

A2

KULTURNÍ ČTRNÁCTIDENÍK

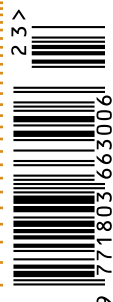
6. 11. 2013 ROČNÍK IX

ADVOJKA.CZ

CENA 39 Kč

23

Ilustrace Alexey Klyuykov, 2013
ISSN 1803-6635



NEZÁVISLÉ VIDEOHRY

triumf dezolátní politiky / feminismus ve službě kapitalismu

Argonautika Apollónia Rhódského / úroda českého dokumentárního filmu

Apokalyptická politika

JIŘÍ PŘIBÁŇ

V roce 1952 vydal Ralph Ellison román *Neviditelný* (Invisible Man, 1952; česky 1981), jeden z klíčových textů americké prózy minulého století. Inspirován Dostojevského psaním o lidech „z podzemí“, kteří jsou pro společnost neviditelní, Ellison napsal experimentální prózu o černošském hrdinovi, který chce v sociálně, politicky i rasově bouřlivé době dospět k možnosti nazřít vlastní nitro a pochopit tak smysl existence. K tomu však podle Ellisona nelze dospět politickým aktivismem nebo sdílením rasové identity a prosazováním kolektivních cílů, což bylo obvyklé literární gesto dobových románů s rasovou a sociální tematikou, ale jen přijetím sebe sama ve všech protikladech a konfliktech vlastní osobnosti.

Výjimečné romány a literatura vůbec připomínají, že člověk nemůže nalézt smysl života ve službě abstraktním ideálům nebo kolektivním hnutím a pravdám, pro které vždy nakonec zůstane neviditelný. Když Jean-Paul Sartre bránil ve slavné přednášce v roce 1945 existencialismus jako humanismus, zamlžil tím mimo jiné romantické stopy v existencialismu, bez kterých by ovšem například literární mapa moderního románu zůstala nečitelná. O to víc, že dnes žijeme v době, kdy lidé mají neustálou potřebu za každou cenu se *zviditelnit* před druhými, zatímco se sami zbavují možnosti *nahlédnout* své vnitřní já vlastním myšlením a osobními činy.

Tato touha po zviditelnění pochopitelně vede k závislosti na okolí i očekávání, že každá pravda, naplnění nebo záchrana může přijít jen z tohoto okolí, tj. *zvenku*. Člověk se stal vnějšně orientovanou i kontrolovanou bytostí, o jejímž nitru máme dnes jen značně nejasnou a rozostřenou představu. Z vnějšku má přijít záchrana i naplnění a právě tam se má také odhalit vše, co je pro člověka podstatné a důležité.

Zatímco tradičně člověk očekával apokalypsu jako událost, ve které dojde k zániku lidské obce a bude definitivně ustavena Augustinova obec Boží, v níž temnotu lidských dějin nahradí věčná záře Boží milosti, dnešní člověk vyžaduje takovou apokalypsu – odhalení řádu dobra a jeho vítězství nad temnými silami zla – tady a teď. Apokalypsa se stala každodenní součástí společnosti,



Kresba Tereza Lochmannová

ve které se vše neustále převádí na souboj dobra se zlem, ať se jedná o výchovu mládeže, vědecké objevy, lékařskou péči, podnikání nebo politický boj.

V apokalyptické společnosti se politika stává záležitostí boje dobra se zlem, i když protivníci v demokratickém soupeření mají často radikálně odlišné představy o tom, co je dobré a co zlé. Přesto se tváří tak, že právě oni jsou ti apokalyptičtí jezdci, kteří stojí na straně dobra a postaví se silám zla. Proti dobru se přece bojovat nedá, a proto se z něj stala ta nejničivější zbraň politické propagandy.

Bojovníci dobra by však nemohli vést svůj boj, kdyby v apokalyptické společnosti neprevládł obecný názor, podle něhož politika je jen svinstvo a všichni, kdo ji provozují, jsou lotři. Tento názor není ani zdaleka vlastní jen dnešní české společnosti, ve které najednou demokracie působí unaveným dojmem a demokratické strany a jejich představitelé vypadají bezradně. Jedná se o obecný pocit, který je vlastní i francouzské, britské, nizozemské, rakouské nebo americké společnosti. Čím víc jsou občané politikou znechuceni, tím víc od ní paradoxně očekávají morální řešení politických problémů a její vlastní očistění.

Výsledkem je polarizace společnosti a rostoucí konfrontace mezi jednotlivými stranami, které už nemohou být jen v opozici,

ale přímo se snaží paralyzovat politický proces ve jménu boje proti takovému zlu. Dochází k útěku voličů před politikou a hledání apokalyptických jezdců – nových politických vůdců, kteří „zlé“ politiky vyženou a nastolí opět „dobré“ pořádky, protože jsou současnou zkorumpovanou politikou neposkvrnění, a tedy čistí v očích svých voličů.

Na rozdíl od minulosti, kdy demokracie čelily autoritářské tradici nebo totalitarismu, současný systém funguje, protože do sebe tuto apokalyptickou politiku dokázal vstřebat. Ovšem jen za cenu, že už se ve volbách nerozhoduje o budoucí vládě a opozici, ale o míře odporu vůči politice. Největší tragédie letošních parlamentních voleb tedy nespočívá v tom, že v nich zavedené pravice strany pohořely a sociální demokracie se ještě více rozpoltila pod tíhou „utrpené“ výhry. Spočívá v představě voličů, že volby mají být apokalypsou, ve které síly dobra dokážou odhalit temná zákoutí zla a rozdrtit jeho nositele. Jestliže se čtyři voliči z deseti (připočteme-li k hlasům pro ANO a Úsvit i stabilní hlasy pro KSČM) domnívají, že musí volit proti zlé a zkorumpované politice jako takové, potom namísto politiky demokratické skončíme v politice apokalyptické, ve které se při každých volbách budeme strachovat, že nastane kolaps a konec, jestliže nezvítězí zrovna naše strana dobra a převládnu síly zla.

Demokratická zkušenost je ovšem poněkud jiná a lze ji shrnout takto: každé parlamentní volby jsou nejdůležitější, ale žádné nejsou důležitější než ty ostatní. V tom spočívá základní paradox moderní zastupitelské demokracie. Volby jsou okamžikem slibu, že se může změnit úplně vše, ale současně potvrzují, že se tak může stát jen při zachování demokratických procedur. Jedná se o jistou sázku na nejistotu, ve které právě proto musí politický realismus převládnout nad apokalyptickým viděním politiky. Přijmout tyto moderní politické protiklady a paradoxy však není o nic snazší než porozumět neviditelnosti a temným zákoutím vlastního nitra, jak se o to snažil Ellison nebo před ním Dostojevskij, Nietzsche a mnozí další spisovatelé a filosofové.

Autor je profesor právní filosofie na Cardiff University ve Velké Británii.

editorial

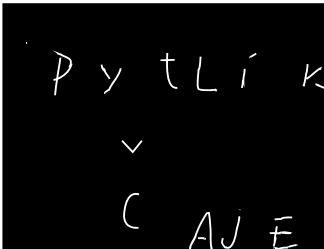
Milí čtenáři, vážení hráči, dovolím si uvést nové číslo A2 stylizovaným proudem vzpomínek: Level 1: Mlhu raného dětství prosvětluje obrazovka staré černobílé televize, z níž se nějakým zázrakem stal pingpongový stůl. Level 2: Návštěva u spolužáka ze základky a první setkání s osobním počítačem. Commodore Amiga. Hráli jsme hru Elvira, z níž si pamatuju jen obří poprsí titulní hrdinky. Level 3: Památný den, kdy jsem po škole místo čekání na autobus zašel do druhého patra maloměstského činžáku, který smrděl masem (řeznictví v přízemí). Cílem byla malá kancelář vzosně nazvaná TOPSOFT: šest malých žoldáků s brokovnicemi, rotačáky nebo metači plazmy pobíhalo po opuštěné vesmírné základně a masakrovalo mutanty a příšery z pekel. – Počítačová hra Doom, kterou jsme tenkrát chodili za poplatek hrát, byla iniciačním zážitkem, srovnatelným s četbou první knihy. Tu směs fascinace, strachu a napětí už nikdy nic nepřebilo; důkazem je fakt, že si dodnes pamatuju tajný kód (iddqd), který z hráče udělal nezranitelného boha. Ádvojka nabízí ovšem poněkud jiný pohled: v centru pozornosti jsou videohry od malých, nezávislých společností, nabízející alternativní přístup k médiu a atakující tenkou hranicí mezi zábavou a uměním. Ale přesto: to se to tehdy krásně střílelo... Karel Kouba

z obsahu

- 6 Hnilobný pach močálu. Sláva a pád španělské demokracie podle Rafaela Chirbese / Hedvika Tichá
- 9 Videoherní transcendence. Nezávislé hry Limbo a Journey / Jan Bárta
- 10 Průhledné šaty a v klíně jablko. S Pavlem Vančátem o aktech ve fotografii v době normalizace / Tereza Stejskalová
- 18 Krása dvou čar a jedné tečky. O Pongu, hrách a umění / Antonín Tesař
- 20 Proti sterilitě a umělohmotnosti. S Jakubem Dvorským o Samorostech a budoucnosti videoher / Antonín Tesař
- 27 Zneužitý sen. Jak se feminismus stal služkou kapitalismu / Nancy Fraser
- 29 Úsvit dezolátní politiky. Volby si prohrála levice / Ondřej Lánský, Lukáš Matoška

PŘÍŠTÍ ČÍSLO A2
VYJDE VE STŘEDU
20. LISTOPADU 2013

Jan Wagner



I
jenom do pytle
se halí. poustevníček
ve své sluji.

II
nahoru vede
jediné vlákno. dáme mu
pět minut.

Báseň v překladu Michaely Jacobsenové
vybral Petr Borkovec

Dobyvatelé ztracených slipů

Paradox jménem Tiny & Big

Jednou z nejvýraznějších nezávislých videoher poslední doby je graficky i herně originální německá *Tiny & Big: Grandpa's Leftovers*. Pomocí laseru na krájení krajiny zde hrdina putuje za dědečkovými kouzelnými spodáry.

JIŘÍ FLÍGL

V rámci současné videoherní produkce, která se každý měsíc rozrůstá o desítky nových titulů, můžeme stanovit několik tvůrčích přístupů, kterými se vývojáři v konkurenčním boji snaží upoutat pozornost hráčů. Když ponecháme stranou sféru zavedených franšíz, kde potenciál úspěchu vychází už ze známosti samotného názvu, nejvíce ohlasů vyvolávají technicky propracované hry s hyperrealistickým vizuálem a dokonale simulovanou fyzikou. Nicméně to se týká spíše áčkových titulů, vznikajících v zázemí velkých vývojářských firem. Ve videohrách, podobně jako v kinematografii, hudbě či komiksech, vedle středního proudu existuje také rozsáhlé pole indie her, kde fungují v zásadě dva principy, kterak přitáhnout pozornost hráčů. Řada vývojářů se uchyluje k retrostylizaci evokující primitivní grafiku osmibitových her z minulých desetiletí, která přímo cílí na nostalgii starších konzumentů a v zásadě nevyžaduje žádný velký tvůrčí vklad. Naštěstí ale hráči pozitivně přijímají i vrcholně osobité projekty s co možná nejunikátnějším vizuálem či herními mechanismy. Zářným příkladem her, které hráče stavějí před výzvu zcela nového způsobu uvažování při řešení překážek a současně fascinují svým pohlcujícím světem, je výtvar malá německé firmy Black Pants Studio s tajnosnubným titulem *Tiny & Big: Grandpa's Leftovers*.

Kreativní destrukce

Jeho tvůrci přímo říkají, že chtějí vytvářet hry s jedinečným vizuálem a invenční mechanikou, přičemž už od prvního pohledu je třeba uznat, že osobitost a kreativita zde číší z každé části díla. Když se pokusíme k popsání *Tiny & Big* použít tradiční žánry a kategorie, záhy narazíme na první z paradoxů. Na jedné straně totiž hráč prochází předem definovanou cestou, ale namísto koridorové jednotvárnosti ho hra staví před nespočet řešení, a dokonce

i vedlejších aktivit, které jsou naopak vlastní otevřeným světům sandboxových her. Hodně hluboko v útrobách hry zase můžeme najít prvky, které by ji řadily do žánru 3D skákaček ze třetího pohledu, ale přitom správné načarování skoku je až poslední z řady dovedností, které zde hráč uplatní. Ústřední mechanismus *Tiny & Big* totiž spočívá v tom, že hráčem ovládaná postava titulního hrdiny Tinyho se musí dostat přes gigantické kamenné překážky či naopak různé propasti. Za tím účelem je vybavená trojicí nástrojů – hákem na laně, laserem a raketkami –, s jejichž pomocí si doslova vytváří cestu dál.

Veškeré objekty prostředí, od velkých balvanů přes sloupy a zdi gigantických staveb prapodivné zašlé civilizace až po obrovské části skalních masivů, totiž může hráč krájet laserem a za pomoci háku či raketek je, při zohlednění fyzikálních principů, přemisťovat. Přitom pro žádnou konkrétní situaci či překážku neexistuje jen jedno správné řešení; hráč naopak může dělat, cokoli ho v rámci daných možností napadne. Může se stát i to, že hráč okolní prostředí svými úpravami rozloží do té míry, že nebude mít možnost pokračovat dál. To je ovšem jen extrémní případ, destrukce v pojetí *Tiny & Big* je pouze prvním krokem kreativity. Aby se hráč dostal na konec levelu, musí laserem krájet své okolí na kusy s tím, že je pak účelně použije ke svému postupu – sloup se po uříznutí, povalení a přemístění mění na most, obří sochy zase můžou přidáním raket sloužit jako projektily.

Virtuální uznání a bonusy

Tvůrci navíc hráče přímo motivují, aby se nesoustředil jen na lineární cestu k cíli, ale naopak prozkoumával prostředí kolem sebe, a dokonce aby hru hrál víckrát a na stejné překážky hledal jiná řešení. Využívají k tomu systém virtuálních uznání za splnění

konkrétní výzvy či úkolu, které přímo svými popisy naznačují, jaké rozmanité aktivity a bonusové prvky nad rámec hlavního cíle hra nabízí. V každé úrovni tak lze například najít stylizované portréty členů Black Pants Studia v podobě velkých oltářů nebo videoherní automaty s funkčními minihrami. Podobně je řešený také soundtrack hry, jenž obsahuje sedmnáct skladeb od různých nezávislých interpretů, které jsou ve hře roztroušené v podobě audiokazet. Některé z nich jsou takticky rozmístěné tak, aby je hráč našel na začátku levelu či před určitou dramatickou pasáží, takže se aktivují ve chvíli, kdy příslušná hudba bude korespondovat s náladou nadcházejících událostí, ale jiné naopak musí hledat. Při pátrání po skrytých bonusech opět přichází ke slovu destrukce, která zase nemusí být jen likvidací, ale může se stát aktivním prostředkem objevování zdejšího světa. Například jen strhnutím stěn obří pyramidy lze odhalit druhou vrstvu fresek, které naznačují další stádium v historii staré kultury.

Primární atrakci *Tiny & Big* ale představuje již avizovaný osobitý vizuál, jenž je dílem klíčové osoby studia Black Pants, kreslíře a autora grafických románů Sebastiana Stamma. Jeho styl se vyznačuje titěrně detailní kresbou strukturovaných objektů, jež připomíná ilustrace Geofa Darrowa (komiks *Drsná škola*), a nervně organickou linkou à la Simon Ray (komiks *Prophet*). Ale současně zůstává autorský díky zastřešující groteskní roztomilosti i okázalé patině rozpadlých objektů a přístrojů, které vypadají jako podomácku flikované z různých součástek a izolepy. Hra *Tiny & Big* přímo vznikala s ambicí vytvořit videoherní ekvivalent grafického románu, a Stammův rukopis je tak nesen všemi výtvarnými prvky ve hře, od designu postav a nástrojů až po podobu jednotlivých částí staveb dávne civilizace. Celkovou komiksovou stylizaci pak dotvářejí úsměvně zkomolené psané „speciální efekty“, jež doprovázejí různé hluky, ale ostatně i fakt, že titulní postavy nemluví konkrétní řečí – jejich nůhňání doprovázejí bubliny s textem.

Kult spodárů

Finálními trumfy hry na cestě k srdcím hráčů jsou nadsázka a sebereflexe, která se nejvíce projevuje v centrálním McGuffinu celého zdejšího vyprávění. Pokud jde o absurditu zastřešující motivace, *Tiny & Big* překonává i legendární logickou hru *Portal*, která hráče vábila na dort, neboť tentokrát se hrdina žene za slipy. Tento nápad se nicméně neomezuje jen na prostinký vtípek, nýbrž tvoří centrální motiv vyprávění, a dokonce i podmiňuje atmosféru hry. Slipy představují nejen onu titulní pozůstalost po dědovi, kterou Tinymu ukradl jeho zlomyslný bratr Big, ale jak se ukáže, nejedná se prachobyčejné spodní prádlo. Tomu, kdo je nosí na hlavě, propůjčují telekinetické schopnosti, takže vlastně není divu, že se okolo nich ustanoval masivní kult, který byl středobodem oné zaniklé civilizace, jejímiž ruinami hra hrdinu provádí. Proto také tvar slipů představuje jeden z dominantních architektonických prvků zdejších obřích chrámů.

Za hlavní úspěch tvůrců můžeme označit fakt, že všechny výše popsané prvky do sebe vzájemně zapadají a utvářejí vyvážený celek, který hráčům s otevřenou myslí nabízí jednak vstup do zábavně nadsazeného světa interaktivního grafického románu, jednak virtuální ekvivalent hromady kostiček Lega. Jen v tomto případě jsou dílky od začátku sestavené do původně zamýšlených objektů. O to větší zábavu si pak hráč užije, když si části, s nimiž si může sám hrát podle svých představ, musí nejprve vytvořit demolicí.

Autor je filmový publicista.



Styl *Tiny & Big* zůstává autorský díky zastřešující groteskní roztomilosti. Foto tinyandbig.com

Úplná rezignace

Prvotina Jeana-Philipppa Toussainta z roku 1985 čtenáři předkládá lekci z minimalismu. Autor rozvíjí odkaz francouzského nového románu, ale zároveň také Franze Kafky či myslitele Blaise Pascala a intelektuální tradici obecně.

PAVEL ŠIDÁK

Román jako jakýkoli epický žánr je přímo definován dějem. Minimalismus oproti tomu děj marginalizuje, takže by se měl s románem z definice vylučovat. O postavách prózy

typ výrazně neguje mimo jiné francouzský nový román, na nějž ostatně Toussaint zjevně navazuje.

Typy postavy jsou v zásadě dva: hrdina a ne-hrdina. Hrdina činí veliké činy a přivlastňuje si svět. Ne-hrdina se neangažuje ve velikých skutcích, ale ani nerezignuje na život: drobnou a pečlivou činností vzdělává zem a národ (postavy obrozenecké, počítaje v to i Němcové babičku, abychom zůstali v českém prostředí), případně aspoň činí věci pro své dobro. Toussaintova postava je ještě jiného typu. Ztělesňuje rezignaci a naprostou nečinnost. Se zalíbením, ale také s odstupem, který nemá ani potřebu být ironický, sleduje proudící čas a pohyblivý svět okolo. Hledání literárních afinit je oblíbenou kratochvílí recenzentů a v tomto případě není od věci. Toussaintův hrdina nečinností navazuje na postavy Itala Sveva, na *Nudu* (1964, česky 1967) Alber-

intertextuální a rovina náznaků, jež jsou obecně vzato mnohdy významově nabitější než sebenapínavější děj – celou představu „minimalismu“ problematizují. Troufáme si dokonce tvrdit, že pojem minimalismus má mnohem spíše smysl v hudbě a ve výtvarném umění než v literatuře (s výjimkou aforismu, črty apod.). Minimalizace děje v literatuře vede nikoli k „prázdnotě“ významu, ale mnohem spíše k otevírání širšího pole pro domýšlení, zvětšuje čtenářskou citlivost a pozornost a umožňuje vnímat i nepatrné jevy – kuchání ryby nebo dešťové kapky na okně – jako pozoruhodné. Toussaintova kniha je této poetiky excelentním příkladem. Nenápadně, ale osudově tak čtenáře připodobňuje vlastnímu hrdinovi.

Autor je bohemista.

Jean-Philippe Toussaint: Koupelna. Přeložila Jovanka Šotolová. Fra, Praha 2013, 105 stran.



Marinette84: Malé a velké detaily z mé koupelny, 2013

Koupelna (La Salle de bain, 1985) francouzského spisovatele Jeana-Philipppa Toussainta se téměř nic nedozvídáme, chybí zápletky i děj v pravém slova smyslu, a tudíž by mělo jít o nezajímavou knihu. Ani jedno tvrzení ovšem neplatí a podstata problému uniká. Děj knížky je skutečně minimální. Hlavní hrdina a zároveň vypravěč, který ani nemá jméno – což je také jedno z narušení standardních literárních konvencí –, tráví dny v koupelně, zatímco o chod domácnosti se stará jeho partnerka. To je děj první a poslední třetiny knihy, ve druhé třetině hrdina bez zjevného důvodu odjede do Benátek. Ani zde nic nedělá – jakmile se zdá, že začíná zakládat sociální vazby, lakonicky je přerušuje a beze slova odchází; jeho jednání je až bizarně asociální. Neustále pečlivě pozoruje banální věci a dlouze je popisuje. Zápletky v klasickém slova smyslu tu chybí, a proto je vcelku logické, že styl knihy se obecně označuje jako „minimalismus“. Pro toto označení se argumentuje i ztvárněním hlavních postav.

Letargická sebevražda

Poetika odlišuje dva jevy: vztah postavy a děje a typ postavy. Aristotelés kdysi kanonizoval postavu podrízenou ději, další vývoj evropské literatury směřoval k postavě, jež děj ovládá, individualizované a psychologizované, jaká kulminovala v realismu. Po něm se postava opět stává funkcí: mimetický (psychologický)

ta Moravii, totální asociálností připomene Melvillova *Písaře Bartlebyho* (1853, česky 1990). V doslovu je několik zjevných i méně zjevných paralel uvedeno, zastavme se u té, která tam zmíněna není: Camusův *Pád* (1956, česky 1966) a rezignace na všechno, co člověk v předchozím životě získal. Jestliže vypravěč *Pádu* hovoří zpětně, ve chvíli, kdy už je „činný“ život za ním, postava vypravěče *Koupelny* odvrhává život, který stále probíhá, ve dvaceti osmi letech věku; letargicky a pokojně páchá jakousi sociální sebevraždu.

Rozšiřování pole vnímání

Minimalismus by zněl přiléhavě – jenže minimální fabule není všechno. Vedle ní tu nacházíme komiku. Ironii. Místa, jež si říkájí o vysvětlení – nebo alespoň o domýšlení. Proč se partnerka hlavní postavy jmenuje Edmondsson? Má toto seversky znějící jméno nějaký význam? A proč je hrdina historik? Má to nějaký význam? Jednoho dne mu dojde pozvánka na večírek na rakouském velvyslanectví – máme to čist jako aluzi na Kafkův *Proces*, na jinou knihu, nebo je to jedno? (Jednu z interpretačních rovin odkrývá v doslovu Jovanka Šotolová, když analyzuje odkazy na Blaise Pascala a návaznosti na intelektuální tradici obecně.)

Že se v románu nemusí mnoho dít, a přece je to román, tušíme už dlouho. Dvě mimodějové roviny *Koupelny* – bohatá rovina

Smrt roste v každém z nás

V nakladatelství Fra vyšel soubor tří posledních a jedné nedokončené sbírky Violy Fischerové. Převážně v úsporné formě se jimi prolínají autorčina typická témata: smrt, potřeba druhého i komplikovaný vztah k matce. V konfesijní poloze občas vinou opakování zaznívá i poněkud vyprázdněný morální apel.

MICHAEL ALEXA

„Teď už/ umřela i Viola Fischerová/ modlím se ať ji/ náš Pán/ pod jemný oblak schová,“ napsal básník Ivan Martin Jírous ve své posmrtně vydané sbírce nazvané *Úloža*. I poslední, nedokončená sbírka Violy Fischerové *Hrana* vyšla až po autorčině smrti: básnickou pozůstalost, která čítá devatenáct básní a je tištěna v chronologickém, „náhodném“ pořadí, jak informuje ediční poznámka, se nakladatelství Fra rozhodlo vydat v souboru s předchozími třemi sbírkami. Pro celé

autorčino dílo je příznačná pozornost upnutá ke smrti a velmi úsporný výraz. Tato úsečnost se v pozdní tvorbě ještě zvyšuje; hrstka slov bývá v básni většinou uspořádána do tříveršových strof. Fischerová pomíjí interpunkci, básně neopatřila názvy a s rýmy pracuje jen málo. Básním – zejména v prvních dvou sbírkách – přesto nechybí zvuková dramaticklost.

O smrti bohatě i stroze

At už je v poezii smrt pojímána obrazně bohatými verši (Sylvia Plathová, Zbyněk Hejda) či strohými verši s explicitně filosofujícím přesahem, které se tudíž nemohou lekat „velkých“ slov, jako je láska, smrt či Bůh (Viola Fischerová, Tadeusz Różewicz, Ryszard Krynicki, Rudolf Jurolek), směřují básníci od osobního prožitku ke sdělení něčeho unikátního, přece však nadosobního.

Ve své vrcholné sbírce *Předkonec*, jež soubor otvírá, Fischerová představuje obavy z umírání, z opouštění tohoto světa. Prožitek vyvěrá v minulosti, často v krajinách dětství (zde autorka dává vzpomenout na nedávné *Dva zelené tóny* Bohumily Grögerové). Bezprostředně ulpívá v dnešku – ale jen dočasně. Básnířčin obraz vznikl vlastně už dávno, nyní je načase jej neúprosně opouštět v pochmurném předkonci: „Takové divné dění/ jako když dítě zatrne/ Přeziju toho kosa v trávě/ nebo on mne?“ Zádušní meditace, nezodpovězené otázky, jinde zase všeobsahující odpovědi v jediném verši.

V *Písečném dítěti* převládá druhé z významných témat, které se vine autorčíným dílem už od prvotiny: potřeba druhého. Všechny básně zaznívají ve druhé osobě; v apostrofách „láskylačného dítěte“ prosvítá spolu s polštínou jedinečné štěstí neobyčejně sugestivně podaného partnerství se všemi náležitostmi, jako je společné překonávání studu, zázračný nález krásy objetí či rarita situace obou milenek. Přitom nejde o romantickou „osudovost“: Fischerová představuje jednu stranu milostného dialogu s písečným dítětem, které si doteky a hnětením rozpoznala a které pro jeho dokonalost nelze nemilovat.

Zvyk opakované konfese

Viola Fischerová svými přehlednými verši exceluje tam, kde se životní a autorská zkušenost přímo dotýká nejpodstatnějších citů a hodnot v nás. Její poetika proto nemůže potřebovat lingvistické hříčky; působí, jako by byly na přilepšenou. Ve skutečnosti jsou ale velmi rušivé, jako například málo vkusné záměrné vyšínutí „neměla jsem komu umřít“ nebo laciný novotvar „zamáloučinění“.

Právě tak autorčino dílo ochuzuje opakování. Znovuobjevování čehosi unikátního, nevyhnutelného, co dává krásné básni vzniknout, nutně naléhavost knihy rozměňuje. Zařazením *Domku na vinici* prokázal nakladatel Viole Fischerové medvědí službu. Odhlédneme-li od toho, že charakteristika poezie „všemocným“ adjektivem je práce nevděčná, a zařadíme-li Fischerovou ke konfesním básníkům, vyvstává okamžitě otázka, do jaké míry je autorčina opakovaná konfese důvěryhodná a kdy už začíná přerůstat ve zvyk, káravou noticku či apel.

Něco se přece mění: oslovení druhého získává v *Domku* nový rozměr. Překonávání někdejších traumat (zejména v oddílu věnovaném matce: „Taky bys mi vytkla/ že nedožiju do sta /s tou věčnou cigaretou“), staré dluhy a strašáky, narychlo načrtnuté záznamy, vzpomínky, vzkazy pro druhé. Tato soukromá „korespondence“ ve verších (která je mimochodem typická i pro citovaného Jírouse) v soukromém světě přátel plně charakterizuje rovněž *Hranu*. Soubor obsahuje nebývale mnoho citátů (mimo jiné z díla mladé básnířky Alžběty Michalové) a dedikací, které strhnou spíše na ploše slovního spojení („moučná pravička“) či verše než ve svém celku.

Po technické stránce kniha zapadá do edičního standardu nakladatelství. Jednotlivé sbírky jsou od sebe odděleny jen nešťastně nenápadným nadpisem, což knihu činí poněkud nepřehlednou. Zařazeny byly všechny básně tří již vydaných sbírek, z původních vydání chybí jen doslov Jaroslava Meda k *Předkonci* a obálkové ilustrace od Adrieny Šimotové.

Autor je polonista.

Viola Fischerová: Předkonec. Písečné dítě. Domek na vinici. Hrana. Fra, Praha 2013, 280 stran.

Hovada a svině v nás

Nad souborem povídek Stanislava Berana

Povídková kniha *Žena lamželezo a polykač ohně* Stanislava Berana před nás klade mikrodramata, v jejichž základu není nic menšího než strach, smrt, láska či její nemožnost. A zkrachovalé životy.

KAREL KOUBA

Rozpadlé rodiny, zmrzačené vztahy, bolestivá všednost, krutost každodenní existence a chlast, který dává aspoň na chvíli zapomenout na všechny marast kolem nás. To jsou hlavní témata, o nichž Stanislav Beran (nar. 1977) píše ve svých krátkých prózách. Po výrazném povídkovém debutu *Až umřeš, nikdo už ti nebude chtít sahat na prsa* (Host 2007, viz A2 č. 38/2007) a novele *Hliněné dny* (Host 2009, viz A2 č. 24/2009) se v knize *Žena lamželezo a polykač ohně* vrací k literární formě, která mu je nejvlastnější – k povídce.

Chirurgický řez realitou

Ve dvaceti krátkých, minimalistických textech, v nichž není nic navíc, popisuje Beran bez patosu a nadbytečného psychologizování klíčové okamžiky lidského života. Navzdory tomu ale jde o celkem všední okamžiky všedních životů obyčejných lidí, které se odehrávají často na společenském okraji. Je jedno, jestli je to ve skomírajícím zemědělském družstvu, v psychiatrické léčebně, na vesnické zábavě, v chladné manželské ložnici nebo během cesty z ryb. V okamžiku, kdy jsme autorem vržení do děje, se na pár stranách rozehraje miniaturní drama, které dosavadní životy postav více či méně změní, případně je alespoň vytrhne ze zaběhlé rutiny a donutí zamyslet se nad svým osudem – a nás s nimi. Pokud se životy postav nepřevrátí naruby, tak se alespoň pod povrchem zdánlivé životní banality vyjeví nečekaná hloubka, nad níž mrazí.

Ty nejzdařilejší Beranovy povídky fungují jako chirurgický řez realitou, který je veden bez narkózy. Jsou přesné, dokážou se zaměřit na detail a bolestivě obnaží to, co běžně zůstává skryto uvnitř. Z bezvýznamných zápletek se vynořují diagnózy, které jsou vlastní nám všem, ať už jsme ochotní si to přiznat či nikoliv. Závislosti nejružnějšího druhu, neschopnost či neochota komunikovat s nejbližšími, nemožnost vztahu, slabost, uvíznutí v monotónním, ubíjejícím životním rytmu. Autor dokáže skvěle zachytit okamžiky, v nichž se v každém z nás probudí hovado a svině. A úplně stejně dobře umí odhalit a velmi působivě popsat zranitelná a citlivá nitra hovada a sviní z povolání.

Starý mládenec, hrající s dechovkou na zábavách. Nepraktický důchodce, jehož dohání „špinavá práce“ z časů znárodnování. Nezaměstnaný alkoholik, který chodí dennodenně pozorovat odjezd autobusu, jež dříve řídil. Každý z nich se potýká s narušenou přirozeností, již se snaží nahradit různými protetickými činnostmi. Ty ale bolest z neexistujících končetin přehlušit nedokážou a mnohem spíše onu absenci ještě zdůrazňují.

Kainovo znamení

Jakkoliv je soubor *Žena lamželezo a polykač ohně* dobrý a kompaktní, je nutné mu vytknout dvě podstatnější slabiny. Tou první je zřetelný autorův problém s delším formátem. Zejména poslední, nejdelší povídka *Sluneční skvrny* potvrzuje, že Beranovi je bližší na detail zaměřená miniatúra o pěti stranách, zatímco na větším prostoru jako by si nevěděl rady. Křehká látka ztrácí variováním vnitřní napětí a narušuje se soudržnost příběhu. Povídka popisuje v průřezu několika desítek let složité vztahy mezi dvěma bratry, Karlem a Adamem – jména snad až příliš doslovně odkazují na biblický příběh Kaina a Ábela –, a traumata z nefunkční rodiny, která si s sebou oba nesou. Jednotlivá časová období v textu nejsou explicitně oddělena a jsou poskládána poněkud zmatečně. Druhým



Kresba Přemysl Černý

výraznějším nešvarem je zbytečné tíhnutí ke karikatuře, které je nejpatrnější v povídce Macarát, v níž se během jízdy v taxíku rozvíjí poněkud prvoplánový kontrast mezi starým plukovníkem a bodře slizkým taxikářem.

Z povídky se dnes stává minoritní žánr, s nímž si moc autorů neví rady a který se neteší ani přízni nakladatelů. Beran je jeden

z mála autorů, kteří ho ovládají. Jeho povídky jsou v tom nejlepší smyslu klasické a při jejich čtení mohou v těch nejpovedenějších momentech přijít na mysl i takoví autoři jako Raymond Carver nebo Jan Balabán.

Stanislav Beran: *Žena lamželezo a polykač ohně*.
Host, Brno 2013, 214 stran.

literární zápisník

Klid na práci

JAKUB VANÍČEK

O strmé podnikatelsko-politické kariéře podnikatele Andreje Babiše jsme toho za poslední rok slyšeli víc než dost. Babiš se s pomocí chytlavé kampaně a neustálého žvanění o dobrém hospodáři a účetních položkách ve správě státu prolomil do veřejného prostoru a stal se její každodenní stálicí. Abychom snad nezapomněli, po čem všem tenthle člověk touží, nezaváhal a pozřel Mafru. Prý Berlusconi, naše budoucí hvězda jasná, nikoli však usměvavá.

