

A2

KULTURNÍ ČTRNÁCTIDENÍK

15. 2. 2017 ROČNÍK XIII

ADVOJKA.CZ

CENA 39 Kč

4

VIDEOHRY A SPOLEČNOST



Ilustrace Alexey Klyuykov, 2017

ISSN 1803-6635

0 4 >



9 771803 663006

básnické dílo Miloslava Topinky / glam rock a současný pop
výstava Co mi otec strkal do vagíny / nová kniha Noama Chomského
spory o dálnici D3 / povídka Emila Hakla

Americké propadání

LUCIE JARKOVSKÁ

Nedávno jsem se dozvěděla o fascinujícím geologickém úkazu, který se anglicky nazývá sinkhole. Česky je to v geologické terminologii závrt, jinak také jímka nebo žumpa. Vzniká tak, že v podzemí dojde k rozpuštění horniny a do uvolněného prostoru se propadne vše, co je nad ním. To, co je na povrchu, zmizí, jako by někdo vytáhl špunt obřího umyvadla, a lesy, pastviny, pole nebo města se propadnou do podzemí. K tomuto jevu dochází přirozeným geologickým procesem a my jej známe například z krásových oblastí. Může k němu ale dojít i působením lidské činnosti, obvykle v důsledku nedbalého zvažování toho, co si ke krajině můžeme dovolit.

O propadlinách způsobených lidskou činností jsem se poprvé dočetla v knize *Strangers in Their Own Land* (Cizinci ve vlastní zemi, 2016) od Arlie Hochschildové, která v Louisianě dělala výzkum mezi lidmi podporujícími ultrapravicové republikánské frakce zvané Tea Party. Tito lidé žijí v jednom z ekologicky nejzdevastovanějších států USA, a přesto podporují politická uskupení, která ochranu životního prostředí a ekologické regulace průmyslu odmítají. Hochschildová pět let žila v oblasti, jejíž obyvatelé se nemůžou jít vykoupat do nejbližšího jezera, protože voda v něm je znehodnocená těžebním a petrochemickým průmyslem, a nemůžou jíst ani ryby, které uloví, protože jejich maso je toxické. Někteří dokonce o své domovy přišli kvůli katastrofám, jakou byl propad půdy v Bayou Corne. Došlo zde k úniku ropy z potrubí do obřího solného dómu. Sůl se rozpustila a v proláklíně naplněné vodou a ropou mizely stromy jako smítka v odpadu. Nikdo netušil, k jak rozsáhlým propadům dojde, kdy se zastaví a kdy a zda se evakuovaní lidé budou moci do svých domovů vrátit. Obyvatelé byli odsouzeni k rokům provizorního vyčkávání a nekonečným soudům o odškodné.

Shodou okolností jsem se o sinkholes nebolí závrttech dozvěděla ve stejné době,

kdy byl inaugurován nový americký prezident, který nelenil a okamžitě se pustil do plnění svých volebních slibů. Vyhledávala jsem si obrázky a videa propadajícího se světa na internetu a z televizní obrazovky se dozvídala o pětiletém dítěti s americkým občanstvím, které bylo na čtyři hodiny zadrženo bez rodičů či jiného blízkého člověka na letišti ve Washingtonu, o podpi-



Kresba Silvie Vavřinová

su protipotratových zákonů, které budou mít fatální důsledky pro dostupnost péče o zdraví pro ženy obecně, o jmenování lidí s velmi radikálními postoji do klíčových funkcí americké administrativy a soudnictví, o vyhrožování použitím ozbrojených sil státům, které ještě před měsícem byly americkými spojenci... Samé obří propadliny, ve kterých mizí klíčové instituce americké demokracie. Prezident vytáhne špunt, vodní vír se točí a bere s sebou, co je zrovna v cestě. Nikdo netuší, co všechno se propadne, co nenávratně zmizí. Lidé se bouří, demonstrují, snaží se aktivizovat pomoc. V příletových halách letišť postávají hloučky právníků nabízejících bezplatné první

poradenství. Ve velkých městech a na univerzitách se demonstruje. Tlak vyvolává protitlak.

Je zde ale také hodně těch, kteří nového prezidenta podporují a vkládají do něj naděje na změnu k lepšímu. Věří, že právě on jim pomůže. Kniha Arlie Hochschildové, která se právě takovým lidem snaží porozumět, na mě silně zapůsobila, a to nejen obrazy děsivě fascinujících závrťů. Autorka udělala to, co by měli udělat všichni demonstující za zachování liberální demokracie. Nepřestala v podporovatelích Tea Party vidět lidi, nevypořádala se s jejich názory tím, že by je označila za fašisty. Rozhodla se, že bude pátrat po vysvětlení paradoxní situace, že právě ti, kteří na vlastní kůži zakoušejí neblahé důsledky environmentálních změn a špatně regulovaného průmyslu, podporují politiku, která tyto problémy prohlubuje.

Trumpovi odpůrci a jeho podporovatelé spolu vedou kulturní válku o hodnoty. Hochschildová, sama feministka a akademička z Univerzity v Berkeley, ovšem pravicové konzervativce z Jihu neukazuje jako zanedbné odpůrce otevřenosti a tolerance. Vnímá je jako lidi, pro které je důležité dané slovo, pro které je hlavní hodnotou jejich komunita a širší rodina, tvořící záchranou síť, jakou lidé z velkých měst neznají. Ti jsou sice mnohdy ochotní věnovat hodiny demonstracím na podporu uprchlíků, ale kolik z nich by k sobě vzalo na několik měsíců nebo třeba let rodinu příbuzných, kteří přišli o dům?

Demonstrovat proti zdem, které Trump a jemu podobní chtějí postavit, je důležité a svým způsobem i příjemné. Pokud ale máme předejít tomu, aby se náš svět zřítil sám do sebe, je třeba překonat vlastní komfortní zónu, podívat se za zdi svých vlastních domovů, jež nás dělí od lidí, kteří jsou zdánlivě tak odlišní. Hledat možnosti soudržnosti navzdory fundamentální odlišnosti.

Autorka je socioložka.

editorial

Po dlouhé době přehlížení, kdy byly videohry považovány za pochybného koníčka nebo žrouta času, dnes už některé z nich nemáme problém považovat za specifickou uměleckou formu. V zábavním průmyslu i popkultuře význam videoher rok od roku roste a jejich výzkum se začíná etablovat i na akademické půdě. Záběr tohoto média se postupně rozšiřuje, a i když se stále jedná hlavně o zábavu, dokážou videohry plnit i jiné funkce: slouží jako výuková pomůcka, trenažér řízení, simulátor chirurgických operací nebo třeba jako náborový prostředek americké armády. Zábava se tu mísí s edukací a manipulací a rozlišit jedno od druhého bude pravděpodobně čím dál těžší. V téměř každém tematickém textu se dočteme o válce, protože značné procento her tvoří střílečky, tedy simulace boje. Z rozhovoru s videoherním teoretikem Vítem Šislerem se mimo jiné dozvíme o počítačových hrách na Blízkém východě nebo o hře vyvinuté Hizballáhem. Vztahem Islámského státu k násilným videohrám se zabývá Philip Hammond, jenž si klade následující otázku: „Pokud může být západní popkultura použita jako ‚náborový nástroj‘ nihilistické protizápadní ideologie, co to vypovídá o povaze západní kulturní produkce?“ Ondřej Trhoň naopak píše o videohrách kritizujících sílící dohled nad občany a Tereza Krobová reflektuje maskulinní povahu videoherního světa i to, jak se s ní vypořádávají ženy. Mimo téma doporučuji recenzi básnického díla Miloslava Topinky, text o glam rocku od Karla Veselého nebo třeba povídku Emila Hakla. Karel Kouba

z obsahu

- 4 Testament pečlivého dobrodruha. Půlstoletí básnického díla Miloslava Topinky / Lukáš Prokop
- 5 Celým tělem naslouchejte revoluci. Nový překlad poemy Dvanáct Alexandra Bloka / Michal Špína
- 12 Třpytky a šminky. Co odkázal glam rock současnému popu? / Karel Veselý
- 14 Racionalizace domácího násilí. Výstava na Artwall hledá vztah feminismu a nových technologií / Anna Remešová
- 20 Mění hry naši představu světa? S Vítem Šislerem o počítačových hrách z perspektivy vědy / Matěj Metelec
- 27 Kdo vládne světu? Noam Chomsky zkoumá soumrak americké výlučnosti / Vít Bohal

PŘÍŠTÍ ČÍSLO A2
VYJDE VE STŘEDU
1. BŘEZNA 2017

Jan Erik Vold



On kouká na ni. Já koukám na něj. Vidí, že na něj koukám, a přestane se na ni dívat. Koukám, že viděl, že jsem se na něj koukal. Koukám ven. Ve tmě se odráží kupé. Ona kouká ven, možná ho vidí v okně. Já ho vidím v okně. On mě vidí v okně, koukám do prázdna. Koukám na ni. Ona kouká ven, na něj? Asi ne. Kouká nepřítomně ven. Sklopí zrak. Kouknu na něj, ale sklopím oči dřív, než se koukne. Ona kouká před sebe, otočí se na mě, když si všimne, že jsem se na ni podíval. On to celé sleduje v okně. Koukám ven. Přestane, kouká do země. Kouknu se na ni. Ona kouká ven. On kouká do země. Já se dívám před sebe.

Báseň vybral a přeložil Ondřej Buddeus

Svět podle Kissingera

Manuál diplomacie od jejího nestora

Henry Kissinger proslul jako akademik ovlivňující americkou zahraniční politiku, jejímž hlavním tvůrcem se coby americký ministr zahraničí v polovině sedmdesátých let stal. Jeho poslední knihu *Uspořádání světa* můžeme číst jako politickou závěť, stejně tak ale jako úvod do autorova myšlení. Shrnuje totiž jeho celoživotní názory na povahu mezinárodních vztahů.

