

## Eugen Fink *Oáza štěstí*

22. dubna 2020

Německý fenomenolog Eugen Fink se pokusil, jak sám píše, o strukturální analýzu hry. Věnuje se několika momentům struktury hry, jako jsou: **rozkoš ze hry, smysl hry, imaginární dimenze hry, herní obec, hračka, zdvojení ve hře, tvořivost hrajícího si a symbolické jednání.**

Svou studii *Oáza štěstí* publikoval v roce 1957. Roger Caillois vydal svou knihu, v níž se věnuje kategorizaci her, v roce 1958. Oba tyto autoři v určitých ohledech navazují na Johana Huizingu, jenž vydal svou knihu *Homo Ludens* v roce 1938. Dvacetiletý přerýv jistě způsobila 2. světová válka.

### *Smysl hry*

- Fink tvrdí, že hrou se stává jednání teprve, když se mu dostává schválně vytvářeného smyslu. Pouhé protahovací cvičení s míčem není ještě hrou. Pokud si ale začneme s míčem házet tak, že např. levá ruka míč vyhazuje a pravá ruka jej chytá, a pak zpět, už se může jednat o hru. V ten okamžik je házení si s míčem nejpodstatnější aktivitou v našem životě.
- Fink napsal ještě jednu knihu, mnohem obsáhlejší, která se jmenuje *Hra jako symbol světa* (česky 1993). V ní ukazuje, jak skrze hru můžeme porozumět světu, podobně jako rozumíme světu pomocí odborných vědeckých knih či pomocí vyprávění moudrých prarodičů.
- Jak rozumíme světu pomocí hry, je patrné na tomto příkladu. Francouzský psycholog Jean Piaget popisuje v knize *Psychologie dítěte* událost: Zhruba pětiletou dívku rozrušil pohled na oškubanou mrtvou kachnu na kuchyňském stole. Večer se natáhla na pohovku a vypadala jako nemocná. Na otázky nejprve neodpovídala, potom řekla slabým hlasem: „Já jsem mrtvá kachna!“ Piaget dále píše o tom, že dítě není schopno přemítat o událostech, které ho zasáhnou, tak jako to činí dospělí, ale snaží se je přesto nějak přijmout, asimilovat do své psychiky. A činí tak hrou, herním a symbolickým jednáním, aby mohlo událost znovu prožít a vnitřně ji porozumět (i když třeba ne intelektuálně).
- Symbolické jednání ve hře je nejsnadnější si představit i na archetypálním jednání v dětských hrách. Děti si hrají na princeznu a zlého draka, který je překonán odvážným princem. Ale v této hře postavy symbolizují také boj dobra se zlem, porážku zla, a pokud dojde ke svatbě prince a princezny, tak si děti hrají i na symbolický začátek nového života.

### *Rozkoš ze hry*

- Hra i pokud je nesena radostnou energií, může do sebe zahrnout i tragické momenty a bolest. Víme, že to je jenom hra, a přesto všechny události prožíváme opravdově.
- Jako příklad zde mohou posloužit tragédie *Oidipus*, *Král Lear* apod. Na divadelních hrách je vidět, s jakou rozkoší se oddáváme tragickému smutku. Ale i dívka hrající si na mrtvou kachnu, se oddávala hře se zvláštní herní rozkoší.

### *Herní obec*

- Fakt, že hra je vždy společnou hrou, že zakládá společenství, že si hrajeme spolu navzájem, nejvíce pocítujeme nyní, v časech řízené sociální izolace.
- Na druhou stranu každý hráč může mít za spoluhráče imaginárního partnera. Dokonce může mít partnera uvnitř sebe. Pokud si házím míčem o zeď, pak při házení střídám

v sobě tu, která hází míč, s tou, která jej chytá. Jsou to pak mé dva odlišné herní postoje, které se ve mně střídají.

- Není ale nadto hrát si s kamarády, že?