Nedávno jsem četl na Deníku Referendum komentář mediálního experta Jaromíra Volka. Ten tvrdí, že i kdyby se z novin vycházejících v Mafře neměla stát tribuna ANO, poslouží alespoň v jisté maličkosti – jejich pán bude mít klid na práci. Bude mít ticho za oknem, ticho v předsíni a ticho v šatníku, ticho, jehož je třeba každému k soustředění nebo k hromadění peněz a moci. Babiš si latku zavěsil dost vysoko a přeskočí přes ni jen s vypětím všech sil. Protože on touží po venkovu, touží taky po městě, a chce-li město, musí mít tribunu, onen sofistikovaný nástroj a dělníky pera. Nastoupili proto akvizitěři, aby svému zaměstnavateli zajistili, že se nikdo nebude

vrtat v jeho byznysu, že nikdo nebude zkoumat, za jaké peníze se pracuje v mlékárnách Agrofertu. Nastoupili, aby ovládli veledůležitou kótu, smíchovské Mediacentrum. Vždyť politika se dnes musí dělat nejen pohybem pák zmrzlinového automatu, ale především postrkem voliče.

Celá tahle víceméně politická záležitost s Babišovou poslední akvizicí by možná mohla v lecčems souviset s literárním provozem. Ne snad v tom smyslu, že by do našich literárních periodik vstoupil velký a úspěšný nakladatel a začal v nich úřadovat především ke slávě jména svého nakladatelského domu, hnán toužebnou vidinou zisku – taková představa je směšná. Nabízí se spíš paralela k onomu Babišovu klidu na práci. Výchozí situace není jednoduchá: přece jenom se nacházíme mezi lidmi, jimž nejde ani o peníze, ani o politický profit. Naši spolupracovníci pečují o kulturu a o její hodnoty.

Za prvé: Dosud kašlem na Babiše. A co nám taky nakonec zbývá. Proč právě my, literární provoz, bychom se měli pokoušet pronikat do veřejného prostoru a v něm hlomozit na poplach, my, jejichž hlas je už dvacet let systematicky ignorován? Dosud kašlem na Babiše. Možná i proto, že k nám nedoléhá jeho blouznění o ruce hospodářově, která vymete pelechы těch, kteří *nemakají*, anebo kteří sice makají, ale ne ke slávě potomků a velikému dílu inženýrova. Kašlem na Babiše – my přece potřebujeme čas a prostor šumící studovny, setrváváme na stabilním podstavci a spokojíme se s příjmem nižším, než jaký bývá běžně vyplácen mužům řemesla. Soustředíme se

na čtenáře, soustředíme se na problém, soustředíme se na tvorbu i na čtení, hledáme klid k tomu, abychom mohli kontemplovat, abychom si udrželi schopnost *ztišeně naslouchat*.

Co kdyby to ale mělo být přesně naopak? Co kdybychom právě my, intelektuální prekariát, našli v sobě odvahu vzdát se svého klidu ve prospěch budoucnosti, co kdybychom silou vůle ukázali, jak se dnes věci mají, co kdybychom vychrlili první vize?

Za druhé: Pokusí-li se někdo z nás hledat styčné plochy mezi jazykem umění a jazykem médií, co víc, najde-li se dokonce někdo, kdo tak činí apodikticky s nárokem na všeobecnou platnost (pro všechny nadšené aktualizátory profilů: vyslovit všeobecně platný požadavek není totéž jako odsoudit literáta k těžkému žaláři, jako ho umlčet nástrojem cenzury!), strhne se pokaždé silný vítr, a opíraje se do větví, zoufale kvílí: Hlavně nám neberte klid na práci! Kašlem na Babiše, kašlem na Maďarsko, anebo snad nekašlem, ale proč o tom psát zrovna v literárních časopisech, vždyť od toho tu jsou jiná média, jiné tribuny!

Situace se vyhrotila, máme tu najednou periodika politická, Tvar, A2, Literární noviny (jak je naposledy vyjmenoval Marek Sečkař v Hostu – a já bych k nim ještě přidal Analogon), a apolitická. Redakce těch nepolitických se určitě nenechají nikým zmýlit, a dokud to půjde, budou se věnovat výhradně umění slovesnému. Jsou tu od toho, aby udržely monumentální představu světa, ve kterém ještě bylo dost času pro všechny, kde se ze společného zisku mohlo odloupnout pro autory, spisovatele, pro kritiku, pro redaktory

i pro knihkupce, ony nás vracejí k ideám kotelen, dělnických maringotek a kabinetů, v nichž panoval náležitý klid na práci, klid na kontemplaci, klid na čtení, klid k analýze. Každý, kdo takový svět boří, si zaslouží, aby se oněm mlčelo.

Sečteme-li oba body, vzejde rovnítko: Babiš, náš budoucí Berlusconi, který se rozhodl sekat v téhle zemi dobro jako cvičky, má klid na práci hned dvojnásobný. Určitě mu to vyhovuje. Novináři už jsou jeho, ti už jeho akcionáře, tedy lid, štvát nebudou. Literáti taky v klidu pracují, i oni – snad až na výjimky – mají smysl pro pořádek a dokážou pochopit, že tahle země je v troskách. Obehnání zdí, vycházejí na špacír jen k pobavení lidu, aby zapěli o své modle. Zbytek neprorazí z ghetta. Ti, kteří si našli svůj vlastní průduch mezi světem literárního života a světem velkých médií, kteří by se snad mohli podílet na našem společném vkusu, lečjaké téma svedou šikovně obejít a zamlčet.

Teď jde jen o to společně to vydržet, vyčkat na kohouta, až vyběhne do kalného rána a spustí na celý dvorek. Tehdy už bude jasné, že jsme o klid přišli rázem, naši vůdci nás vrhnou do života, života s Babišem, života ve firmě. Můžeme si být jisti, že bude třeba vše znovu rozmyslet, nahnílé dorazit k zemi, sem tam něco sebrat a schovat před zvědavcem, že si zas zvykneme na provizorium a na společné obědy v kantýně, narychlo smontované, že i ten život literární probublá v nevidaných tvarech. Zatím však nepředbíhejme, dějino-tvorné události mívají svou logiku.

Autor je literární kritik a spisovatel.

Hnilobný pach močálu

Sláva a pád španělské demokracie podle Rafaela Chirbese

Dílo Rafaela Chirbese, z jehož posledního románu přinášíme ukázkou na stranách 22 a 23, nebylo do češtiny dosud přeloženo. Jeho apokalyptické vize úpadku současného Španělska, stále se vyrovnávajícího se stínem frankistické diktatury, přitom mohou mít velkou výpovědní hodnotu i pro českého čtenáře.

HEDVIKA TICHÁ



Rafael Chirbes. Foto Harald H. Schröder

Rafael Chirbes (1949) bydlí se svými dvěma psy na samotě v horách nedaleko valencijského pobřeží. Na Španělsku si váží přátelskosti a pohostinnosti, to je ale asi tak vše, na čem se jeho vidění světa shoduje s turistickými příručkami, které líčí *Costa Blanca* jako ráj pro milovníky přírody, odpočinku a dobrého jídla.

Vystudovaný historik se během své spisovatelské dráhy vždy ocital mimo společenské i literární uznání. Nesdílel totiž všeobecné veselí a sebevědomí, které ovládly Španělsko po smrti diktátora Franka a vydržely až do roku 2008. V té době se začal veřejný diskurs přiklánět k realistickému tónu a apokalyptické vizi, které jsou tak příznačné pro Chirbesovy romány. V témže roce obdržel Národní cenu kritiky za román *Crematorio* (Krematorium, 2007), jehož osmidílná televizní adaptace se ze dne na den stala diváckým hitem i příslibem kvalitní domácí produkce z dílny Canal+. Letos na něj Chirbes volně navázal románem *En la orilla* (Na břehu, 2013). Obě díla tvoří jakýsi diptych zpodobňující slávu a pád španělské demokracie, jež se vstupem do Evropy snažila zbavit stigma chudé, kulturně zaostalé a převážně zemědělsky založené země.

Román je pro Chirbese stejně jako člověk bytostně vklíněný v čase. V mnoha postavách lze tušit karikaturu nějakého autobiografického rysu (v postavě oportunistického Franciska Marsala například mistrně dovedl do důsledku, jak by bývala mohla vypadat jeho kariéra, kdyby se dál věnoval food kritice). Potřeba psát se u něj rodí z potřeby pochopit sebe sama. Toto poznání je nicméně nerozlučně spjata s pochopením jeho generace a osudu jejích předků. Již od své první prózy *Mimoun* (1988) se tak Chirbes systematicky věnuje neúprosné kritice svých krajanů. V zahraničí bývají jeho knihy oslavovány jako chladné analýzy moderní společnosti. Na domácí půdě je veleben za to, že lidu konečně

věnoval román o současné krizi, která zmítá zemí. Přitom v jeho případech se nedá jednoznačně mluvit ani o angažované literatuře, ani o vypočítavosti při výběru námětu. A už vůbec ne o přístupnosti jeho psaní.

Chirbes vůbec dělá vše pro to, aby čtení bylo nepohodlné, aby z něho čtenář vyšel proměněný, nikoli utěšený. Jak jeho starší texty, které vynikají strohostí a stylistickou sevřeností, tak jeho poslední, značně rozsáhlá díla, jež se podobají proudu řeky, která se vylila z koryta a strhává s sebou všechno, co jí přijde do cesty, spíše napovídají, než prozrazují; zraněného čtenáře vybízejí k reflexi. V nejnovějším románu autor na zápletku v klasickém slova smyslu rezignoval a prostřednictvím skeptického monologu hlavní postavy před námi rozevírá zdevastované panorama krajiny a jejích obyvatel. Do textu je třeba se ponořit a nechat se unášet jeho vedlejšími větami, které se tematicky i syntakticky odstředivě rozbíhají a někdy plynule přecházejí v hlasy jiných postav, odlišené pouze interpunkčním znaménkem. Občas rytmus zpomalí, a to je chvíle, kdy je nutné se zastavit, snad i knihu odložit, ale především se nadechnout. Autor nás totiž nechává pomalu se potápět do močálu a nasávat jeho hnilobný pach.

Nánosy minulosti

Příběh je zasazen do bahenní krajiny a otevírá se obrazem hnijící mrtvolky, jejíž nález na břehu řeky spustí tok vyprávění a vzpomínek. Bažina se odjakživa vyznačovala velmi silným *geniem loci*, často asociovaným se smrtí, a i v Chirbesově románu funguje jako metafora na více úrovních. Je to místo, od něhož celá léta všichni odvraceli oči, tolik fascinování mořským pobřežím, kam mimo jiné autor situoval svůj předchozí román. Už od dob „hospodářského zázraku“ šedesátých let bylo moře symbolem modernity: znamenalo

příležitost, úspěch, luxus, pohyb vpřed a neutuchající ruch. Časem k sobě jako magnet přitáhlo nejen turisty, ale hlavně developery, ruskou mafii, obchodníky s drogami, spekulanty a majitele hodinových hotelů. Nyní ale frenetická činnost bagrů a jeřábů ustala. V krajíně opuštěných betonových skeletů se rozprostírá ticho a klid. Ve vzduchu je cítit krach, porážka, frustrace. V krizi člověk člověku psem – chtělo by se zvolat již po první kapitole, v níž sledujeme dva zbídačené psy, jak se na břehu přetahují o kus lidské fláky. Ekonomický boom dokázal jen částečně zakrýt odvěké metody obohacování – bažinu na pozadí hutnou mazlavou hmotu, v níž se na sebe vrství nánosy minulosti a tvoří podloží pro novou vegetaci.

Vesnice Olba, ležící u řeky, a fiktivní pobřeží ní městečko Misent představují mikrokosmy, skrze něž nahlížíme vývoj celé země. Diktatura umřela v posteli. Veřejné instituce i společnost zůstaly zatíženy jejím dědictvím, zato touha po penězích zatočila jak s přesvědčením reakcionářské pravice, tak s utopickými sny poražených z roku 1939. Z koláče zahraničních investic si najednou mohl ukousnout kdekdo, stačilo postavit se proti minulosti a přizpůsobit se novým poměrům. Zatímco rodinné usedlosti ukryté mezi pomerančovničky nenávratně mizely, močál zůstal nedotčený opodál stavebního běsnění, čistý ve své autenticitě. A tak má bažina (krajina autorova dětství) i kladný symbolický potenciál – jako místo, kde se uchovává historická paměť.

Sarkastické Ubi sunt

Četba Chirbese je nepochybně zdrcující. Žádná postava se nevyhne drtivé kritice, žádná situace nenabízí sebemenší naději. Životní tíha dopadá na čtenáře o to prudčeji, že žádná z postav není schematicky načrtnutá, naopak jsou velmi složitě zpracované a do životních situací vpluly jaksi přirozeně. Stejně „přirozeně“ se jeví i původ krize, pokud ji neredukujeme pouze na bublinu realitního trhu či přísloušnou rozchazovačnost jižanských národů. Českému čtenáři naskakuje husí kůže, když nynější situaci a krizi hodnot uváží v širším kontextu politicko-ekonomické transformace, která proběhla po skončení diktatury. Při takovém srovnání se totiž Španělsko kromě desetiletého náskoku od Česka v mnohém neliší. Tento španělský romanopisec vždycky říkal, co nikdo slyšet nechtěl. To je ostatně v zemi, v níž jakákoliv kritika *transformación* byla dosud nepřipustná a jejíž noviny jsou prodloužením dvou nejsilnějších politických stran, obzvláště chvályhodné.

Naštěstí ve chvíli, kdy se množství bahna, jež se na nás hrne s dalšími řádky, zdá nesnesitelné, poskytne nám autor kýžené odlehčení, byť se jeho smysl pro humor nese v krutě ironickém duchu tragikomedie *Celestina*. Tomuto klasickému dílu španělské literatury z přelomu středověku a novověku se blíží i způsobem, jak zachází se soudobým hovorovým jazykem a otřepanými frázemi. Nakonec je to ale především tematická spřízněnost s tímto pilířem literární tradice (politická nestabilita, prostituce, materialismus, egoismus), která umocňuje románovou tezi, že lidstvo se nijak zásadně nemění a že peníze vládnu světu již od osmého dne stvoření. Závěrečná kapitola Exodus je zase důmyslnou variací na elegickou skladbu předrenesančního autora Jorgeho Manriquea *Naše životy jsou řeky, sloky na smrt otcovu*. V monologu jednoho ze zadlužených podnikatelů na útěku dokola zaznívá řečnická otázka „Ubi sunt“ – táže se, kam se poděly ty nádherné fialové pětiseturové bankovky, infanti z Olby a dámy z Ukrajiny.

Autorka je hispanistka.

Rafael Chirbes: En la orilla. Anagrama, Barcelona 2013, 440 stran.

Stahování z kůže

Plout po mělkých vodách Argonautů

Příběh o Argonautech a lásonově výpravě za zlatým rounem patří k nejcitovanějším mýtům západní literatury. Nakladatelství Argo vydalo k 21. výročí své existence epos helénistického básníka Apollónia Rhódského, jehož zpracování je považováno za nejstarší ucelené převyprávění této látky.

BLANKA ČINÁTLOVÁ

„Iáson je zloděj a lhář, a když zvítězí, chová se jako svině,“ píše v románu *Poslepu* (2005) Claudio Magris (viz A2 č.14/2011). Magris je jedním z mnoha autorů, kteří se vrací k mytickému vyprávění o plavbě Argonautů za zlatým rounem. Proč a čím právě tento příběh tak výrazně, od Homéra až po současnou popkulturní produkci, rezonuje v západní kultuře? Jedním z důvodů je možná jeho fragmentárnost. Odkazy na dílčí motivy tohoto archaického vyprávění jsou rozesety v řecké epice i tragédiích, ale původní text neznáme. Ze všech komentářů (Homér, Sofoklés, Eurípidés) tak vane duch původní básnické orality; jako by se právě tento příběh něčím vzpíral skripturní fixaci. Nejstarším uceleným zpracováním se tak stává až epos helénistického básníka Apollónia Rhódského (mezi 295 a 290 – 245 př. n. l.) *Argonautika*, který konečně vydalo, příznačně, nakladatelství Argo.

Zkrotit a civilizovat

Současné vydání *Argonautik* využívá s drobnými, v zásadě pouze pravopisnými změnami dosud jediný český překlad Josefa Jaroše z roku 1924, který dodržuje časoměrné metrické uspořádání verše. Jak bývá u Arga zvykem, text doplňuje nápaditá grafická úprava a především skvělý obrazový doprovod Michala Singera, jenž text pouze neilustruje, ale výborně interpretuje. Tam, kde se může čtenář v textu zadrhnout na mělčině (své, nikoli narativní), mu ilustrace umožňují opět nabrat vítr do plachet. Zemité tóny kreseb, které se rozpadají do ornamentů, jež víří a utíkají za hranice stránek. Motivy lodí, oštěpů, seker, těl lidských i zvířecích; střídání detailů a panoramatických záběrů, siluet a tváří, které připomínají naivní malby přírodních národů i jejich

evropskou avantgardní imitaci, jakoby urvané části lidských těl, koster, orgánů: to vše zdůrazňuje divokost, krutost, jakési dryáčnictví, jímž je prosycen celý příběh.

Nejčastěji bývá tento mýtus interpretován jako příběh o vítězství civilizace a kultury nad divoštstvím. Argonauti coby symbol jednoty, spojení, kolektivního hrdinství porážejí temné divoštství. Jejich plavba pak představuje jakousi civilizační a kolonizační cestu. V cestopisné perspektivě vyprávění se postupuje „reálná“ a mytická topografie; vstup do Háduva podsvětí, Skylla a Charybda, ostrov čarodějky Kirké či divokých žen nebo obrů lze současně vepsat do mapy aktuálního světa – plavba začíná na Iólku, vede přes Bospor, podél severního pobřeží Turecka k východnímu pobřeží Černého moře (Kolchida je lokalizovaná do dnešní Gruzie), na zpáteční cestě se hrdinové vydají k ústí Dunaje, k Jaderskému moři, do keltských zemí, k Rhôně, pak se vrací k moři a přes Sicílii plují až k severnímu pobřeží Afriky, několik dní se plahočí po poušti (námořníci nesou loď na ramenou) a přes Středozemní moře se opět vrátí do thesalského Iólku. Stopa, jež po sobě plavci zanechávají, můžeme vnímat jako výraz helenizace, respektive civilizace barbarského prostoru. Kam vkročí, tam přináší řád – pojmenovávají, krotí a uspořádávají: osvobodí starého slepého věštce Finea, zkrotí Harpyje i zpupné ženy, bojují s šestirukými obry, vykonávají řádné obětní rituály, demokracicky si losem rozdělují místa v lodi.

Ztroskotat a ztratit

Symbolika Kolchidy, „nejzazší končiny světa“, je však při pozorném čtení pestřejší. Iáson a jeho druzi vidí například při příjezdu viset na stromech mrtvá těla mužů. To, co se může

jevit jako výraz barbarství, ale ve skutečnosti vystihuje princip rovnováhy (zatímco mužská těla visí na stromech, ženská se pochovávají, a tak zůstávají živly vzduchu a země v rovnováze). Ve městě líceném jeho podivuhodný hrad prýští zpod kvetoucích keřů čtyři věčné prameny (mléko, víno, vonná mast a voda, jež současně vře a tuhne v led). Kolchida, v jejímž středu září zlaté rouno, tak připomíná spíše topos ráje. Kořistnická výprava za zlatou beraní kůží pak nepředstavuje apoštolskou cestu kultivovaných reků, ale mnohem spíše líčí velmi dramatický a v podstatě tragický zápas s divoštstvím, které si člověk nese s sebou (a v sobě).

Na počátku putování je hořkost, vztek a křivda (uzurpovaná královská moc), na konci bezmoc, křivda a možná i trapnost (Iáson zpět trůn nezíská a jako stařec je zavalen rozpadajícím se vrakem bájně lodí) a mezi tím strast, námaha, utrpení, katastrofy. Apollóniovo zpracování mýtu sice končí závanem příznivého větru a vidinou přistání při domácím břehu, čímž nás ušetří Iásonova debaku i Médeiny potupy a zoufalství, ale i přesto čteme drásavý příběh plný lží, předstírání, podvodů, zrad a krve. Iáson zdůrazňuje, že jej nežene „chtivost po cizím jmění, ale krutým však rozkazem přezpupný král, snad božstvo i jakés vyslalo nás“. Mnohem spíše než o dobrodružství, lstivosti či návratu se vypráví o hodnotě utrpení: „Ale přec nutno je do dálky plout, strast nezměrnou snášet.“

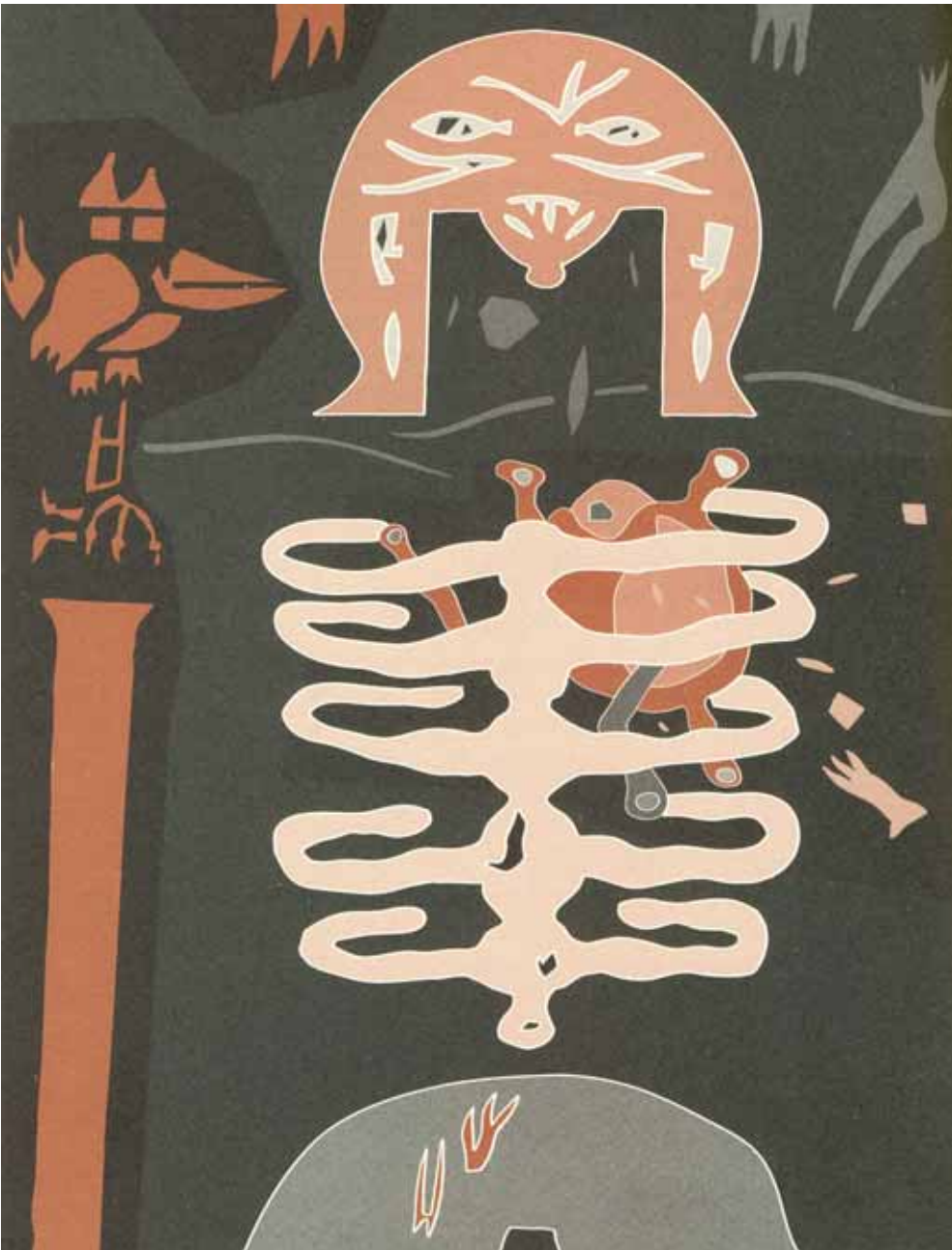
Více než Odyseu připomíná příběh Argonautů starozákonní Exodus – je třeba uposlechnout krutou výzvu a vydat se do neznáma, vstříc živlům, božským vrtochům, katastrofám. Ovšem nikoli s příslibem zaslíbené země, ale s vědomím ztráty: „Jako když nějaký muž, jenž odešel z vlasti, – jak mnozí/ bloudíme trpící lidé, a žádná země nám není/ daleko, všechny pak cesty jsou jakoby před zrakem naším.“ Pokud bychom hledali katarzi, jak se na mýtus sluší, tak spočívá v objevu věčného bezdomovectví a neustálého ztroskotávání, bez něhož nelze doplout k přístavům. Dokonce i antropomorfizovaná Argó, jež k plavcům promlouvá, posvěcená bohy a metaforizovaná jako milénka a mateřské lůno současně, nařiká: „Dále pak nemohu najít, kdo jiný by matkou byl naší,/ nežli že sama loď. Neb zajisté v břiše nás nosic/ krutými svízeli po dlouhý čas loď sténala naše.“ A nakonec i ona ztrouchniví, o čemž ale Apollónius taktně mlčí.

Sežehnout a stáhnout

I milostný příběh Iásona a Médey, jemuž Apollónius věnuje celý 3. zpěv, drásá. Čarodějku Médeu, která dokáže svou mocí zastavit řeky, mírnit oheň, vychýlit dráhu měsíce, nakonec sežehne „mohutný plamen, co všechno obrátí v popel“. Zvolí cizince, zavrhne a zradí rodinu. Lásky drtí a pronásleduje jako rozlícené Harpyje, zbavuje rozumu, žene do vyhnanství, obrací v popel, vraždí vlastní krev. Dokonce i Kirké si omývá hlavu, protože ji trápí „těžké sny o vražedné krvi; neštěstí uprchlých lidí, stížených zločinem vraždy“.

Díky psychologizaci vlastní helénistické literatury sledujeme pochyby, váhání, roztěkanost, nervozitu – především Médeinu. Přeslápje za dveřmi, vyhrožuje, vzpouzí se a podobně jako Iáson zrazuje a zabíjí. Ti, kdo opouštějí pevnou zem, „vlast“ – tedy to, co je jim známo a vlastní –, jsou sami stahováni z kůže jako bájný beran. Možná ono dryáčnictví, které tolik fascinuje moderní čtenáře a které známe třeba z Conrada *Srdce temnoty* (1899, česky 1980), Kafkových obrazů nomádů, indiánů a nájezdníků nebo z Durrellova *Alexandrijského kvartetu* (1962, česky 1989), spočívá v odhodlání nejen čelit všemu temnému, divokému, destruktivnímu, barbarskému číhajícímu uvnitř nás, ale nechat se jím i totálně pohltit, rozdrásat, pozřít, nelze-li jinak.

Apollónius Rhódský: Argonautika. Přeložil Josef Jaroš. Argo, Praha 2013, 320 stran.



Jedna z použitých knižních ilustrací Michala Singera

Dobrá domácí úroda

České dokumenty na MFDF Jihlava

Soutěžní sekce českých filmů na jihlavském festivalu dokumentárních filmů v posledních letech přináší stále vyhraněnější a osobitější snímky. Český dokument se stává nejen pozoruhodnou, ale také stále pestřejší oblastí.

TOMÁŠ STEJSKAL

Když jsem před dvěma lety na jihlavském festivalu pozoroval, jak nastupující dokumentaristická generace konečně přináší tolik potřebnou společenskou a politickou reflexi, jak se vyhraněnější politická témata objevují i u zavedenějších tvůrců a jak se publikum po projekcích účastní bouřlivých diskusí, nebylo těžké podlehnout radosti. Ostatně soutěžní sekce domácích dokumentů nese násev Česká radost. Neméně výstižné je i letošní festivalové heslo Dobrá úroda. Optimismus z toho, že český dokument soustavně vylepšuje obraz domácí kinematografie, je nepochybně na místě.

Bezprostřednost je fikce

Vedle snahy reflektovat politiku v nejširším slova smyslu lze poslední dobou vyzozorovat, že se mladá generace tvůrců zkouší lehce vymezit vůči situační estetice, jejímiž nejvýraznějšími zástupci jsou Vít Klusák s Filipem Remundou, ale která je v poslední době ve větší či menší míře přítomná skoro v každém českém dokumentu. Už loni zvítězila *Pevnost* Lukáše Kokeše a Kláry Tasovské, která pracuje se striktně observační metodou a vyhraněnou vizualitou, čímž se blíží spíše současným festivalovým art filmům. A tento trend letos potvrzuje vítězný snímek české soutěže *Velká noc* Petra Hátleho. Pozorovatelský přístup je typický i pro další snímky – jako je *Show!* Bohdana Bláhovce, *Dál nic* Ivo Bystřičana, v portrétu umělkyně *Kateřina Šedá: Jak se dělá mýtus* Jana Gogoly mladšího a v neposlední řadě i v mimosoutěžní novince Lukáše Kokeše *V.I.P. / Vietnamese Important People*.

Bláhovec se dokázal ve svém portrétu dívčí kapely 5Angels a jejího umanutého, až monstrozního manažera dostat pozoruhodně blízko k lidem z této podivné verze amerického snu. Citlivý obraz muže bez špetky sebereflexe, posedlého svým byznysem, získal cenu diváků. Ačkoli jde o věcnou a realistickou sondu do soukromí natočenou bez jakékoli demotivace či zmanipulovanosti, v současné době už autoři snímku čelí žalobě za poškození dobrého jména.

Do úplně jiné roviny uměleckého provozu se snaží nahlédnout Jan Gogola. Ke sledování práce Kateřiny Šedé, která provozuje zvláštní druh sociálního happeningu bez hmatatelných výsledků, je pozorovatelský přístup ideální. Lze možná namítnout, že se zvolená metoda nedostává příliš daleko za prostý záznam uměleckých aktivit. Gogola tu však vlastně umožňuje zakusit, jaké to je, být diváky či recipienty uměleckých projektů Kateřiny Šedé. Protože její práce, kam patří například přestěhování jedné české vesnice na jeden den do centra Londýna, diváky vlastně nemá a o dílech, která tvoří, lze hovořit jen v dost netradičním významu slova. V jediné scéně, kdy autorka zakazuje filmařům natáčet, protože podle ní daný projekt nemá mít žádný záznam, a dovoluje kameramanům snímat pouze režiséra, se najednou ukazuje zvláštní stránka její tvorby i tvorby dokumentu: k výsledkům, ke svobodě či uvolněnosti, k pravdě, ať už v jakémkoli slova smyslu, se lze dostat jen pomocí určité míry manipulace. Naprostá bezprostřednost je fikce.

Lidské cigáro

Ivo Bystřičan měl v soutěži hned dva snímky. Zahajovací film celého festivalu *Dál nic* o nekonečných peripetiích stavby dálnice D8 zaujímá převážně pozorovatelský přístup, rozjitřený pouze občasnými ironickými formálními prvky. Díky tomu se mu daří porušit některá zavedená klíše angažovaných tvůrců – třeba že staváři a další představitelé a pomocníci establishmentu jsou nutně ti špatní a aktivisté a priori ti dobří. *Mých posledních 150 000 cigaret* je naopak směsicí infotainmentu, osobního deníku a stylizace autora. Bystřičan tentokrát vstupuje do děje hned ve dvou podobách – jako kuřák na detoxu a jako muž v převleku za obří lidské cigáro zpovídající lidi v ulicích. Osobní výpověď či spíše zpověď se mísí s hravou šaškárnou, obojí však slouží k vážným věcem. Maximální subjektivitu vyvažují grafiky o účincích cigaret a celkový formálně eklektický tvar dobře ilustruje situaci okolo tabákové lobby, netečnosti politiků a samozřejmosti cigaret všude

kolem nás. Vedle kladení záměrně naivních či jinak nezvyklých otázek Bystřičan manifestuje svou pozici už svým převlekem za cigaretu a většinu politiků a zástupců tabákových firem tím vykolej bez sebemenší další námahy. Je iluzí si myslet, že bez převleku by získal serióznější odpovědi a dobral se k podstatě toho, proč je například normální, že zapřísáhlý nekuřák a zároveň velký přítel neviditelné ruky trhu Klaus radostně otevírá filiálku Philip Morris. Bystřičan se navíc v ostatních segmentech snímku zbavuje nejen převleku, ale obnažuje se až na kost. Telefonem zaznamenané „selfshoty“ z prvních několika dnů bez cigaret slouží jako drsný a názorný kontrapunkt.

Hlavní strůjci drzé situační větve dokumentaristiky Klusák a Remunda přivezli kinoverzi epizody Českého žurnálu *Dobry řidič Smetana*. Na celém projektu je dobře vidět stoupající odvahu ČT dělat nezvyklé pořady, a rovněž limity televizních formátů. Celovečerní, o dvacet minut delší verze má lepší tempo díky tomu, že některé záběry mají konečně tu správnou délku. Po závěrečné sekvenci původní verze, kdy oba režiséři dokonávají absurdní divadlo malováním tykadel Tomáši Töpferovi, v novém sestřihu následuje pokračování osudů Romana Smetany při druhém pobytu ve vězení, které dokresluje jeho povahu i osobnost, a hlavně mrazivá tečka v podobě výpovědi bývalého Smetanova kolegy, jenž podal trestní oznámení na Ivana Langeru kvůli vytunelování 66 milionů korun. S jeho vyprávěním o vyhrožování a historkami o rozšlapaných hlavách snímek opouští sféru pouhé hravé taškařice rypající do předsudků a mediálních obrazů a jde s kůží na trh poněkud razantněji než jen žertovným sprejováním po plakátech.

Svět, kde neplatí pravidla

Nejvýrazněji ovšem prostor dokumentárního formátu překročila trojice výrazných soutěžních snímků. *White-Black Film* Vladimíra Turnera, stojící na pomezí filmového eseje a videoartu, se na základě výpovědí o umělecké tvorbě a společenské situaci Aboriginů dotýká povahy australského postkolonialismu i podstaty umění. *Vládnout, pracovat, vydělávat, modlit se, hroutit se* Andrana Abramjana pojednává o povaze a kolapsu civilizace v souboru epizod s originálně řešenými předěly. Vtipný, formálně nápaditý a mnoho-vrstevnatý film, který se strukturou, formou i gradací blíží koncepčnímu povídkovému souboru, je plný nepřímých mikroanalýz různých fenoménů – od práce přes vědu až po náboženství či fungování médií. Zvláštní uznání poroty si zaslouží zcela právem.

Vítězná *Velká noc* při projekci mnoho diváků pobouřila. Petr Hátle opustil angažovanější roviny tvorby, reprezentovanou snímkem *Prolegomena to Virtual Framing of a Revolution* (2012), a představil hypnotický výjev ze života lidí na okraji společnosti, kteří se pohybují během noci po Praze. Esteticky vyhraněný tvar upomíná na vrcholné tvůrce lyrického i znepokojivého festivalového minimalismu, jako jsou Bence Fliegauf či Lisandro Alonso. Nebojím se říci, že Hátle natočil film světového formátu, uhrančivou féerií ze světa, kde neplatí pravidla, na která je většina z nás zvyklá. Opouští nejen chronologii či pravidla pozorovatelského přístupu, v němž se většina diváků chce přece jen něco dozvědět, ale i bezpečný prostor dokumentaristické škatulky, kde je více či méně jasné, kde končí realita a začíná inscenovanost. Jeden z vizuálně nejopojnějších českých filmů poslední doby může být stejně dobře nejrealističtějším portrétem daného fenoménu i dramatickou sondou, jejíž významy dalece přesahují zkoumání nešťastných osudů několika jednotlivců.

