

Alois Jirásek: Lucerna (1905)

Michal Fránek

Lektorovali:

prof. PhDr. Dalibor Tureček, DSc.,
Filozofická fakulta Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích

Martina Roubalová,
Střední a vyšší odborná škola umělecká a řemeslná, Praha

Vydávání *České knižnice* podporuje Akademie věd ČR
jako součást programu Strategie AV21.

Semináře České knižnice přináší komentáře k jednotlivým svazkům vydaným v *ČK*. Jsou určeny studentům vysokoškolských a středoškolských literárních seminářů, resp. jejich vyučujícím. Komentáře, jejichž rozsah je mezi 10 a 20 stranami, jsou založeny na rozboru konkrétních textů pocházejících obvykle z uceleného souboru (tj. jedné sbírky, jednoho dramatu apod.). Struktura *Seminářů* kopíruje strukturu ústní maturitní zkoušky z češtiny (literárněhistorický kontext díla, literární žánr, kompozice, témata, čas a prostor, vypravěč / básnický subjekt, jazyk, styl a básnické prostředky).

Semináře navazují na publikace *Rozumět literatuře*, *Česká literatura 1945–1970*, *Český Parnas* nebo *Slovník básnických knih* vzešlé z Ústavu pro českou literaturu AV ČR. Chtějí poskytnout výchozí materiál k dalšímu zpracování (konkrétní vyučovací hodina, seminární práce apod.).

Semináře jsou posuzovány dvěma lektory (teoretikem a praktikem) a redakčně zpracovány.

Verze publikace: **V/2019**

Volně ke stažení na:
www.kniznice.cz

Vydal
Ústav pro českou literaturu AV ČR, v. v. i.,
Na Florenci 1420/3, 110 00 Praha 1,
www.ucl.cas.cz,
v Praze roku 2019
jako 20. svazek edice *Seminář České knižnice*.
Redigovala Petra Hesová.

© Ústav pro českou literaturu AV ČR, v. v. i., 2019
Edici *Seminář České knižnice* řídí Robert Kolár.

Alois Jirásek: Lucerna (1905)

V *České knižnici* vyšel v roce 1999 jako svazek č. 11 soubor *Pohádkové drama*, obsahující *Princeznu Pampelišku* Jaroslava Kvapila, *Radúze a Mahulenu* Julia Zeyera, *Lucernu* Aloise Jiráska a *Sen o říši krásy* Jiřího Karáska ze Lvovic. Pro *Seminář České knižnice* vybíráme Jiráskovu *Lucernu*.

Kontext

Alois Jirásek patřil v době, kdy pracoval na textu své *Lucerny* (1905), k nejčtenějším a nejoblíbenějším českým spisovatelům. Pevné postavení si získal především tvorbou historické prózy, zachycující dějiny českého národa od mytických prapočátků až po dobu národního obrození. Nedílnou součástí jeho díla tvořily také divadelní hry, jimiž od přelomu osmdesátých a devadesátých let 19. století výrazně přispěl k etablování realismu na českých jevištích. Odehrávaly se jak v autorově současnosti na českém venkově (např. drama *Vojnarka* či *Otec*), tak v dávné či blízké minulosti (*Jan Žižka*, *Magdalena Dobromila Rettigová*). V době psaní *Lucerny* měl již za sebou sedm více či méně úspěšných kusů a patřil tak mezi zkušené a osvědčené české dramatiky.

Náčrtky budoucí hry pocházejí již z první poloviny devadesátých let, teprve v novém století jim však autor vtiskl definitivní podobu. Na rozdíl od předchozích děl se rozhodl napsat pohádkové drama, od konce 19. století oblíbený žánr na evropských jevištích. Zatímco tradiční kouzelné hry z konce 18. a první poloviny 19. století byly určeny především pro nenáročné lidové publikum, v této době evropští dramatici spojují pohádkové náměty se symbolismem, který dává hrám filozoficky nadčasovou platnost a snaží se postihnout klíčové aspekty lidské existence. (Tureček 1999a: 340) Mezi hlavní představitele pohádkového symbolismu patří německý dramatik Gerhard Hauptmann svými hrami *Haniččino nanebevzetí* (1893) či *Potopený zvon* (1897), nebo belgický