MATĚJ METELEC

Když je autor ve věku Henryho Kissingera, každá jeho „poslední“ kniha může být skutečně tou poslední. *Uspořádání světa* (World Order, 2014) vyšlo v originále v době, kdy Kissingerovi bylo jedenadevadesát let, a má tak trochu nádech odkazu či příručky pro americké politiky. Obsahem se práce blíží o dvacet let staršímu a mnohem rozsáhlejšímu *Umění diplomacie* (1994, česky 2002) – ovšem ve zjednodušené a didaktičtější verzi. Kissinger očividně netoužil napsat akademický text pro pár zasvěcenců, ale přístupnou knihu, kterou budou mít šanci pochopit i politici s rozhledem George W. Bushe.

Vestfálský systém

Uspořádání světa leží na pomezí přehledu mezinárodních vztahů a manuálu státnického řemesla. Kissinger zkraje stručně zrekapituluje evropské politické dějiny od Richelieua po Evropskou unii, přičemž jako zásadní moment vyzdvihne – a do konce knihy nepřestane zdůrazňovat – vestfálský systém. Tedy evropský řád po vestfálském míru, kterým nejen skončila třicetiletá válka v duchu „pragmatického vyrovnání s realitou“, ale jehož principy „národní nezávislosti, suverénní státnosti, národního zájmu a nevměšování“ se podle Kissingera staly zásadními i pro stabilitu dnešního globálního systému.

Zmíněný řád se ovšem musel potýkat s obtížemi v podobě revolučních mocností, nerespektujících rovnováhu sil. Jako první rozvrátila vestfálský systém francouzská revoluce. Ta odeslala na smetiště dějin mimo jiné i kabinětní diplomacii aristokratů, pro niž má Kissinger takovou slabost. Z jeho konzervativní perspektivy ovšem žádná revoluce není ani tak faktem politickým a sociálním, jako v prvé řadě odsouzeníhodným narušením harmonie mezinárodního systému. V každém případě revoluce postrádají legitimitu vyhrazenou „stabilitě“. Přesvědčení, že stávající rovnováha je důležitější než povaha této rovnováhy, jistě patří ke konzervatismu. Když ale konzervativní pohled na svět nesdílíme, je koncept rovnováhy, převzatý do politického myšlení v novověku z fyziky, rázem výrazně méně přesvědčivý.

O co jednoznačnější je Kissingerovo odmítnutí francouzské revoluce, o to větší chová obdiv k politikům a diplomatům, kteří vyjednali mír roku 1815. Přehlíží přitom ekonomické, sociální nebo demografické faktory vedoucí k míru, jenž byl stejně tak plodem umu diplomatů, jako důsledkem faktu, že si evropské státy po dvaceti letech válek prostě potřebovaly vydechnout. Právě obdiv k osobnosti kancléře Metternicha umožňuje pochopit některé klíčové vzorce Kissingerova myšlení, jež se v zásadě nezměnilo od knihy *Obnova světového řádu* (1957, česky 2009). Politika a diplomacie jako potýkání mezi sobě rovnými aristokraty, blízkými životním stylem i názorem, kteří se nemusí vyrovnávat s nacionalismem a ideologickými tlaky a mohou pracovat s čistě mocenskou aritmetikou, je pro Kissingera očividně ztraceným

rájem. Sám by nejspíš uvítal právě metternichovskou (či bismarckovskou) kariéru, umožňující rozvíjet dlouhodobé koncepce. V parlamentní demokracii, v níž se vlády mění co chvíli, je to však prakticky nemožné. Ostatně sám Kissinger si mohl pozici tvůrce zahraniční politiky USA užívat jen pár let.

Zbytek světa

Po Evropě se Kissinger věnuje zbytku světa. Znamená to prolétnutí dějin a politického myšlení velkých asijských civilizací, ač sám upozorňuje, že „Asie“ je západní konstrukt, který nemůže fungovat analogicky k (vestfálským systémem definované) Evropě. Kromě důrazu na vytváření dlouhodobé strategie

strategického partnerství, je v tomto reálpolitickém tanečku jen drobným a očekávatelným úkrokem stranou. U Kissingera nicméně spíš než o odpor vůči islámu jde o výraz antipatie ke státům, které vnímá jako aktuální ohrožení stabilního světového řádu. Dává totiž jednoznačně přednost impériím hledajícím rovnováhu než středně velkým státům hledajícím velikost. Proto může zcela „neideologicky“ prohlásit: „Spojené státy a Čína představují nepostradatelné pilíře světového řádu.“

Právě Spojeným státům autor věnuje dvě předposlední kapitoly. Dvojí charakter velmocenského angažmá USA, které započalo s 20. stoletím, vymezuje jmény prezidentů

do doby kamenné“) nebo prohlášení: „Američtí prezidenti z obou politických stran vytrvale – a mnohdy se značnou vytrvalostí a výřečností – vybízeli cizí vlády k dodržování a rozvíjení lidských práv.“ Poněkud nadené prohlášení, vzpomeneme-li například podporu Pinochetova převratu v Chile, Pol Pota proti Vietnamu nebo zmíněné partnerství se Saúdů.

V poslední kapitole se nachází několik místy inspirativních zamyšlení nad kybertechnologiemi, nešířením jaderných zbraní a nad budoucností vůbec. Všimneme si také zvýšené koncentrace stylisticky vybroušených maxim, jimiž Kissinger (úmyslně) připomíná velké politiky 19. století, třeba lorda



Henry Kissinger je stále vlivnou postavou americké politiky. Foto commondreams.com

a schopnosti podrždit ji rozháranosti vnitřní politiky i vkladu osobní odvahy a kreativity státníka, což jsou v jeho textech tradičně zdůrazňované ctnosti, Kissinger možná trochu překvapivě mluví také o tom, že „naše současné hledání globálního řádu bude vyžadovat schopnost sdílet pohled společností, jejichž reálný vývoj probíhal do značné míry odtrženě“. Sám jde příkladem svým vyjádřením respektu i obdivu ke kulturám a dějinám Japonska, Indie a Číny. Značně negativní je nicméně hodnocení islámu, který podle něho nemá předpoklady k přijetí vestfálského systému.

Formulace jako „islám dobyl“ a nerozlišování mezi Osmanskou říší, mamlúckým Egyptem nebo abbásovským chalífátem však svědčí o tom, že jde o paušální hodnocení bez hlubšího vhledu. Ostatně celá čtvrtá kapitola je nepřilíš zastřeně věnována kritice Íránu jako regionálního oponenta americké politiky. Fakt, že se Kissinger přes své malé sympatie k islámskému světu pouští do umírněné obrany Saúdské Arábie, jejímž průhledným cílem je obhájení amerického

Theodora Roosevelta a Woodrowa Wilsona. První z nich je představitelem omezených cílů, reálpolitiky a hledání rovnováhy, druhý univerzalistického idealismu a primátu lidských práv. Ač je zřejmé, které pojetí má Kissingerovy sympatie, je si vědom, že americká politika vždycky spojovala, a patrně i nadále spojovat bude, obě tyto linie.

Amerika a její role

Právě v amerických kapitolách je nejvíce patrná dvoukolejnost *Uspořádání světa*. Na jedné straně se kniha stále tváří, že popisuje fungování systému mezinárodní politiky, na straně druhé udílí rady jednomu hráči v tomto systému. I proto je zde Kissinger velmi „diplomatický“. Pochválí nejen „svého“ Nixona, ale vlastně všechny další prezidenty USA až po George Bushe mladšího. K válce v Iráku má sice výhrady, ale v zásadě ji schvaluje. Bez podobných víceznačností se obejdou jeho výroky o ušlechtilých pohnutkách války ve Vietnamu (u nichž se někomu může vybatit tehdejší prohlášení generála Curtise LeMaye o „vybombardování Severovietnamců

Palmerstona. Například že „řád by se neměl klást výše než svoboda – avšak z deklarace svobody jakožto vyjádření nálady se nesmí činit strategie“ nebo že „zahraniční politika se z aktivity, jež má za cíl utváření budoucnosti, může proměnit v pododdělení domácí politiky“. V tomto výroku jsou patrné hranice i možná zářná budoucnost kissingerovského pojetí politiky. Tam, kde je spojena s demokracií, se vlivu „domácí politiky“, tedy vlastních občanů, nemůže vyhnout. Na druhou stranu tam, kde demokracie absentuje, může kabinětní politika vzkvétat. Že by měl Kissinger radost spíše z druhé možnosti, naznačuje mírně hádankovité prohlášení, že není dobře, když obyvatelé hledí na „stát stále výrazněji ne jako na něco, co má svůj vlastní smysl, ale jako na entitu, která je povinna zlepšovat jejich životní úroveň“. Odpověď na otázku, jaký smysl tedy vlastně dnešní státy mají, nesouvisí-li s přáními a blahem občanů, nám nicméně Kissinger zůstává dlužen.

Henry Kissinger: *Uspořádání světa*. Přeložil Martin Pokorný. Prostor, Praha 2016, 400 stran.

Testament pečlivého dobrodruha

Půlstoletí básnického díla Miloslava Topinky

Soubor Topinkovy poezie posledních padesáti let je dokladem odvážného zápasu o zahlédnutí „jiného světa“ v trhlínách skutečnosti. Textům, které čerpají z autorových afrických cest a evokují řeč živlů nebo zaříkávadla přírodních národů, však příliš nesvědčí úzkostlivá péče o formu.