Autor je filmový publicista.



Mých posledních 150 000 cigaret je směsicí infotainmentu, osobního deníku a stylizace autora. Foto dokrevue.cz

Videoherní transcendence

Nezávislé hry Limbo a Journey



Výjimečnost hry Limbo spočívá ve vizuálním ztvárnění, založeném na noirově temném obrazu. Foto limbogame.org

Líhnní progresivních trendů v současných videohrách jsou zejména malé nezávislé vývojářské společnosti. Dvě nejvýznamnější, dánská Playdead a americká Thatgamecompany, prorazily s originálně pojatými hrami Limbo a Journey. Obě osobitým způsobem využívají motiv cesty.

JAN BÁRTA

Páté pokračování videoherní série *Grand Theft Auto* (GTA), které po masivní kampani vtrhlo do obchodů letos 17. září, za první tři dny vydělalo miliardu dolarů. Pokud jde o rychlost komerčního úspěchu, nemá v historii mezi zábavními produkty soupeře. Zdálo by se, že raketový start *GTA V* symbolizuje současnou situaci, kdy videoherní průmysl vykazuje větší tržby než filmový a kdy rozpočty, vývojářské týmy i marketing herních blockbusterů odpovídají parametrům nákladné hollywoodské kinematografie. Finanční zázemí, mediální masáž a počet lidí zodpovědných za vznik díla jsou sice snadno měřitelné a do značné míry předvídatelné, ale nikoliv jediné a rozhodující faktory úspěchu – a to v posledních letech skvěle vystihuje renesance takzvaných indie her.

Stranou grafického zbrojení

Přes označení, které může vyvolávat představu amatérských počínů, však ani zdaleka nejde o primitivní hříčky. Ve své propracovanosti si hry z malých studií často nezadají s megalomanskými komerčními projekty. Společně se svými tvůrci nepodléhají momentálním trendům, závodům ve „výkonnostním grafickém zbrojení“, ani netěží ze zavedené franšizové značky – naproti tomu se snaží akcentovat prvky, které se z mainstreamové produkce do značné míry vytratil: herní požitky, důraz na atmosféru místo nepřetržité akce a především originalitu.

Tyto atributy snad nejlépe vystihují dvě z nejocenenějších a komerčně nejúspěšnějších (a to nejen v rámci nezávislé tvorby) her nedávné doby: minimalistická noir „plošinovka“ *Limbo* (2010) a epická odysea *Journey* (2012).

Přestože jsou tyto hry na první pohled zcela odlišné, několik zásadních věcí mají společných (kromě toho, že byly původně určeny pouze pro konzole – *Limbo* pro Xbox a *Journey* pro Playstation 3): obě vyzdvihují celkový pocit z hraní a atmosféru nad klasický děj, u obou má stěžejní roli soundtrack a obě jsou zhmotněním vizí dvou ojedinělých tvůrčích mozků.

V případě dánského *Limbo* je původcem oné vize Arnt Jensen, kterého myšlenky na černobílé dobrodružství provázely už od roku 2004. Společně s několika spřízněnými dušemi, stejně frustrovanými korporátním prostředím velkých vývojářských firem, založil v roce 2006 vlastní společnost Playdead a po bezmála čtyřech letech práce a nekončného pilování spatřilo světlo světa *Limbo*. V této scrollovací 2D plošinovce se hráč probouzí v temném lese jako malý chlapec, který se, dle strohých dějových náznaků, vydává hledat vlastní sestru. V cestě mu stojí nejrůznější překážky, převážně logického charakteru.

Cvičná úmrtí

Limbo patří do stejného typu her jako například *Oddworld: Abe's Oddysee* (1997), kde hráčovým úkolem je postupné zjišťování, jak se skrze omezené možnosti interakce s okolím a zkoumání jeho zákonitostí dostat dále. Figura chlapce, kterou hráč ovládá, umí běhat, trochu skákat, může tlačit či táhnout předměty a nevlastní žádnou zbraň. Nemá měřitelnou životnost (ať už na procenta zdraví či na jednotlivé „životy“), která je typická pro střilečky nebo skákačky, přitom však je velmi zranitelná: pád z výšky či do vody je pro ni smrtelný, nemluvě o dalších nástrahách v podobě obřích pavouků (Jensen trpí od dětství arachnofobií), pastí, ozubených kol či elektrického proudu. *Limbo* je postaveno na principu opatrného zkoušení možných řešení logických hádanek a správného načasování vlastní akce; hráč postupuje kupředu metodou pokus – omyl a prakticky není možné hru dohrát bez mnoha „cvičných“ úmrtí. Už z podstaty svého žánru jde o hru s přísně lineárním rozvojem – existuje vždy jen jedna správná cesta kupředu, na kterou ovšem není přehnaně těžké přijít. Výjimečnou ji ale dělá, vedle propracovaného fyzikálního fungování herního světa, především vizuální ztvárnění, které je založeno na noirově temném obrazu redukováním na siluety jednotlivých

postav a objektů. V kombinaci s originálním ambientním soundtrackem mladého dánského skladatele Martina Stiga Andersena tak z obyčejné logické plošinovky vznikl výjimečný herní zážitek s celistvou a důsledně jednolitou atmosférou, vyvolávající v hráči až transcendentální pocity. A to do té míry, že mnozí recenzenti neváhali *Limbo* označit za umělecké dílo.

Mentální pohlčení

„Videohry coby umělecká díla“ – to je také jedno z nejčastějších tvrzení, které doprovází tvorbu herního designéra a spoluzakladatele společnosti Thatgamecompany Jenovy Chena. Chen se po absolvování studií digitálního designu a informatiky v rodné Šanghaji přesunul do Los Angeles, kde pokračoval ve výzkumu na fakultě interaktivních médií. Už během studií vytvořil své první dvě hry, *Cloud* (2005) a *Flow* (2006), které doprovázely jeho diplomovou práci. V ní se věnoval problému dynamického vyvažování obtížnosti her na základě teorie her a konceptu mentálního pohlčení aktivitou, který psycholog Mihaly Csikszentmihalyi označuje jako stav plynutí neboli „flow“. *Flow* byla původně volně šiřitelná flashová hra, v roce 2007 ji Jenova Chen, v té době už se svým novým kreativním studiem Thatgamecompany, upravil pro PS3. Hráč zde vystupuje v roli mikroorganismu, který se pohybuje v moři ve 2D plánech – levelech, kde požívá menší organismy a vyhýbá se větším. Hra má několik „pater“, mezi nimiž se lze přemísťovat „konzumací“ speciálního mikroorganismu. Po dosažení dna se hráč objeví v „těle“ jiného mikroorganismu s odlišnými proporcemi i pohybovými vlastnostmi a celý proces se opakuje donekonečna. Díky aplikaci zmíněného dynamického vyvažování obtížnosti se hra automaticky přizpůsobuje stylu konkrétního hráče – nenechává jej zbűhdarmně tápat, ani mu hru zbytečně neulehčuje.

Flow vlastně není hra v pravém slova smyslu, ale spíše „oddechová“ interaktivní aplikace, jejímž smyslem je probouzet v hráči příjemné pocity a klid. Možná i proto se po svém znovuvvedení na PS3 stala na této konzoli nejstahovanější hrou roku 2007. Vzbuzování univerzálně přenosných pozitivních emocí je hlavní devízou Chenovy tvorby a také základem jeho tvůrčí filosofie, která snad nedoslovnějšího naplnění došla v jeho následujícím projektu

– hře *Flower*. Hlavní „postavou“ je květina, která žije v tmavém koutě pokoje kdesi v obřím městě a sní. V jejím snu vstupuje do „děje“ hráč, který ovládá vítr a na snových zelených pastvinách i v dalších prostředích má za úkol sbírat okvětní lístky z květin a „oživovat“ zemi.

Maximalistická meditace

Flower získala v roce 2009 několik ocenění pro nejlepší nezávislou hru roku a doslova připravila půdu pro zatím nejambicióznější projekt Jenovy Chena a Thatgamecompany – emotivní epopěj *Journey*. Chenova novinka je pouť v pravém slova smyslu; cílem hry je dojít na horu, kterou hráč, probudivší se v podobě zvláštní postavičky s vlajícím pláštěm uprostřed pouště, hned na začátku spatří v dálce. Hra (podobně jako *Flow* i *Flower*) neobsahuje žádné menu, nápovědy, úkoly ani úrovně v tradičním slova smyslu. Ačkoliv nenabízí více možných cest na finální destinaci, vzbuzuje zdání „sandboxového“ (otevřeného) nelineárního světa a nebývalých herních možností (i přes omezenou interakci s herním prostředím). Jedním z cílů Chenova týmu bylo vyvolat pocit úžasu nad obřím světem a vědomí vlastní malosti. Během putování potkává hráč další postavy na stejné pouti, jejichž totožnost však nezná a může s nimi pouze nepřímo komunikovat pomocí „zvonku“ – má totiž zvláštní schopnost vydávat zvuk sladěný s hudebním podkresem. Postavy si mohou pomáhat tím, že si předávají část energie, kterou získávají z jakýchkoli poletujících vlaječek a díky níž mohou po omezenou dobu létat.

Journey je hra epických proporcí, a přitom se obejde bez děje a také bez jakéhokoli násilí. Jedná se o maximalistickou meditaci v jednom z nejkrásněji vyvedených virtuálních světů vůbec. Ne náhodou obdržela řadu ocenění za hru roku a byla nominována na cenu Grammy. Pro Thatgamecompany znamenala kromě kritického uznání i úplnou nezávislost – díky jejímu komerčnímu úspěchu se tým Jenovy Chena mohl osamostatnit a nyní pracuje na dalším projektu už bez firmy Sony v roli sponzora (podobně také *Limbo* pomohlo k nezávislosti společnosti Playdead). *Journey* i *Limbo* jsou v doslovném smyslu krásné ukázky toho, že nové směry videoherní kreativity nemusí nutně vést přes obří rozpočty a pouhé řemeslné vylepšování zavedených a majoritou hráčské obce stále preferovaných postupů. „Cesta ke světlym zítřkům“ coby hlavní motiv obou těchto herních klenotů tak má pro svět nezávislých her skoro až symbolický význam.

Autor je hudební publicista.

Knihy, které mají duši **www.portal.cz**

Martin Bedřich

Martin C. Putna – Vždycky v menšině

Knižní rozhovor s literárním historikem Martinem C. Putnou je širokým pohledem na kulturní a duchovní aspekty naší doby a společnosti. Rozhovor překračuje hranice časů (od pozdní antiky po evropskou modernu), regionů (z jižních Čech přes Itálii a Ameriku až do Indie), prostředí (církvního, akademického, mediálního...) i subkultur.

VYCHÁZÍ SOUČASNĚ JAKO E-KNIHA.

váz., 224 s., 299 Kč

Portál, s. r. o., tel.: 283 028 203
e-mail: obchod@portal.cz
E-shop: obchod.portal.cz



Průhledné šaty a v klíně jablko

U příležitosti retrospektivy Tarase Kuščynského na pražské Staroměstské radnici jsme vyzpovídali jejího kurátora Pavla Vančáta. Tématem hovoru – kromě právě probíhající výstavy – byla jeho záliba v estetice sedmdesátých let, dvojznačnosti či kutilství a také vliv cenzury na podobu a recepci aktové fotografie.

TEREZA STEJSKALOVÁ

Během posledního půldruhého roku jste kurátoroval dvě výstavy ženských aktů z doby normalizace, Tichou ženu ve Fotograf Gallery a nyní Tarase Kuščynského. Co vás na tom fascinuje? Kuščynského výstavu chápu jako vyústění dlouhodobého zájmu. Už v roce 2007 jsme v Klatovech udělali s Janem Freibergem výstavu Fotografie 70. let v ČSR. Tenkrát jsme osobně objeli asi osmdesát fotografií a většínu exponátů jsme si vypůjčili přímo od nich. Ten terénní výzkum pak vedl k jednotlivým lidem včetně Kuščynského a dalších autorů inscenovaných aktů, které z dnešního hlediska mohou působit bizarně. V té době to ale bylo na jedné straně hodně populární, na druhé straně poměrně odvážné, vezmeme-li v potaz tehdejší cenzuru. Lze říci, že tyto snímky posunovaly měřítko tehdejšího vkusu a hranice toho, co bylo vůbec možné veřejně prezentovat.

Zajímá mě celkově estetika té doby. Jsem ročník 1976 a vždycky jsem chtěl ono podivné období nějak zpětně pochopit. Snad na každé druhé toaletě rodinných přátel tehdy visel na jedné zdi plakát s Muchou a na druhé plakát s Kuščynským. Zajímalo mě, proč si právě on – ale i někteří další, jako například Jan Saudek – získal oblibu během tak krátké doby. Důvodem byla za prvé polovičatá cenzura, ale také překlad klasických malířských postupů, určité naivně romantické polohy, do fotografie, která mezitím prošla celou svou avantgardní fází a pak se najednou nečekaně vrátila do jakéhosi „pralesního piktorialismu“. Snažím se skrze tuto výstavu i sám pro sebe pochopit toto normalizační bezčasí a upozornit na něj jako na zajímavý estetický úkaz.

U fotografií Tarase Kuščynského vás tedy zajímá jejich proniknutí do mainstreamu...

Mnohé jeho fotografie se vymykají tehdejšímu průměru. Ale jeho tvorba mě zajímá i v kontextu cenzury a tehdejší profesionalizace fotografie. Čerství absolventi FAMU se tehdy stávali poměrně privilegovanou stavovskou obcí, Kuščynskij byl proti nim úplný amatér, ale v důsledku je svým cílevědomým

naivismem převálcoval. Nedostatek vzdělání se v jeho případech ukázal spíše jako výhoda, měl v ruce klíč ke komunikaci s „normálními lidmi“, ale i mezi fotoamatéry se stal modlou. Uměl dobře skloubit patos a svůdnost. Paralela s Janem Saudkem se tu nabízí, neboť se jedná o podobný příběh. Saudek byl v podstatě reprodukcí fotograf, který také rychle prorazil, jen o pár let dříve. Saudek se pak prosadil více, i v zahraničí. Jeden si zvolil romanticko-lyrickou podobu, druhý perverzně-lascivní. Ale oba byli tehdy v jistém smyslu kontroverzní.

Můžete nějak více přiblížit tehdejší cenzuru a dopad, který měla na tyto akty a jejich přijetí?

V textu k výstavě Tichá žena ve Fotograf Gallery jsem to naznačil docela jasně – vlastně nad těmi fotografiemi masturbovalo několik generací. Lidé i o deset, patnáct let starší mi říkali, že to byly první nahé ženy, které vůbec kdy viděli, že sdíleli onu docela určující vizuální zkušenost – ve všech těch plakátech na již zmíněných záchodech a ve fotografických časopisech. Ale zatímco ve výtvarném umění začal být ženský motiv už někdy od šedesátých let víceméně pasé, tyto fotografie se k tomu okruhem vracely. Přestože se Kuščynskij stýkal i s lidmi z jiných kulturních okruhů, zcela se samozřejmě mýl s tehdejšími progresivními proudy v současném umění, s konceptualismem, minimalismem a podobně.

A v kontextu fotografie západní Evropy?

Často se u Kuščynského mluví o příbuznosti se Samem Haskinsem, který vytvářel éterické akty a portréty žen, nebo také o Zvětšenině Michelangela Antonioniho. Tehdejší fotografové chtěli stejně jako hlavní hrdina tohoto filmu ovládat ženy spouští. Zatímco v umění tento machistický moment vyčpěl, ve fotografii stále přetrvával. Kuščynskij Haskinse znal, ale nemohl si i kvůli cenzuře dovolit to, co on, a asi ani nechtěl. Jeho fotografie jsou mnohem romantičtější a civilnější. Většinou nevytvářel vycizelované ateliérové akty, své modelky fotil na přirozeném světle, v přírodě.

Zdá se, že se s fotografem identifikujete v adoračním pohledu na ženskou krásu, která je vyobrazená poněkud kýčovitě, na druhé straně si od toho všeho držíte odstup...

Lehká kýčovitost mě baví. Na výstavě Tichá žena jsem tomu dal volný průchod, byl to takový experiment s tématem. Výstava Tarase Kuščynského je přece jenom vážněji pojatý projekt, kdy jsem chtěl především udělat dobrou retrospektivu. Fascinuje mě ale celý tento žánr, který tu vlastně nebyl pořádně představen. Zajímá mě otázka, jak s ním vůbec zacházet, a také to, co z něj vůbec zůstalo v naší národní kulturní paměti. Ta dvojakost k tomu patří. Ale ani Tichá žena nebyla nějakou machistickou výstavou, šlo spíš o hru svádění, někdy dost teatrálně pojatou. Průhledné šaty a v klíně jablko – to dnes může působit jako dost ošemetný námět, ale tehdy se to zdálo být přirozené.

Řekl byste, že je váš zájem o estetiku sedmdesátých let projevem určité ostalgie?

Těžko říci, sedmdesátá léta mě zkrátka zajímají. Už před šesti lety jsem spolupracoval na výstavě Husákovo 3+1: Bytová kultura 70. let. Určitě jsme tehdy byli jedni z prvních, kdo se o tehdejší estetiku zajímal z odbornějšího pohledu. Dnes už je to mainstream. Jedná se zřejmě o generační záležitost, jakési tázání, jestli i v dusivé atmosféře normalizace mohly vzniknout nějaké hlubší hodnoty.

Jak se k politice té doby stavěl Kuščynskij? Nakolik bylo focení nahých žen subverzivním počinem?

Kuščynskij byl jako osoba apolitický, ale focení aktů do jisté míry subverzivní bylo. Měl s tím problémy a musel se ospravedlňovat. I proto vystavoval vedle svých snímků citáty z Rilkeho, Zrzavého či Picassa. Chtěl ukázat, že jde o něco více než jen erotický obraz ženského těla. Tehdy neexistovala pornografie a touha po něčem takovém se projevovala v popularitě fotografií, které se pohybovaly na hraně.

Můžeme se ptát, jestli byl Kuščynskij jako autor dotyčných aktů ve vztahu k tehdejšímu



Pohled do instalace výstavy Tichá žena ve Fotograf Gallery

S Pavlem Vančátem o aktech ve fotografii v době normalizace

režimu a době konformní, nebo subverzivní. Ale čím víc do hloubky studujeme tehdejší mechanismy politické kontroly například ve sféře umělecké tvorby, zjistíme, že mnoho věcí fungovalo zcela standardně. Existovaly reklamní agentury a podobné instituce, které máme spojené s kapitalismem. Jen se vyskytovaly v regulovanější, případně naivnější formě. Komunismus se snažil dohonit kapitalismus na všech frontách, vždy trochu neúspěšně, klopytavě. Nebyly to ani žádné dva striktně oddělené světy. Mě fascinuje právě ten handicap. Dnes se z toho všeho dělá jakýsi bubák. Jistě, všichni známe tu diagnózu zločinnosti režimu, ale mě nejvíc zajímají ony podobnosti nebo jen mírné odlišnosti od naší dnešní zkušenosti. Mým záměrem není tu fotografii definitivně soudit, spíš ji představit jako pozoruhodný fenomén a soud nechat na divákovi. Což platí i o všech zmíněných dřívějších projektech.

Jak se konkrétně tyto úvahy promítly do vaší aktuální výstavy?

Zaměřuji se na Kuščynského kariéru, snažím se postihnout, jak zacházel s cenzurou, s limity toho, co bylo ještě možné publikovat. Nebál se s tím pracovat a díky tomu se z něj stal úspěšný autor. Cenzura byla pro něj vlastně výhodná. Z dnešního pohledu to přitom může vypadat jako taková krotká, nasládla a náznaková erotika.

Není dnes kontroverzní prezentovat právě „nasládlou, náznakovou erotiku“ jako současné umění hodné pozornosti?

Se současným uměním to nemá společného nic a vlastně i z hlediska fotografie se jedná o anomálii. Ale většina fotoamatérů, kteří fotí digitálními fotoaparáty a sdílejí je na internetu, chce fotit přesně takhle. I sám Kuščynskij amatérskou fotografii podporoval, objížděl závodní a maloměstské kroužky amatérských fotografů, vedl s nimi debaty jako největší hvězda tohoto typu inscenované fotografie. On sám o sobě tvrdil, že je amatér, alternativa vůči všem těm profesionálům, kteří v té době dělali už něco podstatně jiného.

Reagují na tyto vaše výstavy ženy a muži rozdílně?

Ani ne. Rozdílně na to spíš reagují různé generace. Nejvíce mě baví, když na Tichou ženu

nebo retrospektivu Kuščynského přijde nějaký můj vrstevník nebo kamarád a považuje ji za vtipnou. Když přijde pamětník bez ohledu na pohlaví, bývá nadšený, že už dlouho neviděl tak hezkou výstavu s tolika pěknými věcmi pohromadě, ale unikne mu onen ironický aspekt, který je tam přítomen. Nejvíce mě u obou výstav zajímá toto dvojí čtení. Obě interpretace jsou ale v případě výstavy Kuščynského velice blízko – šlo mi i o to, jestli se dá z jeho díla udělat výstava muzejního formátu a otestovat, jak působí po letech, pokud se představí seriózním způsobem. Baví mě představa, že nás dnes od Kuščynského fotografií dělí stejný odstup jako kdysi Annu Fárovou, když dělala retrospektivu Drtikola. Je ironií, že to byla Fárová – které si jinak velmi vážím –, kdo tehdy amatérské fotografie zavrhoval.

Hraje nějakou roli v zájmu o akty v době normalizace fenomén Miroslava Tichého?

Prapůvodním impulsem výstavy Tichá žena byla právě otázka, jak moc se liší fotografové, kteří fotí holky s kapradím, od Tichého, který fotí holky na koupališti a po ulicích. Tichý byl klasicky školený malíř, ale přitom daleko šílenější a radikálnější než fotoamatéři, kteří tu vytvářeli něco opatrně odvážného. Tichý ale není ani tak fenoménem ve fotografii, je to úkaz sám o sobě, o který se nyní zajímá celý svět, a myslím, že zcela právem. Jediné, co ho s fotoamatéry spojuje, je kutilství a rukodělnost.

Pavel Vančát (nar. 1976) je kurátor, překladatel a teoretik fotografie. V letech 2008–2010 působil jako kurátor v Galerii Klatovy/Klenová. Od roku 2008 se podílí na organizaci soutěže diplomových prací studentů evropských výtvarných akademií. Je autorem monografií Miroslav Tichý (Torst, 2006), Jindřich Přibík (Torst, 2008) a Jan Svoboda (Torst, 2011). Přeložil knihu Susan Sontagové O fotografii (On Photography, 1977; 2002). Byl kurátorem mnoha výstav, z nichž nejzásadnější je Mutující médium, uskutečněná v roce 2011 v Galerii Rudolfinum.



Pavel Vančát zahajuje výstavu Tarase Kuščynského na Staroměstské radnici. Foto Jakub Joachim

na oprátce

Sex

ONDŘEJ FUCZIK

Během uplynulé volební kampaně mohlo být poučné sledovat, jakým způsobem se jednotlivé strany snaží zaujmout „obyčejné lidi“ a výrazně tak rozšířit počet svých voličů. Obdobnou snahu upoutat pozornost tohoto typu lidí najdeme i ve světě umění. Souloví obyčejní lidé, kterému rozumíme, aniž by někdo tuto skupinu blíže specifikoval, se v mluvě galerijních a muzejních institucí běžně mění na přijatelnější „široké publikum“. Do jaké míry se ale dají využívat nástroje volebních kampaní, jako jsou podbízivost, do hesel zjednodušené informace nebo vizuální agresivita, pro prezentaci (výtvarného) umění?

Když se podíváme na nejnavštěvovanější výstavní projekty tohoto roku, zjistíme, že šlo o akce s velmi výraznou mediální podporou. Otázka je, zda mají ve veřejných institucích vznikat výstavy, které vyhlásí jako svůj hlavní cíl získat právě tento typ publika.

Za mediálně nejsledovanějšími výstavními akcemi ve veřejných institucích se skrývaly privátní zájmy a peníze. Přes sto tisíc návštěvníků zhlédlo výstavu plakátů Alfonse Muchy v Obecní domě, výstavní prostory Jízárny Pražského hradu nabízely po několik měsíců expozici šatníku Marilyn Monroe, doprovázenou billboardovou kampaní. A když už jsme u prezentace ostatků historických osobností: plastového faraona v papundeklově hrobce umístěné v pražských Holešovicích zhlédlo půl milionu návštěvníků.

Alfons Mucha, Marilyn Monroe, Tutanchamon. Tyto „kontroverzní a zneklidňující“ osobnosti by si jistě své publikum našly, je ale jasné, že zacílená mediální kampaň jejich počty několikanásobně navýšila. Neobvykle výraznou propagaci však měly také výstavy Karla Malicha v Jízárně Pražského hradu a Huga Demartiniho ve Veletržním paláci. Ty vznikaly za obdobných podmínek (spolupráce soukromého subjektu a státní instituce), ale nabízely rozhodně sofistikovanější podívanou. Přesto i zde byl patrný zájem udělat výstavy vstřícnější a přizpůsobit tomu jak způsob prezentace, tak i dramaturgii instalace. Ostatně není běžné, aby tento druh výstav měl patnáct tisíc návštěvníků, či dokonce – jako v případě Malichovy retrospektivy – ještě mnohem více.

Za „kontroverzní a zneklidňující“ je tiskem označována i probíhající výstava bratří Chapmanů v pražském Rudolfinu. „Soulozící gestapáci“ se rychle stali oblíbeným námětem reportáží z kultury. I tady platí rovnice, že čím větší snaha zasáhnout tzv. obyčejné lidi, tím podbízivější materiál musím použít. I když v tomto případě jde o ironickou hru s masovým publikem ze strany samotných autorů, je jasné, že masové návštěvnosti se nikdo bránit nebude.

Kam až se dá ve snaze oslovit co nejširší publikum zajít, aniž by se narušilo zdání odborně promyšleného výběru výstav pro veřejnou instituci? Mezi letošní „blockbustery“ patřila i výstava Andyho Warhola v Alšově jihočeské galerii. „Naším cílem není vytvářet výstavy, o kterých se nehovoří, o kterých není slyšet. Protože co si budeme povídat, o kom se nemluví, ten neexistuje,“ říká ředitel AJG Aleš Seifert. Záměrem výstavy prací další „kontroverzní“ osobnosti určitě nebylo oslovit odbornou veřejnost, právě naopak: autoři výstavy dokonce operovali snahou podpořit turistický ruch v kraji a tomuto účelu ji také přizpůsobili. „Troškovská rétorika hovořící o výstavě pro „obyčejný“ lidi již neobstojí. AJG počítá prodané vstupenky, nikoli počet zklamaných diváků. Masivní promotion znamená vysokou návštěvnost. Taktika přitáhnout na výstavu

část veřejnosti, která se o umění jinak vůbec nezajímá, nemůže selhat. Tento divák nebude nic kritizovat – Warholovi nerozumí a neporozumí mu ani po návštěvě výstavy,“ píše ve svém textu na Artalku Petr Brožek.

Výstavy by měl jistě vidět co největší počet návštěvníků. Snaha oslovit co nejvíce lidí je sympatická a potřebná, ale nemůže vést přes podbízivá, „volební“ témata. Postupné snižování latky kvality by ve výsledku nevedlo ani tak k navýšení počtu diváků, jako spíš k vytváření čím dál spektakulárnější podívané. Lidé totiž mají podobné „potraviny“ dostatek. Nechceme-li diváky jako pouhé konzumenty a spotřebitele nabízeného zboží, pak nemůžeme přistoupit na logiku mediální kampaně, které se jedná v první řadě o zvýšenou návštěvnost za jakoukoliv cenu. To, co si pak návštěvníci výstavy odnášejí, nejsou zážitky nebo informace, se kterými může dál pracovat a které by v něm rezonovaly.

Prosazovat náročná témata a otázky chce svůj čas, a ten většinou nenastává v krátkém období volebních kampaní, za kterými stojí reklamní agentury. Mimochodem: na základě jejich poznatků jsem zvolil i název tohoto textu. Jen díky tomu mám teď záruku, že ho četlo až o šedesát procent více čtenářů než obvykle.

Autor je spolupracovník galerie Tranzitdisplay.



Milíčova 13, Praha 3
www.argo.cz, argo@argo.cz
 distribuce www.kosmas.cz

ALEXANDRA HARRISOVÁ Virginia Woolfová

Přeložila Kateřina Hilská

298 Kč

Virginia Woolfová patří k literárním ikonám dvacátého století: málokdo měl na vývoj moderní prózy větší vliv než ona. Proč tomu tak je, ukazuje výmluvně přední britská kulturní historička Alexandra Harrisová. Její nové biografii Virginie Woolfové se v anglofonních

zemích dostalo nadšeného kritického přijetí i mimořádného čtenářského ohlasu, zejména díky autorčině schopnosti barvitě a srozumitelně vykreslit Woolfově život i dobu a skrze živý detail přiblížit její geniální literární dílo. Těm, kdož Woolfovou neznají, nabízí Alexandra Harrisová čtivý úvod do spisovatelčina díla, znalcům modernistické spisovatelky pak neotřelé a novátorské interpretace jejích velkých děl, založené na důkladné znalosti předmětu.

ROBERTO BOLAÑO Třetí říše

Přeložila Anežka Charvátová

378 Kč

Mladý Udo Berger se vydává s přítelkyní na pár dní na Costa Brava, kde zdokonaluje svou novou válečnou hru – Třetí říši. Idylická scénérie kontrastuje s výstupy podivínů, jako je Vlk, Beránek či znetvořený hlídač na pláži, zvaný Spálenej. Udo při zdokonalování stolní hry o Třetí říši ztrácí pojem o hranicích skutečnosti a výmyslu a také čtenáře někdy mate měkká, bažinatá půda Bolanovy nezkrotné imaginace. Vypravěčsky strhující kniha znovu a jinak předkládá autorova věčná témata – podoby zla, formy nacismu a to, jak se kultura (smyšlenka, hra, literatura) stává jedinou pravou skutečností.

Čáp

1913 1972

První mezinárodní retrospektiva
 filmové tvorby Františka Čápa

kopie ze sbírek: NFA,
 Deutsche Kinemathek,
 Slovenski filmski arhiv,
 Jugoslovenska kinoteka

Kino Ponrepo 6/11 – 20/12 2013

NFA

VELEPOSOLANSTVO REPUBLIKE SLOVENSKÉ
 VELEPOSOLANSTVÍ SLOVENSKÉ REPUBLIKY

CEFS

Sava

A2

DO KINA.cz

Indefilm

XX. ROČNÍK SEMINÁŘ RUSKÝCH FILMŮ

15. – 17. 11. 2013

Kino Svět
 HODONÍN

www.kinosvet.eu



Famufest ~ Na hladině
 Divadlo Komedie
 Palác Lažanských
 13 – 16/11/2013
famufest.cz

FAMU

DIVADLO
 KOMEDIE

ILUMINACE

LIDOVÉ NOVINY lidovky.cz

CD.cz

filmservice.cz

A2

ILUMINACE

Indefilm



dílny

Čas: 10–12 hod (6–11 let) | 14–16 hod (12–18 let)
 Místo: papelote, Vojtěšská 9, Praha 1 | Cena: 90 Kč
 Pořádají Ilustrátoři a papelote
 Podpořeno Magistrátem hl. m. Prahy
www.ilustratori.net, www.papelote.cz

→ 3. listopadu
 Klára Domlátilová
 pohyblivé sochy

→ 24. listopadu
 Kateřina a Filip Šachovi
 fotografovaná ilustrace

Rezervace nutná na ilustratori@email.cz



Režijní oproštění od nadbytečných elementů, složité scénografie a soustředění na text pomohlo vytvořit z dramatu Terminus herečky silnou inscenaci. Foto Martin Svoboda

Když se všechno pěkně potká

Pražský divadelní spolek Kašpar už spoustu let ukazuje, že pozoruhodné divadlo lze dělat i bez velkých extravagancí. Střídmě a s důrazem na hereckou složku přináší staré i nové texty či inscenace pro celou rodinu. Schopnost zaujmout a vzbudit emoce prokázal i teď, kdy jako svou první letošní premiéru uvedl hru Terminus Marka O’Rowea v režii Marka Němce. Sázka na skromnost se zkrátka vyplácí.

KLÁRA FLEYBERKOVÁ

Repertoáry českých scén často dokola recyklují několik slavných jmen, na něž lákají zejména občasné diváky. Když už se někdo rozhodne jít do divadla, chce zkrátka vidět hru v podstatě kteréhokoli velkého klasi-ka. A je to vlastně přirozené, vždycky se cítíme bezpečněji a jistěji tam, kde to alespoň trochu známe. Jenže divadlo se, ostatně jako všechno, v průběhu let vyvíjí a kromě nových režijních interpretací, které někdy s klasickými texty ve jménu aktualizace pěkně zacloumají, vznikají i nové divadelní hry. Těch si ale inscenátoři pohříchu málo všimají.

Poetické překážky

Existují však i výjimky. Jednou z nich je divadelní spolek Kašpar, který si jako svoji jubilejní, stou premiéru zvolil inscenaci textu současného irského autora Marka O’Rowea *Terminus*. Drsné příběhy tří lidí, které se postupně důmyslně proplétají, až vyústí v poněkud mystické vyvrcholení, se ale na české scéně neobjevují poprvé. Už před třemi lety je představilo Divadlo Letí, pražská Mekka současných her. Že to tehdy nebyla poslední premiéra, je vcelku pochopitelné – O’Roweův text je totiž naprosto výjimečný.

Hra je zajímavá nejen vynalézavě spletným příběhem, který se rozkrývá pozvolně a překvapivě, ale také po formální stránce: celá je psaná ve verších. Rozhodně ale nejde o nějaké suchopárné básnění, *Terminus* je naopak jazykově moderní a nevyhýbá se ani nejrůznějším vulgarismům, jež právě ve verších působí neotřele a neskonale vtipně. Velkou zásluhu na tom má také překladatelka Ester Žantovská, které se podařilo udržet humor i švih a stvořit nejen čistý překlad, ale i naprosto svébytné dílo.