dramatik Maurice Maeterlinck, proslavený nejvíce hrou *Modrý pták* (1908). V českém prostředí bylo evropské pohádkové drama přelomu století pozorně sledováno, inscenováno i napodobováno: roku 1897 měla premiéru hra Jaroslava Kvapila *Princezna Pampeliška*; stejný autor napsal také libreto k opeře Antonína Dvořáka *Rusalka* (1901). Roku 1898 bylo poprvé provedeno pohádkové drama *Radúz a Mahulena* Julia Zeyera, od téhož dramatika pak měla posmrtně roku 1902 premiéru dramatická legenda *Pod jabloní*. Alois Jirásek tedy debutoval v dramatickém žánru, který sliboval, nicméně nezaručoval značný divácký úspěch. *Lucerna* měla premiéru 17. listopadu 1905 v pražském Národním divadle. Režiroval ji Jaroslav Kvapil, roli mlynáře sehrál Eduard Vojan, vodníka Michala Jindřich Mošna, na výpravě se podílel Mikoláš Aleš. Navzdory autorovým obavám a nervozitě (Träger 1953: 38) sklidila hra velký úspěch u publika i u většiny kritiky, záhy se stala kmenovou součástí repertoáru a nejuváděnější českou divadelní hrou dvacátého století. (Tureček 1999b: 394)

Literární druh a žánr

Evropské pohádkové drama přelomu 19. a 20. století nebylo určeno primárně pro děti, nýbrž pro dospělého kultivovaného diváka, který byl schopen za pohádkovým dějem odhalit hlubší symbolický přesah. Trvalý úspěch Jiráskovy *Lucerny* tkvěl v tom, že autor dokázal šťastně a dramaticky působivě spojit s těmito dobově příznačnými prvky symbolismu divácky oblíbenou tradici dramatických báchorek (v českém prostředí reprezentovaných především J. K. Tylem). Zatímco lidové prostředí, hlavní zápletka i postavy vodníků a víl odkazují k této tradici, větším psychologickým odstíněním jednotlivých postav i užitím symbolů autor překonal schematismus kouzelných her a přiblížil dílo uměleckému cítění moderny: svým pojetím tedy Jirásek dokázal uspokojit jak lidové publikum, očekávající tradiční milostnou zápletku, humor i šťastný konec, tak náročnějšího diváka, který ve hře mohl

hledat a nalézat symbolické jinotaje. Neváhal použít na jedné straně osvědčených veseloherních prostředků (koktání rychtáře Kroužilky v prvním dějství, komicky žárlivé výstupy Kláskové), na druhé straně ukázat vzdělanému divákovi svět zámecké aristokracie s francouzskými výrazy a literárními narážkami na rokokové pastýře (viz dále). Pohádkově poetická atmosféra třetího jednání, odehrávajícího se u lípy na palouku a u zámečku, kde v nočním reji bloudí, potkávají se a míjejí postavy přirozené i nadpřirozené, už prvním kritikům nápadně připomínala Shakespearův *Sen noci svatojánské*. Vážné, vlastenecky patetické prvky se tu mísí s komickými a pohádkově lyrickými a společně vytvářejí divácky atraktivní děj. „*Lucerna* tak představovala mimořádně zdařile vyvážený kompromis dvojí estetiké normy a dvojího žánrového typu.“ (Tureček 1999b: 394)

Dvojí estetická norma zřetelně prostupuje celým Jiráskovým textem. Ten obsahuje podrobné scénické poznámky, jež jsou příznačné pro jevištní realismus a mají navodit co nejpřesnější představu o místě a čase, jak je patrné např. z charakteristiky první scény prvního jednání:

Roubená, vybilená jizba tmavého, povalového stropu. V pozadí dvéře na síň, nalevo do mlýnice, u nich v koutě pec, při ní tmavozelená kamna. V pravém koutě stůl, u něho při stěnách lavice s lenochem. Nad stolem v koutě květovaná almárka pro knihy a písemnosti. Vpravo dvéře do světničky. Okno je otevřeno. Je v létě po slunce západu.