LUKÁŠ PROKOP

V textu na obálce *Probouzení*, souboru básnických knih Miloslava Topinky z let 1964 až 2015, se bezprostředně za datem a místem narození a informací o studiu dočteme o autorově životě v Africe, výstupu na Kili-mandžáro a přechodu Sahary. Takovéto údaje poněkud staromilsky evokují exotiku, dálku, riziko a dobrodružství, zároveň však zdůrazňují, že Topinka sám sebe vnímá jako člověka zkušenosti a „básnické existence“. Má to svou hodnotu, logiku i návodnost, která se pak v různé podobě projeví na mnoha rovinách knihy a nasměruje celé její vyznění. Po výčtu zkušeností následuje seznam literárních prací, scénářů, básnických sbírek. Je-li to dílo posledních padesáti let, čtenáře možná napadne, že toho moc není. Celek ovšem znovu odkazuje k zážitkům, pozorování, životní praxi, k hledání daleko od stolu, venku, pod českým i africkým nebem.

Pryšec draný zrána

Mluvčím takové poezie je se zemí srostlý člověk, tulák nebo venkovan, jakýsi lidový divoch, primitiv, anonymní folklorně zabarvený hlas

z Nanga Parbatu, přepadlého, vyčerpaného a poněkud nejistě se usmívajícího, podle Topinky prozrazuje, že „dolů se vrátil někdo úplně jiný“. Buhl je tu představen jako muž zkušenosti, člověk posedlý poznáním, jehož dosahuje bez ohledu na ohrožení života. Horolezcova riskantní cesta končí smrtí – Buhl, který už je „někdo jiný“, je o čtyři roky později zasypán lavinou. Toto zasypání má dvojí efekt. Jednak zde země (zmrzlá voda) horolezce úmyslně pohřbívá za objev, který učinil. V logice sbírky z toho plyne fakt zemského sebevědomí, vytušený nesouhlas země s tím, aby její tajemství kdokoli šířil. A jednak masou zmrzlé vody buduje živel horolezci gigantickou hrobku jako nějakému starověkému králi. Zasypaný Buhl s ledovým náhrobkem na prsou už není obyčejným horolezcem v košili a svetru, ale člověkem s pomníkem větším, než je náhrobek egyptského Cheopse.

Touha po extrémní zkušenosti

Buhlův příběh – a v podobném ohledu také příběh Rimbaudův či básníků Vysoké hry – je rámcem, v němž se bude Topinka pohybovat.



Fotografie horolezce Hermanna Buhla po sestupu z Nanga Parbatu podle Topinky prozrazuje, že „dolů se vrátil někdo úplně jiný“. Foto Alpenverein Südtirol

lidových promluv, zaříkávání a říkadel. Texty tohoto druhu, shromážděné v první sbírce *Utopír* z roku 1969, jsou výrazně rytmizované, „surové“, psané pro ucho: „Kivizky hluše mlčí/ nalezly ospalou/ krušci slov rty mučí/ hýčkají vampolou// Skrz naskrz pochroumaná/ modlenky na očích/ prý pryšec draný zrána/ konejší za nocí.“ Folklorní vyznění veršů vytváří dojem spjatosti s prostředím, s hrubou přesností živlů, a jejich anonymita navozuje představu, že tu ústy neznámého, po generace v přírodě žijícího člověka mluví zemský živel sám. Jako by se lidé, kteří jsou se zemí v těsném vztahu, stali jejími jedinečnými mluvčími. V tom se již objevuje velké a celoživotní Topinkovo téma, kterým je zaslechnutí či zahlédnutí toho, co v jiné básnické sbírce, *Trhlině*, poprvé vydané v roce 2002, označí jako nepojmenovatelné „to“, ukazující se „jinde“ a náležející „jinam“.

Trhlina tuto představu o jednající a skrze člověka hovořící přírodě rozvíjí a paralelně zachycuje v obrazovém doprovodu. Fotografie horolezce Hermanna Buhla po sestupu

Právě na základě extrémní zkušenosti svých předchůdců uvěří, že poznání je proces, který svým významem dokáže uvést do pohybu obrovité síly planet a třeba i celého vesmíru. S ohledem na skutečnost, že každý opravdový objev končí smrtí, nelze jasně říct, není-li smrt jen urychleným skokem k ještě většímu poznání a novým probuzením do jiného života. Tím se vracíme k básnickové představě o reálné možnosti zahlédnout v každodenním životě onen jiný svět, který je jiný jen tím, že je mohutnější a že funguje podle vyšších a zemi přesahujících zákonitostí. Právě tento vesmírný svět má být vidět trhlinou či skulinou „ve švu“. Topinka spojitost a průchodnost světů popisuje slovy jako pronikání, přeskakování, prodírání, borcení, prolínání, rozevírání, ale i titulním probouzením. Svět za smrtí zřejmě viděl Hermann Buhl a zakusil ho Gérard de Nerval, Arthur Rimbaud či básníci Vysoké hry. Ale podle Topinky – a v tom spočívá další zdroj jeho inspirace – je tu i řada anonymů, kterými jsou právě se zemí úzce srostlí venkované, primitivové,

lidé přírodních národů, jejichž zkušenost se uchovala v jazyce posvátných textů i obyčejných říkadel.

Inspirace říkadly i sám fakt existence slovních hříček (třeba takové „šla, šla, až pošla“) naznačuje, že cesta ven z jedné pojmenované skutečnosti je nejen možná, ale přímo jistá, a že ono nenadálé sklouznutí „jinam“ se stále nabízí. Známe je, máme je stále před očima a slyšíme je. To jsou hranice, ke kterým se básník napíná, touží jich dosáhnout a podívat se za ně. Topinka touto touhou po extrémní zkušenosti, výšce i hloubce, vlastně navazuje na to nejlepší, co jsme v české poezii zvyklí oceňovat a co považujeme za její nejautentičtější linii, započatou v baroku a pokračující Máchou. V tom spočívá Topinkova velikost, měřená odvahou, se kterou se do tak nejistého podniku pouští.

Strach ze zkomolení

Má-li dnešní čtenář něco podobného zakusit a má-li kritik posoudit, jak Topinka svým touhám dostál, pak je konfrontován s určitou návodností, vlastně i naivitou, místy pocházející z přílišné explicitnosti. Tento dojem vzniká nad *Trhlinou* i nad *Krysím hnízdem* z přelomu šedesátých a sedmdesátých let, které z celého souboru *Probouzení* nejvíce zestárla, ale nejsilnější asi nad fotografickým cyklem *Já je někdo jiný*. Prostomyslnost fotografií černých děr, pouštních dun a především rukou Heleny Pospíšilové, později Wilsonové, budí ve čtenáři rozpačitý údiv. Obdobně dnes působí grafická úprava textu, rozložení stránky, proložení a podtržení slov, a to zvláště v *Utopíru*, ale i v *Trhlině*, kde se autor co možná nejvíce snaží dojem trhání do textu zapojit graficky. Důvod je zřejmý – částečně jde o poplatnost době vzniku, částečně o trvalé pochybnosti o možnostech jazyka v porovnání s obrazem (trhlina jsou v první řadě vidět). Možná si připomeneme autorovo přiznání, že má rád „poezii ještě v surovém stavu“ a že text považuje za určitou stopu, za „otisk/obtisk“ na cestě. Pak si ale uvědomíme úzkostlivost, jednoznačně patrné lpění na každé maličkosti a přehnanou péči, se kterou jsou stránky zpracovány, a náš dojem se proměňuje. Už před sebou nevidíme text jako nástroj na cestě hledání, fragment, ledabylý, spěšný záznam velkolepé zkušenosti překonávající každý zápis, ale spíše dílo člověka, který se navzdory vši odvaze a poctivosti dál nedostal, a tak mu nezbylo než starostlivě, po učitelsku pohlídat vizuální podobu textu. Je přitom jasné, že Topinka onu naléhavost zkušenosti zná – rimbaudovský esej *Vedle mne jste všichni jenom básníci* je nesen právě takovým strhujícím rytmem.

Ať už je tomu jakkoli, Topinkova poezie v konfrontaci velikosti tužeb a návodnosti zpracování vyznívá jako dílo tragické. Strach ze zkomolení ubírá na velikosti hypotetického gesta saharského dobrodruha, které jako by říkalo: „Vezměte si to! To, co jsem nalezl a prožil, je mnohem cennější než sebrané spisy, které vám předkládám! Berte a naložte s tím, jak chcete!“ Ale mohl by ambiciózní zápas o hledání světa „jinde“, který je zahlédnut jen někým a jen někdy, prozatím vyznívat jinak? Je to věc velmi vážná, ale o správnosti spisovatelovy sázky, ctižádosti, odvahy, orientace jeho zvědavosti a ustavičného hledání pravdy, kdy se propustuje dílo a zkušenost, jako by měla rozhodnout až jeho smrt. Potom je třeba doufat, že po tak vážném zápase, který tu básník vypsal, zůstane v jeho bytě díra ve stropě. Na podlaze pak najdeme pomačkanou knihu *Probouzení*, jak jí Miloslav Topinka mrštil po tom, kdo si pro něj přišel.

Autor je bohemista.

Miloslav Topinka: Probouzení. Fra, Praha 2016, 226 stran.

Celým tělem naslouchajte revoluci

Nový překlad poemy Dvanáct Alexandra Bloka

Sedmý český překlad revoluční poemy Dvanáct od Alexandra Bloka pořídil Lubor Kasal. Básnická skladba, prostoupená zjitřeným revolučním nadšením, je oslavou pádu starého světa a nastolení nového řádu i za cenu nevratných ztrát.

MICHAL ŠPÍNA

Nový český překlad Blokovy kanonické poemy *Dvanáct* (Dvenadcať, 1918) připomněl dvě skutečnosti. Ta první je dobře známá: skutečně velká literární díla si každá epocha (a někdy i každá generace) musí překládat znovu. Vedle toho však nové vydání ukazuje, že poezie revoluce – při vši své paradoxnosti – představuje tradici, na kterou se přes veškerou snahu posledního čtvrtstoletí nedá jen tak zapomenout.