Dlouhé veršované monology ovšem bezpochyby kladou mnohé překážky režii. Jak udržet divákovu pozornost při neutuchajícím proudě řeči? Jak pracovat s příběhy, které jsou vlastně jen vyprávěny a nedějí se přímo na jevišti? Snad pro všechna úskalí, která stejně jako řada jiných současných textů při inscenování přináší, budí *Terminus* respekt divadelních tvůrců. Mladý režisér Marek Němec se ale nezalekl a přistoupil ke hře intuitivně a přirozeně. Stěží pro něj zůstala práce s hercem. Každá postava jako by se během svého vyprávění v určitých momentech pocitově vrace-la do konkrétních situací, které Němec jen načrtl nejzákladnějšími režijními prostředky. Působivě například využil točnu, díky níž mohly postavy utíkat nebo třeba létat. Veškeré napětí pak ponechal textu a světelným či hudebním proměnám. Jediný výraznější efekt použil na samotném konci, kdy jednoho z herců vytáhl ke stropu na závěsném laně. Jinak ukázal střídou režijní práci, která na scéně nepotřebuje rekvizity ani kulisy, a přece každé prostředí vykreslí v jasných barvách.

Zoufalství lidského údělu i nadhled

Kvalitu inscenace lze tedy zčásti připsat citlivé režii, která ctí text, minimálně stejně zásadně ale přispěli herci. Alena Doláková (v alternaci s Martinou Prášilovou), Ladislav Hampl a Barbara Lukešová nestáli před jednoduchým úkolem. Veršované monology vyžadují naprosto přesnou hereckou práci a nasazení, aby diváka udržely ve střehu. V tomhle úkolu všichni tři nepochybně uspěli. O malý krůček před ostatními byla Lukešová, která dokázala mluvit ve verších s naprostou samozřejmostí a nonšalancí. Navíc se v ní snoubilo přesně to, co se poji v samotném textu – hluboké zoufalství lidského údělu s nadhledem. Každým svým pohybem nutila ke smíchu, jenž záhy bolestně zamrzl na rtech. Během necelých dvou hodin ovšem všichni tři ukázali možná širší rejstřík emocí než mnozí z jejich kolegů za celou svou kariéru.

Chtělo by se říci, že zde byly použity všechny ingredience ke vzniku silné inscenace. Kdyby totiž jakákoli ze složek třeba i mírně pokulhávala, mohlo by to výsledkem citelně ovlivnit. Přehnaně ambiciózní režie by snadno zadusila silný text, špatným hercům by nepomohlo sebelepší vedení a hloupá hra by zůstala hloupou v jakémkoli provedení. V tomto případě tedy není proč se bránit superlativům.

Autorka je divadelní kritička.

Mark O’Rowe: Terminus. Překlad Ester Žantovská, režie Marek Němec, scéna Lukáš Kuchinka, kostýmy Jana Jurčová, dramaturgie Lenka Bočková, hrají Alena Doláková / Martina Prášilová, Barbara Lukešová, Ladislav Hampl. Divadelní spolek Kašpar, Divadlo v Celetné, Praha, premiéra 3. 10. 2013.

Cesta do minulosti

Na konci září v Praze Teatr.doc uvedl otevřenou zkoušku chystané inscenace, která představuje výraznou změnu v dosavadní činnosti této významné ruské divadelní skupiny. Poprvé se v jejím repertoáru objevuje historické téma.

JAN JIŘÍK

Moskevský soubor Teatr.doc u nás během krátké doby hostoval už podruhé. Nejprve v lednu minulého roku vystoupil v Divadle Archa s představením *Dva v tvém domě*, jež bylo typickou ukázkou jeho inscenačních postupů. Na přelomu září a října se pak zúčastnil festivalu Kulturus, zaměřeného na nezávislou ruskou kulturu a její reflexi současné politické a společenské situace v Rusku, a představil zde formou otevřené zkoušky připravovanou inscenaci *150 důvodů proč nebránit vlast a ještě sedm navíc*.

Teatr.doc založil v roce 2002 režisér Michail Ugarov jako nezávislou scénu zaměřenou na dokumentární divadlo. Inscenace Teatru.doc pracují metodou verbatim a vycházejí z reálných příběhů, rozhovorů a dokumentů, které se divadelníci snaží uchopit divadelními prostředky. Divadlo se zaměřuje výhradně na současné náměty, které jsou inscenovány záměrně co nejchudším divadelním jazykem, jenž si vystačí s náznakovou scénografií a drobnými rekvizitami. Tak tomu bylo i v případě zmíněné inscenace *Dva v tvém domě*, jež byla divadelní reportáží o domácím vězení běloruského opozičního prezidentského kandidáta Vladimíra Něklajeva, do jehož bytu přicházejí dva příslušníci státní bezpečnosti, aby jej hlídali. Z bohatého materiálu, který soubor v Bělorusku sesbíral, vznikla nakonec směšná „vaňkovka“, v níž má hlavní vězeň Lukašenkova režimu pro své bachaře vlastně pochopení a snaží se jim být v jejich práci nápomocen.

Krise a zánik jako virus

Připravovaná inscenace *150 důvodů proč nebránit vlast a ještě sedm navíc* se bude z mnoha důvodů dosavadním inscenačním postupům moskevského divadla vymykat. Jedná se o první inscenaci režijně připravenou Jelenou Greminovou, jež zde působí jako dramaturgyně a autorka inscenačních scénářů. *150 důvodů* je prvním dílem tematicky opouštějícím současnost i metodu verbatim. Greminová se inspirovala vzpomínkami vojáka, jenž se zúčastnil dobytí Konstantinopole v roce 1453. K nim přidává další dokumenty a materiály, které se více či méně pádu druhého Říma týkají. Výsledkem je scénář vyprávějící prostřednictvím jednotlivých postav o pádu jedné civilizace a jejích hodnot, které se do té doby zdály být nedotknutelné.

Scénu pražského představení tvořilo pět sádrových bust antických vládců a hrdinů a pojízdný věšák s jednoduchými kostýmy. Na scénu přichází pět hereček a vyzývá pět mužů v publiku, aby přečetli počáteční fragment scénáře popisující zkázu velkého města a jeho kultury. Pak se slova ujímají herečky. Greminová ve scénáři spojuje dva způsoby narace. Herečky střídají er-formu a ich-formu a podle toho buď vyprávějí, anebo hrají příběhy mužských hrdinů konce Konstantinopole. Přechod z jedné postavy do druhé je zaznačen také střídáním prostých a výrazně barevných kostýmů.

Text *150 důvodů* má daleko blíže k mozaice než k pravidelnému dramatickému textu. Jde o fragmentární příběhy hrdinů, kteří se na obou stranách zúčastnili dobytí křesťanské metropole. Kromě dvou hlavních postav, tedy vládce Konstantinopole a vůdce nájezd-ných Turků, máme co do činnosti s nejrůznějšími typy postav ze všech společenských vrstev. Před diváky tak defilují jednotliví hrdinové, kteří prezentují své více či méně komplikované postoje během politické a společenské krize konstantinopolské civilizace. Zvolená perspektiva má velice blízko k perspektivě mýtu. V samém závěru *150 důvodů* se totiž ukazuje, že autorku zajímá především motiv krize a konce jedné civilizace a kultury, jež jsou neodvolatelně zakódovány v každé velké historické epoše a jež jsou jako jakýsi virus předávány z generace na generaci.

Vrací se umění náznaku?

A v tom vlastně spočívá ten zmíněný nový způsob komunikace s divákem. Zatímco doposud se Teatr.doc k němu obracel přímo pomocí současných témat, inscenací *150 důvodů* se vyjadřuje k současnosti skrze minulost. V ruské mytologii je dědictví byzantské kultury přímo spojeno s carem – po pádu Konstantinopole si Ivan III. vzal za manželku neteř posledního konstantinopolského panovníka, spolu s ní přijal titul car i znak byzantinského dvouhlavého orla a stal se prvním vládcem pravoslavného světa. Jelena Greminová tímto jednoduchým historickým odkazem poukazuje na virus zániku, jenž si carismus vzal do vínku od Byzantinců.

Inscenace *150 důvodů proč nebránit vlast a ještě sedm navíc* svádí k otázce, proč Greminová a její spolupracovnice zvolily historický háv. Jedná se pouze o snahu o „obcerstvení“ poetiky Teatru.doc, jež vzbudilo v poslední době velký ohlas takzvaným divadlem svědků (tribunal plays), v němž vystupují aktéři nepokojů kolem aféry s Pussy Riot? Nebo se vrací taktika založená na promlouvání k současnosti prostřednictvím historických témat? Nastává snad doba, kdy se opět začne uplatňovat umění náznaku, jež bylo v naší části Evropy tak hojně pěstováno v druhé polovině 20. století? Autor je teatrolog.

Jelena Greminová a kol.: 150 důvodů proč nebránit vlast a ještě sedm navíc. Teatr.doc Moskva. Otevřená zkouška uvedena 28. 9. v Divadle Komédie v Praze.

Neviditelné krajinářství

Experimentální hry se zvukem

V současné rodině herních mechanismů se vedle tradičních videoher stále výrazněji prosazuje okrajová oblast audioher, tedy systémů, jejichž výhradním či dominantním elementem je zvuk. Patří sem hudební hry pracující s existující hudbou, hry, které samy zvukové kompozice vytvářejí, hry pro nevidomé nebo herní experimenty, jež zkoumají obecné otázky týkající se zvuku.

AARON OLDENBURG

Přestože zvuk byl vždy důležitou součástí videoherních mechanismů a v současnosti můžeme sledovat populární trend výroby her založených na práci s hudbou, průzkum zvuku má na tomto poli značné mezery. Autor tohoto textu vytvořil několik krátkých her, aby otestoval nové formy herních systémů založených na zvuku. Smyslem těchto experimentů je rozšířit způsoby, jimiž videohry začleňují zvukové prvky. Podrobnější zkoumání audioher může vést k poznatkům použitelným i ve videohrách, ale také poskytnout zkušenost světa, který je rozsáhlejší než prostor, jež je hráč schopen pojmut zrakem.

Střílení do rytmu

Přestože popularita her založených na hudbě sahá až k Mozartově *Hudební hře s kostkou*, ostatní druhy zvuků jsou coby východiska herních mechanismů relativně přehlížené. Nejtypičtějším příkladem zvukových her jsou hudební hry. Lze je rozdělit do dvou hlavních skupin: na jedné straně to jsou hry, které využívají již existujících kompozic, na druhé straně ty, jež vytvářejí dynamickou hudbu jako výsledek hráčových akcí. Ve hře *PaRapapa the Rapper* (1996) musí hráči stisknout určitá tlačítka zároveň s beaty již hotové hudby. Naopak hra *Rez* (2001) generuje hudbu na základě rytmu, v němž hráč střílí. Cílem hráče tak může být buď střílení nepřátel, jehož nezáměrným důsledkem je hudba, nebo načasování výstřelů tak, aby ovlivňovaly podobu hudební linky. Hry generující hudbu se pohybují od lineárního typu, kam spadá *Rez*, až po otevřené nelineární hračky typu *Bloom* (2008) od Briana Ena pro iPhone, kde má hráč svobodu experimentovat s jediným cílem, jímž je vytvořit hudbu. Často bývá přítomný silný vizuální prvek – hra pak obvykle spočívá v manipulaci vizuálním prostorem, jejímž vedlejším účinkem je zvuk.

Mezi vývojáři a nezávislými tvůrci videoher je populární výzvou vytváření čistě auditivních her pro zrakově postižené. Hlavní problém her bez vizuálu je týž, s jakým se reálně potýkají zrakově postižené osoby: jak vytvořit mentální mapu prostředí. Bez zapojení hmatu je nevidomý zcela závislý na zvucích, které objekty vydávají. Zvuk je díky tomu často zdůrazňován, ať už jde o délku jeho trvání či hlasitost. Objekty, které by ve hře normálně byly tiché, nyní vydávají zvuky, jež se mohou opakovat, aby hráč měl stálý pojem o tom, kde se ve vztahu k nim nachází.

Další překážkou je nízká dostupnost kvalitního 3D zvuku. Některé nonvizuální hry jako *Mudsplat* (2000) prostě redukují své herní pole do dvoudimenzionálního plánu, aby se v něm hráč mohl orientovat pomocí stereo-zvuku. Jiné, například *Papa Sangre* (2013), pro iOS simulují prostorový zvuk tak, že zvuky, které mají přicházet zpoza hráčových zad, jsou tišší než ty, jež znějí před hráčem. Další hry předcházejí problému hráčovy orientace v temném prostoru mluveným slovem – sdělují mu, kde přesně se nachází. Například *Kaze No Regret* (1997)

je textová adventura převedená do mluvené řeči, která hráči popisuje jeho okolí. Ještě experimentálnější „slepé“ hry vzešly z prostředí nezávislé herní scény, studentských projektů nebo od umělců vytvářejících hry pro galerijní výstavy. Třeba *Dark Room Sex Game* (2008) od Copenhagen Game Collective je výhradně auditivní hra, kde dva hráči soutěží o to, aby přivedli neviditelného avatara toho druhého k orgasmu tím, že třesou ovladačem videoherní konzole Wii, přičemž autoři hry se snaží pomocí zvuků vytvořit dojem trapnosti.

Hudební zahrádky a optické ozvěny

Aby hudba byla interaktivní, aby fungovala v herním modu, musí obsahovat prvek improvizace. Tento rozměr také z hudební hry dělá kompozici založenou na náhodě, respektive kompozici operující s nepředvídatelností a spontánními událostmi. Jeden ze způsobů, jak zjednat kontrolu nad zvukovou zkušeností, je aranžovat kompozici prostorově. S tím se často setkáváme v soundartových instalacích, kde zdroje zvuku bývají účelně rozestavěny v prostoru, jímž posluchači nelineárně procházejí. Videohry, ať už dvou- či třídimenzionální, se v principu interaktivity silně zakládají na prostorovosti. Interaktivní funkce diegetických zvuků v těchto hrách v kombinaci se zvuky prostředí, které nemá hráč pod kontrolou, mohou společně utvářet prostorově komponovanou hudbu nebo soundartovou skladbu. Pokus o prostorovou kompozici vytvořený autorem tohoto článku, *Invisible Landscaping* (2011), je hra, která umožňuje hráči „pěstovat“ zvukový terén, „zastříhávat“ hutnější, rozeznatelný okolní zvuk a „zalévat a vypěstovat“ abstraktní, upozaděné zvuky. I když hra nemá žádný konečný stav, je v ní přítomný určitý úkol: eliminovat hutné zvuky a rozvíjet matné zvuky tak, aby nakonec upozaděné zvukové prostředí dominovalo.

Hry jsou simulace, nebo, jak tvrdí Katie Salenová a Eric Zimmerman [autoři knihy *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Pravidla Hry. Základy herního designu, 2003 – pozn. red.], „proceduální reprezentace skutečnosti“. Zdá se tedy, že důležitou oblastí k prozkoumání může být simulace zvuku prostřednictvím herní zkušenosti. Stojí za zmínku, že většina reprezentací v herních světech, ať už jde o reprezentace smrti, konfliktů nebo rozhovorů, je simulována, zatímco zvuk je téměř vždy reprodukován, stejně jako vizuál. Existují způsoby, jak mohou hry reprezentovat zvuk, aniž by ho reprodukovaly? Moje hra *Optic Echo* (2011) je pokusem o vizuální reprezentaci zvuku. Je to hra ztvárněná z perspektivy slepého člověka a ovládaná hlasem. Úkolem je najít správnou cestu pomocí echolokace v tichém trojrozměrném prostředí. Hráč zde pronásleduje mizejícího muže bludištěm tak, že následuje pomíjivé záblesky jeho kroků a zaznamenává své zvuky na jeho těle. Hráč fyzicky křičí (nebo píská, hraje hudbu atd.) do mikrofону, aby odhalil dosud neviditelné prostředí. Vizualizace hráčova prostředí a herních postav je prchavá a postupná jako zvuk. Zdi nejsou odkryvány jako pevné objekty, ale jako částice pohybující se směrem k hráči ze svého původního místa. S pomocí této vizualizace musí hráč odhadnout pevnou pozici zdi. Umístění objektů i původ zvuku je odvozen z pohybu „optické ozvěny“.

Polykání zvuku

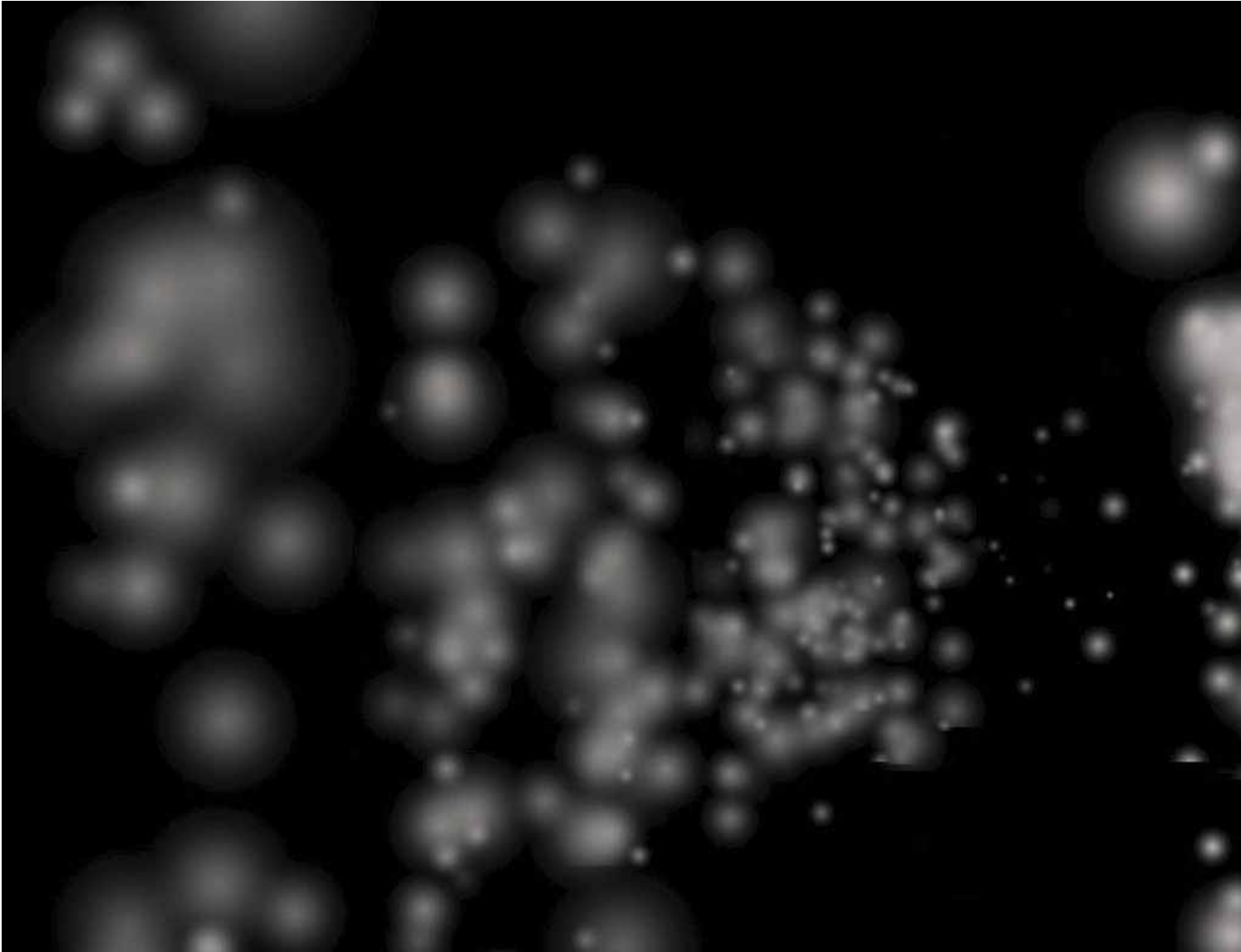
Další z herních experimentů autora tohoto textu, který závisel na mechanice podobné některým mainstreamovým hrám, jež nestojí na práci se zvukem, byl *Sound Swallow* (2011). V této hře je cílem hráče posbírat fragmenty své auditivní historie dřív, než budou vymazány. Pomocí GPS z iPhoneu a vestavěného mikrofónu vytváří kolem hráče určité prostředí – nahrává okolní zvuky a nad ně umísťuje abstraktní zvukové efekty, které mají odkazovat k pomínuvší minulosti.

Hra probíhá na mapě, která odpovídá hráčovým GPS souřadnicím. Hráč vstupuje do lokací na mapách, které specifikují umístění zvuků, pak je nahrává a přináší je zpět do jejich základny. Polykač zvuku je jeho nepřítel, jenž prochází krajinou, pohlcuje zvuky a pronásleduje hráče podobně jako v jiných hrách, v nichž hráč prchá před nepřátelskými postavami v reálných GPS lokacích – jako například v iOS hře *Zombie Escape* (2010). Polykač zvuku přitom nevy mazává zvuky v současnosti, aby vytvořil tiché prostředí, ale uklízí imaginární svět, v němž jsou zvuky archivovány v prostoru kolem nás. Charles Babbage i Thomas Edison a mnozí další věřili, že zvuky setrvávají ve vzduchu a mohou z něj být potenciálně vyjmuty. Auditivní hru můžeme využít ke zkoumání mýtů o zvuku tak, aby se hráči dobrali jejich pravé podstaty.

Tyto experimenty mohou mít velký vliv na hry, které nevznikají „pro umění samo“. Hry pro nevidomé byly dlouhou dobu výhradní doménou akademických výzkumníků a nekomerčních nezávislých vývojářů až do nedávného úspěchu nonvizuálních her *Papa Sangre* a jeho pokračování *The Nightjar* (2013). Experimentální audiohry také představují unikátní prostor pro objevování nového využití zvuků, které mohou být aplikovány do mainstreamových her. Dokonce existují příklady her z hlavního proudu, které si velmi efektivně osvojují experimentální zvukové techniky. Příkladem může být *Metal Gear Solid 2* (2001), jejíž součástí je odposlouchávání: hráčova figura používá speciální mikrofón, kterým se snaží zachytit nepravidelný srdeční rytmus jedné z postav hry.

Autor přednáší videoherní mechanismy na University of Baltimore.

Z anglického originálu **Sonic Mechanics: Audio as Gameplay**, publikovaného na serveru gamestudies.org, přeložil **Antonín Tesař**. Redakčně kráceno. Uveřejněno s laskavým svolením autora.



Vizualizace hráčova prostředí ve hře Optic Echo je prchavá a postupná jako zvuk. Foto gamestudies.org

Festival jediného diváka

Meziuchy aneb Placard po česku

Začátkem podzimu se v Komunikačním prostoru Školská 28 konal sluchátkový festival Meziuchy. Špičkově sestavený program prý mohl směle aspirovat na titul nejlepší tuzemský festival roku. Ovšem také nízká návštěvnost překonala očekávání. Autorem následující reportáže je tak jediný návštěvník přítomný po celou dobu akce.

LADISLAV ČUMBA

Na počátku bylo slovo. Poté bylo stvořeno umění, které mezi smrtelníky šíří dar krásy beze slov. Mezitím ďábel nezaháležel a stvořil marketing. Umělci opustili hudbu, slova, krásu i marketing, a tak se zrodil sound art, umění zvuku.

Na konci září se čeští umělci této roztočivé disciplíny rozhodli uspořádat festival *Meziuchy/Betweentheears*, navazující na původně francouzský „sluchátkový festival“ Placard. Ten v roce 1999 založil pařížský hudebník Erik Minkkinen a od té doby se jeho odnože úspěšně šíří světem – první český Placard proběhl minulý rok v Komunikačním prostoru Školská 28. Letos se čeští soundartisté Miloš Vojtěchovský a Michal Kindernay rozhodli pro samostatnou akci, byť na stejném místě a se stejným konceptem. Pokud jde o dramaturgii, můžeme říct, že to byl tah, který se vyplatil. Program neměl slabé místo, a jakkoli si experiment s sebou nese riziko, že se nemusí podařit, žádná slabá skladba se v produkci více než tří desítek účinkujících neobjevila. Sluchátkový festival, který byl živě přenášen internetovým rádiem Lada (radiolada.net), uvedl osmihodinové poslechové pásmo hudebních a zvukových kompozic, improvizace a terénních nahrávek – těžištěm byl tedy sound art.

Co je to sound art, asi tuší každý posluchač Českého rozhlasu 3, kde již patnáct let každý týden o půlnoci z pátku na sobotu běží pořad Radiocustica. My ostatní se spokojme s tím, že sound art vrací do umělé hudby konkrétní reálné zvuky a spolu s nimi i kompozice analogické k hudebním skladbám. Kromě abstraktní hudební řeči je však sound art schopný také plnohodnotně vyprávět příběh. Jeho oblastí je přitom vše, co přináší sluch. Sluchátkový poslech pak neumožňuje jen kvalitní poslech skladeb. Možnost sdílené izolace není pouze marginálním oživením hudební scény. Odděluje sféru smyslového vnímání od denního zvukového smogu, který se už dokonce stal nedílnou součástí prakticky všech hudebních produkcí.

Příběh kohokoli z nás

Program samotný je možno rozdělit do tří kategorií. První z nich představují kompozice složené z reálných zvuků a sestříhané po vzoru hudební skladby, případně ještě doplněné o hudební intervenci. Takové nahrávky byly pořízeny v městském či velkoměstském prostředí, během přípravy čaje v údolí Nilu, v sanfranciském včelím úlu nebo v australském pralese. Podobné očekávatelné, ale zvukově velmi propracované skladby si připravili Stanislav Abrahám, Michal Kindernay nebo Michael Delia. Šlo o řemeslně dobře odvedenou práci, která by v pořadech typu Radiocustica byla ozdobou programu. Opačný přístup nabídl živá vystoupení v Česku usazených cizinců Kena Ganfielda, Jorge Boehringera nebo mexické studentky Laury Luny Castillo. Nic naplat, živá produkce je na festivalu vždy vděčná.

Za vrchol programu však považuji okamžiky vítězství sound artu nad tradičními formami, kdy byl prostřednictvím nahraných zvuků vyprávěn příběh a posluchači byli vtaženi přímo do děje. Z těch šesti či sedmi skladeb s podobnou energií bych zmínil dvě. Jednak dílo v Irsku usazeného Čecha jménem Slavek Kwi. Jeho kompozice *Dentalistening Day* spočívala v editaci celodenního zvukového záznamu v ordinaci dublinského zubaře, aniž by ovšem sklouzla k poloze žertovné hříčky. Zvuky vrtaček byly zeslabovány a zesilovány jako hudební nástroje v orchestru. Všichni návštěvníci ordinace splynuli ve zvukový materiál. A přesto se odehrával silný, a paradoxně i lyrický příběh kohokoli z nás.

Druhou skladbou hodnou pozornosti byla nahrávka v Praze usazeného amerického

soundartisty Petera Cusacka, nazvaná *Aral Sea Thunder Storm*. K malé kazašské vesnici Tastubek u břehu vysychajícího Aralského moře se blíží bouřka. Slyšíme staré sovětské motorky, poletující plastové láhve či štěkajícího psa. To nám říká slovní popis autora. Ale tak jako nejsou zapotřebí galerijní popisky k obrazu starého mistra, dobrá zvuková skladba se obejde bez návodu. Nahrávka obsahuje vše a mluví sama za sebe. Žádný slovní popis nemůže zachytit současně více hlasů než jeden, sound art jde naopak cestou polyfonie.



Třicet let souvislého nahrávání této žáby pomocí kvalitní techniky přineslo výjimečné výsledky. Foto Lubomír Klátil

Chorál a kuňky

Termín konání, 28. září, pravděpodobně pořadatelé nezvolili náhodně. Bratrovrah Boleslav podle Křišťana i Dalimila nebohému Václavovi před vraždou vlastní rukou usekl ucho. Jejich sestra, blahoslavená Přibyslava, tři roky po tomto dni ono ucho našla na místě vraždy zapadlé u vrat chrámu Páně. Po přiložení k hlavě nebožtíka ucho přirostlo a tím zemský patron vykonal první zázrak. Ať už si byli pořadatelé počátku svatováclavské legendy vědomi nebo ne, návštěvníci festivalu si na konec úvodního bloku vyslechli solidní verzi Svatováclavského chorálu.

Z doplňkového programu, tedy skladeb, které nebyly stvořeny v rámci čistě soundartových aktivit, je třeba jmenovat uvedení mimořádného projektu Víta Zavadila *Kuňky*. Jejich autor, který pod pseudonymem Arnold Nowicki publikoval poezii i beletrii, se od osmdesátých let věnuje terénnímu nahrávání a na základě jeho nahrávek vytvářela automatické kresby výtvarnice Olga Karlíková.

Ale zpět k projektu *Kuňky*. Třicet let souvislého nahrávání této žáby pomocí kvalitní techniky přineslo výjimečné výsledky. Stereofonní mnohovrstevnatý zvuk vede posluchače do plastické polyfonní krajiny. Ta je ztemnělá, ale přesto nebývale živá. Zavadil jako by navazoval na skladby Oliviera Messiaena

inspirované hlasy ptáků. Rovněž abstraktní grafické žabí pasáže z Beckettova románu *Tso* (1945, česky 2002) nevyhnutelně přicházejí na mysl. Tam se hrdina po skončení své meditace nad kastrolovitostí kastrolu zaposlouchá do kvákání žab. A po celé tři strany pak čtenář čeká, kdy konečně opět ve stejnou dobu zazní stejné varianty kvákání. Zavadil tuto potřebu „sémantické útechy“ řeší tím nejjednodušším způsobem. Ukazuje prosté kouzlo božské proměny kakofonie v harmonii. Díky mimořádně šťastně zvolené metodě

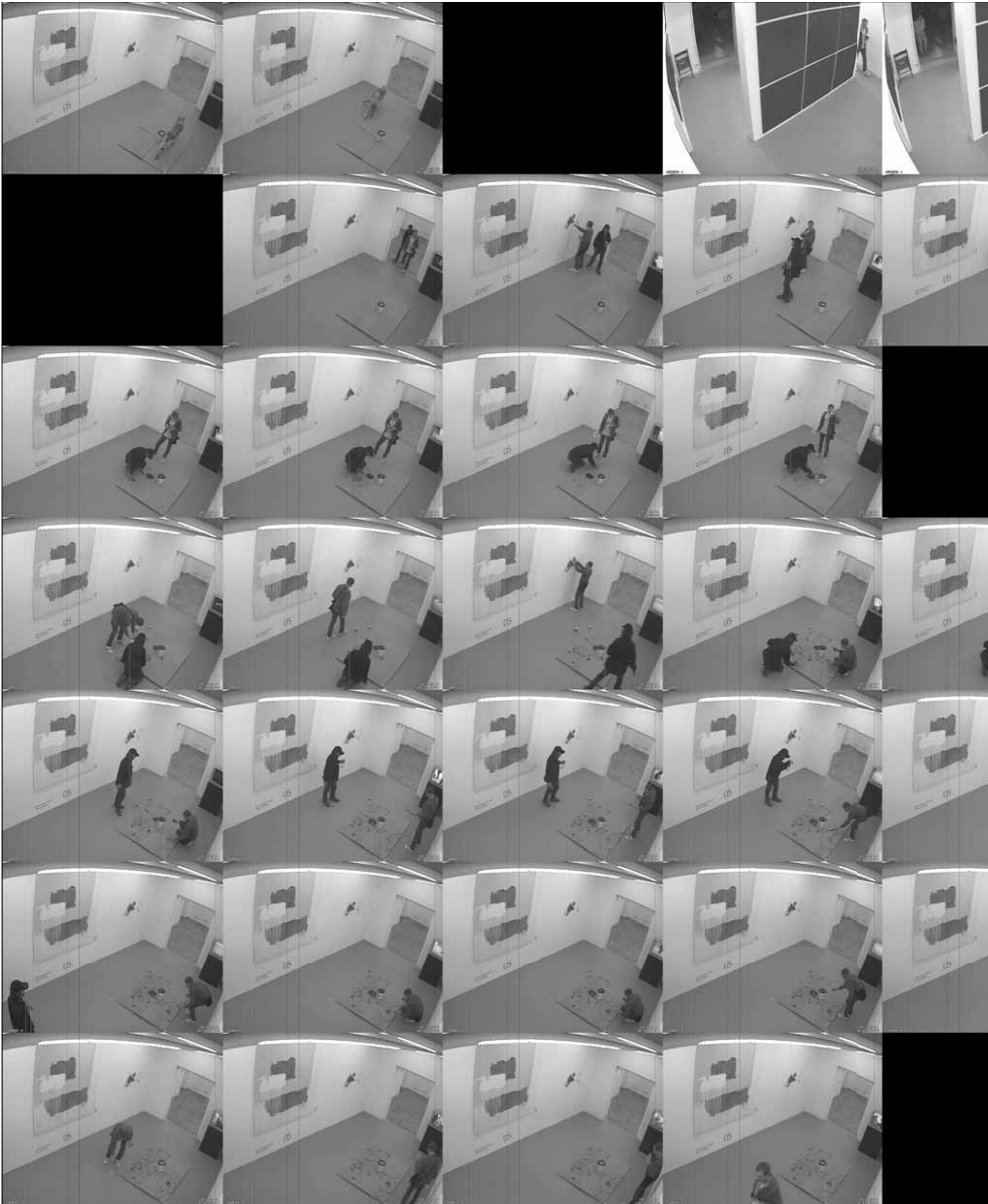
a vynikajícímu technickému zpracování mu v tomto případě úmysl spáchat symbol nemůže nikdo dokázat.