(Jirásek 1999: 181)

Naproti tomu promluva např. vodníka Ivana obsahuje zřetelné prvky impresionistického krajinného líčení:

Tamhle do jezírka v lesích u starého zámečku [chci], do té osamělé tůně. Tam bude klid, tam budu volně dýchat ať v chládku lesa u vody, ať na sluníčku o poledním tichu. Dýchat, dýchat, vyhřívat se, a za deště pak sedět pod hustým krytem olší omšných a buků; sedět v příjemném schoulení a poslouchat, jak korunami šumí dešť, jak crčí

lopuch širokými vějíři, a dívat se, jak poskakují vodou kloboučky, jak letí kola po hladině v šero u břehů, pod houštiny a kmeny schýlené. Tě hudbě naslouchat, když v přítomí deště, v přítomí stromů řěřavě se rdí z tvé fajfčičky, a vědět přitom, že jsi sám a sám, že nikdo nepřijde –
(Jirásek 1999: 222–223)

Zřetel k lidovému i náročnému divákovi se odráží i v samotné pohádkové motivice, reprezentované jednak postavami vodníků, jednak posvátnou lípou. Zatímco vodníci představují „lidový“ pól hry, problematizovaný ovšem jejich vzájemným povahovým protikladem (zamilovaný Michal versus mrzoutský Ivan), lípa zde v různých náznacích vystupuje jako symbol češství, srozumitelný však zároveň i obyčejnému divákovi.

Kompozice díla

Hra je členěna do čtyř dějství, přičemž první a třetí dějství je proměnou (P) rozdělena na dvě části:

1a P 1b – 2 | 3a P 3b – 4

Drama se tak zřetelně člení na dvě poloviny a je kompozičně dobře vyvážené. První dějství obsahuje poměrně rozsáhlou expozici a zaujímá více než dvě pětiny textu. Další dějství nabývají většího dramatického spádu až po nejkratší čtvrté, v němž dojde k rozuzlení zápletky. Symetričnost je podpořena též dějovým napětím, jež vrcholí na konci druhého dějství a vygraduje katarzí v závěru čtvrtého jednání.

Témata a motivy

Hlavním tématem hry je spor o práva a povinnosti poddaných vůči vrchnosti. Tento střet se točí kolem dvou rekvizit, jež nabývají symbolický význam – lucerna a lípa. Lucerna představuje zpřítomnění poddanství a útlaku, protože s ní musí jinak svobodný mlynář posvítit panstvu na cestu k zámečku. Přestože jde o nenáročnou povinnost, vyžadovanou navíc jen

zcela výjimečně, její tíže spočívá právě v připomínce bezpráví, jež na této emblematické rovině stále přetrvává. Dvojnáčnost dané rekvizity vyplyne hned na začátku z dialogu mlynářovy schovanky Haničky s babičkou; zatímco Hanička lucernu vnímá dětskýma očima jako kouzelný „skleněný pokojíček“, „skleněný zámek“ (Jirásek 1999: 195), aniž by znala její funkci, po babiččině vysvětlení zcela změní názor: „Ah, ta lucerna ošklivá –“ (Jirásek 1999: 196) Lípa zde naproti tomu zosobňuje místo paměti, jež udržuje ve vesnickém lidu vzpomínku na lepší časy před cizím útiskem. V souladu s obrozenskou mytologií zde funguje jako národní strom a symbol češství (Macura 2015: 104–105). Spor o lípu, kterou chtějí dát vrchnostenští úředníci porazit, proto nemá charakter majetkové pře, jeho motivací je snaha vymazat z paměti poddaného lidu vše, co lípa připomíná, jak ukazuje dialog mezi mlynářem a vrchním, zahrocený vůči českému odrodilectví:

VRCHNÍ (vpadne): Právo! Právo! A starodávne právo! Právě že je tak starodávne, proto už nic neplatí. [...] A já bych vám radil, abyste nechal soudů, abyste se poddal, nebo co zmůžete, co pořídíte? Jen poddat se a na to, co jmenujete svým právem, zapomenout.

MLYNÁŘ: Zapomenout? Na vlastní, staré, dobré právo zapomenout? Kdo zapomene ran, kterými jej ponížili, zůstává bitým psem, a kdo zapomene na své právo, ať je sluhou, ať otrokem! A vy, kdybyste nebyl zapomněl, z čeho jste posel, že i vy jste z naší krve –

VRCHNÍ: Mlčet! Jaká troufalost! [...]
(Jirásek 1999: 199–200)

S lípou se úzce pojí narážky na korunu; autor obratně využil dvojnáčnosti tohoto slova, odkazující jak ke koruně stromu, tak k symbolu královské moci, a v textu uplatnil oba významy: např. v jedenáctém výstupu prvního dějství babička vysvětluje Haničce, proč je jim lípa tak vzácná; její slova evokují starou pověst, ovšem s politickým významem:

HANIČKA: [...] A babičko, pod tou starou lípou je prý poklad.