Lubor Kasal je v pořadí sedmým českým překladatelem *Dvanácti* a mezi jeho předchůdci najdeme i Bohumila Mathesia nebo Jaroslava Seiferta (porovnání jednotlivých překladů se před časem věnoval časopis Tvar a „český život“ básně přibližuje v doslovu nového vydání Lena Kobyláková). Srovnatelné překladatelské pozornosti se u nás dostalo snad jen jedinému dílu ruské poezie – Puškinovu *Evženu Oněginovi* (1831). Znuděný a pasivní Oněgin se svým pozdním citovým ztroskotáním je přitom naší době v lecčem srozumitelnější a bližší než o devadesát let mladší dryáčnické postavy – či spíše siluety – z Blokovy revoluční poemy. V čem tedy spočívá její přitažlivost?

Již vzhůru, psanci této země

Alexandr Blok v pouhých 335 verších, respektive na pětadvaceti stranách, předkládá dosud čerstvé výjevy z Říjnové revoluce, a to s razancí, jakou od kultivovaného symbolistického básníka čekal málokdo. Revoluční nadšení a nenávisť ke starému světu „popů a buržoustů“ se tu mísí s fragmenty pikareskního příběhu jedné prostitutky a jejího zhrzeného milence, který pochoduje sněhem a vánicí s bolševickou gardou, aby „zažehl světa požár“. Celou poemou přitom prostupuje nejen mísení „vysokého“ s „nízkým“, ale také synkreze křesťanské a komunistické eschatologie a symboliky: dvanáct bylo apoštolů, dvanáct bývalo členů bolševické gardy a dvanáct zpěvů má i Blokova

poema. V tom posledním kráčí před gardisty Ježíš Kristus – jehož jméno tvoří v originálu i v Kasalově překladu zároveň poslední dvě slova básně.

Navzdory nevelkému rozsahu si poema vynucuje několik důležitých překladatelských rozhodnutí, jejichž prozíravost čas to potvrdí či zpochybní teprve ubíhající čas a proměňující se řeč. Vedle otázky, kam až zajít v expresivitě promluv (Kasalovou mezi jsou „chlastající muži“, „prdelatá Rus“ a „prachy v podprdě“), si zvláštní obezřetnost žádají intertextové vztahy. V závěru desátého a jedenáctého zpěvu zazní verše „vperjod, vperjod, vperjod,/ rabočij narod“. Jde o parafrázi *Varšavjanky*, písně, kterou složil na konci 19. století vězněný polský socialista, v Rusku se jí chytili komunisté a ve Španělsku o něco později zase anarchisté, jejichž verze se proslavila pod názvem *A las barricadas*. Duch revolučních písní vane, kam chce – českou kotlinu však v tomto případě minul a *Varšavjanka* je tu takřka neznámá. Kasal tedy zvolil jinou citaci a parafrázi: „Již vzhůru, psanci této země,/ již vzhůru a vpřed.“ Zdánlivě jednoduché řešení, založené na substituci jedné písně druhou (příčemž jak v *Internacionále*, tak ve *Varšavjance* se ohlašují krvavé světodějné bitvy), zde funguje možná ještě lépe, než by mělo – „psanci této země“ totiž odpovídají postavám Blokovy poemy koneckonců lépe než „dělný lid“. S čím si však překladatelsky poradit nelze, je skutečnost, že dnes, na rozdíl od doby před sto lety, na všech takových písních visí zátěž minulosti.

Šum bořícího se světa

Písně tu však nejsou kvůli intertextualitě: jejich význam je větší. Mnohé pasáže poemy mají písňový rytmus, místy znějí jako primitivní častuška, jindy jako vojenský pochod nebo lidová balada. Když k tomu připočítáme četná citoslovce, zvolání a neustálé

zvuky vichřice a střelby, uvědomíme si, jak výrazně je celá poema zvuková a hudební. Pro Bloka vlastně nic významnějšího než hudba neexistovalo: „Každé hnutí se rodí z ducha hudby,“ napsal v jednom eseji roku 1919. Měl přitom ovšem na mysli hudbu mnohdy disharmonickou, hudbu „barbarských mas“, jaká halasí a drnčí i ve *Dvanácti*. Proto stála pro Bloka „kultura“ bolševického revolučního teroru nad „civilizací“ staré Rusi – hudebnost revoluce pro něj byla hodnotou, která ospravedlňovala i popravy bez rozsudku. Jak napsal v závěru staté *Intelligence a revoluce*, která vznikala souběžně s *Dvanácti* v lednu 1918: „Celým tělem, celým srdcem, celým vědomím – naslouchajte revoluci.“ Dnes to může znít jako zvrhlé blouznění, nicméně tytéž eseje z doby ruské občanské války dokládají, že Blok měl zároveň velmi jasné povědomí o politické situaci – a také o tom, že „revoluce není žádná idyla“. V každém případě z toho můžeme vytušit intenzitu nenávisti ke starému carskému a statkářskému despotismu, kterou tehdy sdílela podstatná část umělců a intelektuálů, stejně jako odhodlanost k zásadní změně, i kdyby měla přinést vlnu všeobecné brutality.

„V průběhu psaní *Dvanácti* jsem několik dnů fyzicky, vlastním sluchem, kolem sebe vnímal silný souvislý šum,“ napsal Blok po několika měsících. „Byl to šum bořícího se starého světa.“ Jeho poema nepřispívá k pochopení mytizované ruské duše nebo historických událostí Říjnové revoluce; zato však zhuštěným způsobem, jakého je schopná nejspíš pouze báseň, zpřítomňuje živelnost, překotnost a nesmlouvavost velkých dějinných zvratů, o nichž ve chvíli zjitřeného vnímání víme jen to, že za sebou nutně nechají i trosky a že jejich následky budou nevratné.

Alexandr Blok: Dvanáct. Přeložil Lubor Kasal. Trigon, Praha 2016, 43 stran.

literární zápisník

Když komunista je jen poloviční

JAKUB VANÍČEK

V roce 1930 si na stránkách Přítomnosti mezi sebou vyměnili pánové Peroutka s Vančurou několik polemických příspěvků týkajících se Vančurovy poetiky. Ferdinand Peroutka se v prvním příspěvku, nazvaném Styl nade všechno, podivil nad tím, že právě Vladislav Vančura, který je „založením svého talentu tragik a patetik“, „jezdí po městech této republiky, přednášeje o humoru“. Vtip celého Peroutkova příspěvku pak spočívá především v tom, že jeho autor žádnou z Vančurových přednášek neslyšel a svůj soud vynesl jen tak, střelil ho od boku. Vždyť Vančuru čte, dokonce s ním i chodí intelektualizovat do zahrady a důvěrně jej zná z jeho románů. Vyznavači Peroutkova sarkastického šlehu si jeho tirádu mohli přečíst 25. června, aniž by přitom tušili, že šéfredaktora Přítomnosti stihl anti-vančurovský běs a po čtrnácti dnech se vytasí s pokračováním, v němž se pokusí Vančuru zneškodnit tím nejtěžším kalibrem. A tak zatímco v první části s toutéž ostrostřelkou manýrou dovozuje, že *Rozmarné léto* bylo napsáno „více z teorie než z opravdového nutkání“ a že „kdyby byly uspořádány závody ve smích nad tímto humoristickým

románem, vyhrál by nepochybně autor nad svými čtenáři o řadu délek“, zatímco Vančuru mistruje a tvrdí, že „Vančura sám jest komunist (...)“, ale jeho styl je buržoa s těžkým zlatým řetězem na vestě“, v následujícím textu si takřikajíc ujede na vlně zloby – takové zloby, že bychom ji mohli čekat u kdekoho, jen ne u středového, všechny extrémy vyvažujícího liberála.

Peroutka zde vydává Vančurovi lékařské vysvědčení, v němž tvrdí, že Vančura trpí nervózou a pětkrát za večer musí se jít ujistit, zda každá věta, kterou napsal, je skutečným uměním. – Čtu to a tuším, že přede mnou leží nevšední příspěvek člověka, jež posedla stejně tak neurotická potřeba odhalit objekt své perverzní touhy, znemožnit jej jednou provždy, vyrazit mu pero z ruky, případně jej donutit, aby se vzdal svých estetických libůstek a začal psát literaturu jaksepatří, tedy ideologickou. Najednou mě jeho silné zaujetí láká, najednou cítím nečekanou sílu vzteku, přesně takového vzteku, který ochromí svou obět a donutí ji kupit na řádky slastná apodiktá. Jeho obět mne vzrušuje; patrně je vzrůstající úsilí přidržet se objektu, jež je vzápětí vykupováno tou nejvyšší cenou: ano, čím více chceme, tím spíše se od nás vytoužený objekt vzdaluje. Peroutka jako v nějakém pomatení rozumu čte Vančurův *Poslední soud* s nárokem na přísně realistickou deskripci prostoru a svou metodou se nechá dovést k výroku, o němž nelze pochybovat: „Ať si pan Vančura domýšlí cokoliv vznešeného o tomto svém stylu: je to zlozvyk.“

Peroutkův oponent se samozřejmě nenechal zahanbit a s měsíčním zpožděním tiskne v Přítomnosti rozsáhlou reakci s jasně

vytyčeným cílem: s akribií sobě vlastní znemožnit Peroutku a nadto ještě ukázat, s jak tupým úhelníkem literaturu přeměřuje politický komentátor. Za účinné pomoci vybraných tezí z Viléma Mathesia a dalších členů PLKu vyškolí Peroutku v několika odstavcích. Proti školometskému, přísně mimetickému kritikovi použije teorii, o jejíž platnosti dodnes nikdo nepochybuje; tak jako každý student prvního ročníku bohemistiky, i Peroutka přece musí vědět, že „úkolem slovesného umění je tvořit slovesné hodnoty, k tomu konci užívá se jazyka spisovného, při němž je úloha záměrnosti navýsost zvěšena. Tak vzniká básnická řeč, a tento jazyk krásné literatury nelze zaměňovati s jazykem sdělovacím.“ A chtěl-li by se snad vykrucovat nebo tvrdit, že problém spočívá ve způsobu a míře onoho „zvětšení“, což je snad jediná námitka, s níž se může coby literární kritik ohánět, naloží mu Vančura langue / parole a na závěr se ještě pokusí obrousit jeho dosti osobní nasazení požadavkem septonické badatelské praxe. Takhle ne, slyším Vančurův hlas kdesi na pozadí, nás vášnivě stylisty nebude krotit prostřední duch politických komentů.