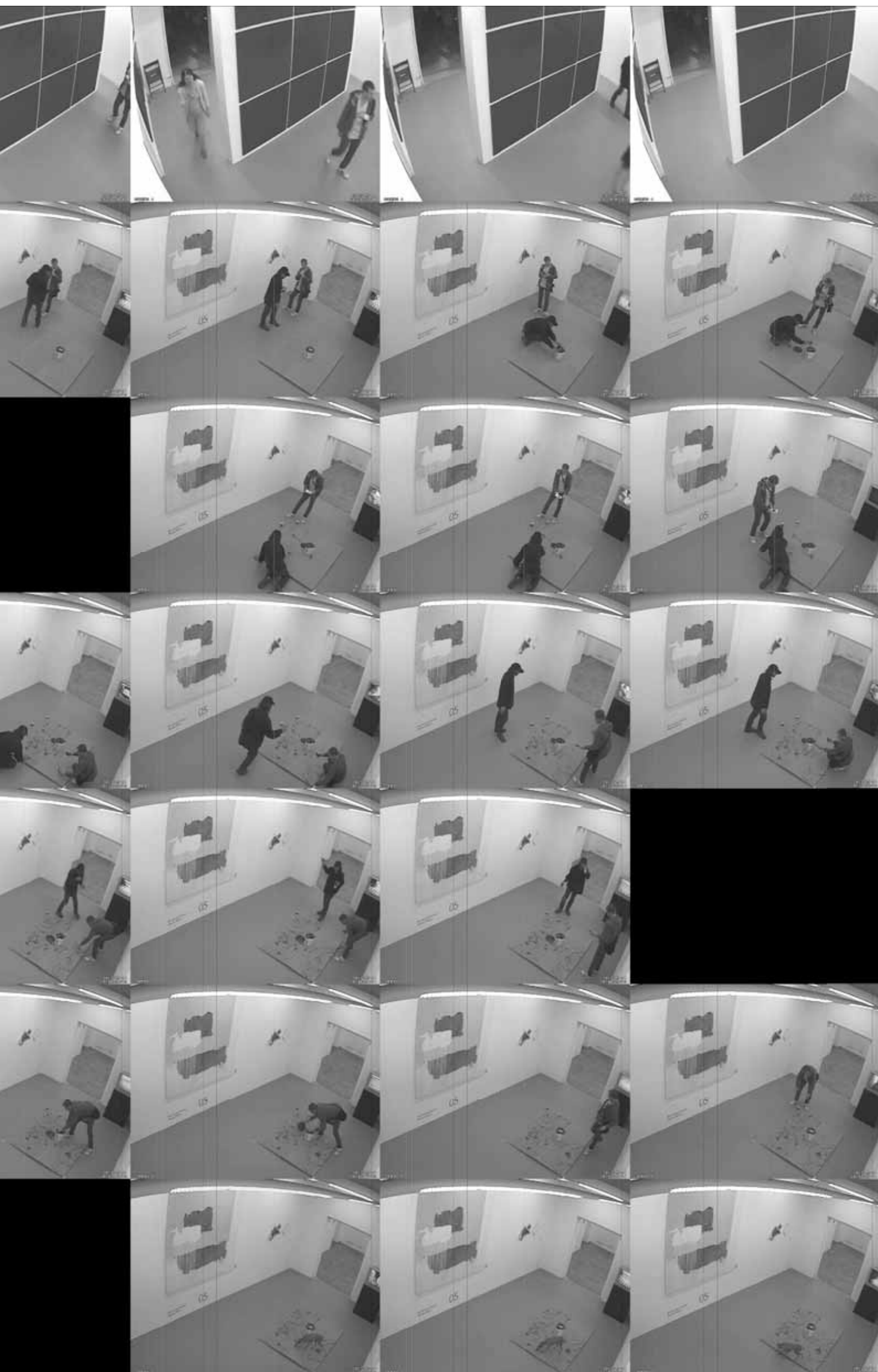
Kdo má uši, slyš

Hudební publicista Pavel Klusák v souvislosti s programem ve Školské 28 před více než rokem napsal: „Vozíme špičkový světový sound art a nikomu o tom neřekneme.“ Opravdu, čím mimořádnější byl program, tím horší byla návštěvnost. Takřka po tři hodiny se festival odehrával pouze pro ostatní účinkující a jediným svědkem byl dle sdělení pořadatele autor tohoto textu. Zanechme pocit exkluzivity jiným akcím a přiznejme si, že zde opravdu možná není větší posluchačská základna. Už jsem ve svém životě zažil divadelní představení pro jediného diváka i koncerty, kde byla převaha na pódiu. Ale zúčastnit se festivalu, na němž vystupuje několik desítek umělců a vy jste většinu doby jediným divákem, je opravdu jiný druh zážitku. Každý z účinkujících, kteří své nasazení bez ohledu na publikum přenášeli do abstraktní řeči zvuku, jako by jednoduchým a srozumitelným způsobem připomínal ona slova z Apokalypsy sv. Jana: „Kdo má uši, slyš!“

Autor je člen občanského sdružení Skutečnost.

Festival Meziuchy/Betweentheears. Komunikační prostor Školská 28, Praha, 28. 9. 2013.





Je to v podstatě doslovná metafora videa a hry. Jedná se o políčkový rozklad videa pořízeného skrytou kamerou v galerii NoD 14. května 2013. Video zachycuje dva návštěvníky galerie, jak mi ničí instalaci nazvanou Levitující obraz. Paradoxně i když galerie má několikaminutový záznam činu, který na můj podnět předala policii, pátrání bylo po měsíci odloženo jako nevyřešené. Proto pokaždé, když mám příležitost na tuto událost poukázat, udělám tak. Na popud policie byl záznam zveřejněn v reportáži v hlavní zpravodajské relaci TV Nova, což bylo asi vše, na co se jejich vyšetřování zmožlo. Video, ze kterého jsou použita políčka na této dvoustraně, jsem promítal na festivalu Crosstalk v Budapešti a poté v samotném NoDu na prezentačním večeru Vizualmanual, kdy se mi povedlo upozornit na provozní nefunkčnost galerie přímo na její půdě. Políčka jsou řazena zleva doprava a čtou se shora dolů jako text. Černá pole znázorňují stmívačky se střihy. Celý záznam má okolo čtyřiceti minut; video, které prezentuji, je sestříhané na tři a půl minuty. Celková kompozice dvoustrany je závislá na střihu videa. Je to tedy taková hra, kterou jsem se rozhodl hrát s NoD a těmi dvěma uličníky. Je to asi to jediné, co mi zbylo. Tolik můj příspěvek k alternativní videohře s otevřeným koncem...

Petr Krátký

Krása dvou čar a jedné tečky

Hlavní otázka současné teorie videoher zní, zda a v jakém smyslu je videohry možné považovat za umění. Problematicčnost tohoto tázání se vyjeví v okamžiku, pokud se ho pokusíme vztáhnout k jednomu z nejstarších a nejproslulejších videoherních počinů – hře Pong.

ANTONÍN TESAŘ

Za první masově úspěšnější videohru vůbec je považován *Pong* z roku 1972. Jeho grafika se skládá ze dvou krátkých vertikálních čárek na opačných stranách obrazovky a tečky, která se neustále pohybuje z jednoho kraje obrazovky na druhý. Pokud se na okraji obrazovky dotkne příslušné vertikální čárky, odrazí se od ní podle zákona odrazu, pokud ne, propadne mimo obrazovku a uprostřed herního pole se objeví nová tečka. Další součástí grafiky jsou jen dvě počítadla zaznamenávající body jednotlivých hráčů. Hra je určena pro dva hráče, z nich každý ovládá jednu z čárek na krajích obrazovky. Úkolem je nastavit čárku tak, aby na ni tečka dopadla, když dorazí k příslušnému okraji. Pokud se to hráči nepodaří a tečka propadne, protivník získává bod. Hraje se do dvaceti bodů. V některých verzích *Pongu* je obrazovka také uprostřed vertikálně rozdělena přerušovanou čarou, která ale nemá ve hře žádný praktický význam.

Videoherní studia, obor, který se dynamicky rozvíjí zejména v posledních deseti letech, se sice *Pongu* nevěnují nijak soustředěně, přesto jde z mnoha důvodů o vynikající materiál pro zkoumání ústřední otázky, již se tato teoretická disciplína zabývá především: zda a v jakém smyslu můžeme videohry považovat za umělecký druh. V řadě ohledů totiž představuje mezní dílo. Mnohými charakteristikami vězí v oblasti tradičních her, které herní studia chtějí stále držet stranou umění, na druhé straně už ale má mnoho znaků, jež jsou naopak pokládány za určující specifika videoher jakožto druhu umění. Jeho pozice vlastně velice dobře odpovídá jedné poznámce herní designérky a producentky Kellee Santiagové, která na jedné své přednášce přirovnává současný stav videoher k pravěkým jeskynním malbám. Pokud mezi digitálními hrami existuje nějaký ekvivalent jeskynní malby, je to právě *Pong*.

Co všechno je umění

Herní studia stojí ve svém boji za uznání digitálních her jako uměleckého druhu ve zvláštní situaci, která má co dělat především se současným statusem umění jako takového. V době, kdy je úsilí řady umělců zaměřeno k boření zažitých představ o tom, co lze považovat za umění, je možné videohry chápat z určité perspektivy jako ještě poměrně konzervativní uměleckou odrůdu. Z hlediska

institucionálního uznání se dá říci, že se uměním staly v roce 1989, kdy byla uspořádána první oficiální výstava starých herních automatů, kde *Pong* také figuroval (pod názvem *Hot Circuits: A Video Arcade* – Horké okruhy. Arkádové videohry ji uspořádalo Museum of the Moving Image v New Yorku). Nejjednodušší argument, který můžeme z řad obhájců videoherního umění slyšet, je teze, že na všechno lze nahlížet jako na umění, a proto je možné stejné hledisko uplatnit i na videohry. Díky tomu herní studia na jedné straně nemají vlastně žádnou dramatickou opozici, která by ohrožovala jejich základní nárok, zároveň jim ale chybí pevné východisko, na jehož základě by mohla tento nárok vznášet.

Za nejvýznamnějšího oponenta pojetí videoher jakožto umění je pokládán filmový kritik Roger Ebert, podle něhož videohry jako umělecký druh nikdy neobstojí. Ebert svůj postoj formuluje jako test: „Kam mé vědomosti sahají, nikdo z oboru ani mimo něj dosud nebyl schopen citovat hru, jež by snesla srovnání s velkými dramatiky, básníky, filmaři, romanopisci a skladateli.“ Tato pozice ovšem nepředstavuje pro teoretiky her, vyjadřující se často velmi sofistikovaně, nijak zásadní překážku. Jeho test je totiž jednak mimořádně vágní, ale především je založen na nepřímém přesvědčivém předpokladu, že různé druhy umění mají formovat něco jako kánon mistrovských děl a ještě navíc mají být tyto kánony vzájemně porovnatelné napříč různými disciplínami. To je samozřejmě možné díky zavedeným interdisciplinárním „směrům“, jako je kubismus nebo expresionismus, případně různým motivickým či tematickým prvkům v různých uměleckých družích. Ebert má pravdu do jisté míry: například dosud nevznikla žádná důsledně surrealistická hra ani žádná hra, která by tematicky souzněla dejme tomu s kafkovskými motivy. Je ale otázka, zda má nový umělecký druh zapotřebí pouštět se s odstupem téměř století do debaty s klasickými autory jiných uměleckých odrůd. A obecně lze také říci, že třeba Cézanne s Dantem nesnesou vzájemné srovnání prostě proto, že na nich není co srovnávat. Stejně tak bizarní a v principu nezodpověditelná je otázka, zda *Pong* snese srovnání s malbami v Chauvetově jeskyni. Nanejvýš lze říci, že obojí je výkřik do tmy, který našel mnohohlasou odezvu.

Jak se píše o hrách

Ebertův test provokuje ještě jednu otázku. Nesneslo by se s daným kánonem uměleckých děl (ať už za něj považujeme cokoliv) něco, co normálně do uměleckých druhů nepočítáme? Například nějaká přírodní scenerie, historická událost nebo matematický teorém? Nebo dejme tomu mahjong, šachy či fotbal? Na uměleckém statusu videoher totiž možná není pozoruhodný ani tak jejich vztah k již existujícím druhům umění, jako spíš evidentní blízkost k oblasti lidských aktivit, které za umění v úzkém smyslu stále považovat nechceme.

Boom nezávislých titulů v posledních letech výrazně upevnil pozici videoher jako umění v tom, že hned v několika ohledech přiblížil videoherní „scénu“ ostatním uměleckým druhům. Stejně jako v kinematografii teď můžeme ve videohrách rozlišovat mainstream (kam spadají hitové hry velkých společností, jako jsou například Sega, Electronic Arts nebo Ubisoft), nezávislou oblast (tvorba malých firem často s několika málo členy, příkladem je třeba česká Amanita Design, viz rozhovor na s. 20) a sféru experimentálních her, které prověřují samotné principy či koncepce videoher (například velmi vlivná hra Roda Humblea *The Marriage*, 2006, nebo experimenty se zvukovými hrami od Aarona Oldenburga, viz s. 14). Zároveň existuje struktura referování o hrách, která již poměrně dlouhou dobu kopíruje praxi uplatňující se například v oblasti filmu – vycházejí odborné i populární herní časopisy, webové stránky či publikace obsahující recenze, tematické články či portréty, ustanovila se akademická badatelská sféra, propagace her probíhá přes trailery, plakáty atd. U nezávislých her vytvářených v malých vývojářských skupinách lze také mnohem snadněji mluvit o autorském principu. Není výjimkou, že videohru kompletně vytvoří jediný člověk, případně lze v daném týmu snadno rozlišit osobu s rozhodujícím slovem či ústředním kreativním vkladem. Vedle toho nezávislé videohry často systematicky a poučeně narušují konvence mainstreamových her, ať už jde o samotná pravidla (*Tiny & Big: Grandpa's Leftovers*, 2012), vyznění (*Cart Life*, 2011) nebo grafiku (*Limbo*, 2010), čímž vnášejí do dějin videoher – fakt, že lze u videoher mluvit o dějích, je ostatně rovněž odlišuje od většiny



Mají Battle Chess blíž k uměleckému dílu, nebo k setu šachových figurek? Foto gamesdbase.com

O Pongu, hrách a umění

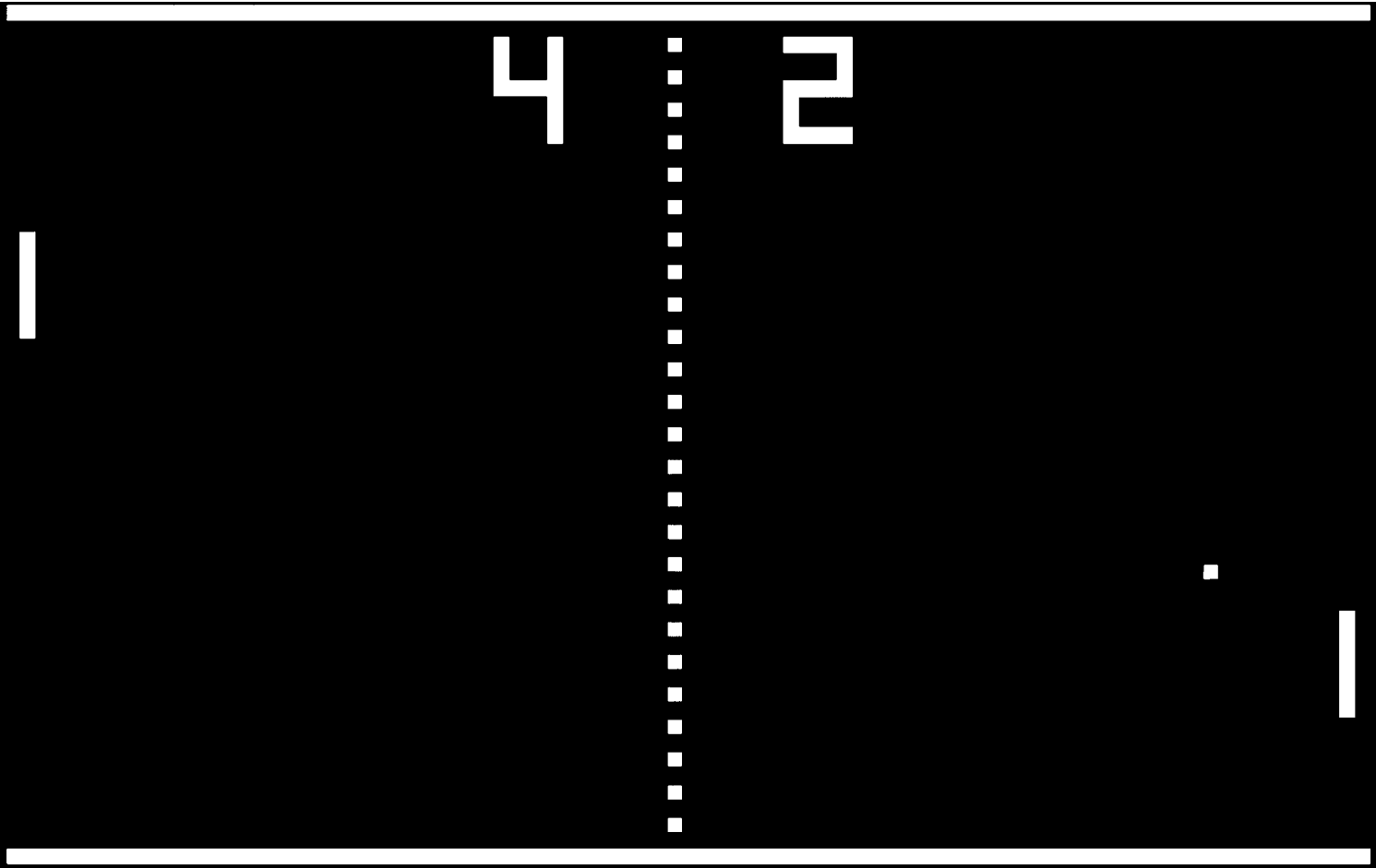
nedigitálních her – kritický a revizionistický přístup k dosavadní tradici.

To, že videoherní scéna zdárně imituje ostatní umělecké druhy ve způsobech, jakými o jednotlivých titulech referuje, je nakonec zřejmě pro uznání her coby uměleckého druhu důležitější než otázka, zda odpovídají nějaké obecné definici či nároku. V oblasti klasických karetních her nebo kolektivních sportů o ničem podobném rozhodně mluvit nemůžeme. Naproti tomu lze předvídat, že další sférou, která je dosud přehlížena, ale měla by se o umělecké uznání ucházet, bude pozoruhodná oblast nedigitálních her, do níž spadají například stolní hry jako *Warhammer* (1986) nebo *Arkham Horror* (1987), karetní hry typu *Magic: The Gathering* (1993), případně RPG hry (role playing games, hry na hrdiny) jako *Dračí doupě* (1990). Jde většínou o hry z oblasti fantastického žánru, které s videohrami sdílejí řadu společných znaků. Mají konkrétní autory, jejich součástí je určité grafické zpracování, existuje kolem nich síť publicistických reflexí a propagace analogická k filmu či videohrám – chybí jim nicméně soustředěnější teoretická a akademická pozornost.

Za hranicí funkce

Zásadní je ale především to, že oproti šachům nebo fotbalu je možné je klasifikovat jako konkrétní díla. Tuto jejich výlučnost lze dobře zachytit poukazem k několika úvahám Wittgensteinových *Filosofických zkoumání* (1953, česky 1993). Wittgenstein opakovaně zdůrazňuje, že pro šachy není důležité, jak vypadají jednotlivé figurky nebo šachovnice, podstatné jsou pouze jejich funkce. Šachy se tedy mohou realizovat jako nekonečné množství různých konkrétních podob figurek a šachovnic, dokonce například jako videohra. U zmíněných her jsou naopak tyto prvky mnohem podstatnější. V případě videoher jsou víceméně nedílnou součástí dané hry: například pokud bychom grafiku střílečky *Doom* (1994) nahradili jiným vzhledem prostředí, objektů a příšer, měli bychom nepochybně co dělat s jinou hrou. Problematičtější už je ovšem případ různých videoherních verzí šachu – lze o *Battle Chess* z roku 1988 říci, že jde o jinou hru než *Chess Titans* z roku 2007? V nějakém ohledu ano, v jiném ne. Jde o podobně pozoruhodné mezní případy jako *Pong*.

U některých fantasy her je sice možné grafiku kompletně nahradit, aniž by se změnila samotná hra (podobnou kompletní změnu grafiky prodělal například *Arkham Horror* v roce 2005), nicméně přesto zůstává určitým způsobem fixována i mimo samotná pravidla. Pro videohry a fantasy hry nicméně platí i to, že nejsou nutně v principu uzavřenými artefakty podobně jako filmy nebo malířská plátna, ale připouštějí různé modifikace v podobě herních rozšíření s novými pravidly či herními jednotkami (mapami, kartičkami, objekty...). Co ale spojuje většinu videoher a fantasy her s uměním a nejvýrazněji je vzdaluje od ostatních her; je jejich zakotvení ve fikčních světech a využití takových typů narace, jež odpovídají uměleckým formátům. Videohry i fantasy hry dokonce často vycházejí z konkrétních fikčních světů převzatých z jiného média (existují například videohry i fantasy hry podle *Star Wars* nebo *Písně ledu a ohně*). Zatímco u šachů či fotbalu lze vyprávět obvykle jen v termínech popisu dané hry („střelec bere pěšce“, „Rosický po přihrávce dává gól“), ve fantasy hrách a velkém množství videoher hráči svou aktivitou zároveň rozvíjejí určitý příběh zasazený do určitého světa. Za zmínku stojí i fakt, že tento prostor umožňuje i cosi jako společenský komentář – mimo oblast fantastiky lze kupříkladu autorské hry Ivana Mládky z počátku devadesátých let chápat jako politickou satiru.



Krása Pongu rozhodně nespočívá v tom, že určitým způsobem zobrazuje stolní tenis. Foto ecetia.com

Mimořádně pozoruhodným příkladem vztahu fantasy her a narace jsou přitom RPG hry, kde se počítá s tím, že jednotlivá vyprávění budou vymýšlet samotní hráči. Jeden z hráčů zde totiž získává roli „storytellera“ (vyprávěče, v *Dračím doupěti* se mu říká „pán jeskyně“), jenž pro ostatní, kteří hrají za jednotlivé postavy, vymýšlí sled návazných situací generujících zápletku dané herní „partie“. Samotná hra přitom obsahuje jen popis fikčního světa (který ovšem může vyprávěč různě modifikovat), pravidla a pokyny, podle nichž může storyteller zápletku vytvářet. Hra tedy není vyprávěním, ale spíš jakýmsi generátorem možných vyprávění, která realizují až konkrétní hráči. Pokud bychom tedy tyto hry uznali za umělecká díla, jednalo by se o tvorbu, která k naraci přistupuje velmi výlučným způsobem.

Dveře, které se nedají otevřít

Na základě těchto charakteristik už můžeme najít dost znaků, jimiž lze *Pong* vymezit od většiny pozdějších videoher. Stejně jako typické videohry má autora, kterým je programátor Allan Alcorn, je známé datum jeho uvedení na trh a zaštiťuje ho vydavatelská společnost Atari. Nicméně třeba oproti *Star Wars: X-Wing* (1993) není zasazen do žádného fikčního světa a nerozvíjí žádnou uměleckou naraci. Zároveň ale na rozdíl od *Battle Chess* není vázán ani na konkrétní grafické zpracování – hra dosud vychází v různých grafických podobách při zachování stejných funkcí a stává se tím spíš hrou na způsob šachů nebo fotbalu, kde, řečeno s Wittgensteinem, na vzhledu jednotlivých figurek nezáleží.

Další zásadní výlučnost *Pongu* souvisí s jedním z nejproblematičtějších bodů, o které se opírá dlouhá řada videoherních teorií, totiž s pojmem simulace. Videohry jsou nejčastěji chápány jako nápodoby určitého originálu. S tímto pojetím pracují jak narativně založené teorie, tak kupříkladu velmi sofistikovaná a v současné době mimořádně vlivná „proceduralistická škola“, jejímž zakladatelem je Ian Bogost. Proceduralisté konkrétně operují s pojmem „simulační horečka“ (simulation fever), která znamená proces hráčova uvědomování, co je ve hře zahrnuto do simulace a co je naopak vyloučeno. Toto pojetí souvisí

s úvahou o simulaci od Espena Aarsetha, který tematizuje rozdíl mezi dveřmi, jež se ve hře dají otevřít, a tedy jsou co do své funkce součástí simulace, a dveřmi, jež se otevřít nedají, a jsou součástí simulace jen svým umístěním a vzhledem. Problém simulace samozřejmě spočívá v otázce vztahu obrazu a originálu a jejich vzájemné odkázanosti. Za zmínku přitom stojí nejen to, že fantasy hry bývají simulacemi v mnohem silnějším smyslu než řada videoher, ale také, že prvek simulace lze najít například i u šachů, kde jména figurek evokují zápletku středověké bitvy.

Pong bez ping-pongu

Pong byl navržen jako simulace stolního tenisu. V jistém ohledu v něm lze stolní tenis vidět, byť v pravidlech obou her jsou zásadní rozdíly: především model je dvourozměrný a tečka reprezentující míček nijak nereaguje na prostřední přerušovanou čáru reprezentující síť; navíc tečka se odráží i od horního a dolního okraje herní plochy, což pingpongový míček nedělá. Důležitější je ale, že je velmi snadné si od *Pongu* vazbu na stolní tenis zcela odmyslet, respektive že mnoho hráčů vůbec nemusi být schopno simulaci identifikovat a bude pojmát herní prvky jako zcela abstraktní geometrické obrazce. Rezignujeme tím na „simulační horečku“, zůstává ovšem otázka, zda tím pádem upřeme *Pongu* uměleckou hodnotu, nebo zda jej tak naopak neprohlásíme za tím působivější abstraktní umělecké dílo.

Tato úvaha ostatně obecně souvisí s povahou problému Aarsethových dveří. Jak třeba víme, kam by měly vést „nefuknní dveře“ dejme tomu ve střílečce *Doom*, která se odehrává v budoucnosti na vědecké základně na Marsu, do níž vlivem nepodařeného experimentu s teleportací začnou proudit démonické vraždící obludy, případně jak si vůbec můžeme být jisti, že bychom měli být schopni tyto dveře otevřít? V tomto ohledu je nepochybně smysluplná pozice Chaima Gingolda, kterou cituje Jesper Juul ve svém textu na téma simulace ve videohrách *Určitá míra abstrakce* (česky v překladu Jana Koláře v Cinepuru č. 66). Gingold chce chápat simulace ve videohrách na způsob japonských zahrad a píše: „Miniaturní zahrada je – stejně jako model krajiny s vláčky, dům pro panenky

nebo akvárium – úplná; nic v ní nechybí a nic z ní nelze odebrat.“ Na *Pongu* je tento zvláštní charakter modelu „osvobozeného“ od svého originálu obzvlášť patrný – „krása“ této hry rozhodně nespočívá v tom, že určitým způsobem zobrazuje stolní tenis, ale ve zkušenosti konfliktu, který je výsledkem úsporných minimalistických setkávání geometrických obrazců v kontrolovaném pohybu. Wittgensteinovský důraz na funkčnost jednotlivých herních elementů tu zvláštním způsobem koexistuje s estetickým provedením. V *Pongu* (podobně jako ve zmíněné minimalistické experimentální videohře *Family*) je grafické zpracování herních prvků redukováné tak, aby maximálně zdůrazňovalo jejich funkci. Tohle zpracování lze ale zároveň chápat jako nedílnou součást samotné hry. Anebo také ne – otázkou zůstává, zda grafické modifikace *Pongu*, jako například *Space Ping Pong Match* (2013), kde je celé prostředí stylizováno do neonových barev s vesmírným prostorem jako pozadím, máme vnímat spíš jako určitý „remake“ Alcornova díla než coby ekvivalent šachového setu, kde jednotlivé figury mají podobu postav ze *Star Wars* (jako šachy od firmy United Labels).

Pong tak možná není třeba chápat jen jako pravěkého prapředka vpravdě uměleckých her typu *Journey* (2012), ale jako ukázkou zcela jiného přístupu k potenciálu videoher, který není o nic méně umělecký. Ať už videohry jsou či nejsou uměním, nepochybně pro ně platí další poučka z Wittgensteinových *Filosofických zkoumání*, totiž jeho proslulá teze o rodových podobnostech. Podle ní není možné podat žádnou obecnou definici her jako takových, jelikož se jedná o příliš pestrou, variabilní a nadto stále se inovující soustavu. Nanejvýš můžeme doufat v postižení společných znaků některých konkrétních her na způsob fyzických podobností příslušníků jednoho rodu. V oblasti digitálních her, kterým se někdy nepřesně říká „počítačové hry“ (ale řadí se mezi ně i hry pro televizní konzole nebo mobilní telefony) či „videohry“ (i když často silně využívají také zvuk nebo hmat a patří k nim i výhradně zvukové hry), lze také těžko doufat v nějakou všezahrnující teorii – spíše ve více či méně úspěšné pokusy dotknout se těch nejdelších vláken a nejpevnějších uzlů.

Proti sterilitě a umělohmotnosti

Jakub Dvorský je zakladatelem a jednou z ústředních osobností celosvětově uznávané české videoherní společnosti Amanita Design. Malé nezávislé studio se svými adventurami Samorost, Machináríum nebo Botanicula nabídlo originální alternativu mainstreamové herní produkci.

ANTONÍN TESAŘ

Hra Samorost byla původně vaší závěrečnou prací v ateliéru filmové a televizní grafiky. Proč jste se rozhodl právě pro tenhle formát?

Já jsem na hrách vyrostl a už na gymplu jsem se věnoval vývoji her mnohem intenzivněji než studiu a běhání za děvčaty, takže to byla skoro samozřejmost. Hry pro mě byly vždy přitažlivější než animovaný film, který jen pasivně sledujete. Animované filmy mám ale také velmi rád.

Jiří Barta, který ateliér vedl, patří společně například s Janem Švankmajerem k surreálné české animátorské tradici, ke které bývá přirovnávána i poetika her Amanita Designu. Vnímáte také tuto návaznost? Pokud ano, v čem konkrétně?

Teď už nějakou návaznost vnímám. Není to nic vědomého, prostě děláme hry, jak umíme. Švankmajerem, Trnkou, Zemanem, Bartou a dalšími jsme nasákli v průběhu života, v dětství a na škole. Některé vlivy jsou asi dané prostředím a celkovou kulturní tradicí. Podobnost vidím hlavně ve vizualitě, která je temnější, špinavější, možná trochu dekadentnější a zároveň více spjatá s drsnou realitou než typická výtvarná stránka zahraničních videoher.

Grafika vašich her se často inspiruje přírodními povrchy, rzí a podobně, a jde tak proti současným videoherním trendům, které se přírodu a stárnutí naopak snaží co nejvíc eliminovat. Je v tom nějaké vědomé vymezení, případně snaha dostat na monitor i tyto fenomény? Je to snaha dostat do obrazu více detailů, hloubky a reálnosti. Sterilita a umělohmotnost vizuální podoby většiny počítačových her a současných animovaných filmů mi byla vždycky nepříjemná.

Některé současné nezávislé videohry, například Limbo nebo hry od společnosti Thatgamecompany, obsahují podobné prvky – ukazují přírodu nebo různé staré, napůl funkční stroje. Cítíte, že hráči mají o takovou poetiku čím dál větší zájem? Myslím, že zájem o podobné věci byl mezi lidmi vždy, jen teď se tyto prvky dostávají více do her. Nezávislá herní scéna je momentálně v rozkvětu a přináší konečně svěží vítr, kreativitu a spoustu zajímavých nápadů, a to zdaleka nejen výtvarných. Důležité jsou především inovace, které posouvají hranice herního designu.

Jedním z velkých témat v současných debatách o videohrách je násilí. Vyhýbáte se mu ve vašich hrách záměrně? Případně vidíte na současné videoherní scéně nějaký problém, ať už estetický, etický nebo jiný, který je podle vás ještě palčivější? Herní svět se do jisté míry podobá filmovému. Násilí ve filmech se objevuje přibližně stejně často a na podobné úrovni jako v hrách. Osobně s tím žádný problém nemám a ani si nemyslím, že by to nějaký velký problém byl, ale zároveň mi střelečky a násilné hry nic neříkají a nudí mě. Je to stále dokola. V současné době ale vzniká tolik pozoruhodných nenásilných her, že si každý najde, co ho zajímá.

Jste v kontaktu s jinými světovými videoherními společnostmi, ať už nezávislými nebo mainstreamovými? Jak se jejich způsob práce liší od vašeho? Měl jste někdy možnost zažít, jak se pracuje ve velké společnosti, která vytváří technicky mnohem náročnější hry? Jsme v kontaktu se spoustou malých nezávislých studií z celého světa. Většinou se

potýkají s velmi podobnými problémy, jaké máme my. Srovnání s velkými společnostmi mám spíš zprostředkované přes pár známých. Rozdíl ve fungování malého studia, kde pracuje několik kamarádů a baví se společně o všech problémech v průběhu vývoje hry, a velkého studia s několika sty zaměstnanci je pochopitelně obrovský. V malém studiu je každý člověk autorem hry, na které se společně pracuje. Naopak ve velkém studiu většina lidí bere práci na hře jako zaměstnání, kam dochází, kde pracuje a může kdykoli odejít do jiné firmy. Velké studio zpravidla financuje ještě jiná firma, takže kreativní šéfové dostávají příkazy od byznysmenů a pak se moc přenáší na manažery, kteří šéfuji armádě nahraditelných pracantů. Výsledný produkt má za cíl jediné – dobře se prodávat. Trochu to samozřejmě zjednodušuji, ale chci říct, že vytvořit osobitě, originální dílo s nějakou hloubkou je ve velkém studiu mnohem těžší než v malém.

O vašich hrách se často říká, že „jsou vhodné“ i pro ty, kteří se jinak hraní videoher nevěnují. Souhlasili byste s tím? Bylo to vaším záměrem? Pro jaký typ hráčů své hry vymýšlíte a od jakého druhu hráčů dostáváte nejpozitivnější odezvy?

Doufám, že je to pravda. Naším přáním je oslovit nejen hráče, ale i lidi, kteří s hrami žádné zkušenosti nemají, a ukázat jim, že hry jsou nádherné médium, které si zaslouží mnohem víc pozornosti. Když ale vytváříme hru, tak necílíme na žádné publikum. Děláme ji tak, aby se co nejvíc líbila nám samotným.

Jako autor her Amanita Designu jste podepsán buď vy, nebo Jaromír Plachý. Jedná se o výrazné osobní projekty, nebo je vývoj her spíš kolektivní záležitostí? Vývoj hry je vždy kolektivní záležitost, ale v našem pojetí je důležité, aby měla každá hra jednoho hlavního autora, který jí dá tvář a jednotnou vizi.

Kolik má tým Amanita Design členů a kdo se jakým způsobem podílí na vývoji vašich her? Momentálně jsme se rozrostli o dalších několik členů a je nás už šestnáct. Je to ale dáno tím, že Amanita Design jsou teď ve skutečnosti tři skoro úplně separátní týmy, z nichž každý dělá na vlastním projektu. Jára Plachý vytváří se svým týmem další veselou hříčku ve stylu Botaniculy, opět s hudbou a zvukem od skupiny Dva. Peter Stehlík dělá programátora, Jára Plachý koncept, grafiku a animaci. Můj tým pracuje na pokračování Samorostu. Kromě mne jako tvůrce designu a producenta je v něm animátor Václav Blín, grafik Adolf Lachman, programátor David Oliva, autor hudby Tomáš „Floex“ Dvořák a zvukař a producent Tomáš Dvořák. Třetí tým a hru, kterou vyvíjí, zatím nechám v utajení.

Vytvořili jste i několik zakázkových interaktivních projektů, například vzdělávací videohru pro BBC Questionaut nebo interaktivní videa pro Nike a pro Šimona Ornesta. Obrátili se na vás zadavatelé na základě vašich starších her? Měli jste velkou volnost, pokud jde o výslednou podobu produktů? Ano, vždy se na nás obrátili na základě našeho portfolia a vždy jsme dostali skoro úplnou svobodu. Tyto zakázky jsou ale staršího data a teď už několik let děláme výhradně vlastní projekty.

Jak ovlivnilo váš úspěch to, že první Samorost byl zdarma hratelný

a volně přístupný na internetu a že většina vašich her je distribuovaná především prostřednictvím placeného stahování? Myslíte, že je to výhoda oproti distribuci přes fyzické nosiče, ať už pro PC nebo konzole?