*BABIČKA: Vzácný poklad, drahá koruna. (Zasmuší se.) Pro ni snad se pánům teď i staré lípy zachtělo. Dědovi brali svobodu, vnukovi chtějí vzít majetek i právo –
(Jirásek 1999: 196)*

Ve čtrnáctém výstupu druhého jednání pak mlynář mluví zároveň o koruně stromu i o pokladu:

MLYNÁŘ: [...] A jak moh bych dopustit, aby klesla poražena, aby padla její koruna, kdež ptactvo nocuje a spí a zpívá. [...]

*VRCHNÍ (s úsměškem): Pěkné povídačky o pokladu, o zlaté koruně a zpěvu –
[...]*

*MLYNÁŘ: To si jmenujte, jak chcete. Tomu neporozumíte, protože to necítíte. To je staré dědictví i naše outěcha a věříme, že dokud ta lípa vznáší svou korunu, že (ukáže na mlýn) tento krov je bezpečný.
[...]*

DVOŘAN: K smíchu pověra.

VRCHNÍ: A nebezpečné jsou ty pohádky.

MLYNÁŘ: Slýchal jste je od své matky.

VRCHNÍ (ostře): Nic jsem neslyšel. [...]
(Jirásek 1999: 233)

Také dialog mlynáře s paní kněžnou ve třetím výstupu třetího aktu je plný narážek na „veliké křivdy“ a pohádku „o ztracené koruně“ (Jirásek 1999: 245, 246). Tyto zmínky, odkazující na české státoprávní boje a nikdy neuskutečněnou korunovací císaře Františka Josefa I. českým králem, byly pro dobového diváka velmi dobře srozumitelné a tvořily jeden ze zdrojů obliby díla.

Kouzelná moc lípy graduje ve druhém výstupu čtvrtého dějství, kdy se v ní schová Hanička prchající před vrchností: objeví se zpívající lesní panny, jež kolem lípy utvoří kruh. Motiv stromu použil o něco dříve Julius Zeyer v *Radúzovi a Mahuleně*

(ve třetím dějství se Mahulena promění ve štíhlý topol), v *Lucerně* Jirásek oproti němu více akcentoval národní mýtus, který propojil s přírodním symbolem – do finálního konfliktu o záchranu lípy zasáhne hlas shůry, který nakonec přiměje i dorazivší paní kněžnu k příkazu lípu zachovat:

*Vtom se setmí, koruna však staré lípy náhle zazáří. Světla v ní vzplanou a z výše se ozve vážná hudba jako hlas dalekých varhan.
[...] Žatím se již z výše ozval zpěv mužských hlasů:*

*Duch rodu čistý přepevný štít
v zápase věkův a síly zdroj.*

*V něm žije otců dílo i sen,
dědictví svaté i starý boj.*

(Jirásek 1999: 274–275)

Čas a prostor

Děj hry se odehrává „za onoho času“, jak je typické pro neurčitost pohádkových dramát. Podle řady indicií ho však lze zasadit do osmnáctého století, do doby před zrušením nevolnictví. Svědčí o tom především postava paní kněžny, zosobňující typ aristokratky z doby rokoka, i existence lesního zámečku a narážky na kasaci. Výraz „za onoho času“ tak lze interpretovat jako eufemicky jinotajné označení „za času poroby“. Samotná dějová akce se odehrává během večera jednoho letního dne (první dějství před proměnou) a v průběhu dne druhého od odpoledne do noci (první dějství po proměně a další tři dějství). Autor účinně využívá kontrastu mezi odlišnými prostředími, která střídá: první dějství se odehrává ve mlýně a na zámku, druhé dějství opět před mlýnem; třetí u lípy na lesním palouku a na lesním zámečku, čtvrté opět u lípy. Obě poloviny hry se tak vždy vrací tam, kde děj začal:

První část: mlýn – zámek – mlýn

Druhá část: lesní palouk – zámeček – lesní palouk

Rovnoměrně (vždy dvakrát) je zastoupeno prostředí lidové, zámecké i přírodní.