V tu chvíli ovšem přestává legrace. Oba pánové se až dosud chtěli především vytáhnout svým vtipem a jakkoli je vztek musel znovu a znovu vyhánět z prvorepublikového ušáku, masky gentlemanů si udržet dokázali. Těch gentlemanů, co v dýmku v ústech dlouze hledí ke stropu. Když ale Vančura Peroutkovi napíše „úhrnem se mi zdají vaše rady troufalé a způsob psaní bláhovým vynášením se“, šéfredaktor poruší dobré pravidlo a hned ve vedlejším sloupci tiskne rychlou odpověď.

A musím se už rovnou chechtat, když Vančurovi servíruje hutná sousta: „Před mým duševním zrakem defilují v pestré směsi všichni autoři, které jsem četl před svým dvacátým rokem: Nietzsche, Šalda, Hennequin, Gogh, Wilde, Liebermann, Croce, Bahr, Ruskin, Guyau, Delacroix, Maclair, Goethe, Paul Ernst, Meier Graefe, a copak já už dneska vím, co všechno jsem tenkrát četl.“ Co všechno jsem četl, já, Ferdinand Peroutka, a Vy mně, pane doktore, budete říkat, že nemám psát o literatuře, poněvadž tomu nerozumím. – Skoro bych mohl litovat, že se takové výtyčepodávají i dnes, že dnes se osobní polemická odbude obyčejným připodotknutím, že ten je amúzický, onen zas nedorostl Hloubky básníkovy výrazu atd. Na druhou stranu, ani Peroutka se úplně nenechal strhnout a Vančurovi v posledních momentech rozvahy připomněl, že nemá přehnaně spoléhat ani na moderní filologii. Kdo zaručí, že to, co se o ni opírá a jí vysvětluje, musí být nutně správné a neomylné?

Nad poslední tečkou sporu o Vančurově výrazu zůstává viset otázka: v čem tedy vězí ono Vančurovo provokativní gesto? O tom, že by Peroutku nadzvedávali ze židle hrdinové proletariátu, asi uvažovat netřeba. Těch totiž napočítáme celou řadu i v jiných tehdejších dílech, mnohdy velmi dobře vylíčených. Že by tedy šlo o jakýsi vnitřní rozpor jeho textů, nahlížený ovšem zvnějšku, z pozice čtenáře, který čeká porci socialistického realismu, a namísto ní má co dělat „s velkým skvostem v kravatě a s prstenem na každém prstu“? Skoro bych řekl, že právě v tom je Vančura i dnes veliký.

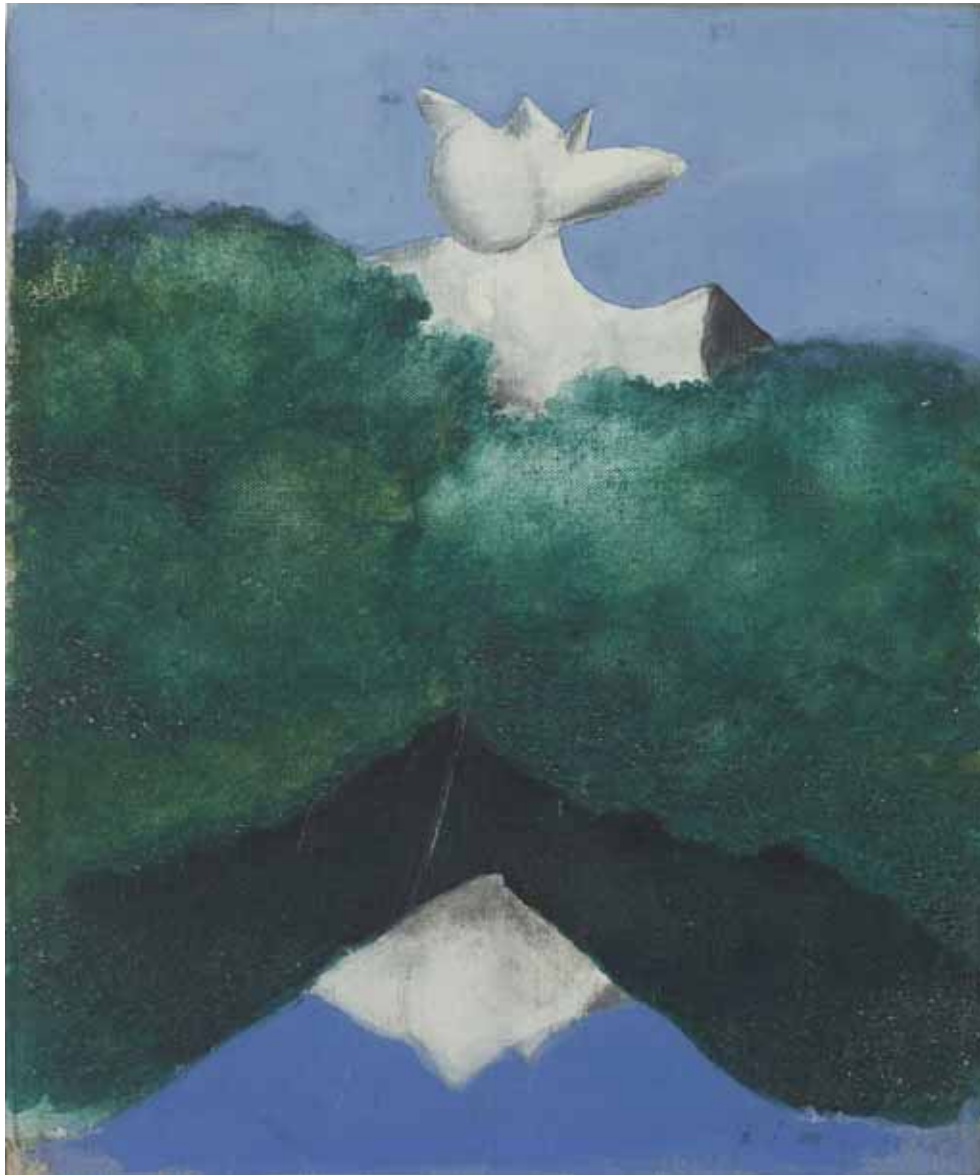
Autor je literární kritik a antikvář.

Vzývat závrat' beze jména

Eseje o vztahu poezie a míst

Dva sborníky esejů, které připravili převážně studenti pražské Filozofické fakulty, ukazují, nakolik může být souvislost básní a konkrétních míst inspirativní pro myšlení o literatuře. Ať už se jedná o krajiny biografické či symbolické, vnitřní či vnější, ukazují tyto sondy do básnické geografie sílu poezie, která vytváří identitu míst.

MICHAELA BEČKOVÁ



Josef Šíma: Krajina, 1936

„Místa a krajiny se dnes těší oživenému zájmu zdaleka nejen teoretickému. Projevuje se zálibou v cestování i poznáváním lokalit, na kterých žijeme, což dokládá množství místopisných publikací nejrůznějšího druhu. Jak v těchto souvislostech chápat básně?“ čteme v úvodní studii publikace *Básně a místa*, kterou připravili Josef Hrdlička, Klára Soukupová a Michal Špína. Můžeme to chápat jako jeden z důvodů, proč tato publikace vznikla. Zájem o prostor, jenž se v posledním desetiletí těší nebývalé pozornosti humanitních věd, vybízí k pokusu oživit rovněž zájem o poezii. Prostor jako něco „hmatatelného“ a do jisté míry konkrétního a srozumitelného se stal autorům klíčem, s jehož pomocí lze otevřít dveře k básnickým textům, mnohdy pojmenovávajícím a vyjadřujícím jevy spíše abstraktní a hůře uchopitelné.

Krajiny skutečné i symbolické

Prvním výstupem tohoto popularizačního úsilí byla série rozhlasových pořadů v rámci cyklu *Důvěrná sdělení* na stanici Vltava. Obsah jednotlivých pořadů připravovali pod vedením literárního vědce a překladatele Josefa Hrdličky především studenti doktorského programu literární komparistiky FF UK. Vybrané pořady pak dostaly textovou podobu – ze šestapadesáti drobných esejů vznikla uvedená knižní publikace, jejíž součástí je i CD se záznamy původních rozhlasových pořadů.

V úvodní studii autoři sledují, jakými proměnami prošly pojmy, s nimiž v publikaci zacházejí – prostor, krajina, místo, prožitek z nich. Odkazují přitom k různým vědeckým i uměleckým autoritám, jako jsou Mircea Eliade, Michel Foucault, Bruce Chatwin nebo Osip Mandelštam, o jejichž výzkumy a názory opírají vlastní pojetí klíčových pojmů i zvolené interpretační postupy. Důkladně se věnují Longfellowově antologii *Poems of Places* (Básně míst, 1876–1879), která v 31 svazcích

obsáhla více než čtyři tisíce básní. Pro autory *Básní a míst* je dle jejich slov tento výbor inspirativní v tom, že i přes „Longfellowovo široké a snad trochu vágní pojetí lokálnosti nabízí místo jako způsob uspořádání celé poezie“.