První Samorost se rozšířil velmi rychle po webu na celém světě a společnost tak nastartoval. Bez něj by Amanita Design bylo asi stále jednočlenné studio, tvořící ilustrace, grafiku a animace na zakázku. Placené stahování je pro nás ideální, protože se můžeme naplno věnovat tomu, co nás baví a co umíme, aniž bychom museli zápolit se zakázkami nebo s vydavateli. Fyzické nosiče jsou už několik let na ústupu a my jsme za to rádi. Dřív byli vývojáři odkázaní na vydavatele, kteří zhltili většinu zisku, často byli neschopní hru zpropagovat a nezřídka se ukázalo, že jsou to podvodníci. Dnes jde díky digitální distribuci v průměru sedmdesát procent z koncové ceny hry přímo vývojářům, kteří z utržených peněz můžou financovat další kousek. Nevýhoda je, že se neuvěřitelně zvedla konkurence. Například na App Storu vychází asi čtyři sta nových her každý den. Většina ale nestojí za nic, případně jsou to jen klony existujících titulů, takže kvalitní hry, které přinášejí něco nového, se pořád neztratí.

Ve světě jsou vaše hry vysoko hodnocené. Jakým způsobem funguje distribuce do zahraničí? Zaznamenal jsem například váš otevřený dopis, který jste spolu se společnostmi Colibri Games a Daedalic Entertainment adresovali britské společnosti Lace Mamba a ve kterém poukazujete na to, že firma nedodržuje domluvené podmínky spolupráce. To byl jeden z problémů, které jsme měli s našim britským vydavatelem krabicové DVD verze. Kromě placeného stahování ještě pořád vydáváme hry i na DVD, ale je to víceméně jen úlitba některým fanouškům, kteří hry sbírají nebo je chtějí věnovat jako dárek v pěkné krabici. Obvykle vydání krabicové verze nepřináší skoro žádný zisk, ale zato spoustu práce a těžkostí. Digitální distribuce do zahraničí probíhá naopak bez problémů. Hry prodáváme na našem vlastním webu, přes internetový herní obchod Steam, ve službě PSN pro konzole PS3 a PS Vita a pro tablety a telefony v App Storu (iOS) a Google Play (Android).

Všechny vaše hry jsou vlastně „point and click prohledávací adventury“. Je to kvůli malé náročnosti výroby takových her? Plánujete do budoucna zkoušet i jiné žánry? Nemám moc rád škatulkování na žánry, protože žádný žánr naštěstí není úplně přesně definován. My se snažíme přicházet pokaždé s trochu novými postupy a nápady a žánr tak posouvat a vyvíjet, ale radikální změnu od nás nečekejte. Je to prostě náš způsob vyjádření. Chtít po studiu, které dělá adventury, aby najednou zkusilo strategii nebo střelečku, by bylo jako chtít po kapele Moravan-ka, aby na příštím albu zkusila black metal.

Soustředíte se při vývoji her spíš na grafickou stránku, nebo na herní prvky? Soustředíme se na všechno. Vizuální a zvuková stránka je pro nás tradičně velmi důležitá, ale zároveň v této oblasti máme jasný názor a zkušenosti, takže aspoň pro mě osobně je větší výzva herní design, kde vidím větší příležitost pro posun. Ale opravdu se poctivě snažíme zlepšovat ve všech ohledech herního vývoje.

Jak výrazně se práce na vaší hře liší od práce na animovaném filmu,

Jakub Dvorský (nar. 1978) je zakladatelem a jednou z ústředních osobností videoherní společnosti Amanita Design. Jako grafik se podílel už v devadesátých letech na několika hrách týmu NoSense. V roce 2003 dokončil studia v ateliéru filmové a televizní grafiky na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze, kde studoval u významného českého animátora Jiřího Barty. Jeho absolventskou prací byla flashová videohra Samorost, která byla zdarma zpřístupněná k hraní online. Samorost je zároveň první hrou vydanou pod značkou Amanita Design. Dvorský je také autorem dalších her z dílny Amanity – Samorostu 2 (2005) a Machináría (2009). V současnosti pracuje na třetím dílu Samorostu.

S Jakubem Dvorským o Samorostech a budoucnosti videoher



Jakub Dvorský na Game Developers Conference 2012. Foto Wikipedia

konkrétně s technikou ploškové animace? A do jaké míry interaktivita hry ovlivňuje třeba grafiku?

Plošková animace, kterou my používáme, je prakticky stejná jako u animovaných filmů. Pochopitelně vše děláme v počítači, ale i animované filmy už dnes vznikají především digitálně. Interaktivita a vůbec herní design samozřejmě ovlivňuje grafiku velmi silně. V našem případě je rozdíl oproti filmu především v tom, že používáme hlavně velké celky a záběry na detail jen zřídka a trochu jinak než ve filmu. Ve filmech se celky neustále střídají s detaily a divákovi je

naznačováno, na co má zaměřit pozornost. V našich hrách si naopak hráč sám určuje, co chce dělat, kam zacílit svoji pozornost, a má i možnost si detail obrazu přiblížit a „osahat“.

Podíleli jste se také na filmu Jana Svěráka Kuky se vrací. V čem vaše práce spočívala? A jak se lišila od způsobu práce na výrobě vašich videoher?

Na Kukym jsem pracoval jen já sám, ne celé studio. Navrhoval jsem figury a rekvizity do filmu a dohlížel na jejich výrobu. Bylo to pro mě velmi příjemné a snadné, protože

zodpovědnost za celý projekt měl Honza Svěrák a já se mohl věnovat jen vymýšlení postaviček a kreslení náčrtků do bločku.

V posledních letech se rozvíjí teoretický obor videoherní studia. Hlavní náplní jeho bádání je momentálně uznání videoher jako umělecké disciplíny. Například Jenova Chen ze společnosti Thatgamecompany se teorií her přímo inspiroval. Sledujete vývoj videoherních studií? Považujete videohry za umění? Nezávislé hry a především ty ambicióznější se snažím sledovat. Debata o tom, zda jsou

hry umění nebo ne, je už strašně stará a připadá mi legrační, protože nevidím jediný důvod, proč by uměním být nemohly. Hry jsou prostě jen další, relativně nové médium, které má ale obrovský potenciál. Myslí si, že na herní scéně momentálně vznikají mnohem zajímavější věci než třeba ve filmu či v konceptuálním umění.

Je možné se v Česku uživit vytvářením videoher?
Odhaduju, že lidí, kteří se tím u nás živí, je možná už několik tisíc.

GALERIE K4

FESTIVAL FLUIDUM #4
16 KURÁTORŮ, 18 UMĚLCŮ, 16 VERNISÁŽÍ

22. 11. KŘEST KATALOGU, PROJEKCE VÝSTAV A KONCERT DIRTY PICNIC A DJS

**CELETNÁ 20.
PRAHA 1**

**OTEVŘENO:
DENNĚ 18–24 H**

WWW.GALERIEK4.CZ



NA BŘEHU

V románu Na břehu Rafaela Chirbese (viz s. 6), vzpomíná zkrachovalý truhlář Esteban na přítele z mládí Franciska, svou lásku Leonor a snaží se rozluštit příčiny svého ztroskotání. V proudu vzpomínek se odráží především historie Španělska 20. století a jídlo: „prestíž, avantgarda, přivonět, ochutnat, rozžvýkat módu, cítit mezi zuby křupat moc a topinku potřenou ptačími vnitřnostmi“.

Nemyslím, že by měl ponětí o loveckých zálibách, jimiž se vyznačoval jeho otec po roce čtyřicet. Na začátku osmdesátých let nás páčila jiná témata. Doby zavírání a mrtvol plovoucích ve studených kalných vodách nám zněly stejně fantasticky jako kapitoly dobrodružných románů, něco jako příhody Michela Strogoffa na řece Jenisej, dobrodružství, jejichž hrdinou se toužil stát Francisco, zatímco já omezil své touhy na roli zvědavce, který si o nich měl číst v knížkách. Je to hřích, nechtít se pouštět do revoluce, nechtít se štourat v historii? Po mnohém tápání nakonec Francisco nevsadil ani na minulost, ani na boj proletariátu, pro svá hrdinství si zvolil útulnější kulisy, naproti tomu já rezignoval i na to dovídat se o nich prostřednictvím knih (tedy knihy života). Koneckonců to, že se rozhodl být kladným hrdinou – neničit, ale vybrat si to nejlepší z toho, co bylo k mání (dilema, které tehdy řešil a vyřešil) –, lépe odpovídalo jeho sociálnímu původu nebo statusu jeho rodiny nebo, přesněji řečeno, zdánlivému statusu a aspiracím jeho rodiny, která se sice řadila na vyšší příčky společenského žebříčku, ale ve vsi o ní panovalo poněkud pochybné mínění; o zrodu toho postavení (tatíček fašista: pistole, rekvizice, šmelina, hony na vyhládlé otrhané strašáky ukrývající se v horách) se v Olbě neslušelo mluvit s nemalou řádkou zámožných rodin, tradičně takzvaných lepších rodin, v nichž se bohatství dědilo odjakživa a jež si dokázaly ubránit majetek i společenské postavení bez přehnaných gest a neomalené nadininterpretace; zato mezi nově zbohatlými se jeho divadýlko ujalo, frašku, kterou Marsalovic předváděli, tu jejich přetvářku (všudypřítomný pan Gregorio, služka v čepečku obsluhující u stolu, když měli hosty) jim spolkli nejen pováleční boháči, ale i ti, co se napakovali v šedesátých letech a jistým způsobem se cítili být jeho následníky – vydali se cestou, kterou bezprostředně po válce vytyčil don Gregorio Marsal –, druhá generace predátorů, zhlíželi se v něm, třebaže po některých z jejich otců šli psi z téže smečky, s níž se Marsal vezl na palubě Hispánie: sebranka, lůza, nová zbohatlická chamraď, co měla papíry na pistoli pro případ, že se ti do domu vloupá nějaký šmejd a chce ti vyluxovat sejf se špinavými penězi. Jejich synové – prozatím krotcí – se pyšní klíčenkami a náramkovými hodinkami s národní vlajkou, vždycky mají v zásobě nějaký ten vtípek o negrech a Marokáncích a jsou přesvědčeni o tom, že cesta k úspěchu vede přes kasárna, jenže si ti hlupáčky neuvědomují, že to je jen vstupní brána pro šašky. Rodina Marsalů se těší vážnosti mezi obchodníčky se stavebním materiálem, s barvami, mezi železáři, majiteli barů, zástupy zbohatlíků, kteří posledních třicet let soutěží o to, kdo bude větší fašoun, než byli jeho přímí předkové: výhonky válečných vítězů: Suárez ke zdi. Carrillo a masakr v Paracuellos. Hitler zůstal se Židy na půli cesty: na tomhle zakládají znak své třídy, kamarádíčkovat se s notně prorežimním panem bratrem generála od vzdušných ozbrojených sil nebo plukovníka od četnictva; a tak pořád dokola: další vlaječka na klíčích od auta, vyzvánění na telefonu, co ti bleskově přehraje španělskou hymnu, když jim někdo volá uprostřed oběda v restauraci, cédéčko s *Tváří ke slunci*, co začne hrát, jen co nastoupí do teréna, nemluvě o maskáčových oblecích, které na sebe navlékají v tak urbanizovaném prostoru, a zálibě ve zbraních přestrojené za loveckou vášeň. Tenhle svět nebyl ani zdaleka vlastní Franciskovi, když odjížděl, a ani by nebyl, kdyby byl býval zůstal. Ba naopak. Tihle lidé byli jeho noční můra, jeho tenký led, ježto se nestyděli vytahovat na světlo své hanebnosti, kostlivce ve skříní s jakýmkoli nedávno nabytým jménem. Odjel právě proto, aby tomuhle

prostředí unikl, nebyl ochotný vejít branou pro šašky, být komparesem, protože to je to, co v důsledku byl jeho otec a jeho přáteličkové, během návštěv vysoce postavených úředníků v kraji tajtrlíkovali kolem prokurátorů a armádních důstojníků, kuchtili pro ně paelllu, *all-i-pebre*, brali je na lodní výlety, aby přitom, co je krmili krevetami (hlavička je nejšťavnatější, pane generále), mohli obdivovat impozantní útesy Misentu, a končili s nimi na barech nejvybranějších bordelů. Když se Francisco dovtipil pravdy o rodinných záležitostech, poplival otcovy fotky z mládí, jež visely v pracovně: modrá košile, řemeny, pavouček vyšitý na prsou – dal si záležet, aby zahladil stopy po flusanci, než se starý vrátil –, a z bronzové bustičky Josého Primo de Rivery, kterou otec používal jako těžítka, zrovna nadšený nebyl. Před přáteli tehle svatostánek skrýval, nacházely se v něm totiž důkazy prvotního hříchu. Mám dojem, že jako jediný jsem směl vkročit do té zneuctěné místnosti, jež odhalovala temný původ dona Gregoria Marsala staršího. Syn se zříká otcovy pracovny, poněvadž utekl do jiného světa, v němž si podobně jako kosmonauti dopřává stavu beztlíže, aniž by ho cokoliv poutalo k zemi nedávné historie, v níž se neodehrává nic než vulgárnost: karetní partie, při nichž donu Gregoriovu z pouzdra vykukuje pistolka, mizerná muzika, máminy krokety, nočník pod postelí, dědův klystýr, všechno to smazal; nemusel se špinit v prachu země, žije si blaženě, zbavený gravitace, bez níž je možné rekonstruovat sama sebe tak, jak uzná za vhodné. Jeho nový svět: klobásky *crepinette* a krém *parmentier*, *foie gras* z Périgordu, bresský poulard, zlatavé francouzské lesy na podzim, načervenalé listy vinné révy lesknoucí se v pohasínajícím říjnovém slunci na jedné z burgundských vinic. Ostatně jako všichni i já jsem ho během těch let – osmdesátá léta pokročila –, kdy se prosadilo ono domněle nové Španělsko, poslouchal oněmělý úžasem. Zaječím čumáčkem vyčenichal ve skleňici vína celý ovocný sad: třešeň, meruňku, švestku; sklad dřeva: cedr, dub; i koloniál: med, cukr, kávu; zatopenou zahradu: „v pozadí voní vodní rostliny“, básnil; kosatec, leknín, průzračná stojatá voda. Jako by nevěděl, že kosatce a lekníny, stejně jako všechno, co vyrůstá v bažinatých oblastech, páchnou jako shnilá ryba. Aristologie a enologie, doména *haute cuisine*.

Cestovat, milovat se, brát drogy, chodit do kina, poslouchat hudbu, diskutovat o tomhle i o tamtom s těmi a oněmi patřilo k tomu, co Marx nazývá původní akumulací kapitálu. Za jeho otce to byly noční tahy s politiky, procházky po útesech Misentu a klubová zastaveníčka. Metody se změnily, ale mechanismus zůstal stejný. Dokonce i odplivnutí na fotografii otce fašisty bylo součástí formování jeho identity. Šlo o to položit základy, na nichž by vybudoval podnik podniků, kterým byl Francisco Marsal. Což je přirozeně daleko jednodušší, nejedná-li se o původní akumulaci kapitálu, nýbrž o navýšení druhé generace, tvůj otec tě ušetřil kydání hnoje, kterému se jinak nevyhneš, chceš-li zasít, neboť v době svého růstu podnikal daleko větší nepřistojnosti než ty: nějaký ten kapitál v rukávu ti dává záruku kontinuity, synergického násobení, kapitál, kterého nemůžeš dosáhnout, když skáčeš z bláta do louže, tak jako jsem živořil já v Paříži a Londýně, tu vytrít, tam vypucovat, potkat se s tím a tím, *rien de vrai-ment précis*, jak by řekl Aznavour: zažene tě to do tunelu, na jehož konci není světlo, uduší tě to, spálí, vyčerpá. Při takovém záběru se zážraky nedějí. On si vyráběl, nebo konstruoval, nevím, jak to říci lépe, životopis tím,

že brzy opustil špatně placené místo učitele na základní škole, na něž tak jako tak nena-stoupil z nutnosti, ale aby dostal schématu, jehož si žádal jeho *Bildungsroman*, předtím navštěvoval dělnické čtvrti a dal se k Bra-trstvu křesťanského dělnictva, když ho ale militantnost přešla, pustil se do politiky, kterou taktéž brzy pověsil na hřebík, hned jak utkal vlákna pavučiny, do níž měl v budoucnu lapat své kořisti.

„Vino a restaurérství mě dnes drží stranou, mezitím se všichni hrnou do politiky, aby se stali radním, poradcem, poslancem, parlamentním zpravodajem,“ svěřoval se mi.

Takhle mluvil v polovině osmdesátých let, politickou horečku už měl za sebou. Od velkých iluzí k velkým příležitostem. Tehdy to bylo možné. Nestabilita a společenský rozruch, jaký tehdy vypukl, se, myslím, nebude opakovat ještě desítky let. A tak Francisco Marsal neodkázal lidstvu ani traktáty o marxistické etice, pokud taková disciplína existuje; ani eseje na téma vztah politického a třídního boje nebo koncepce obce u svatého Pavla a svatého Augustina; ani velkolepý román, který, jak občas tvrdil, se chystá sepsat (kdo sakra nechtěl napsat román? Já. Já nechtěl psát romány ani tesat a za nic na světě jsem nechtěl být truhlářem a už vůbec ne v domě svého otce. Chtěl jsem žít a nevě-děl jsem, co to je, žít znamenalo milovat se s Leonor až do úmoru, vlastnit ji, disponovat jí), nýbrž články o něčem tak nekoherentním, jako je vino, vaření a cestování. Netvrdím, že by tyto činnosti pozbývaly na koherenci, Francisco psal články o vině a gastronomii a nelze popřít, že by vino a jídlo neměly jistý přesah, jak by ne: jsme to, co jíme a pijeme. Uniká mi ale, jak někdo může chtít postihnout slovy něco, co se rozplývá a přestává existovat již v momentě konzumace, člověk nepíše, ani neteoretizuje, ani se nemůže pokoušet vypovědět nesdílitelný zážitek. Tímto tématem se usilovně zabývali mystici. Jak popsat extázi? Každá láhev vína je jiná. Každý pokrm chutná jinak, i když ho připravíš podle téhož receptu. Krátce nato, při jedné ze svých cest do Olby, mi pyšně podával svou navštívenku: VINOFORUM Francisco Marsal, šéfredaktor. Už nebyl tím pisálkem, který hodnotil vino pod pseudonymem *Pinot Grigio* (jaká ironie, on se v žádném případě necítil být šedý: jeho články hýřily důvtipem). Jeho jméno uvedené pod titulem tak prestižního časopisu budi-lo respekt. To bylo koncem osmdesátých let, kdy časopisy o vaření přestaly být věstníkem pro interní účely restaurací nebo receptářem pro hospodyňky, tedy četbou určenou převážně pro něžné pohlaví, naopak se staly produktem pro úspěšné muže pídící se po informacích o luxusních stravovacích zařízeních, které se mihly na jejich stranách, o proslulých etiketách a o *delicatessen*, jejichž vzorky pro ně magazíny testovaly. Chtěli vědět, kolik budou muset zaplatit a jakou společenskou nadhodnotu skýtá večere v tom a tom podniku, láhev určitého vína, ten a ten chod, neboť mohli mít, co se jim líbilo, ale dosud se v tom nenaučili chodit (užaslé děti v hračkářství nebo v cukrárně); a bylo nutné učit se rychle, odlišit se od řad kariéristů, kteří jim šlapali na paty, protože také aspirovali na úspěch a dychtivě hledali spojení k tomu, o čem tušili, že brzy bude jejich svět, aby se nemuseli chovat jako užaslé děti, až se tam konečně dostanou. Poznat věci, ještě než jich dosáhnou, znát jejich jména, kvality a nedostatky, znát jejich cenu a hodnotu, ale ani ne tak spotřební hodnotu jako jejich směnnou hodnotu, hodnotu jejich reprezentativnosti, jelikož okamžik degustace v zásadě nebyl nijak transcendentální, důležitější byla předchozí fáze, vyzdobit těmi lahvmi stůl, vyzdobit těmi lahvmi a těmi ubrusy z těch restaurací sám sebe. Nejsme to, co jíme, jak říká

Rafael Chirbes



Malba Eliška Plyš

klasik, a co já vždy považoval za samozřejmé, jsme v prvé řadě to, kde jíme a s kým jíme a s jakou přesností pojmenováváme, co jíme, obratnost, s jakou objednááme z menu to nejprůhodnější, a děláme to před zraky svědků, z nichž obzvláště jeden pak bude ventilovat, co jíme a s kým. Jestli o někom víš tohle, víš, co je ten ptáček zač. V jaké výšce létá. Jestli stojí za to ztratit s ním čtvrt hodinku, pozvat ho na skleničku a dokonce si s ním zkusit smluvit schůzku na další den, navázat vztah. Anebo spíš, jestli tomu chlápku, co se s tebou pokouší zapříst hovor, namluvíš, že jdeš pozdě na nějaký mítink, dvakrát třikrát významně pohlédneš na hodinky, než vezmeš roha, třebaže je to on, kdo je ochotný pozvat tě na večeři. A pak tu jsou ti, kteří půl hodiny žvaní o vlastnostech vína, které nikdy v životě neokusí, a o podniku, do něhož nikdy nevkočí. Francisco mi to vysvětlil: je to příznačné pro zbohatlíky: počáteční stádium ctižádostivosti: Genesis. Na počátku bylo slovo. Slovo předchází bytí (nebo jej přinejmenším teď nahrazuje, *Ersatz*). Vědět prostřednictvím knih a časopisů, jak žijí ti druzí. Teorie předcházející empirickému poznání, performativní síla slov jako první stupeň na cestě k vzestupu. Říct „chci“. Nebylo třeba víc. Řekl jsi „chci“ a vše se dalo do pohybu. Já se neodvážil. Zdálo se mi, že Francisco se někam dopracoval, ať už to bylo kamkoli, nebyl jsem schopen rozeznat, že úkony spojené s řízením časopisu nestačily stravovat jeho síly, a jak jinak, ani jeho ambice: byl v pohybu. Kazatelnu vinařského a kulinárního apoštola vyměnil za vedoucí pozici v ústraní Leonoriny restaurace, jež ji zavedla až na samotný

konec; brzy byla vyhlášena jedním z gastronomických chrámů Španělska: nazývat ji svatyní namísto chrámu by znamenalo zastírat dokonalost Leonoriných kroket – slovy kritiky velkolepých: používají takové výrazy tihle gastronauti: poslední věci člověka, nebe a peklo, aby popsali béarnskou omáčku. Jsou to gastronomové. Treskou à la *pil-pil* dosahují království nebeského. Ti ale mají štěstí. Čítám jejich sloupky v přílohách novin, i tak sleduji Franciskovu stopu, pronásleduji ho, střežím ho. Brandáda ve stylu Leo, zvěřina podle Leo, *bécasse*, ah, *bécasse* à la Leo. Víím, že časem ji její nepřatelé začali kvůli hubenému obličejí přezdívat *La Bécasse*, s přibývajícím léty se zdálo, jako by její špičatý nos rostl, zatímco anorexie nebo první příznaky nemoci jí odhalovaly propadlé tváře. Dočetl jsem se to v jedné kritice v novinách. Od Franciska jsem věděl, že ji jezdili degustovat hosté až z Baskicka: u stolů Maldonského krystalu denně obědvaly desítky politiků, finančníků, prestiž, avantgarda, přivonět, ochutnat, rozžvýkat módu, cítit mezi zuby křupat moc a topinku potřenou ptačími vnitřnostmi. Pár let nato udělili restauraci dvě *étoiles Michelin*, nebylo nutné, aby mi to sdělil on, beztak už sem nejezdili, ani jeden se do Olby nevracel, ona se už neukázala nikdy a on přijel párkrát, na otcův pohřeb, vyřídit rodinné záležitosti, rozdělit si dědictví s bratry. O těch hvězdičkách informovali ve zprávách a pak jsem to četl i u kafe v baru Dunasol. Následující den to komentovali v novinách. Každé ráno je prolistuju na baru. Znovu jsem se s ním setkal v televizních novinách, když jsem doma po jídle loupal pomeranč, opakovali to ve zprávách

na jedničce, přinášíme vám krátký rozhovor s první ženou oceněnou ve Španělsku dvěma michelinskými hvězdami, to je obrovské vyznamenání v tak ryze mužském světě, jakým je špičková gastronomie, a publikací tak zatraceně machistickou, jako je Michelin (kolik držitelek dvou hvězd je ve Francii? na světě? Nemohu si vzpomenout, zda řekla, že je ve Francii jedna, anebo jestli řekla, že žádná). Díky tomu, jak kuchaři vyplňovali v televizi stále více prostoru, vídal jsem ji často, svezla se s každou vlnou chuťových trendů: kuchyně aromatická, kuchyně smyslová, kuchyně technoemocionální. Vídal jsem ji v televizi v bílém rondonu, s čepicí na hlavě, jak pózuje s rybou na podnosu, v jedné ruce svazek chřestu a větvičku něčeho zeleného, v druhé mísu s kanicem, jako obvykle usměvavá, až se jí chrup ve světle reflektorů blyštil jako v nějaké reklamě na zubní pastu (taky ti matlají zuby tím bělicím gelem z řady White Pearl, děvko?), a musel jsem ji vypnout, než jsem se přistihl, jak vařím podle jejího receptu, nebo jak odpovídám na otázky, které jí kladl moderátor, neboť televizní obraz mi okamžitě splynul s obrazy, které jsem nosil v hlavě, znenadání vyplouvaly na povrch, bez přestání se mě zmocňovaly, táhly mě do světa vzpomínek, těch prožitých i vysněných, ačkoliv v obou případech stejně nesnesitelných, znemožňovaly mi vnímat skutečnost. Tou dobou už ke mně Francisco během svých sporadických návštěv Olby nepromlouval jako novinář nebo spisovatel: líčil mi svůj vliv v časopise, ve vinařstvích, svou nezbytnou úlohu poradce při míchání moštů – *el coupage*, jak říkal on –, výběru sudů, schvalování etiket

a – výsostně důležitém – zavádění toho, čemu říkal filosofie vína, jež se odrážela na ceně. Za víc filosofie víc peněz. A další obchody, Leonorina restaurace, projekty v pohostinství, jejichž prostřednictvím se stýkal s podnikateli a politiky. V televizi se objevoval dlouhý špičatý nos La Bécasse a já ji místo toho viděl nahou v náručí Franciska. Vidím ji. Stehny ho svírá v bocích: tvář vykukující za mužským ramenem, pohled upřený na mě, pootevřená ústa, pohybující se hýždě, které se otvírají a zavírají za přírazů ženiných chodidel. Leonor na obálce módního časopisu ukazující ták, na němž leží humr sytější purpurové barvy, humr kardinál, který, když si ho prohlédnu pozorně, je zkrvavenou loutkou ve fetální poloze. Posadím se na posteli. Křičím, žádám, ať mě nechají na pokoji. Vzpomínky.

Ze španělského originálu **En la orilla** (Anagrama, Barcelona 2013) vybrala a přeložila **Hedvika Tichá**.

Rafael Chirbes se narodil v roce 1949 v Tabernes de Valldigna (Valencie), studoval moderní dějiny, působil jako literární a kulinární kritik. Jeho prózy byly mnohokrát oceněny, v roce 2007 obdržel prestižní Národní cenu kritiky za román *Crematorio* (Krematorium), v němž poutavě vyobrazil spekulace na španělském trhu s nemovitostmi. Více informací na straně 6.

Fra právě vydává

Pačinko je hrací automat. U pultu si koupíte malou zásobu kovových kuliček; potom, před přístrojem (jakýmsi vertikálním obrazem), jednou rukou nacpeme kuličky do otvoru, zatímco tou druhou s pomocí záklopky vystřelujeme kuličku na okruh plný příček a zákrutů; pokud je výkop správný (ani moc silný, ani moc slabý), vystřelená kulička uvolní déšť dalších kuliček, které vám vypadnou do ruky, a nezbyvá než začít znovu – pokud si výhru raději nevyměníte za směšnou odměnu (tabulku čokolády, pomeranč, krabičku cigaret). Herní pačinko jsou velmi četné a neustále plné různorodých klientů (mládeže, žen, studentů v černých tunikách, mužů neurčitěho věku v úřednickém obleku). Říká se, že tržby v pačinku jsou stejné (ne-li větší) jako ve všech japonských obchodních domech dohromady (a to už je zřejmě co říct)...

K čemu tohle umění slouží? K seřízení trávicího ústrojí. Západní automat udržuje symboliku penetrace: jde o to získat dobře mířenou „ranou“ svůdnou krásavici, která svítí na okraji obrazovky, dráždí a čeká. V pačinku není žádný sex (v Japonsku – v té zemi, které říkám Japonsko – je sexualita obsažená v sexu, nikde jinde; ve Spojených státech je to naopak: sex je všude kromě sexuality). Přístroje jsou krmítka, jedno vedle druhého; hráč hbitým gestem, které se opakuje tak rychle, že vypadá nepřerušovaně, krmí stroj kuličkami; cpe je dovnitř, jako když se vykrmuje husa; přeplněný stroj občas vychrstne průjem kuliček: za pár jenů je hráč symbolicky pocákaný stříbrem. V tu chvíli lze pochopit závažnost hry, která do protikladu ke smršňování kapitalistického bohatství, k zácpovému skrblictví platů staví slastný výtok stříbrných kuliček, jež zničehonic naplní hráčovu ruku.

Roland Barthes, Říše znaků
Proč Japonsko? Protože je to země rukopisu: ze všech zemí, které autor mohl poznat, právě v Japonsku narazil na práci se znakem, která má nejbližší k jeho přesvědčení a k jeho tajným představám, nebo, chcete-li, má nejdál k jeho nechutím, k podráždění a ke vzдорům, které v něm podněcuje západní semiokracie. Japonský znak je silný: úchvatně uspořádaný, sestavený, vyjevený, nikdy přejatý nebo zracionalizovaný. Japonský znak je prázdný: jeho signifikát prchá, na dně signifikantů, které vládnou bez protiváhy, není žádný bůh, pravda, morálka. A především: vyšší jakost tohoto znaku, ušlechtilost jeho tvrzení a erotický půvab, s jakým se kreslí, jsou vyplepené všude, na předmětech i na těch nejmalichernějších úkonech, které obvykle vykazujeme do sféry bezvýznamnosti nebo vulgárnosti. Bude řeč o městě, o obchodě, o divadle, o zdvořilosti, o zahradách, o násilí; bude řeč o několika gestech, o několika pokrmech, o několika básních; bude řeč o tvářích, o očích a o štětcích, kterými se tohle všechno píše, ale nemaluje. Brož. vazba, 168 s., DPC 229.

fra.cz

f Éditions Fra, Fra Societas, Café a knihkupectví Fra

7.2013



THE PROSTITUTES
MONIKA NAČEVA & JUSTIN LAVASH
LUNO
BRAN

IVAN GUTIÉRREZ & MADERA
PETR NIKL
ESTER KOČIČKOVÁ
THINKABOUTSTING
BÁRA ZMEKOVÁ
ATLANTIC CABLE

DĚTI VÍTÁNY
HUDBA
LITERATURA
DIVADLO
FESTIVALOVÝ
TRH

9.11.
ROCK CAFÉ
www.pozdnisber.net

[POZDNÍ SBĚR]

Projekt je realizován za podpory Nadace Vodafone Česká republika

Nadace Vodafone Česká republika

Ministerstvo kultury

Muzikus.cz

A2

Regina

Heidelbergo

Divadlo Archa

13-18.11-2013

MEZINÁRODNÍ FESTIVAL DIVADLA S PŘESAHEM — 4. ROČNÍK
PŘEDSTAVENÍ — INSTALACE
— VÝSTAVY — KONFERENCE
PERFORMANCES — INSTALLATIONS
— EXHIBITIONS — CONFERENCE
DIVADLO ARCHA A OKOLÍ

HLAVNÍ PROGRAM
LIVING DANCE STUDIO ČINA
聽三奶奶講過去的事情 / NASLOUCHÁNÍ PŘÍBĚHŮM MĚ TŘETÍ BABIČKY
回忆 2.饥饿 / VZPOMÍNKY 2: HLADOMŮR
SHE SHE POP / NĚMECKO
SCHUBLADEN / ŠUPLÍKY
MAGDA STOJOWSKA, TEREZA DURDILOVÁ, ARCHA.LAB / CZ
BOYS & GIRLS
BACAČI SIENKI / CHORVATSKO
ODMOR OD POVIJESTI / DĚJINY NA DOVOLENÉ
FUNDACION TEATRO A MIL / LOLA ARIAS / CHILE / ARGENTINA
EL AÑO EN QUE NACÍ / ROK, KDY JSEM SENARODIL

KOMPLETNÍ PROGRAM
WWW.ARCHATHETRE.CZ

www.archathetre.cz

Unijazz za podpory hl. m. Prahy, MK ČR, SFK ČR, Velvyslanectví USA, SAT a Nadace Život umělce pořádá

20—30/11 Praha
21. ročník mezinárodního hudebního festivalu

ALTERNATIVA 2013

Rock Café HooDoo Music Club
Čítárna Unijazzu Kaštan

SAX RUINS (JAP)
UŽ JSME DOMA HRAJÍ FPB (CZ)
VLOŽTE KOČKU (CZ) NO JOY (CAN)
AND THE WIREMEN (USA)
BEAT DIARY - JULIAN SARTORIUS (CH)
FEAT. DIEB13 (A), PHAERENTZ (CZ),
MEIENBERG (CH) AND STROTTER INST. (CH)
DAAU (BEL) 100NKA (PL) TOC (FR)
JARDA PALÁT IN MEMORIAM
(pocita otci československého industriálu) a další

hudba Malá Alternativa
filmové projekce výstavy

WWW.ALTERNATIVA-FESTIVAL.CZ

předprodej: Ticketpro, Ticketportal, Ticketstream,
Rekomando, Čítárna Unijazzu

Ministerstvo kultury
Muzikus.cz
A2
poslouchejnet
FANMUSIC
RESPECT
FULLMOON
MIXCZ
ROCK CAFE
VOICE
KASTAN

Soumrak Zlatého úsvitu

Řeční neonacisté z parlamentu před soudem

Generální tajemník řecké neonacistické strany Zlatý úsvit Nikolaos Michaloliakos byl s dalšími spolustraníky 28. září zatčen a obviněn mimo jiné z vraždy a organizovaného zločinu. Dost možná tak nastává soumrak patrně nejextremističtější strany, která kdy zasedala v zákonodárných orgánech zemí Evropské unie.