Na začátku hry je zmíněno několik toponym, jež však neslouží přesné orientaci v prostoru, mají za úkol pouze vyvolat iluzi zasazení do reálného prostoru (srov. Klimeš – Pastyřík 2002: 35):

MUŠKETÝR: Bude tu [kněžna] poprvé, ještě nikdá na tom dědictví nebyla, proto všechna panství přehlíží. Šest už jich objela, šestero panství; (vypočítává) na Vlkově už byla, na Libořicích, Svojsíně, na Nedražicích a Lažanech, teď je v Březovicích a odtud přijede sem na Lohovou.
(Jirásek 1999: 183)

Postavy

Lucerna je zalidněna poměrně velkým množstvím postav (celkem dvacet, nepočítaje kompars na zámku, sbor víl a hejkala), jež autor dokázal – často na malé ploše – výrazně charakterizovat. Aktéři jsou rozlišeni podle svého původu do tří skupin, jež však netvoří homogenní celky, ale jsou vnitřně rozrůzněny a psychologicky prokresleny.

První skupinu tvoří venkované. Při jejich charakterizaci někdy autor sáhl i k osvědčené, byť hrubozrné komice (kockání rychtáře Kroužilky při uvítání paní kněžny na konci prvního aktu), aby o to více vynikla postava mlynáře. Ten jako hlavní hrdina disponuje všemi potřebnými vlastnostmi, aby vyvolal sympatie diváků – je fyzicky zdatný, neohrožený, národně i sociálně uvědomělý a zároveň rozvážný, i přes drobné zakolísání vůči nabídce paní kněžny stálý ve svém citu k Haničce, jež v sobě spojuje půvab mládí s energičností a tvoří s ním ústřední milostnou dvojici, tak jak je v divadelní tradici obvyklé. Libor a Hanička jsou si vzájemně předurčení již tím, že oba patří do stejného prostředí. Proto pokusy o rozbití jejich vztahu nemohou dosáhnout úspěchu, přestože jsou oba sváděni – mlynář paní kněžnou a Hanička

dokonce hned dvěma muži – dvořanem ze zámku a vodníkem Michalem.

Také další obyvatelé mlýna – babička a sekerník Braha – jsou pojati jako ryze kladné postavy, vzájemně odlišené (Brahova mírná náklonnost k alkoholu slouží jako prostředek individualizace i komický prvek). K nim se druží muzikanti okolo učitelského mládence Zajíčka, který chce přednést paní kněžně kasací (tj. večerní hudební zastaveníčko, drobnou skladbu oblíbenou v 18. století) a s ní spojenou supliku (žádost). Zajíček je – v souladu s mýtem o výtečném muzikantství českých venkovských kantorů – vykreslen coby nadaný hudebník a zdroj komiky i shovívavého soucitu; přestože se vůči vrchnosti chová z donucení okolnostmi podlézavě, ve čtvrtém dějství se vzepře a navzdory nabídkám i hrozbám neprozradí Haniččin úkryt v lípě, byť za to dočasně zaplatí ztrátou kariéry. Muzikant Klásek a jeho žárlivá manželka představují komickou dvojici, typickou pro lidové frašky. Ačkoli je Klásková ostatními postavami za své chování kárána („MLYNÁŘ: Klásková, vy jste jako krkavec ženská.“ /Jirásek 1999: 193/), nakonec odvážnou pacifikací vodníka Michala a varováním mlynáře na konci třetího dějství pomůže zachránit Haničku i lípu. Venkovské postavy tak v průběhu hry spějí od humoreskovité, laskavé drobnokresby k jistému typu heroismu.

Také obyvatelé zámku tvoří heterogenní, vzájemně disparátní skupinu. Paní kněžna představuje typ životem znuděné aristokratky, jež si do mlynáře promítá své rokokově erotické fantazie o Dafnisovi a Chloe (pastýřský pár věrných milenců známý z antiky byl oblíbený v rokokové poezii 18. století). Její splín zároveň připomíná secesní únavu konce 19. století, tedy autorovy současnosti. Jako jediná ze zámeckých postav je schopna vnímat poetické kouzlo lípy i starých pohádek: „Jak je všechno prokouzleno světlem měsíce, jak všechno zjasněno i proměněno a srdci blíž, i sněžný květ, i stromů dřímající koruny, jak sladce omamuje vlašné noci dech, plný vůně.“ (Jirásek 1999: 245) Po neúspěšném pokusu svést mlynáře nakonec uzná svou porážku a velkoryse vše v závěru napraví,

navracejíc se pak s povzdechem „z krátkého snu do zlaté nudy“. (Jirásek 1999: 276) Také její doprovod je vzájemně odlišen – dvořan, jenž usiluje o kněžninu náklonnost, se chová přezíravě k vrchnímu a ten zase k panu Francovi, v určitých situacích se však k sobě dvořan i vrchní a vrchní a Franc vzájemně přibližují, zatímco mezi nimi a kněžnou postupně narůstá disharmonie.