Charakter místa ostatně hraje podstatnou roli také v uspořádání jednotlivých esejů do dílčích celků publikace. Kniha se skládá ze tří částí, přičemž tu první, nazvanou Vracím se ke geografii místa, tvoří eseje o básních, které tematizují zcela konkrétní, v aktuálním světě existující lokalitu (Hölderlinův Heidelberg, Wordsworthova Jezerní oblast, Prévertův Brest). Druhá část, nadepsaná A ráno se vzbudím s touhou po cestách, se zabývá krajinou z perspektivy putujícího, tedy skrze pohyb, a konečně třetí oddíl, pojmenovaný Pokolikáté už vzýváš tu závrat' beze jména, budí dojem (posílený hned prvním textem, v němž se Matouš Jaluška zamýšlí nad trubadúřskou lyrikou), že půjde o místa vyvázaná z reálného světa. Nicméně není tomu tak, a přiznávám, že jednotliví princip prostoru či jeho charakteru v básních komentovaných v třetí části knihy mi unikl.

Co se týče samotných esejů, nutno říct, že v mnoha ohledech působí nevyrovnaně. Za tímto dojmem nepochybně stojí skutečnost, že jednotliví autoři volí různé interpretační i metodologické přístupy, a snad se tu odráží i odlišná zkušenost s analyzovaným materiálem. Dále je dlužno konstatovat, že autoři byli od počátku omezeni desetiminutovým formátem rozhlasového pořadu, pro který texty primárně vznikaly, a v neposlední řadě adresátem, jímž byla širší veřejnost. Některé texty jsou spíše zamýšlením nad básnickovou poetikou obecně či biografickým záznamem, jakkoli autorům nelze upřít, že se ve svých zkoumáních vždy pokoušejí vztahovat ke konkrétní básni. O to více vyčnívají ty eseje, které dokážou promlouvat o konkrétních místech zobrazovaných v básních v širších kulturně-společenských

souvislostech a zároveň postihnout fakt, že místo (často jeho specifická nálada) bývá pro básníky především impulsem ke zkoumání vlastní duše, čímž se ovšem rozbíjí a rozostřuje hranice mezi skutečným a imaginárním. Prostor tak dostává rozměr symbolický, leckdy až mytický a vyvazuje se z konkrétního času, jakkoli okamžik, kdy se v něm spolu s lyrickým subjektem básně ocitáme, je pro pochopení obrazu určující, neboť je jakousi vstupní branou do básnického bezčasí, v němž to podstatné trvá a zůstává neměnné.

Provokující disproportion

Veronika Košnarová ve své recenzi (Tvar č. 4/2016) vyčítá publikaci jistou disproportion. Poukazuje na to, že básně starověkých básníků jsou v publikaci zastoupeny výrazněji než básně autorů současných, na to, že z antologie de facto vypadli autoři kanadské proveniencie nebo že básníkům jihoamerickým bylo popřáno více sluchu než básníkům severoamerickým. Má nepochybně pravdu, ale otázka je, zda se v daném projektu vůbec dalo nějaké rovnováhy dosáhnout. Už jen fakt, že autoři jsou převážně studenti, naznačuje, že volba básní bude podřízena konkrétním zájmům jednotlivců, jež často souvisí s tématem jejich aktuálního výzkumu.

Mnohem důležitější je, že na počátku projektu stála, jak se zdá, snaha kultivovaně, poučeně a zároveň srozumitelně popularizovat poezii a zároveň ji samu představit jako neomezený prostor, v němž čtenáři mohou najít určité orientační body, a zároveň objevovat dosud nepoznané. V tomto ohledu jsou přínosné a inspirativní ty eseje, jež komentují básně autorů v českém kontextu neznámých a do češtiny vůbec poprvé přeložených. Básně z hlubin minulosti zase přinášejí obraz jedince, který si skrze specifické místo uvědomuje sebe sama jako součást něčeho, co ho možná přesahuje, ale určité podmiňuje jeho sebevyjádření a činí jej účastným na minulém, přítomném i budoucím tím, že to opakovaně tvoří slovem. Zdá se mi, že editoři tímto způsobem provokují čtenáře k tomu, aby svým hledáním onu disproportion publikace sám zmírňoval. Může začít například tím, že „doposlouchá“ eseje, které se do publikace nevešly, ale lze je vyhledat v archivu Českého rozhlasu.

Básně a místa teoreticky

Dalším z výstupů projektu (které si pravděpodobně vyžádaly podmínky grantu, jež autoři později získali) byla konference, pořádaná Filozofickou fakultou Univerzity Karlovy, a sborník vybraných konferenčních příspěvků, nazvaný *Hlasy míst. Prostor, místo a geografie ve světové poezii*. Sborník, jehož editory jsou opět Soukupová a Špína, obsahuje poučené odborné studie, v nichž se čeští i zahraniční literární vědci zabývají rozmanitostí vztahů mezi prostorem a jazykem v básnických textech. Najdeme tu příspěvky teoretizující, ale i texty soustředující se na konkrétní místa, případně typy krajin a lokalit v básních zobrazených. Vybrané texty přinášejí spoustu relevantních dílčích postřehů vztahujících se k dané problematice, ale především vyzývají k promýšlení dalších otázek, jako je například odlišnost charakteru místa v lyrických a epických básních či role místa ve vztahu k času. Evidentní je, že téma básní a míst je podnětné a vybízí k dalšímu přemýšlení o poezii jako takové. A to jak v odborných kruzích, tak mezi laickým publikem.

Autorka je bohemistka.

Josef Hrdlička, Klára Soukupová, Michal Špína (eds.): Básně a místa. Eseje o poezii. Vydavatelství FF UK, Radioservis, Praha 2016, 315 stran.

Klára Soukupová, Michal Špína (eds.): Hlasy míst. Prostor, místo a geografie. Vydavatelství FF UK, Praha 2016, 254 stran.

Ekonomie plateb a odměn

Čemu nás učí placení za videohry?

V poslední době je v herním průmyslu čím dál úspěšnější model takzvaných mikrotransakcí. Videohry jsou dostupné zdarma, ale hráči platí drobné poplatky za různé bonusy. Tato praxe odráží současné ekonomické a pracovní návyky. Také ale ovlivňuje náš pohled na hry jakožto médium.

ANTONÍN TESAŘ

Dějiny počítačových her ukazují, že o tom, za co je nějaká věc považována, často rozhodují způsoby, jakými se za ni platí. Dnes nemáme problém považovat videohry za uměleckou formu, svým způsobem blízkou filmu, literatuře nebo komiksu. To ale může souviset i s tím, že se za ně stejným způsobem platí – za jednorázový poplatek si kupujeme celou hru podobně, jako to děláme s knihami nebo filmy na DVD. Fakt, že prostřednictvím jedné finanční transakce získáváme do vlastnictví kompletní hru, nám pomáhá chápat ji jako ucelené, uzavřené a úplné „dílo“. Zcela jinak tomu bylo v počátcích tohoto média, které byly spojené s arkádovými hernami. Počítačové hry byly tehdy často považovány za nezdravou formu zábavy, blízkou hazardu. Za hraní na tehdejších arkádách se totiž platilo stejným způsobem jako u výherních automatů. Tyto proměny jsou poučné pro současnost i proto, že se opět objevují nové způsoby placení za hry. V online multiplayerových a především v mobilních hrách se stávají normou takzvané mikrotransakce. Hráč si může hru legálně stáhnout a nainstalovat zadarmo, ale platí za různé bonusy, zlepšení nebo kosmetické úpravy, které ovlivňují jeho herní postup nebo zážitek.

Kapitalismus automatů na mince

Herní historička Carly A. Kocureková v textu *Coin-Drop Capitalism: Economic Lessons from the Video Game Arcade* (Kapitalismus automatů na mince. Ekonomická lekce z arkádové herny), publikovaném v roce 2012, dává zlatý věk arkád, spadající zhruba do let 1978 až 1983, do souvislosti s tehdejšími dramatickými hospodářskými, pracovními a společenskými změnami, mezi něž patří opuštění zlatého standardu, zavedení počítačů do pracovní praxe nebo počátky postmoderny. Arkádovou hru chápe jako trenažér tehdejší mladé generace, který formoval její pracovní a finanční návyky. Kocureková sice vykládá tuto souvislost extrémně deterministicky, její přístup nicméně může být inspirativní právě pro přemýšlení o současných hrách založených na mikrotransakcích. Autorka vychází z teze dánského ludologa Jespera Juula, že hry představují zkušenosti, jimiž se něčemu učíme. Důležité přitom podle ní není jen to, jaké úkony hráč ve hře provádí a jak se tyto úkony promítají do herního světa. U arkádových heren jsou podstatné také další faktory, jako prostředí, ve kterém se hraje, nebo společenský status, jenž se s hraním spojuje.

Jedním z důležitých faktorů bylo placení. Za každou platbu (v USA většinou za čtvrt dolar) dostal hráč obvykle možnost hrát, dokud nevyčerpá tři „životy“. Poté musel platit znovu. Kocureková popisuje frustrující zkušenost mnoha začátečníků, kteří za svůj čtvrták získali sotva pár desítek vteřin hry, než je herní systém porazil. Nejekonomičtějším způsobem hry bylo hrát za jednu platbu co nejdéle. To ale vyžadovalo značnou zkušenost. Jinými slovy, začínající hráč musel investovat velké množství peněz do „tréninku“ a pak mohl hrát

déle a levněji. Nacvičené schopnosti navíc mohl exhibovat před ostatními návštěvníky herny. „Peníze vhozené do otvoru na mince u arkádové hry jsou investice. Hráči předpokládají, že za ně dostanou nejen možnost hrát, ale také příležitost zlepšit se, zapsat se, hrát hru trvající několik hodin. Když se z těchto hráčů stanou zaměstnanci, drží se stejných hodnot – nestarají se o benefity, které mohou přinést svému zaměstnavateli, a místo toho používají práci jako nástroj ke zlepšení vlastního bohatství a postavení,“ píše Kocureková.

