátečnosti. *Abeceda* promlouvala k němu pestrou škálou pocitů, nálad i životních situací, jejich melancholií i mladistvou rozverností. Přijal její pravidla, ale jako každý hráč navzdoru svému zaujetí pro hru je často také porušoval. Řídil se především vlastním tvůrčím instinktem, jak sám doznává, byl zcela „zaujat pro svůj způsob”. *Pantomima* našla takto své jedinečné kouzlo v poetické hře a jako každá hra chtěla zaujmout, bavit čtenáře, oslovovat ho a vyvolat v něm „maximum emocí za vteřinu”⁷.

Hra jako tvůrčí princip se u Nezvala neomezovala jen na spojování odlišných věcí a jevů nebo na provokativní narušování zavedených postupů a zvyklostí. Hra v *Pantomimě* se realizovala v konkrétním prostředí, kde nacházela svoje kulisy, svoji scénu a své protagonisty; řada jejích textů přirozeně inklinovala k příběhu. Třeba připomenout, že princip hry se nezrodil až v básníkově poetistickém období, jeho zárodky najdeme už v prvotině *Most* (1922), dvě básně (*Vápenicí* a *Cukrová balada*) přešly z *Mostu* do *Pantomimy* a tam organicky zapadly do jejího kontextu. Byla-li *Abeceda* především hrou asociací, prostupuje prvek hravosti i ty texty *Pantomimy*, v nichž převládla tendence k dějovosti. V *Komediantech* předvedl Nezval dokonale bizarní svět, komedianti z Texasu se objevují i v básníkově Třebíči a ožívují jeho dávný dětský úžas (stejně tak *Colombina* i *Pierot*). Zjevení *Komediantů* znamená nejen osvobození z každodenní všednosti, ale především otevírá příběh, v němž se vyjevuje sláva i bída jejich údělu a dává zaznít tragickému životnímu pocitu. Hra už není pouze zábavou, ale přibližuje nám absurdní situace, v nichž do krajní polohy je doveden odvěký konflikt života a smrti („Tak dobří byli Smutná věc | a po smrti klidu v nich není | Mrtví jdou nemocným na konec | zahrát pro obveselení”). Hned v dalších textech se však v *Pantomimě* vrací spontánní hravost naplněna svěžím optimismem; v *Týdnu v barvách*, v *Múzách* i jinde se prosazují romantizující akcenty milostných inspirací a dobrodružných prožitků.

⁷ Tamtéž, s. 91.

Hra tedy zůstává zdrojem Nezvalova poetična, bezpečně ho vede z iluzivních světů do reálných, aby mu v zápětí otevírala nové, ještě iluzivnější. Hra ho spojovala s aktuálním prožitkem, umožňovala překonávat čas přítomnosti a otevírala mu pohled do budoucnosti. V její existenci nacházel nejen něco pomíjivého, ale také trvalého, co patřilo osudově k člověku, co bylo součástí jeho života a provázelo ho z jedné dějinné epochy do druhé.

V prvním vydání *Pantomimy* najdeme obrazovou báseň *Adé*, její výtvarné provedení tvoří obrázek stylizovaný jako smuteční oznámení (parte), v textu se však paradoxně opakuje tento verš „Hraji dál | svoje karty“ a v závěru k němu Nezval připojil sdělení „jako bych se loučil“. Ten podmiňovací způsob nebyl náhodný, ve skutečnosti nic nekončilo, básnickova hra pokračovala dále a byla pro něho i v dalších poetistických básních zdrojem jedinečné tvůrčí invence. Tuto nezbytnost hry prosazované stoupenci poetismu nejen v básnické tvorbě, ale i v životě vůbec, si uvědomil jistě ne náhodou Jindřich Honzl. V doslovu k prvnímu vydání *Pantomimy* se vyznal ze svého zaujetí pro hru, která překonává všechno pomíjivé, dokonce existenci států omezených daným historickým časem:

Hrejme si! Státy se rodí a vymírají revolucemi, hvězdy padají. Nuže dobře! Vezměme jednu a pomalujme její cípy⁸.

Ve hře byl pro stoupence poetismu zdroj nezničitelné tvůrčí síly, která umožňovala začínat stále znovu a zůstávat trvale v zajetí básnické tvorby, řečeno s básníkem hrát „dále svoje karty“. Princip „hry“ díky své spontánní obraznosti byl velmi nakažlivý a naplnil nejen poetistické období Nezvalovo, ale poznamenal ve dvacátých letech tvorbu mnoha jeho generačních druhů (J. Seiferta, K. Biebla, K. Schulze, V. Vančury, K. Konráda a dalších). Nenadsadíme, řekneme-li, že hra jako tvůrčí fenomén má zde platnost mnohem hlubší, otevírá cestu k poznání jedné z podstatných etap české poezie meziválečného období a pokud jde o samotného Nezvala, náleží k základním genetickým znakům jeho básnické osobnosti.

⁸ J. Honzl, *Doslov k Pantomimě*, 1924, *Poetismus*, Praha, Odeon 1966, s. 99.