Poslední skupinu tvoří nadpřirozené bytosti, v jejichž zobrazení se Jirásek většinou věrně držel lidových tradic (Polívka 1921: 323); kromě víl tančících u lípy ve čtvrtém aktu a hejkala ve třetím jsou to především oba vodníci. Zatímco mladý Michal svou zamilovaností do Haničky a touhou po rodině balancuje na hranici směšnosti a soucitu, mrzoutský Ivan již jen touží po klidu a samotě, jejíž poetické kouzlo dokáže náležitě ocenit. V tom se paradoxně podobá paní kněžně (méně už tradičnímu lidovému pojetí), byť je jeho motivace značně odlišná; ani v jednom případě však k naplnění jejich tužeb nedojde. Vodníkům se vesničané nebojí, protože znají prostředky, jak se jim ubránit; větší hrůzu z nich má služebnictvo ze zámku. Ve vztahu k nadpřirozeným postavám se nicméně mezi vesničany projevuje sklon k tabuovému vyjadřování: „ZIMA (*vpadne*): Psst! Toho mocnýho nejmenovat!“ (Jirásek 1999: 249) V souladu s gradací děje a narůstající patetičností se zvyšuje i poetické kouzlo nadpřirozených postav, jež vrcholí v tanci lesních víl u lípy.

Jazyk a styl

Jiráskova hra je psána prózou, jak to odpovídalo realistické poetice i starší obrozenské tradici (Tyl, Klicpera). Veršované pasáže jsou vyhrazeny ve čtvrtém dějství vílám, zpívajícím u lípy o mateřídoušce, a sboru mužských hlasů. Toto schéma (nadpřirozené postavy mluví ve verších) bylo použito např. v Tylově *Strakonickém dudákovi* (1847) a Jirásek je v zásadě respektoval (Haniččina píseň *Lásko, milá lásko* v šestém výstupu prvního dějství spíše dokresluje venkovský kolorit; Jirásek 1999: 186). Zároveň jazykově a stylisticky rozlišil také lidové

a zámecké prostředí. Obyvatelé mlýna i další venkované jsou charakterizováni lehkým nářečním zabarvením, jež však neruší srozumitelnost textu – např. Brahovo: „Aby vědál, že mám na ni právo, já – já –“ (Jirásek 1999: 184). Klásková tituluje manžela východočeskou nadávkou „votipera“ (Jirásek 1999: 193), znamenající ošuntělého člověka (Spal 1975), Braha mušketýra ze zámku častuje výrazem „churota“ (Jirásek 1999: 184) apod. Venkovské postavy často užívají přirovnání („BRAHA: Spustili jsme a všecko šlo, jako když namydílí [...]“ /Jirásek 1999: 193/). Vodník Michal je jednotlivými postavami označován synonymicky s odlišným zabarvením podle aktuální situace: hastrman – vodní mužiček – vodní panáček – vodní kocour – vodní churota – churota zelená – zlejduch – kalounek s mokrým šosem – ten, co mu kape voda ze šosu (Klimeš – Pastyřík 2002: 34). Také zde dochází k stylovému rozlišení – Sibylino proroctví diktované babičkou mlynáři v prvním výstupu prvního jednání obsahuje rysy patosu, naproti tomu text Zajíčkovy supliky působí naivní komikou neumělého veršotepce.

Také zámecké prostředí je stylisticky odlišeno – paní kněžna mluví s dvořanem v literárních narážkách na rokokové pastýře, užívá francouzské výrazy: „Ó sladké heure du berger. Ach, mně se tu ještě žádný Dafnis nezjevil.“ (Jirásek 1999: 212) Často užívá metafory, metonymie, personifikace: „[...] pryč z toho únavného, zakletého kruhu nudy [...]“ (Jirásek 1999: 211) Promluvy vrchního vycházejí z dané komunikační situace a postavení oslovovaných osob: zatímco Francovi ze zámku oniká („Tak co mne zdržují?“ /Jirásek 1999: 204/), učitelskému mládenci Zajíčkovi přezíravě onká („A nezdržoval mne.“ /Jirásek 1999: 208/).

Jiráskovo střídání různých stylových rovin se tak důležitou měrou podílí na významové výstavbě díla a jeho estetické působivosti.