Zaplat, abys vyhrál

Nabízí se otázka, jakou zkušenost předávají hráčům současné mobilní a online hry pracující s mikrotransakcemi a – pokud přistoupíme na deterministický přístup Kocurekové – jakým pracovním a ekonomickým návykům je učí. Staré arkádové tituly jako *Pong* (1972), *Battlezone* (1980) nebo *Donkey Kong* (1981) spojuje s řadou současných komerčně úspěšných her typu *League of Legends* (2009), *Candy Crush Saga* (2012) nebo *Clash Royale* (2016) to, že hráč za ně neplatí jako za kompletní produkt, ale přistupuje k nim jako ke službě, již využívá.

vylepšit vzhled své postavy, a tím si udělat radost nebo zapůsobit na ostatní hráče. Z pravidla, že hry založené na mikrotransakcích jsou zdarma, ovšem existují i výjimky. Například puzzle hra pro jednoho hráče *Candy Crush Saga* nabízí zadarmo jen omezený počet her. Potom je třeba buď zaplatit za další hraní, nebo požádat své přátele na Facebooku, kteří také hru hrají, o poskytnutí „životů“ navíc.

Podvojnost spočívající v tom, že hráč může za peníze získat výhodu, k níž ale lze nějakým pracnějším způsobem dojít i bez placení, je dnes častá a do velké míry určuje etiku a politiku mikrotransakcí. Zakládá totiž ústřední dialog platby a odměny jako základních principů ovlivňujících praxi placení. Představa, že by hráč měl za splnění určitých úkonů ve hře dostávat odměny, je prastará a sahá až do arkádové éry. Naproti tomu princip, podle něhož si výhody kupujeme za peníze, je převzatý z reálného světa a sám o sobě říká mnoho o fungování současné společnosti. Skvělou ukázkou vyvažování obou principů je komplexní systém plateb a odměn v arénové hře *League of Legends*. Hra zavádí dva druhy virtuální měny: „riot pointy“ a „influence poin-

tyzickým čtvrtákům, které se musely ručně vhazovat do útrob automatů, jsou finanční transakce v *League of Legends* prostou směnou cifer na účtech hráčů za jiné, ještě imaginárnější cifry v podobě riot pointů v herním systému. Jinak řečeno, riot pointy jsou produktem doby, která úplně zapomněla na éru zlatého standardu. Různé aspekty herních mikrotransakcí, od pay-to-win her po dvojí měnu v *League of Legends*, se přitom točí kolem rozporu mezi prací a finančními prostředky. V herním světě se tyto dvě veličiny vzájemně nepodmiňují (tak, že by práce generovala peníze), ale naopak stojí proti sobě. Kapitál totiž přichází do herního světa zvenčí, od movitých hráčů, kteří si mohou dovolit investovat do fiktivních statků fantazijních her reálné finance.

Pay-to-win hry jsou vnímány jako nemorální, protože převádějí reálné majetkové rozdíly do virtuálních herních světů – hráči, kteří jsou v reálném světě bohatí, jsou úspěšnější i ve fiktivním světě hry. Reálné platby jsou ovšem jedním ze zásadních příjmů vývojářských firem, takže s nimi musí v herních systémech počítat. Řešení je pozoruhodné – hráčům je umožněno, aby si kupovali předměty, které nejsou praktic-



Hra League of Legends zavádí dva druhy virtuální měny. Foto Riot Games

Obecně se dá říct, že motivace k placení je u takzvaných free-to-play her přesně opačná než u arkád. Zatímco u herních automatů bylo třeba zaplatit, abychom se vůbec dostali ke hře, free-to-play hry jsou legálně k dispozici zdarma a hráč platí teprve tehdy, když chce nějak upravit svůj herní styl.

Současné free-to-play hry ovšem mají celou řadu různých strategií, jak do hry placení zahrnout. Na jedné straně stojí videohry, kterým se hanlivě říká „pay-to-win“ nebo zkráceně „p2w“ (zaplat, abys vyhrál) a které dávají hráčům možnost za peníze získat výhodu nad těmi neplatícími. Tento princip je ale v hráčských komunitách obecně považován za vyděračský, takže se mu herní vývojáři snaží vyhýbat nebo ho různými způsoby obcházejí. Například ve slavné arénové hře *Dota 2* (2013) hráč platí pouze za různé dekorativní předměty, kterými může

ty“. Riot pointy přitom odpovídají finančním platbám a hráči si je kupují za skutečné peníze, zatímco influence pointy jsou ekvivalentem odměn, protože si je hráč „vydělává“. Oba druhy „pointů“ lze směňovat za předměty, které přinášejí ve hře různé výhody. Existují ale dvě výjimky: dekorativní předměty, jež hráčovi nepřinášejí praktický, ale pouze estetický bonus, lze vyměnit jen za riot pointy; naopak takzvané runy, což jsou předměty, které mají různé silný praktický efekt ve hře, se dají pořídit jen za influence pointy.

Vysněné světy

Tento schizofrenní přístup k získávání výhod v *League of Legends* je výstižný pro fungování mikrotransakcí v řadě současných her. V porovnání s arkádami se tu s penězi zachází jako s virtuálním statkem. Oproti

ké, ale dekorativní. Je to luxusní zboží, které slouží v podstatě hlavně k tomu, aby hráči demonstrovali ostatním, že na něj mají. Stejně pozoruhodný je princip, na němž jsou postaveny runy. Tyto předměty je možné směňovat jen za body odpracované při jednotlivých herních turnajích, a naplňují tak mýtus o tom, že existují statky, které si „za peníze nekoupíte“, ale můžete se k nim dostat jen skrze „tvrdou práci“ nebo „získávání zkušeností“.

Hry založené na mikrotransakcích nabízejí řadu analogií se současnými ekonomickými a pracovními praktikami. Spíš než jako trenažér pro budoucí zaměstnance je ale dobré vnímat je jako vrstevnatý a překvapivě důmyslný systém, dovolující v interaktivním fiktivním prostředí nacházet kompromisy mezi světy, v nichž hráči žijí, a světy, v nichž by si žít přáli.

Každý se rád koukne

Mužský pohled, videohry a ženy

Videohry jsou stále především mužská zábava – soudě aspoň podle jejich pojetí. Ženské postavy jsou v nich především pro potěchu oka a hlavně musí mít velká prsa. Poněkud se přitom zapomíná na to, že ženy dnes hrají počítačové hry skoro stejně často jako muži. Jak se s machistickým virtuálním prostředím vyrovnávají?

TEREZA KROBOVÁ

O ňadrech Lary Croft, nejslavnější ženské videoherní postavy, už byly popsány desítky stran akademických prací. Stala se symbolem extrémně sexistického prostředí a ztělesněním takzvaného mužského pohledu (male gaze). Tento koncept britské filmové teoretičky Laury Mulveyové – která jeho prostřednictvím v sedmdesátých letech ukázala, jak film ženským hrdinkám přisuzuje roli pasivního objektu, „bytí pro pohled“, a mužům voyeurskou slast z jejich pozorování – získává v interaktivním světě počítačových her, v němž objekt touhy sami ovládáme, až absurdní rozměr. Je pravda, že koncept mužského pohledu byl mnohokrát zpochybněn jako příliš esencialistický a zjednodušující a stejně povrchní je i představa her jako trestí mužského sexismu. Upozorňuje se například na fakt, že sexuální atraktivita není výhradní vlastností ženských postav. „Je tedy dost možné, že líčení lidských bytostí jako částečných objektů je prostě univerzálním a nevyhnutelným rysem lidských mentálních životů,“ domnívá se americký filosof Jon Cogburn. Mužské postavy se mohou zdát méně sexualizované i proto, že jejich vzhled není tak často předmětem kritiky – a to ani v případě videoher. Vývojářské týmy ostatně podle americké Entertainment Software Association tvoří z pětasedmdesáti procent muži a ti

aplikovat filmové koncepty, ale především proto, že sama hra je z genderového hlediska značně rozporná, a může tedy posloužit jako ideální příklad složitosti celé problematiky. Drake je postava, která odkazuje ke klasickým maskulinním ikonám, jakými jsou James Bond nebo Indiana Jones, k němuž je přirovnáván. Zároveň je ale připodobňován k Laře Croft – kterou kdysi popisovali jako „Indiana Jonese v sukni“ – a ironicky nazýván „Larou v kalhotách“. Drake tedy vykazuje i silnou femininní složku. „Chtěli jsme vytvořit normálního chlapa. Není to žádný nindža ani agent. Naopak, je cool proto, že je zranitelný a potřebuje pomoc,“ vysvětlovali tvůrci v rozhovoru pro britský deník Guardian. Drake se navíc nakonec rozhodne vzdát dobrodružného života, aby zachránil své manželství.

Jsem přece holka, ne?

Při zkoumání pnutí mezi objektifikací a identifikací nedospějeme k ničemu šokujícímu. K objektifikaci postavy nejčastěji dochází během klidových, „chodících“ částí hry nebo při „cutscenes“, tedy hraných narativních pasážích, ve kterých se hra odklání od své interaktivní složky a kopíruje filmové postupy. K nejhladší identifikaci a „splnutí“ s postavou odlišného genderu dochází naopak při stresových a akčních pasážích, kdy „není čas přemýšlet“.

je prvkem, který se ve výzkumech mužských hráčů příliš neobjevuje.

Nít výčitek z překračování genderových hranic se ale vine i tématem identifikace. Můžeme samozřejmě nalézt projevy „negenderového“ přístupu („A jsem mrtvá. Moje tělo krvácí“) nebo takové, které jasně ukazují, že gender hrané postavy je na překážku („Nejsem prostě schopná užít si tu hru, když hrajú za chlapa. Chci mít na výběr, chci hrát za ženskou, za sebe“). Najdeme ale i příklady naprostého splynutí hráček s maskulinní postavou, které ukazují, že diskursivně jde o mužskou zábavu. Objevovaly se až komicke věty, připomínající performativní drag („Já skoro cejtím svoje koule!“ nebo „Hej, kotě, kam se šineš, pojď, já tě ošukám!“), ale i takové, které svědčily o genderové konfuzi („Když hrajú, cejtím se jako chlap. Moje ženská část je najednou neviditelná“). A opět se objevují výčitky z mužského způsobu hraní („Vím, že bych to neměla mít ráda, ale miluju tyhle pěstní zápasy.“ „A proč bys to neměla mít ráda?“ „No protože jsem přece holka, ne?“).