MATĚJ METELEC

Zrod řecké neonacistické strany Zlatý úsvit (ZÚ) spadá do počátku osmdesátých let, kdy Nikolaos Michaloliakos, jenž se pohyboval v řeckém nacionalistickém hnutí od šestnácti let a v sedmdesátých letech byl odsouzen za ilegální držení výbušnin, založil nejdříve stejnojmenný časopis, kolem něhož posléze utvořil politické hnutí. To se stalo nijak zvlášť výraznou součástí řecké nacionalistické a krajně pravicové scény. Větší pozornost na sebe upoutalo až na počátku devadesátých let během protestů proti Makedonii, při nichž šlo o „krádež“ řeckého jména bývalou jugoslávskou svazovou republikou. V téže době sloužili členové strany v Řecké dobrovolnické gardě při Vojsku Republiky srbské v Bosenské válce a někteří z nich se účastnili masakru v Srebrenici.

Dějiny násilí

Na domácí půdě byl Zlatý úsvit spojován s řadou násilných akcí, od fotbalového chuligánství přes útoky proti imigrantům až po napadání politické opozice. K tomu poslednímu případu patří třeba poranění dvanáctileté dívky při nezdařeném útoku na starostu Athén nebo brutální zmlácení tří levicových studentů, za něž byl v roce 2006 prominentní člen Antonios Androutsopoulos odsouzen

par avion

Z FRANCOUZSKÝCH MÉDIÍ VYBRAL TOMÁŠ DUFKA



Prvního října otiskl deník **Libération** článek Romaina Hureta vyjadřující se k otázce progresivního zdanění. Dočteme se zde o důležitosti tohoto ekonomického principu, jenž patří k „nejdůležitějším demokratickým výdobytkům 20. století“. Podle Hureta zůstává dnes – v době privatizace našich životů – placení daní jedním z mála kolektivních momentů, které máme. Jelikož po Evropě sílí hlasy, že by každý přispěvatel měl mít možnost kontroly nad využitím svých zdaněných prostředků, rozhodl se autor připomenout intelektuální kořeny progresivní daně z příjmu, aby tak poukázal na nebezpečnost přístupu, který neguje myšlenku veřejného a demokratického prospěchu. **Myšlenka progresivního zdanění se zrodila v 19. století jako odpověď na industrializaci společnosti a na hromadění bohatství; výsledkem měla být solidárnější společnost, stavící se proti nárůstu nerovnosti mezi lidmi.** Tato intelektuální a politická konstrukce, hlásaná například americkým ekonomem Richardem T. Elym, byla od sedmdesátých let postupně

k jednadvaceti letům vězení. Na začátku tisíciletí se Zlatý úsvit pokusil sloučit s jinými nacionalistickými subjekty, ustavení Patriotické aliance ale skončilo neúspěchem a obnovením hnutí v roce 2007.

Ideologicky Zlatý úsvit mísí populistickou rétoriku, často s tradičními levicovými tématy jako globalizace, plutokracie nebo imperialistická politika USA, s odporem k přistěhovačům, antisemitismem a explicitním neonacismem. V článku *Hitler na 1 000 let* z roku 1987 Michaloliakos píše: „Jsme oddanými vojáky nacionálněsocialistické ideje a ničím jiným (...) JSME TU, pokračujeme v boji, v boji za konečné vítězství naší rasy.“ Oslava nacistických hrdinů (například Rudolfa Hesse) a přihlášení k nacismu pak ze stránek tiskového orgánu hnutí nikdy nevymizely. Mluvíci strany Ilias Kasidiaris v článku z roku 2011 mimo jiné říká: „Jak by vypadala budoucnost Evropy a světa, kdyby druhá světová válka nezastavila obnovenou cestu nacionálního socialismu? Je jisté, že fundamentální hodnoty vycházející ze starořecké kultury by byly dominantní v každém státě a určovaly by osudy lidí.“ V tomtéž textu je Adolf Hitler popsán jako velký sociální reformátor a vojenský génius. Zatímco pokus navrátit se k uctívání Olympanů během osmdesátých let skončil příklonem k řeckému pravoslaví, rasový a biologický aspekt, na rozdíl od většiny nacionalistických stran v Evropě, nikdy nepřestal hrát v ideologii Zlatého úsvitu velmi výraznou roli.

Úsvit Úsvitu

Až do roku 2010 se straně v žádných volbách nepodařilo získat ani jedno procento hlasů (v roce 2009 to bylo 0,29 procenta). Průlom nastal, když se v obecních volbách Michaloliakos dostal v Athénách do městské rady se ziskem 5,3 procenta hlasů. Velký nástup pak přišel v parlamentních volbách v roce 2012, kdy už Řeckem plně otřásala krize. V prvních volbách v květnu získal 6,97 procenta

bořena a velkou měrou se na tom podepsala Margaret Thatcherová, která namísto společnosti upřednostňovala individuum a tak velké zdanění nebylo v jejím chápání ničím jiným než „konfiskací“ majetku. Dnešní globalizace finančních trhů progresivnímu zdanění nepřeje a zadupává občanský aspekt celé záležitosti do země. Proto také Huret vyzývá prezidenta Hollanda, aby konečně přistoupil k bodům svého programu a udělal daně transparentnější a progresivnější.

Le Monde diplomatique

Říjnový **Le Monde Diplomatique** přinesl článek Oliviera Zajece o francouzském diplomatickém angažmá v otázce zásahu v Sýrii. Na rozdíl od vojenské operace v Mali šlo tentokrát o výrazný neúspěch francouzské zahraniční politiky, která svou zemi zavedla do neobvyklé pozice jediného evropského podporovatele USA. François Hollande a jeho kolegové špatně vyhodnotili situaci, z níž nakonec vyšel vítězně Vladimír Putin. **Nedorozumění mezi USA a Francií vzniklo v samém počátku syrské krize. Zatímco Obama chápal vojenskou intervenci do Sýrie jako nutné zlo, které byl nucen zvažovat v důsledku plynových útoků z předměstí Damašku, Hollande si celou věc vyložil jinak a případný americký útok na Sýrii bral za hotovou věc, jako přirozenou reakci na humanitární krizi.** Situace v Sýrii přitom vyžadovala komplexnější analýzu, která by tamní realitu nepojímala jako boj dvou zneprátených skupin, z nichž jedna je dobrá

hlasů a dvacet jedna křesel z celkových tří set, ve druhých, jež se konaly po červnovém rozpuštění sněmovny, 6,92 procenta a osmnáct mandátů. Za tímto úspěchem stálo hlasité odmítání úsporné politiky, vyhrocená antiimigrantská a nacionalistická rétorika v kombinaci s nepřehlédnutelnou přítomností v ulicích. Ta měla jednak podobu „sociální práce“ v chudých čtvrtích, zvlášť těch s vysokou koncentrací imigrantů: hlídky, ochranka u bankomatů, rozdávání jídla a dárcovství krve „jen pro Řeky“. Ale také se projevovala setrvalou násilnou kampaní zaměřenou jak na politickou opozici, tak na útoky na přistěhovalce při každé příležitosti. Úspěšnost této kampaně je dokonce jednou ze zvláštností Zlatého úsvitu, neboť krajní pravice násilím voliče obvykle ztrácí. Když před druhými loňskými volbami začalo hnutí v průzkumech zaostávat, incident, při němž Kasidiaris při televizní debatě fyzicky napadl komunistickou poslankyni Lianu Kanelliovou, vedl k opětovnému posílení strany.

Stmívání

Nakonec to ale přece jen bylo násilí, co způsobilo soumrak Zlatého úsvitu. Rapper Pavlos Fyssas byl ubodán 18. září a z jeho vraždy byl obviněn pětáctýřicetiletý muž, který pracoval v jídelně kanceláře strany. Reakcí na vraždu byly nejen demonstrace, ale také znatelný pokles podpory Zlatého úsvitu. O deset dní později byli zatčeni Michaloliakos, Kasidiaris, čtyři další poslanci a třináct členů strany. Dvaatřicet bodů obvinění zahrnuje vraždu, vydírání, nelegální držení zbraní a možnou účast na zmizení až stovky imigrantů. Strana se o zatčení svého vůdce a pohlavárů vyjádřila jako o spiknutí, za nímž prý stojí diktát „zahraničních mocenských center“. Bez ohledu na poněkud směšné volání po ústavnosti ze strany hnutí, libujícího si v politickém násilí, bylo během října nejprve šest zatčených poslanců zbaveno imunity a následně parlament odhlasoval stažení

státní finanční podpory (ve výši 873 000 eur), na kterou měl Zlatý úsvit jakožto parlamentní strana nárok.

V současné době působí Zlatý úsvit dezorientovaně a dezorganizovaně. V Řecku ale zaznívají i hlasy právníků či opozice, že navzdory dobrým úmyslům byla obvinění shromážděna příliš narychlo. Poté, co bylo několik zatčených propuštěno, právník a vydavatel levicového deníku Eleftherotypia Harris Ikonomopoulos prohlásil: „Tento vývoj ukazuje, že přinejmenším v očích soudu není případ dostatečně podložený. Vytváří to dojem, že Řecko se stává selhávajícím státem, v němž nefunguje žádná z institucí právního státu.“ Zatím se nedá říci, zda bude vzestup Zlatého úsvitu zastaven soudní cestou. I kdyby se ale přes zbrkle započatý proces podařilo vůdce usvědčit a odsoudit, boj s neonacismem, jež v Řecku hospodářská krize vynesla až do parlamentních lavic, může být ještě dramatický. Jak se v médiích nechal slyšet jeden z propuštěných členů Zlatého úsvitu Ilias Panagiota-ros: „Zastavíte nás jen kulkami.“

Autor je publicista.

také ideologické rozštěpení vládnoucí levice, která k případu nedokázala zaujmout společné stanovisko. O tomto aspektu aféry se 21. října na webu **Rue 89** rozepsal poslanec, donedávna člen zelených, Noël Mamère. Upozornil, že vláda ani prezident nedokážou přijít s alternativou vůči Sarkozyho diskriminační imigrantské politice. Leonardin případ se podle něj měl stát symbolickým bodem obratu od zkaženého, xenofobního a rasistického sarkozismu, což ale nenastalo. **Prezidentu Hollandovi se naopak podařilo neuvěřitelné: svým alibistickým postojem k aféře proti sobě popudil úplně všechny. V krátkém televizním vystoupení totiž prohlásil, že se Leonarda sice do Francie může vrátit, avšak sama, bez své rodiny.** Toto prezidentovo gesto plně vypovídá o mezích hollandismu, píše Mamère. Jako obvykle se Hollande v momentě lámání chleba ze strachu, že si proti sobě poštvе veřejnost, přiklonil spíše na stranu Vallsova „socialistického sarkozismu“ než k autentickým levicovým hodnotám a principům. Pro Mamèra jde o morální a politické selhání, jež je důsledkem „pravdivého lhaní“, tj. nezaujetí jasného postoje k závažným politickým otázkám. Ať už bude mít kauza jakoukoli dohru, je jisté, že se jí podařilo rozpoutat diskusi, na kterou se v brzké době nepochybně naváže. Při pohledu na Leonardu jakožto symbol kosmopolitní společnosti se ukazuje, že se jednou z velkých otázek dneška stává formulace migračních pravidel, respektive definice světového, deteritorizovaného občanství. Hájení práv migrantů bude v 21. století tak důležité, jako bylo v 19. století hájení práv otroků, uzavírá Mamère.

Rue89

Francouzští novináři byli a jsou poslední dobou výrazně zaměstnáváni tématem romských přistěhovačů. Jestliže se na sklonku září tato problematika dostala na přední stránky „zásluhou“ vyjádření ministra vnitra Vallse, jenž vzkázal veřejnosti, že dle jeho osobního názoru se většina Romů není schopna integrovat do majoritní společnosti, o měsíc později se celá záležitost posunula od politických teorií k praxi. Propukla totiž tzv. aféra Leonarda, stavící vládnoucí politickou garnituru před nelehké rozhodnutí. Patnáctiletá romská dívka Leonarda byla jednoho říjnového odpoledne při návratu ze školy zadržena policisty a ještě téhož dne poslána spolu s celou rodinou do země svých předků – Kosova, které do té doby zaslala jenom z vyprázdnění. Tento akt vzbudil u levicové části francouzské populace bouři nevole a vyvolal řadu studentských protestů. Zapříčinil ale

Nastal čas kybernásilí

K vymírání revolučního ozbrojeného boje

Doba městských guerillových skupin typu RAF či Rudých brigád se zdá být nenávratně pryč a politické násilí je obsahem romantizujících mýtů nejrůznějšího druhu. Doba přeje spíše individuálním teroristickým činům od společnosti odtržených jedinců. Násilné zpochybňování systému ale nezmizelo a z ulice se pomalu přesouvá do kyberprostoru.

JAKUB HORŇÁČEK

Poslední kniha českého spisovatele Emila Hakla *Skutečná událost* posloužila Ladislavu Šerému (A2 č. 20/2013) jako startovací můstek pro širší úvahu o politickém násilí. Haklova kniha se k této operaci částečně hodí, jelikož vyvrcholením její zápletky je vražda soudce, který nařídil nespravedlivou exekuci. Proveďte ji hlavní postava románu, stárnoucí, etablovaný, ale stále společensky introvertní spisovatel. Celý román je navíc protkáan protagonistovými úvahami o ozbrojené skupině RAF. Šerý tuto zápletku, a především její působivé zakončení, bere doslovně, aby mohl následně rozvinout svoji úvahu o funkci politického násilí v soudobé společnosti.

Násilí jako prázdné představení?

Převod taktiky politického násilí z čistě fikční roviny Haklova románu do eseje o soudobé společnosti se jeví jako skok přes nepřekonatelnou propast. Haklova kniha totiž nechce nikoho inspirovat v otázce, jaký typ reakce zaujmout k současné společenské situaci či – konkrétněji – k palčivému problému dravých a živelných exekucí. Násilí je zde spíše určitým narativním postupem, kterým se má podtrhnout osamělost a absence relevantních společenských konfliktů v románovém – a dle autora pravděpodobně i v reálném – světě. Podobně jako ve francouzských noirových románech je násilí páčáno v prostředí všeobecně umrtveného vědomí i sociálních vztahů. Stává se tak jedinou a nezbytně nutnou reakcí hlavního představitele na útlak, moc a intriky vládnoucích vrstev. Mezi těmito románovými hrdiny a skutečnými organizacemi ozbrojeného boje, jež se v Evropě objevovaly od šedesátých let, tedy existuje významný a hluboký rozdíl. Románové postavy jsou potomky současné doby, v níž se zhroutily veškeré velké naděje, ambice a projekty emancipace. Chtějí tudíž jen přežít a zachránit zbytky určité existenciální spravedlnosti, zatímco ozbrojené skupiny ze šedesátých a sedmdesátých let měly vlastní radikální projekt přeměny společnosti a považovaly se za avantgardu budoucího lidového revolučního vojska.

V rámci svého románu Hakl překonává tento rozdíl reaktualizací ztechnizovaného mýtu o RAF. V tomto narativu, který se skrze časté umělecké a mediální reprodukce stal rozšířeným mýtem, je působení RAF fakticky redukováno na osobnost Andrease Baadera, který je popisován jako bad boy Německa šesté a sedmé dekády, a je tak soustavně stavěn do protikladu vůči silnému ideologickému zakotvení osobnosti Ulrike Meinhofové. „Meinhofová by chtěla politizovat, rozebírat, plánovat, kdežto oni [Andreas Baader a Gudrun Ensslin – pozn. red.] chtějí dělat bordel, provokovat, krást,“ shrnuje Hakl působení RAF, která je tak líčena spíše jako výsledek hněvu a bouřlivosti Baadera a jeho kumpánů („Byli to kreténi. Rozmazlení psychopati. Na publiku závislí klauni,“ píše ke konci své knihy) než politická akce v konkrétních společensko-historických podmínkách.



Dnes se výzva vůči státnímu aparátu spíše přesouvá do kyberprostoru, kde se organizované skupiny snaží narušit monopol států na určování tajnosti a netajnosti obsahů. frontiemerds.com

Spektákl násilí

Tento narativní skok, který je naprosto pochopitelný v rámci fikčního světa, Šerý přebírá i do své úvahy o politickém násilí. Z této perspektivy je vedení ozbrojeného boje jen prázdným a teatrálním gestem, bez hlubších politických a společenských následků. Dokonce je potenciálně škodlivé, jelikož může poskytnout vhodné alibi k roztočení kol státní represe. Do tohotoustru se přitom vejdu zcela odlišné osobnosti a skupiny: od typického představitele anarchistického individualismu Ravachola až po Rudé brigády, jež razily marxisticko-leninistické pojetí politické a ozbrojené organizace.

Podobná kritika přehlíží, že politické násilí není jen prázdným představením, ale v rámci společnosti spektaklu se stává efektivním způsobem komunikace a kontrahegemonie, jíž lze zařadit do širšího rámce tehdejších sociálních hnutí. Politické násilí ozbrojených skupin spektakulárně zpochybňovalo státní monopol na používání násilí a současně konkrétní akce zvýrazňovaly některé rysy tehdejší společnosti. „Proletářský proces“ s Aldem Morem, vedený členy Rudých brigád, měl být spektakulárním odsouzením italské křesťanské demokracie, která třicet let vládla Apeninskému poloostrovu ve více či méně soustavné kontinuitě s fašismem; taktéž únos průmyslníka Hansse Martina Schleyera byl spektakulárním zobrazením toho, že německý hospodářský i politický establishment neprošel důslednou denacifikací.

Hlavní politický problém nespočívá v tom, že by si snad RAF nebo Rudé brigády myslely, že únosem a zabitím dvou vysoce postavených mužů mohou povalit tehdejší režimy, či že by tyto činy daly podnět k široké represi. Hlavní problém tkvěl v načasování a širším kontextu těchto akcí. Oba únosy proběhly příliš pozdě, RAF a Rudé brigády již neměly tak silné vazby s tehdejšími sociálními hnutími, které začalo procházet sestupnou fází. Spektákl vyzněl naprázdno, protože se mu nedostávalo diváků, kteří by mu věřili. Ukázalo se, že za ozbrojenými skupinami nestojí žádné lidové vojsko ani sociální

hnutí, které by bylo ochotné jejich akci vzít za vlastní. Definitivně už totiž pominuly doby, kdy v Turíně nebylo možné najít dostatečný počet osob do lidové poroty u procesu se zakladateli Rudých brigád nebo kdy s akcemi RAF souhlasila významná část německého veřejného mínění. Tato změna proběhla zásluhou hegemonické protiofenzivy ze strany vládnoucí moci, které se podařilo tabuizovat násilí v politické akci, a tak vytvořit kulturní vakuum kolem tehdejších ozbrojených skupin. Tento konec příběhu však nebyl automatický ani samozřejmý.

Jednotlivě proti systému

Dnes, kdy se zdá, že historie maže poslední stopy organizovaného revolučního ozbrojeného boje na evropském kontinentu, je legitimní se ptát, zda politické násilí není druh na pokraji vymření. Haklova kniha však zachycuje – ať již bezděčně či úmyslně – proměnu, kterou prochází politické násilí v posledních dvou letech, kdy jsme svědky eklatantních teroristických aktů, jež provedli jednotlivci nezapojení do organizací či teroristických sítí. Breivik, bratři Carnajevové nebo útočníci na vojáka u kasáren v londýnské čtvrti Woolwich zosobňují individualizovanou formu teroru, která je přítomná i v Haklově knize. V tomto ohledu je nesmyslné hořekovat nad tím, že politické násilí nikam nevede, že odpuzuje „většinu konvenčněji založených odpůrců systému“ a že není nositelem změny. Hlavním motivem těchto činů není přitáhnout nové sympatizanty ani svolávat velké demonstrace, případně dosáhnout volebního vítězství. Trefná není ani prostá psychologizace útočníků, kterou v rámci svého fikčního světa provádí Hakl, a redukce jejich činů na pomstu či na výsledek osobní frustrace.

Tyto činy jsou naopak spektaklem zranitelnosti společnosti a systému, kterému hrozí potenciální nebezpečí od velkého množství nespokojených jednotlivců. Jejich hlavním cílem je spektakularizovat myšlenky atentátníků a současně zviditelnit křehkost společnosti, jejíž bezpečnost, která dnes tvoří hlavní záruku poskytnutou státem, může být

narušena jedinci bez jakékoliv předchozí teroristické přípravy. Jedná se o přechod od organizovaného politického násilí s jasně definovanými cíli k individualizované formě teroru, jejíž cíl spočívá v samotném teroristickém činu a jeho spektakulární rovině.

Z ulic do kyberprostoru

Otázka, jak by v současnosti formy politického násilí přispěly k emancipačnímu hnutí, se však jeví trochu scestná: levicové politické násilí je kromě přežívající strategie black block na ústupu a na obzoru zatím není nikdo, kdo by ho byl ochoten obnovit. Dnes se výzva vůči státnímu aparátu spíše přesouvá do kyberprostoru, kde se organizované skupiny snaží narušit monopol států na určování tajnosti a netajnosti obsahů. Jak ukazují případy Wikileaks či odhalení systému PRISM, smyslem těchto akcí je spektakularizovat „špinavé stránky“ fungování aparátů světových velmocí, které však byly již před zveřejněním dobře známé v informačním podhoubí.

Důležitější však je, že politická akce hackerů v kyberprostoru, jenž si co do důsledků a radikálnosti nezadá s pouličními střety ze sedmdesátých let, také vytváří nové způsoby alternativního bytí, a dokonce i svébytnou emancipační etiku. Tyto formy kybernásilí vůči státu se navíc pojí se široce sdílenými požadavky za volnost internetu, zrušení veškerých prostředků dohledu a cenzury v kyberprostoru a naprostou průhlednost fungování státní moci. Současně radikálně zpochybňuje existenci a legitimitu státní moci, díky níž se mohou státní aparáty pohybovat mimo dohled občanů či na hraně legality.

Jestliže se formy emancipačního politického násilí zdají být neschůdné kvůli technologické převaze státu, odchod do kyberprostoru se jeví jako zajímavý přesun na pole, kde státní aparát převahu nemá a pravděpodobně ještě dlouho mít nebude. V dnešní době tak nejde o to zabít soudce, ale paralyzovat či vyrazit jeho informační toky a sabotovat tím jeho výkon moci.

Autor je spolupracovník italského deníku Il Manifesto.

Zneužitý sen

Jak se feminismus stal služkou kapitalismu

Z původně emancipačního feministického hnutí se dle následujících řádků stal nástroj nerovnosti a hegemonní moci. Přispěly k tomu i samotné feministky, které podlehly ideálu individualismu. Lze vyvlastnění původně osvobozujícího hnutí ještě nějak zabránit?

NANCY FRASER

Jako feministka jsem vždy předpokládala, že bojem za emancipaci žen buduji lepší svět – rovnostářštější, spravedlivější a svobodnější. V poslední době mě ale trápí obavy, zda ideály, které jako první začaly prosazovat právě feministky, neslouží k trochu jiným cílům. Abych byla konkrétnější: naše kritika sexismu je dnes zneužívána k ospravedlnění nerovnosti a vykořisťování.

Feministický kariérismus

Krutou hrou osudu se hnutí za osvobození žen zapletlo do nebezpečných vztahů s neoliberálními tendencemi, jejichž cílem je společnost ovládaná volným trhem. To by vysvětlovalo, proč feministické ideje, které kdysi tvořily součást radikálního světového názoru, jsou dnes čím dál více chápány v individualistickém slova smyslu. Zatímco kdysi feministky kritizovaly společnost, jež podporovala kariérismus, nyní ženám radí, aby „se do toho opřely“. Hnutí, které dříve stavělo na první místo sociální solidaritu, nyní oslavuje businessmanky. Světový názor, který kdysi zdůrazňoval „péči“ a vzájemnou závislost, teď podporuje osobní rozvoj a zásluhu.

Za tím vším se skrývá radikální proměna povahy samotného kapitalismu. Státem řízený kapitalismus poválečné éry ustoupil jeho nové formě – neorganizované, globalizované a neoliberální. Druhá vlna feminismu byla kritikou prvního typu kapitalismu, ale zároveň se stala služkou neoliberalismu.

Z dnešního pohledu už chápeme, že hnutí za osvobození žen odkazovalo k dvěma odlišným vizím budoucnosti. V prvním případě předjímalo svět, v němž emancipace žen šla ruku v ruce s participativní demokracií a sociální solidaritou, v druhém slibovalo novou formu liberalismu, který by ženám stejně jako mužům garantoval individuální svobodu, větší možnost volby a pozvednutí životní úrovně dle jejich zásluh. Druhá vlna feminismu byla proto v tomto smyslu ambivalentní. Byla slučitelná s dvěma různými pojetími společnosti, připouštěla dvě odlišná pojetí vývoje.

Domnívám se, že tato nejednoznačnost feminismu byla vyřešena příklonem k liberálně-individualistickému scénáři. A nikoli proto, že bychom se staly pasivními oběťmi neoliberálního svádění. Naopak, my samy jsme k tomuto vývoji přispěly třemi důležitými idejemi.

Vyvlastnění neoliberalismem

Za prvé jsme kritizovaly „rodinnou mzdu“ a ideál muže-chlebodáře a ženy jako strážkyně rodinného krku, který byl pro státem řízený kapitalismus klíčový. Feministická kritika tohoto ideálu nyní slouží k tomu, aby legitimizovala „flexibilní kapitalismus“. Tato forma kapitalismu koneckonců závisí do velké míry na námezdní práci žen, především té špatně placené ve službách a výrobě. Vykonávají ji nejen mladé svobodné ženy, ale také vdané s dětmi, a nejen ženy tmavší barvy pleti, nýbrž všechny bez ohledu na národnost či etnicitu. Zatímco ženy na celém světě hromadně vstoupily na trh práce, ideál rodinné mzdy a státem řízeného kapitalismu nahradil jiný, modernější – feminismem plně podporovaný – ideál rodiny, v níž vydělávají oba partneři.

Za tímto novým ideálem se ale skrývá snižování mezd, větší nejistota práce, prudký nárůst odpracovaných hodin připadajících na jednu domácnost, dvojité směny (dnes někdy i trojitě či čtyřnásobně) a prohlubování chudoby, jež se čím dál více týká především domácností, kde je hlavou rodiny žena. Neoliberalismus nám překládá příběh o posílení žen a předstírá, že se z ošklivého káčátka stala bílá labuť. Poukazuje-li na feministickou kritiku rodinné mzdy, aby ospravedlnil vykořisťování, zneužívá sen o ženské emancipaci pro kapitalistickou akumulaci.

Feminismus ale k neoliberální etice přispěl ještě jinak. V době státem řízeného kapitalismu

jsme oprávněně kritizovaly omezenou politickou perspektivu, která se soustředila na třídní nerovnost a neviděla „neekonomická“ příkoří: domácí násilí, sexuální zneužívání nebo omezení týkající se reprodukce. Feministky odmítly „ekonomismus“ a politizovaly „soukromou“ sféru, rozšířily politickou agendu, aby zpochybnily hierarchie založené na kulturních konstrukcích pohlavní rozdílnosti. Cílem bylo rozšířit boj za spravedlnost nejen na ekonomiku, ale i na kulturu. Skutečným důsledkem však byl jednostranný zájem o „pohlavní identitu“ na úkor „chleba a vody“. A co hůř: feministický obrat k politice identity až příliš přesně zapadal do rétoriky silicího neoliberalismu, jemuž nešlo o nic jiného než vytěsnit všechny odkazy k sociální rovnosti. V důsledku jsme řešily jen kritiku kulturního sexismu, a to právě ve chvíli, kdy bylo záhodno kritizovat politikou ekonomik.

Ještě jednu myšlenku klíčovou pro neoliberalismus má feminismus na svědomí: kritiku paternalismu sociálního státu. Ta byla jistě progresivní v časech státem řízeného kapitalismu, ale od té doby splynula s neoliberální válkou proti „státu jako pečovateli“, a to včetně zneužití aktivit neziskových organizací z nedávné doby. Výmluvným příkladem je „mikrokredit“, program nízkých bankovních půjček chudým ženám z globálního Jihu. Je prezentován jako posilující, zespoda vyrůstající alternativa vůči seshora prosazovaným státním projektům. Mikrokredit je nabízen jako feministický lék na chudobu žen a jejich podřízenost. Jenže se už tolik nemluví o jedné znepokojivé souvislosti: mikrokredit se rozšířil právě v době, kdy státy zanechaly svých snah bojovat proti chudobě ve velkém, což půjčování v malém měřítku

nemůže nahradit. Také v tomto případě byla feministická myšlenka kooptována neoliberalismem. Idea, která původně cílila na demokratizaci státní moci a posílení role občanů, nyní legitimizuje marketizaci a oklešťování státu.

Znovunalézání solidarity

Ve všech těchto případech byla nejednoznačnost feminismu vyřešena ve prospěch (neo)liberálního individualismu. Ale onen druhý, solidární scénář snad ještě není zcela pohřben. Současná krize nabízí možnost najít konec přetržené nitě a znovu propojit sen o ženském osvobození s vizí solidární společnosti. Feministky se ale musí rozejít s neoliberalismem a chopit se znovu všech svých tří „příspěvků“ a použít je pro své vlastní cíle.

Za prvé, měli bychom zrušit nežádoucí spojení mezi kritikou rodinné mzdy a flexibilním kapitalismem tím, že budeme bojovat za formy života, které námezdní práci odsunou na okraj a zhodnotí neplacené aktivity, včetně péče. Za druhé, měli bychom zabránit tomu, aby se kritika ekonomismu proměnila v politiku identity, a to začleněním našeho boje proti systému založenému na maskulinních kulturních hodnotách do obecnějšího zápasu o ekonomickou spravedlnost. Konečně bychom měli odmítnout falešné pouto mezi kritikou byrokracie a fundamentalismem volného trhu tím, že znovu uvěříme v participativní demokracii jako prostředek posílení veřejné moci, nutné k omezení kapitálu v zájmu spravedlnosti.

Autorka je feministická filosofka.

Z anglického originálu, který vyšel 14. října 2013 v deníku The Guardian, přeložila **Tereza Stejskalová**.



Kresba Eliška Plyš

ARTCAM uvádí

JSEM MODERNÍ ROBIN HOOD.
CHUDÝM BERU, BOHATÝM DÁVÁM.



GAD ELMALEH
KAPITÁL
FILM **COSTY-GAVRASE**

V kinech od 10.10. 2013

ARTCAM CINEPUB A2

CENA FERDINANDA VAŇKA
16. a 17. listopad – Dejvické divadlo

Noc divadel a výročí „sametové revoluce“ zde proběhne ve znamení této poprvé udílené Ceny. Soutěže o ni se zúčastnila deset SADem oslovených významných evropských autorů:

Egressy – Ferenczová – Holewińska – Klimáček – Levínský – Lollike – Medowits – Peřina – Pokorný – Sikorska-Miszczuk – Székely – Walczak.

Součástí dvoudenních oslav uspořádaných v koprodukcí SADu a Dejvického divadla bude uvedení vybraných her a křest sborníku všech soutěžních textů

BANKROT A DALŠÍ HRY O POLITICE.

Noc divadel bude patřit mužným dílům pánů-dramatiků. Výběr z nich uvede bratislavské divadlo GUNA, Naivní divadlo Liberec a Dejvické divadlo.

Slavnostní večer 17. 11. je naopak věnován ženám-dramatičkám, jejichž hry představí „punková instalace“ Dejvického divadla

KLUB OSAMĚLÝCH SRDCÍ FERDINANDA VAŇKA.
Po její premiéře dojde na historicky první předání Ceny Ferdinanda Vaňka.

Svět a divadlo, Celetná 17/595, 110 00 Praha 1, +420-224-817-180, +420-224-818-184
www.svetadivadlo.cz; svet@divadlo.cz

Koprodukcce: Dejvické divadlo, www.dejvickedivadlo.cz
Projekt podpořily Česko-polské fórum, Hlavní město Praha, Nadace Život umělce, Maďarský institut v Praze, Slovenský institut v Praze, Polský institut v Praze.



SVĚT A DIVADLO
časopis o světě divadla a divadle světa
SAD 13

Národní divadlo

UVÁDÍME
V NÁRODNÍM
DIVADLE

Giuseppe Verdi

**SIMON
BOCCANEGRA**

Premiéra 28. 10. 2013

Režie: David Pountney | Dirigent: Jaroslav Kyzlink | Scéna: Ralph Koltai
Kostýmy: Sue Willmington | Světelný design: Mimi Jordan Sherrin | Sbormistr: Pavel Vaněk

opera

200 LET
OD NAROZENÍ
GIUSEPPE
VERDIHO



Úsvit dezolátní politiky

Volby si prohrála levice

Ve volbách se potvrdila nebezpečná tendence politického „vyvlastňování“ veřejnosti v režii privilegovaných skupin společnosti. Voliči totiž do parlamentu zvolili subjekt, který už ani nezastírá, že bude jednat v zájmu kapitálu.

ONDŘEJ LÁNSKÝ
LUKÁŠ MATOŠKA

Výsledek voleb je varováním pro levice intelektuální, odborářskou, stranickou i nestranickou. Babišovo hnutí ANO i Okamurův Úsvit přímé demokracie totiž lépe než parlamentní levice dokázaly zformulovat a částečně uchopit protesty z loňského roku, jejichž organizátoři je směřovali proti neoliberálnímu vládnutí. Nabídly takový výklad světa, jenž části nespokojených psychologicky evidentně vyhovoval. Protesty proti Nečasově vládě se tak paradoxně nakonec staly základem pro „apolitickou politizaci“ vrcholící zvolením hnutí, které několik dní před volbami téměř hrdě přiznávalo neúplnost vlastního programu.

Vyvlastněné protesty

Volební zisk nových uskupení lze vnímat jako důsledek nedotažené revolty z minulého roku. Jak vysvětlit, že ANO, které je pravicovou neoliberální stranou srovnatelnou s TOP 09, získalo ve volbách téměř devatenáct procent hlasů, tedy sedmačtyřicet křesel ve sněmovně? Hlavní příčina spočívá v tom, že stranická levice nedokázala pochopit, že se po desetiletích politiky „třetí cesty“ musí vrátit k občanům do ulic a začít nabízet vlastní výklad toho, co se děje v jejich životech a proč. Nepochopila, že musí jít zpět k jádru levicové politiky: v daném případě přímo intervenovat ve prospěch znevýhodněných, nejen diskutovat v parlamentu. Další příčinou chmurného výsledku letošních voleb je fakt, že nestranická levice nedokázala účinněji prosazovat vlastní étos a praxi.

Babiš i Okamura do politiky vstoupili podle svých slov proto, aby vyčistili nepořádek zanechaný předchozími politiky. Tím ovšem ani jeden nemyslí neoliberální vládnutí jako takové, reprezentované například ministrem Drábkem, ale doprovodný jev, tedy korupci, symbolizovanou v kauze sKaret Drábkovým náměstkem Šíškou. Dlužno dodat, že také sociální demokraté kritizovali v souvislosti s působením TOP 09 na ministerstvu práce a sociálních věcí spíše Šíšku než Drábka. Zjevně shledali snazším torpédovat zavrženou korupci než neoliberalismus. Tím se vzdali radikálnější kritiky a zároveň se připravili o základ levicové kampaně. Ta měla probíhat v ulicích, to znamená nejen na slunných náměstích velkých měst, ale možná především v sociálně vyloučených lokalitách. Levicové strany se viditelně nepodílely na řešení problémů tam, kde se poslední měsíce projevovaly. Tam, kde zuří rasová válka způsobená škrtými a nezaměstnaností, kde proti sobě stojí dvě skupiny poražených, jež rozděluje arbitrární jinakost – barva pleti. Výsledek voleb jde tudíž na vrub sociálních demokratů a víceméně i komunistů: všichni měli ve své kampani v první řadě upozorňovat na dopady pravicového vládnutí na obyvatelstvo a nabízet alternativy, nikoliv slibovat fungující stát. Je pouze logické, že o něm i o potřebě očisty věrohodněji zapěli ti, co se na jevišti objevili poprvé.