Shrnutí

1. K napsání *Lucerny* přistoupil Alois Jirásek jako zkušený spisovatel a dramatik. Osobitě zde navazoval na žánr pohádkového dramatu, na přelomu století divácky oblíbený a hojně pěstovaný na evropských i českých jevištích. Jeho dílo se stalo nejhranějším českým dramatem 20. století.
2. Ve své hře autor dokázal úspěšně skloubit dvojí estetickou normu – tradici populárních kouzelných her (jak ji český divák znal především z Tylových dramatických báchorek) a symbolistní pohádkové drama soudobého evropského jeviště, jež za pohádkovými motivy hledalo hlubší existenciální obsah. V *Lucerně* tak spojil komiku i vlastenecký patos, prostředí lidové, zámecké i přírodní.
3. Dějová zápletka se odehrává kolem dvou ústředních symbolů – lucerny jako znamení vrchnostenského útlaku a lípy coby emblému češství, svobody a historické paměti. Hra šťastně končí rozbitím lucerny a záchranou lípy.
4. Drama se skládá ze čtyř dějství, první a třetí je rozděleno proměnou na dvě části a člení se tak na dvě symetrické poloviny. Odehrává se „za onoho času“, v době poddanství 18. století na blíže neurčeném místě. Ve hře se pravidelně střídá prostředí lidové (mlýn), panské (zámek a zámeček) a přírodní (lesní palouk s lípou).
5. Postavy dramatu se dělí do tří skupin – lid (obyvatelé mlýna a muzikanti), vrchnost (paní kněžna, dvořan a jejich podřízení) a nadpřirozené postavy (víly, hejkal, vodníci Michal a Ivan). Jejich vzájemné psychologické rozružení představuje jeden z hlavních hybných momentů děje.
6. Ve hře autor účinně použil řadu stylových odstínů k charakteristice jednotlivých prostředí i osob a k vyjádření patosu, komiky i pohádkově poetického kouzla, jež významně dotváří její diváckou působivost.

Literatura

Janáčková, Jaroslava

1987 *Alois Jirásek* (Praha: Melantrich)

Klimes, David – Pastyřík, Svatopluk

2002 „Propriální svět čtyř Jiráskových her“; *Acta onomastica* 43, 2002, s. 29–38

Macura, Vladimír

2015 „Mytologičnost“; in Vladimír Macura: *Znamení zrodu a české sny* (Praha: Academia), s. 90–115

Polívka, Jiří

1921 „Podklad lidových bájí v Jiráskově *Lucerně*“; in Miloslav Hýsek – Karel Mádl (eds.): *Alois Jirásek. Sborník studií a vzpomínek na počest jeho sedmdesátých narozenin* (Praha: Jan Otto), s. 305–323

Spal, Jaromír

1975 „Votipera“; *Naše řeč* 58, 1975, č. 3, s. 166–167

Träger, Josef

1953 *Jiráskova Lucerna* (Praha: Orbis)

Tureček, Dalibor

1999a „Historický kontext, žánrová charakteristika pohádkového dramatu“; in *Pohádkové drama* (Praha: Nakladatelství Lidové noviny), s. 333–348

1999b „Lucerna. Povaha a souvislosti textu“; in *Pohádkové drama* (Praha: Nakladatelství Lidové noviny), s. 386–398