### *Herní pravidla*

- O herních pravidlech jsme se již dočetli u Huizingy a Cailloise. Fink dodává, že je možné pravidla měnit, za předpokladu, že všichni spoluhráči souhlasí.

### *Hračka*

- Hračka je to, s čím si hrajeme, nástroj hry. Nemusí se jednat jen o předmět, který dítěti koupíme ve Sparkysu či Bambuli. Může to být dřívko, které se stane panenkou, mečem, koníkem. Může to být hudební melodie nebo slova.
- Záleží na tom, jak se k předmětu vztahujeme, co si představujeme, že je, a jak s ním jednáme. Že stůl v kuchyni může být letadlem, ukazuje v jedné z etud K. S. Stanislavskij.
- **OTÁZKA DO DISKUSE:** Jaký český strukturalistický divadelní teoretik a v jaké studii píše o proměně předmětů na základě toho, jak se k nim herec vztahuje?
- Hračka má magický charakter. Je pouhým dřívkem i panenkou zároveň.
- Příklady, kdy se hračkou stává slovo:

Kromě paní učitelky  
celá třída chytá lelky  
tlustý, tenký, malý, velký,  
sedí jako přišití  
hledí něco chytiti.  
(Emanuel Frynta)

Mistrně si se slovy hrával **Christian Morgenstern** v *Šibeničních písních*, zde jedna jeho báseň v překladech Emanuela Frynty a Josefa Hiršala

#### **Tři zajíce** (v překladu E. Frynty)

Na louce v záři měsíce  
tancují si tři zajíce  
a první z nich je lev  
a druhý pak je lasice  
a třetí koroptev.  
Chce-li kdo vysvětlení  
pak pomoci mu není  
neb toto prosté pění  
jsou verše o sobě...

#### **Tři zajíci** (v překladu J. Hiršala)

Tři zajíci tu tancují  
když louku stříbří luna:  
prvý je tele,  
druhý je sele,  
třetí je kuna.  
Ten, kdo se ptá, ten se i doví,  
tady se nevykládá děj,  
tady se básní, kouzlí slovy...

### *Zdvojení ve hře*

- Již na magickém charakteru hračky si můžeme všimnout dalšího znaku hry, kterým je zdvojení. Zde raději odkazují přímo na Finkův text:

zofrenii“, o rozštěpení člověka. Hrající si, který se pouští do hry, provádí ve skutečném světě určitý a ve své typice známý akt. Ve vnitřní smyslové souvislosti hry však přejímá určitou roli. A nyní je nutno právě rozlišit mezi reálným člověkem, jenž si „hraje“, a mezi člověkem v roli uvnitř hry. Hráč „skrývá“ sama sebe pod svou „rolí“, v jisté míře v ní zaniká. Se zvláštní intenzitou žije v roli – a přece nikoli opět jen tak jako choromyslný, který už není s to rozlišit mezi „skutečností“ a „zdáním“. Hráč se může z role vyvolat zpět; v herním aktu mu zůstává totiž – i když často silně zredukováno – vědění o jeho dvojité existenci. Je ve dvou sférách – ale nikoli jakoby ze zapomnětlivosti nebo z nedostatku soustředění; toto zdvojení náleží k podstatě hry. Všechny doposud určené

### *Imaginární dimenze hry a tvořivost ve hře*

- Hra je světem zdání. Přesto se uskutečňuje v reálném čase a reálném prostoru. Děti si hrají na schovávanou po celém bytě, bez ohledu na to, že lezou tatínkovi do skříně. I zde nacházíme podvojnost – reálného světa a světa zdání
- Hra může být zažita jako vrchol lidské tvořivosti, lidské suverenity a svobody. Může nás vyvázat z ubíjející tuposti všednodennosti a spěchu.
- Hře je možné ale i propadnout, přestat rozlišovat mezi světem zdání a realitou. Tak se to děje gamblerům, stejně jako počítačovým programátorům nebo burzovním makléřům. Tito se mnohdy neumí navrátit zpět ze světa hry do reálného života.