ONDŘEJ SLAČÁLEK ve své povolební analýze (*Příliš mnoho antikapitalismu, příliš málo antikapitalismu*, a2larm.cz 28. 10. 2013) provokativně tvrdí, že právě určitý vztah politika k praxi může být tím, co Babiš ve skutečnosti

nabídl. On sám je úspěšným velkopodnikatelem, jenž lidem poskytuje konkrétní vazbu k úspěchu, k praxi. To, že takové spojení u voličů rezonuje, je dáno tím, že intelektuální elity středního proudu dlouhodobě neproblematizují kapitalismus v celku ani jeho části. Slačálek vyvozuje, že protivládní hnutí zůstalo při formulování protestu u řečí a téměř žádnou praxi vlastně nenabídlo. Jako by se za tímto argumentem skrývala složitá a na první pohled věrohodná konstrukce v zásadě falešných opozic: praxe úspěšného podnikání versus praxe politické aktivity. Nesrovnává se zde nesouměřitelné? Vždyť aktéři nestranické politiky nebyli schopni nabídnout souvislou „práci na ulici“ hlavně proto, že za ni nemohli být podobně jako třeba lidé z Babišova štábu placeni.

Neříkáme, že Slačálkova kritika intelektuální části nestranické levice neplatí. Ale srovnávat ji s Babišovými možnostmi uspět v předčasných volbách může být krkolomné. Vzpomeňme třeba kampaň Stop sociální reformě, dlouhodobou politickou práci zdravotnických odborů či mimořádné aktivity Národní rady osob se zdravotním postižením. To nebyla

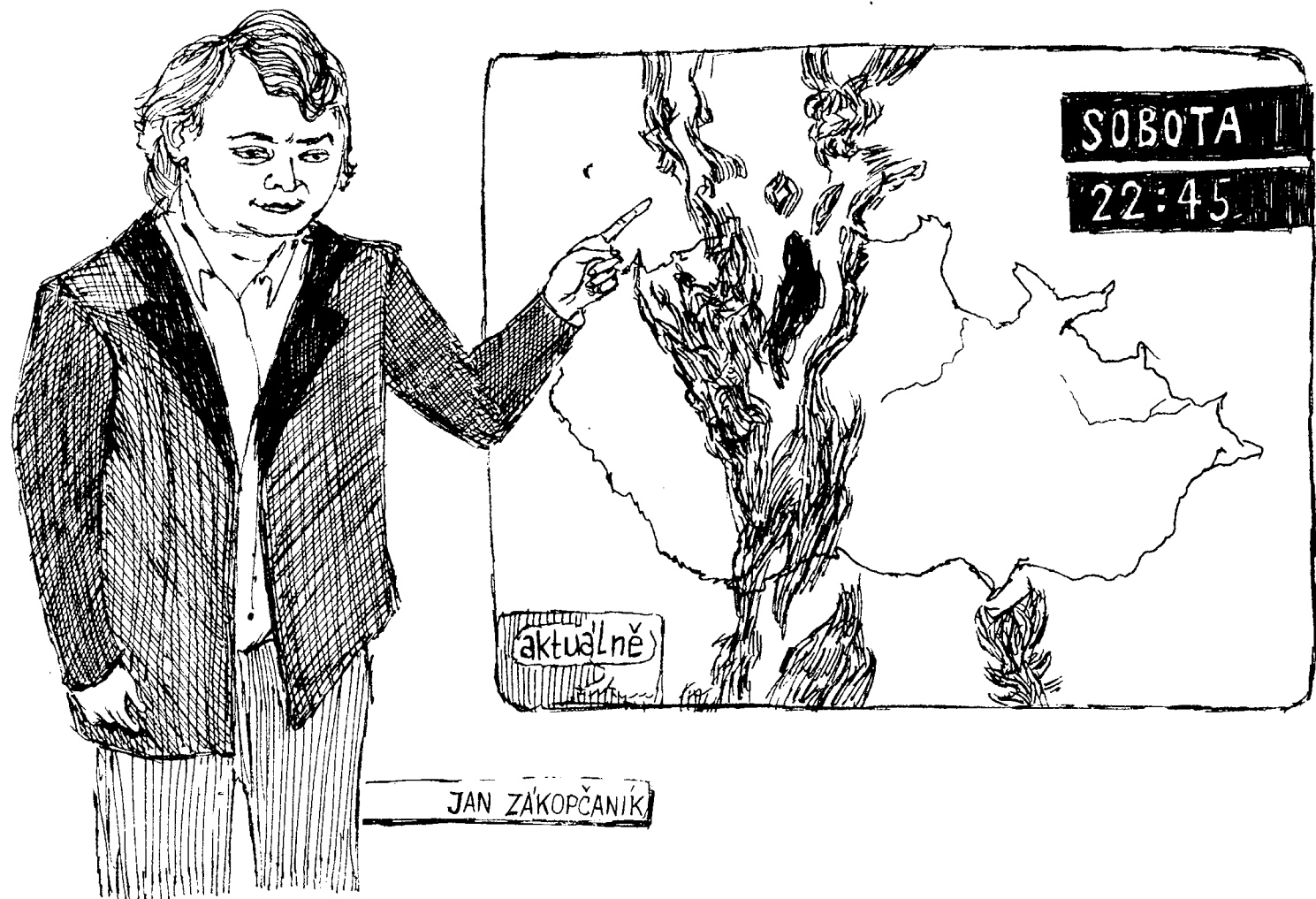
fungovat jako firma“ v sobě mělo právě to, co sociálnědemokratická a komunistická kampaň postrádala: přesvědčivost, „radikalitu“ a specifickou antisystémovost. Vidíme projev „apolitické politizace“, kdy politické je uchopováno skrze nepolitické. Další příčinou skutečnosti, že k vyrovnávání s politickými tématy čím dál častěji slouží nepolitický jazyk, je politická – praktická – prázdnota parlamentní levice (zde se Slačálkem souhlasíme), jmenovitě sociální demokracie. Ta celé roky více či méně slibuje alternativy, ale lidé pamatují, že její vlastní vládnutí bylo jen slabší variantou neoliberalismu. To se prostě muselo jasně projevit.

Jako by s Babišovým „vstupem“ do politiky definitivně padla iluze, že existuje hranice mezi ekonomikou a politikou; hranice, kterou ve svých ódách na liberální demokracii předpokládají obhájci parlamentokapitalismu. Vypadá to, že vstupem ANO do parlamentu se něco prolamuje, ve skutečnosti však máme co dělat s utvrzováním charakteru stávajícího režimu. Kapitál přece byl v politice odedávna, jen se schovával za politické figury. To v prázdninovém rozhovoru pro Právo

Zástupná témata

Levice má možná jednu z posledních příležitostí pokusit se zformulovat svou pozici a hlavně věrohodně a srozumitelně vysvětlit prekarizovaným obyvatelům, jak funguje současný kapitalismus. První povolební debata vcelku jasně ukázala, že Babiš ani Okamura vlastně nebyli připraveni na volební úspěch, zatímco z vystoupení sociálních demokratů a komunistů se zdálo, že budou ANO do značné míry ovlivňovat. To byla ovšem iluze, a nejen proto, že již o den později zemanovské křídlo v sociální demokracii odstartovalo zřejmě neúspěšný převrat ve straně. Při eskalaci sporu mezi sobotkovci a haškovci se bohužel vytrácí jediná relevantní otázka těchto voleb. Proč ČSSD opakovaně prohrála předem vyhrané volby? Pokusy vykládat debakl levice dlouhodobým rozkošem ve straně jsou hledáním zástupných důvodů, ne jejich příčin.

V ČSSD i na veřejnosti zcela zapadla diskuse o tom, proč levice nebyla s to po sedmi letech pravicového vládnutí vyrukovat se samozřejmě, vzletnými a hlavně levicovými hesly, která by k urnám přivedla takový počet voličů, jenž by levice zajistil pohodlnou většinu. Zará-



Kresba Tereza Lochmannová

jenom slova. Velká část činnosti, a to i diskutovaného ProAltu, navíc byla svého času vzpruhou právě pro samotný aktivismus: spojovala a pomáhala formulovat opozici vůči neoliberalismu. Hlavním problémem tedy nebyla chybějící praxe protivládního hnutí, ale chybějící zázemí, bez něhož nebylo možné existující praxi dostatečně viditelně protežovat.

Apolitická politika

Další rovinou je volební program, respektive zpochybnitelnost takové kategorie v případě Babiše či Okamury. Jak tato uskupení získala protestní hlasy? První povolební diskuse ukázala, že v mnoha oblastech nově zvolení politici přinejmenším tápou. Voliči nezvolili tuto uskupení navzdory jejich lidrům, ale právě kvůli nim. Ne že by jim voliči hloupě skočili na lep. Jde o to, že omílání několika hesel jako „konec bordelu a korupce“ a „stát musí

explicitně připustit i sám Babiš, když s radostí vyprávěl o svých vazbách na bývalé předsedy vlád. Posouváme se možná od modelu vládnutí, kdy kapitál prosazuje své zájmy záklisně, „neviditelnou rukou“, k modelu, kdy již žádné „politické“ krytí nepotřebuje. V českém případě bychom si tento posun mohli vyjádřit personální zkratkou. Jako první se v devadesátých letech ustavuje model Klaus – Kellner, pro nějž je charakteristické prosazování zájmů „skrytého“ kapitálu politickou reprezentací. Později následuje mezistupeň John – Bárta, kdy představitel kapitálu kandiduje, ovšem ne na viditelných příčkách. Ale už Věci veřejné neúspěšně směřují k třetímu modelovému stupni. Tím je Babiš – Babiš, kdy představitel velkokapitálu bez skrupulí vede volební hnutí. A tato strategie je úspěšná, protože ANO jednoduše nelze považovat za druhé Věci veřejné.

Ží to tím spíš, že ani parlamentní matadoři nemuseli nic vymýšlet – stačilo, aby přejali to, co načrtla protestní hnutí: radikální kritiku systému a odpovídající praxi. Stávající stranická levice z toho nepochopila nic. Protestní hnutí zase nezískalo odvahu ani sílu podílet se na stranické politice. Z obecného pohledu by se mohlo zdát, že levice chybí praxe. Jenže k dlouhodobé a konkrétní činnosti, ke které vyzývá Slačálek, je – pokud má být rozvíjena v nějakém rozsahu – nezbytná materiální a organizační opora; tedy politická organizace, která bude schopna aktérům nabídnout přinejmenším komunikaci a koordinaci. A jelikož takovou jednotnou organizaci nemáme, jsme svědky ústupu levice z politického prostoru a rozvoje dezolátní politiky. Chceme-li, aby se stranická levice učila od nestranické, nemělo by tomu být i naopak?

Autoři jsou aktivisté sociálních hnutí.

Volím každý den

Chceme sunar, autobus a volnou cestu na letiště



Obsazení domu ve Washingtonově ulici ukazuje, že to nemusí být nutně miliardář Vítek jako na Pohořelci, kdo prosazuje logiku soukromého zájmu proti logice zájmu veřejného. Foto Vladimír Turner

V předvečer parlamentních voleb obsadilo několik desítek lidí prázdnou budovu ve Washingtonově ulici v Praze. Dům patří ministerstvu spravedlnosti chtěli přeměnit v sociální centrum. Byl to jejich způsob volby.

ARNOŠT NOVÁK

Je večer, čtvrtek 24. října. V pátek se mají úderem čtrnácté hodiny otevřít volební místnosti po celé České republice. Do Washingtonovy ulice v centru metropole přijíždějí policejní auta. Dům ve vlastnictví ministerstva spravedlnosti, který přímo sousedí se čtyřhvězdičkovým hotelem Esplanade, totiž chvíli předtím obsadilo několik desítek lidí. Lze se domnívat, že takřka okamžitá přítomnost bezpečnostních složek souvisí s brzkým udáním, které přišlo od zaměstnanců blízkého hotelu. Jeden z policistů pokládá squatterům první otázku: „Co se to zde děje?“ Dostává se mu odpovědi, že jde o „řádnou předvolební akci“. Policista se tedy ptá po vedoucím celé akce. Odpovědí mu je mnohohlasné „my žádného vedoucího nemáme“. Zjišťování situace

pokračuje poměrně očekávatelně: „Jak to, že předvolební akce nemá žádného vedoucího?“ Stejně očekávatelně i končí, když jakýsi squatter opáčí: „To je prostě součást naší politiky.“

Jen si tak trochu písknout

Zvolené datum squatterské akce nebylo náhodné. Ve svém prohlášení aktivisté uvedli: „Obsazením domu a otevřením sociálního centra v předvečer parlamentních voleb chceme upozornit na nebezpečnou iluzi, že skutečná demokracie leží ve volebních urnách a že je to akt, který se provádí individuálně, za plentou, jednou za čtyři roky. Pro nás je demokracie každodenní proces. Svobodu je třeba neustále vykonávat a vyjednávat spolu s ostatními, nelze ji v izolaci zahodit do volební urny.“ Přišli proto s úmyslem v nevyužívaném domě, který patří veřejné instituci, vytvořit prostor pro každodenní kulturní, sociální a politické aktivity i participaci.

Podobná centra fungují v mnoha zemích. Jsou to místa spravovaná lidmi pro lidi. Tím, že se organizují nehierarchicky a samosprávně, umožňují lidem, aby se podle svých možností a schopností každodenně podíleli na nejružnějších sociálních, kulturních a politických činnostech. Fungování těchto míst v duchu kooperace a solidarity má v podstatě dvojí roli: exemplární, protože ukazuje, že lze

žít a organizovat se i jinak než v konkurenčním boji na trhu práce, a edukační, protože otevírají možnosti stávat se někým jiným a učit rozvíjet naše lepší stránky. Je to forma přímé demokracie, v níž se klade důraz na proces – způsob volby, která probíhá 365 dní v roce.

Krátce po obsazení dům ožil výstavou, koncertem a shromážděním několika desítek lidí, kteří se sešli, aby společně diskutovali nad dalším postupem. Co se bude dál podnikat, co říci médiím, jak jednat s policií, kdo se případně nechá zatknout a podobně. Byl to první záblesk toho, jak by ona „organizace bez vedoucího“ asi mohla fungovat, kdyby policejní akce vše tak rychle neukončila.

Po necelých třech hodinách policie dům obklíčila a nikoho nepouštěla dovnitř. Navzdory nejistotě, co bude dál a kdy přijde policejní zásah, panovala v domě vesele napjatá atmosféra. Policie před dům svolala tiskovou konferenci, kde tvrdila, že squatteré odmítají vyjednávat. Na squatterském shromáždění uvnitř domu se daná situace probírala s nadhledem: „Jednat chceme, ale ne s nějakým úředníkem, nýbrž s ministrem, protože příkaz vyklizení je politickým aktem, který znemožňuje naši volbu.“

Po půlnoci se posledních čtyřicet squat-terů ocitlo v obklíčení zásahové jednotky a došlo i na zmiňované „vyjednávání“. Doražil totiž ministerský úředník, policisté v civilu a sociální pracovníci, protože se rozšířila fáma, že mezi squattery jsou na místě i malé děti. Vyjednávání mělo lakonickou podobu: Odejděte, nebo budete zatčeni! To, co policie nazývala vyjednáváním, bylo zkrátka ultimátum, na něž squatteré reagovali s humorem: „Chceme sunar, autobus a volnou cestu na letiště.“

Silný fungující (neoliberální) stát

Zdá se, že to, co slibovaly mnohé strany před volbami, tedy silný a fungující stát, tady už v jistém smyslu máme. Konkrétně v neoliberální verzi, kdy represe dopadají především na sociálně slabé, bezmocné a politicky nepřízpůsobivé. V časech, kdy stát není schopen vybírat daně od nadnárodních firem, postihovat kriminalitu bílých límečků, vyhýbat se předraženým zakázkám a vymáhat zákony na mocných, je na druhé straně hbitý při aplikaci represivních zásahů proti spodku společenské pyramidy. A tak státní orgány, které nebyly více než sedm let schopné využít prázdnou nemovitost, rychle obnovily její prázdnotu.

Obsazení domu ve Washingtonově ulici ukazuje, že to nemusí být nutně miliardář Vítek jako na Pohořelci, kdo prosazuje logiku soukromého zájmu proti logice zájmu veřejného. Neoliberální stát se již dávno stal aktivním činitelem při prosazování stejného přístupu, jenž přeměňuje lidské bytosti v soutěživé a kalkulující lidské zdroje.

Zdá se, že squatting by v budoucnu mohl být jedním z prostředků politického jednání, kterým by radikální sociální hnutí mohla vytvářet společenské vztahy založené na důstojnosti, rovnosti a vzájemnosti. Squatteré z Pohořelce a Washingtonovy ulice to deklarovali ve svém prohlášení, jež zveřejnili po vyklizení: „Nehledáme lídry, kteří budou ‚bojovat‘ za nás, protože my jsme ti, na koho jsme čekali. Chceme teď a tady přinášet změny. Stejně jako prostor prázdných domů nemusí být jen chátrajícím a mrtvým prostorem, tak ani my nemusíme být atomizovanou masou, která jen jednou za čtyři roky chodí k volbám a v mezích kliká ‚líbí‘ – ‚nelíbí‘.“ Pak by to mohlo být hnutí, které se stane aktérem dění, hnutím reálné praxe, na které třeba jednou narazí i politické a ekonomické elity.

Autor působí na katedře sociální a kulturní ekologie FHS UK.

napětí

Sociální demokracie utrpěla vítězství ve volbách. Místopředseda strany Michal Hašek se následně pokusil sesadit předsedu Bohuslava Sobotku z čela strany. Na nádvoří Pražského hradu v reakci na to proběhla 28. října demonstrace na podporu současného předsedy ČSSD, které se zúčastnilo přibližně tisíc lidí. V projevech jednotlivých řečníků se neustále opakovalo sdělení, že se Michal Hašek pokusil o puč a že je třeba bránit demokracii.

Ostrava hostila další neonacistickou akci – tentokrát pod názvem Protest proti porušování práv slušných občanů ČR – za účasti okolo tří set extremistů. Ve stejnou dobu probíhalo v jiné části Ostravy shromáždění místních Romů a proromských aktivistů, kteří se nakonec vydali na pochod městem. Překvapení neonacisté se rozutekli do ulic. Demonstrace namířené proti Romům se 28. října uskutečnily ještě v Plzni a Českých Budějovicích a přilákaly pouze několik desítek radikálů.

Přibližně tisícovka příznivců neonacistické strany Zlatý úsvit demonstrovala v centru Athén proti zatčení a stíhání jejích čelných představitelů. Řecké soudy v minulých týdnech pozatýkaly několik funkcionářů včetně předsedy Nikolaose Michaloliakose, současně bylo šest z osmnácti poslanců zbaveno imunity. V reakci na protesty extremistů proběhly rovněž demonstrace odpůrců fašismu, kterých se zúčastnil přibližně stejný počet lidí.

Ve Francii se zvyšují daně. Nyní se to má dotknout i fotbalových klubů. Předseda jejich asociace Jean-Pierre Louvel nešetří emotivními projevy: „Mluvíme tu o smrti francouzského fotbalu, a proto za něj bojujeme a budeme bojovat i nadále.“ Pokud prý dojde k navrhovanému zvýšení daní na 75 procent, jsou fotbalové kluby ochotné vstoupit do stávk, která je plánovaná na konec listopadu.

Více než šedesát žen v Saúdské Arábii usedlo za volant automobilů, aby demonstrativně protestovaly proti tomu, že v tomto království mají ženy řízení zakázáno. Aktivistky pod online petici, jež požaduje změnu zákona, sebraly takřka sedmnáct tisíc podpisů. Jedná se o doposud největší protest proti zmíněnému zákazu, jaký kdy země zažila.

Miliony studentů společně s pedagogy a odboráři protestují po celém Španělsku – kde je více než polovina mladých lidí dlouhodobě nezaměstnaná – proti škrtům v oblasti školství. Takzvaný Wertův zákon, který nese jméno ministra školství, má v plánu osekát rozpočet resortu v následujících dvou letech o šest milionů eur. Demonstranti vyzývají vládu, aby zastavila svou školskou politiku, založenou – ve snaze snížit státní dluh – na pouhém škrtání.

Jan Gruber



Jan Těsnohlídek
Ještě je co ztratit
JT's 2013, 44 s.

Když v roce 2010 získal Jan Těsnohlídek Ortenovu cenu za první sbírku *Násilí bez předsudků, rozpoutala se příliš napjatá diskuse o „angažované poezii“*. Po sbírce *Rakovina* a novele *Ada* letos autor vydává čtvrtou knížku pod titulem *Ještě je co ztratit*. Co se změnilo na literární scéně, v české společnosti a Těsnohlídkově poezii? Musíme přiznat, že zas tak mnoho ne. V první sbírce se snaží zaujmout emotivní až melancholické pozice, které se střídají s kritikou dnešní společnosti. V *Rakovině*, vydané roku 2011, propracovává svůj styl k větší úspornosti. Využívá ještě více opakování a vyhrocuje nesmlouvavý útok na současnost. V letošní sbírce stále v tomto směru pokračuje. Nesnaží se hledat nové motivy ani jazyk, ale cizeluje předchozí inspirace a formy a kondenzuje je v maximálně úsporné básně („Jako každý zvíře/ v zimě/ nastavuju větru záda“). Jednotlivé fragmenty tak ještě více čerpají svůj smysl z kontextu a celku sbírky. Pro autora již typická témata (Něco jsme ztratili, Mít proč, Až umřu, Včera sis zkazil život) znějí, jako by vypadla ze starších sbírek, ale v *Ještě je co ztratit* mají jednodušší, čistší a zároveň promyšlenější výraz. Ústřední problém promarněného času s oběma polohami, osobní a společenskou, přebíjí patos nebo jakoukoli kulminaci – drží čtenáře v napětí. Nepochybně ještě je co ztratit. Nepochybně si Jan Těsnohlídek zaslouží vážnou a čtenářskou pozornost.

Václav Janoščík



Edmund de Waal
Zajíc s jantarovými očima
Přeložila Lucie Johnová
Ikar 2012, 368 s.

Sbírka 264 drobných japonských necuke, miniaturních vyřezávaných závěsných knoflíků, v sobě nosí poutavý příběh. Když ji před více než sto třiceti lety de Waalovi předkové z honosného rodu oděských židovských obchodníků Ephrussiů požizovali, měli za sebou již okolnostmi vynucený odchod do Paříže. V této metropoli zrovna vrcholila žapanománie a bratři Goncourtové se právě přetahovali se slavnými impresionisty o ty zaručeně nejkrásnější exotické předměty ze země vycházejícího slunce. Soubor precizních miniatur, které dnes známe pouze z pevně střežených vitrín uměleckoprůmyslových či dálněvýchodních sbírek, poté s rodinou proplul celým dvacátým stoletím. Skrze své majitele okoušel vídeňský antisemitismus i děs po anšlusu, následný vynucený exil i smutný návrat do poválečné Vídně. Cesty zajíce i jeho soupevníků pak vedly do rozbořeného a z popela vstávajícího poválečného Tokia a nakonec, v novém tisíciletí, se sbírka usídlila u uměleckého keramika Edmunda de Waala v jiholondýnském West Norwoodu. Rodinná biografie (respektive biografická non-fiction, v níž nefigurují slavné osobnosti) může být žánr, na který nejsme v moderní české knižní kultuře dvakrát zvyklí, de Waalova kniha ale nabízí mnohem víc než pouhou melancholicky posmutnělou vyprávěnkou o osudech jednoho kdysi slavného rodu. Odlesky v jantarových očích nám totiž dávají zahlédnout křivdy, paradoxy a vzácně i krásy odplynulého století.

Pavel Kořínek



Peter L. Berger
Dobrodružství náhodného sociologa.
Jak vysvětlit svět, a přitom nenudit
Přeložil Jiří Ogrocký
Centrum pro studium demokracie a kultury 2012, 265 s.

„Dobrá sociologie je příbuzná dobrým románům, z nichž se člověk může dozvědět o společnosti řadu věcí,“ tvrdí významný americký sociolog Peter L. Berger a jeho netypická autobiografie to potvrzuje. Příběh intelektuálního dobrodružství „náhodného“ sociologa náboženství a modernity lze tak číst nejen jako poutavé vzpomínky vědce či bedekr pro poznávání západního akademického světa a jeho mechanismů, ale i jako studii ze sociologie vědění. I když se k sociologii dostal opravdu víceméně náhodou, Berger patřil již od šedesátých let minulého století k nejvýznamnějším sociálním vědcům zabývajícím se způsoby interakce lidí ve společnosti, problematikou sekularizace Evropy a globalizace. Jeho vědecké zájmy jej zavedly do celého světa: chudoba třetího světa do Mexika, problémy po konci apartheidu do jižní Afriky, do východní Asie pak možnosti kapitalismu zlepšovat sociální podmínky. Dvě z jeho úspěšných knih, *Sociální konstrukce reality* (spolu s Thomasem Luckmannem) a *Posvátný baldachýn o sociologii náboženství*, již patří ke společenskovědní klasice. Berger je obratný stylista, vyhýbá se standardnímu akademickému mudrování a zaměřuje se na nejdůležitější intelektuální problémy, které formovaly jeho vědecký život. Díky pikantním historkám a různým jizlivostem vůči členům akademické obce, okořeněným humorem a sebeironií, zprostředkovává čtenáři vzrušení a překvapení, k nimž dochází při výzkumu sociálního života.

Michal Kotík



Jaroslav Pažout (ed.)
Komunističtí intelektuálové a proměna jejich vztahu ke KSČ (1945–1989)
Technická univerzita v Liberci, ÚSTR 2013, 256 s.

Sborník vykazuje všechny obvyklé neduhy, jakými podobné publikace trpí, obzvlášť vycházejí-li jako výstup z konference či semináře: velice volně tematické vymezení a přílišnou různorodost badatelských otázek. V tomto případě byly jednotlivé příspěvky předneseny na XXII. ročníku semináře k Česko-slovenským vztahům v Liberci. Knihu otevírají texty Roberta Kvačka a Jana Rychlíka, které se snaží stručně načrtnout různé motivace, jež přiváděly tehdejší inteligenci ke komunistickým idejím – ať už to byla kritická reflexe hospodářské krize třicátých let, hrůzy druhé světové války nebo zakořeněné rusofilství. Následují studie – různé délky, kvality a podrobnosti – analyzující jednotlivé výrazné postavy komunistických intelektuálů. Jiří Křesťan píše o Zdeňku Nejedlém, David Kovařík o Pavlu Reimanovi a další autoři se věnují Ladislavu Novomeskému, Milanu Hüblvi a Lubomíru Liptákovi. Závěrečná část se pak skládá z příspěvků, které zkoumají možnosti, jak dané téma pojmout v rovině didakticko-pedagogické. Jaroslav Pinkas se soustředí na prezentaci intelektuála v dobové televizní tvorbě a nabízí možnosti, jak toto téma využít při výuce dějepisu. Kamil Činátl se zabývá rolí Národního divadla jako místa paměti národa a ukazuje, jakým způsobem byla tato instituce v moderních českých dějinách uchopována. Knihu pořídíte za 120 korun a její cena bohužel odpovídá obsahu...

Jan Gruber



Epizoda ze života sběrače železa
Epizoda u životu berača željeza
Režie Danis Tanović, Bosna a Hercegovina, 2013, 74 min.
Premiéra v ČR 24. 10. 2013

Nový film bosenského režiséra Danise Tanoviće, který byl oceněn Velkou cenou na letošním Berlinale, je zvláštním experimentem s filmovým realismem. Příběh o chudém sběrači železa, jehož manželka potratí a doktoři ji odmítnou operovat, protože nemá zdravotní pojištění, je nejen inspirovaný skutečnými událostmi, ale dokonce hlavní role hraje samotný manželský pár, který tyto události prožil. Tanović přitom herce nevede k žádným vypjatým výkonům, naopak jejich projev maximálně tlumí – buď je nechává provádět rutinní úkony, nebo dává najevo jejich emocionální rozpoložení s maximální střídmostí. Manželé Nazif a Senada ve filmu svým způsobem figurují jako „důkazní materiál“, který dokládá, že nutné podmínky, o nichž snímek pojednává, doopravdy existují. Spíše než rodinným dramatem je tedy film portrétem prostředí chudé komunity, jejíž členové se živí sběrem starého železa ze skládek a pro niž jsou služby, které většina společnosti považuje za samozřejmé, často příliš drahým luxusem. Proto také film věnuje tak velkou pozornost zachycení každodenní Nazifovy rutiny a ústřední dějovou linií nechává plynout silně oddramatizovaným způsobem. Tanovićovu zprávu o přehlížených bojích o přežití, odehrávajících se ve společnosti velmi podobné té naší, u nás uvedla společnost Artcam do kin a zároveň i do online distribuce. Na serveru Doc Alliance Films je možné snímek vidět ve formě placeného streaming videa.

Antonín Tesář



Henrik Ibsen
Eyolfek
Divadlo v Dlouhé, Praha, premiéra 23. 2. 2013, psáno z reprízy 6. 10. 2013

Režisér Jan Nebeský má v českém divadelním prostředí, na rozdíl od mnoha jiných, klíče k Ibsenově dramatice. Nebojí se ji však do jisté míry převálcovat vlastní scénickou vizí. V Divadle v Dlouhé inscenací Eyolfek v leččems navazuje na předchozí úspěšnou Divokou kachnu, a to nejen v obsazení ústřední dvojice (Jiří Vondráček a Lucie Trmíková). Opět jde o jízlivou sondu do rodinných vztahů a otázku viny rodičů za smrt dítěte. Navzdory tragickému rázu dramatu rozehrává Nebeský dryáčnickou komedii o násobícím se rodinném traumatu ze zranění Eyolfeka, jenž ještě jako nemluvně spadl ze stolu a zmrazil se kvůli nepozornosti rodičů, kteří se zrovna oddávali sami sobě. Od té doby odpírá Alfréd své ženě Ritě sex a sní, podobně jako později bernhardovské postavy, o nikdy nenapsané velké knize o odpovědnosti a lepší výchově syna. Rita je naopak kvůli své neukojenosti schopna vlastní dítě nenávidět, neboť jej vnímá jako překážku svého pudu – až do momentu, kdy se Eyolfek utopí v moři, váben až pohádkovou postavou Krysařky (zde temné saxofonistky s vychovaným jezevčíkem). Rita žálří na celé okolí a i po smrti syna se snaží přesvědčit rezignovaného Alfréda o potřebě nového začátku. Nebeský v Dlouhé stvořil s použitím mnoha disparátních scénografických elementů další výtečnou krutým obrazem erupcí jinak potlačované touhy. Jde zatím patrně o vrchol Nebeského režijní imaginace.

Lukáš Jiříčka



Anna Netrebko
Verdi
Deutsche Grammophon 2013

Letošní dvousté výročí narození nejpoblárnějšího operního skladatele Giuseppe Verdiho samozřejmě vedlo ke zvýšené nahrávací činnosti a novým vydaným titulům. Nové, čistě verdiovské album ruské sopranistky Anny Netrebko patřilo k těm nejočekávanějším. Netrebko, která v současnosti žije ve Vídni a vedle ruského má i rakouské občanství, se těší postavení superhvězdy. Jistě právem: je krásná, disponuje nádherným, tmavě zbarveným lyricko-dramatickým sopránem, je herecky nadaná, skoro se zdá, že nic nezkazí, jejím manželem je pohledný basbarytonista Erwin Schrott původem z Uruguaye a navíc ji provází příběh o tom, jak si jako studentka zpěvu kdysi přivydělávala úklidem v Mariinském divadle v Petrohradu, kde ji objevil věhlasný dirigent a šéf tamější opery Valerij Gergijev. V tomto divadle pak Netrebko jako dvaadvacetiletá debutovala v roli Zuzanky v Mozartově Figarově svatbě, její kariéra strmě stoupala a dnes zpívá na předních světových scénách. Verdiovská deska přesto není úplně nevydařenější. Obsahuje výběr árií a scén z pouhých pěti oper. Hned na začátku jde o Macbetha – proč ale Netrebko, sopranistka čistého, krásného hlasu, zpívá Lady Macbeth, pro kterou si Verdi představoval hlas až oklívý, ostřejší a kterou zpívají dramatické sopranistky nebo mezzosopranistky? Možná za deset let bude umělkyně dobrou Lady Macbeth, ale dnes ještě ne. Zbytek alba je naštěstí lepší. Od hvězdy formátu Anny Netrebko se však přece jen čeká trochu víc.

Milan Valden



Mark Twain
Dobrodružství Toma Sawyera a Huckleberryho Finna
CD, Radioservis 2013

Dalším z klasických literárních děl převedených do zvukové podoby, jimiž nás zásobuje vydavatelství Radioservis, je adaptace Twainových románů o Tomu Sawyerovi a Huckleberrym Finnovi v režii Karla Weinlicha. Vznikla v roce 1992 a uslyšíte v ní například Radovana Lukavského v roli obhájce, Aloise Švehlíka jako falešného hráče či Karla Heřmánka v úloze vévody. Sawyera tu namluvil poněkud nevýrazný Petr Hotmar, Finna pak Martin Sobotka. Audiokniha je rozdělena na deset zhruba půlhodinových částí. Hned první příběh je všeobecně známý a Tom Sawyer v něm dokáže natírání plotu proměnit v zábavu, za kterou mu natěrači ještě platí. Dostává se ale i na méně známé, o to ale dobrodružnější příběhy, v nichž se vyskytují zločinci či poklady, a dojde i na pobyt na pustém ostrově. Zatímco první kniha se zaměřuje na trochu nudného, upjatého a dětsky naivního Sawyera, v druhé dostává prostor volnomyšlenkářský Finn, pronásledovaný otcem alkoholikem. Dobrodružství Huckleberryho Finna mají podobu „road-movie“, v níž Finn spolu s uprchlým černošským otrokem Jimem putuje po řece Mississippi. Tato část je otevřeně protirasistická, a zároveň ukazuje pohrdavý vztah většiny Američanů k černým otrokům v polovině 19. století. Kniha vzbuzuje kontroverze dokonce i dnes: některé knihovny ji odmítají půjčovat – často paradoxně kvůli rasismu (je tu používáno slovo *negr*), ale třeba i kvůli silně hovorovému jazyku. Ten je ostatně patřičně uhlazen i v překladu Františka Gela.

Jiří G. Růžička