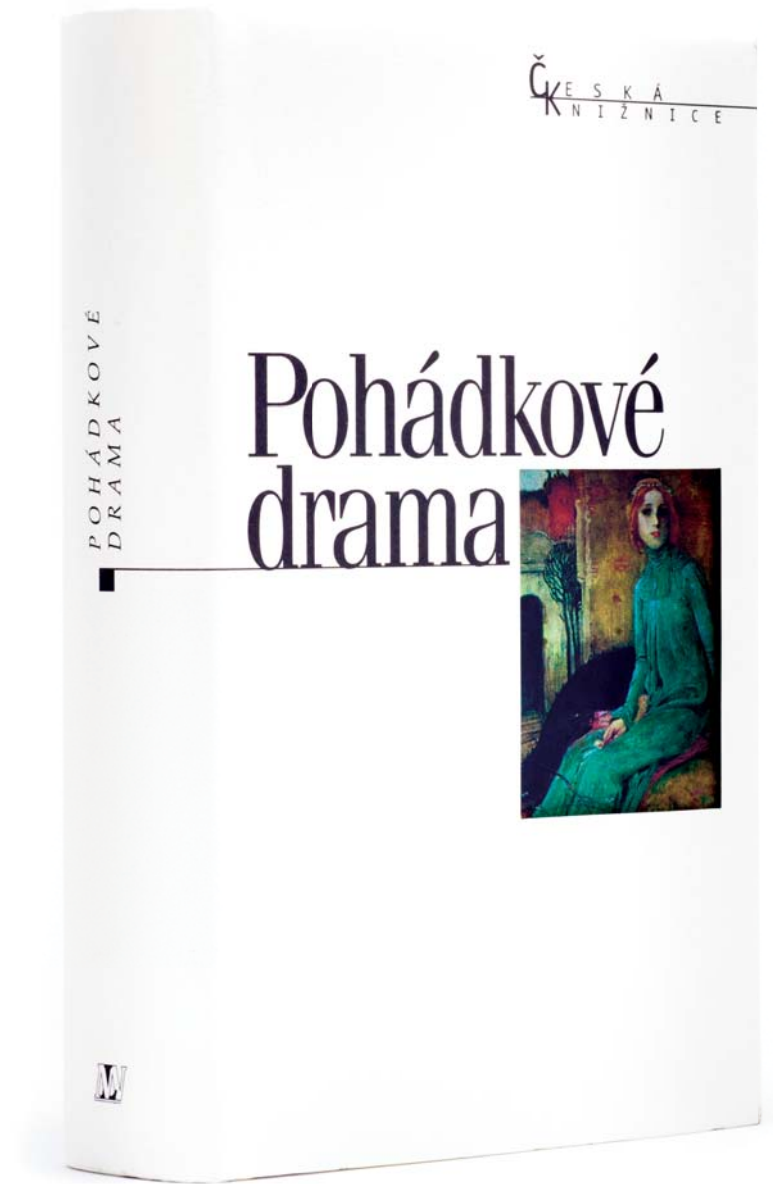
O autorovi

Michal Fránek je vědeckým asistentem v Ústavu pro českou literaturu AV ČR, v. v. i., v Praze (pracoviště Brno) a odborným asistentem v Ústavu české literatury a knihovnictví Filozofické fakulty Masarykovy univerzity v Brně. Specializuje se na českou literaturu 19. století, zvláště na český literární realismus a parnasismus. Zabývá se mimo jiné brněnským literárním místopisem (spoluvůrce projektu www.brno poeticke.cz). Podílel se také na učebnicích nakladatelství Didaktis: *Literatura pro 3. ročník středních škol – Učebnice* (2009), *Literatura pro 3. ročník středních škol – Pracovní sešit* (2009), *Literatura pro 4. ročník středních škol – Učebnice* (2010), *Literatura pro 4. ročník středních škol – Pracovní sešit* (2010), *Komunikace v českém jazyce pro střední školy – Učebnice* (2013).

O České knižnici

Česká knižnice přináší reprezentativní literární díla vzniklá v českých zemích od počátků našeho písemnictví po současnost. Dlouhodobě koncipovaná ediční řada, která začala vycházet v roce 1997 a letos připravila jubilejní stý titul, usiluje o zpřístupňování odborně připravených, textově spolehlivých a komentovaných vydání.

Od roku 2016 edici společně vydávají Nadační fond Česká knižnice, Ústav pro českou literaturu AV ČR, v. v. i., a nakladatelství Host. Na vydání jednotlivých svazků přispívá Ministerstvo kultury ČR. Redakce pracuje s podporou z programu Strategie AV21, řízeného a financovaného Akademií věd ČR.



Pohádkové drama

Ediční příprava: **Martina Sendlerová, Jiří Kudrnáč**

Komentář: **Martina Sendlerová, Jiří Kudrnáč, Dalibor Tureček**

Počet stran: **424**

Vydání: **v České knižnici první**

ISBN **80-7106-330-4**

Rok vydání: **1999**

Tento svazek je věnován dramatickému žánru, který se na přelomu 19. a 20. století vyhranil ve vývojově podstatnou linii se specifickým místem v dějinách českého divadla. Vedle Zeyerovy novoromantické pohádky *Radúz a Mahulena* (1898) s rysy lumírovské poetiky je prezentována Jiráskova *Lucerna* (1905), v níž se prolínají tradiční obrozenské způsoby výstavby sentimentálního dramatu s impulzy divadelní moderny konce 19. století. Tyto hry doplňuje Kvapilova „nepohádková“ *Princezna Pampeliška* (1897) a Karáskův *Sen o říši krásy* (1907), který se nejvíce přibližuje soudobé modernistické větvi evropské divadelní kultury.