Zmatení pojmů

O neustálém omlouvání hráček a jejich výčitkách z toho, že se baví, když „hrají jako muži“, je třeba dál přemýšlet. Celá věc je totiž možná mnohem zmatenější a složitější, než se původně zdálo. Hráčky se dopouštějí sexistických



Lara Croft z ikonické série Tomb Rider a Nathan Drake z podobně úspěšné série Uncharted. Foto steamcommunity.com

– aspoň hypoteticky – vytvářejí takové mužské postavy, s nimiž hráči chtějí hrát, a takové ženské hrdinky, které chtějí sledovat.

Lara Croft v kalhotách

Mnohem méně se mluví o tom, jak ony evidentně sexistické herní obsahy vnímají hráči a hráčky. Odpověď na otázku, jak funguje identifikace s postavou a její objektifikace, tedy procesy, které při hraní s postavou opačného genderu hypoteticky probíhají zároveň, může v ostrých konturách přinést především zkoumání ženských hráček. Ty se totiž musí při snaze o prožití herní slasti vypořádat s faktem, že hra „není pro ně“. Výzkum, který se skládal z rozhovorů i z pozorování žen přímo při hraní, hledal odpovědi na otázku, jestli existuje nějaký specifický ženský způsob hraní, zda můžeme mluvit o nějakém potenciálním ženském pohledu (female gaze), a pokud ano, čím se vyznačuje.

Ideálním prostředníkem zkoumání tenze mezi objektifikací a identifikací je třeba postava Nathana Drakea z populární herní série *Uncharted* (2007–2016). Nabízí se nejen proto, že se jedná o hrdinu úspěšné hry, která připomíná film natolik, až se na ni dají

Pokud jde o objektifikaci, ve výpovědích hráček se skutečně objevují mechanismy, které lze popsat jako female gaze. Jde třeba o to, jak komentují Drakeův vzhled („On je tak roztomilouček! Podívejte se na něj!“) a jeho tělo („Panebože! Podívejte se na tu prdelku v neoprénu! Jak je vlhké! Tak dělej, brouku, sundej si to!“). Někdy se uchylují až k vysloveně sexistickým poznámkám, které tak trochu nabouřávají představy o jemné a bezbranné ženskosti („No, tohle vypadá jako slušná ruční práce. Víš, jak to myslím!“). Poměrně překvapivé jsou ovšem celkem časté výčitky, které hráčky z vlastních komentářů měly. Respondentka, která toužila vysvléknout Drakea z neoprénu, se o chvíli později bránila představě, že by jeho tělo nějak objektifikovala („Já jsem se na tu jeho pěknou prdelku neřvala. Fakt. Jako je roztomilej, ale... Víš jak...“). Rozpaky a pocity studu („Je tak ponižující s ním takhle zacházet“) navíc doprovázely věty, ve kterých hráčky Drakea litovaly („Chtěla bych, aby si odpočinul, musí bejt strašně unavený“). Tento rámec, který lze popsat jako romantický („Proč se furt hádáj? Drakeu, zlato, dej jí pusku a řekni jí, co cejtíš!“) až maternalistický („Ježiš, teď si teda dal! To mě bolí za něj!“),

výroků, stydí se za ně, cítí pomyslná varlata a zároveň touží po tom, aby si hlavní hrdina odpočinul a byl hodnější na svou počítačovou partnerku. Zmatení navíc nastává i při snaze o zodpovězení dodatečných otázek. Zdůrazňování romantického rámce narativu přitom potvrzuje genderové stereotypy o přirozené inklinaci žen k pečovatelskému a ochrannému fungování jako sociálně konstruktivistický argument při poukazování na to, jakým způsobem pracují hry a obecněji i naše společnost.

Rozpornost různorodých psychických procesů při hraní videoher tak potvrzuje již tisíckrát omletý fakt, že každý člověk je jedinečný a je jen násilně tlačěn do určitých kategorií, ať už se jedná o tu genderovou (co se „má“ ženě líbit) nebo jinou. Očividnější je to právě u hrajících žen, stejně to ale platí i u mužů. Sexistický obsah videoher není nějakou pomstou „geeků“ na ženské populaci, ale odrazem složitějších genderových vzorců společnosti. Kybersvět plný sexismu, který vykrystaloval třeba do známé kauzy Gamergate, může ve výsledku mít se skutečnými hráči a hráčkami pramálo společného. Ostatně, každý se rád koukne. Nebo ne?

Autorka je videoherní teoretička.

Škola hrou

Videohry jako trenažér

Dříve byly videohry okrajovou zábavou, v posledních letech ale pronikají do mnoha oblastí lidské činnosti. Mohou lákat ke vstupu do americké armády nebo sloužit nácvičce složité chirurgické operace. Takzvaná gamifikace se projevuje i v takových zdánlivě odlehlých sférách, jakou je radikální islamismus.

MICHAL BÖHM

Počítačové hry a s nimi spjaté herní mechanismy se stávají nástroji marketingu, politiky, školských systémů nebo třeba zdokonaňování se v technických činnostech. Odvětví herních titulů zaměřených na to sdělit uživateli něco o reálném světě nebo ho vybavit určitými schopnostmi, je známé pod názvem serious games (vážné hry). Prvek zábavy zde není účelem, nýbrž slouží jako prostředek pro ambicióznější cíle s dopadem na život hráčů. Patří sem dětské edukativní hry, pilotní či chirurgické simulátory nebo různé osvětové hry, upozorňující hráče například na probíhající humanitární katastrofy tím, že ho stavějí do role člověka v jejich epicentru a na základě prožité herní zkušenosti ho vybízí k participaci na řešení daného problému – odkazují na různé příspěvkové organizace nebo třeba nabízejí možnost poslat e-mail americkému prezidentovi.

Dobrodružství domácích prací

Ovlivňovat chování uživatele v reálném světě je také smyslem takzvané gamifikace. Stejně jako „vážné hry“ i gamifikace vlastně využívá principu zábavy a kompetitivnosti k tomu, aby bylo určitého praktického cíle dosaženo formou hry. Obvykle se jedná o projekty, jejichž vytvoření nabízejí specializované firmy, často jako druh marketingu. Výsledkem gamifikace není počítačová hra, ale implementace herních prvků do neherního prostředí. Příkladem jsou mobilní aplikace, které nutí uživatele provádět každodenní několika-minutové fyzické cvičení za pomoci bodů, jež pak lze využít k nákupu nových cvičebních sestav, jimiž aplikace svého uživatele provází. Gamifikované webové stránky se zase snaží upoutat naši pozornost pomocí prvků z počítačových her. Jde například o obvyklou stupnici „pokročilosti“ při registraci na nějaké doméně, která nás graficky informuje o tom, jak jsme se v procesu dostali daleko, anebo o výběr avatara, který vás vizuálně reprezentuje při účasti v internetových diskusích. Ve všech zmíněných případech jde o prvky převzaté z herního žánru RPG.

Zcela obvyklá je gamifikace v oblasti marketingu. Za herní element lze považovat třeba sbírání bodů na věrnostní kartičky v různých obchodních řetězcích. Mimo to se gamifikace užívá jako způsob zefektivnění práce ve firemních kolektivech, kde slouží například k vyhodnocování „zaměstnance měsíce“ – zajišťuje systém odměn a transparentnost průběžného hodnocení v kolektivu.

Vzhledem k tomu, že se díky tabletům razantně snížil věk, kdy se dítě dostává do styku s virtuálním prostředím, zaměřilo se množství firem na programování edukativních her pro děti předškolního věku. V nich je dítě postavičkami antropomorfních zvířat a věcí provázáno sérií úkolů, které rozvíjejí jeho předpoklady naučit se rychleji číst, psát či počítat. Gamifikace netěží jen z lidské potřeby hrát hry, ale využívá často i návyků, které si lidé zafixovali až díky hraní na počítači – zejména díky prvkům zmiňovaného žánru RPG. Aplikace *Quest* dokonce pracuje i s estetikou osmibitové grafiky fantasy her na hrdiny, když prezentuje domácí práce jako dobrodružné výpravy, tedy „questy“. Uživatel tak může s pomocí aplikací, jež ho povzbuzují, odměňují a ukazují mu jeho postup, dosáhnout úspěchu v činnostech, v nichž by jinak zklamal, ať už jde o cvičení, uklízení bytu či snahu přestat kouřit.

Sejmi rakovinu

Ke zlepšování zdravotních návyků slouží i jedna nejúspěšnějších vážných her *Re-Mission* (2006). Ta byla vytvořena pro specifický okruh hráčů, totiž děti a mladistvé trpící rakovinou. Akční sci-fi střelečka se odehrává přímo v těle pacienta, přičemž nepřáteli jsou

rakovinné buňky. V malém hráči tak vzniká povědomí o nemoci a její léčbě. Testy navíc prokázaly, že se zvyšuje pravidelnost, s jakou hráč bere léky nebo podstupuje chemoterapii. Podstatnou roli v účinnosti této hry sehraje skutečnost, že předkládá akční příběh, který v hráči podporuje takzvaný imerzivní účinek, tedy schopnost ponořit se plně do virtuálního světa.

Počítačové hry zlepšují percepční schopnosti hráčů a snižují reakční dobu. Statisticky tak mají například chirurgové-hráči ve svém oboru lepší výsledky. Konkrétní oborové znalosti ovšem zlepšují až simulátory, jež tvoří významnou podskupinu serious games. Ty umožňují uživateli naučit se v bezpečném virtuálním prostředí ovládat složité technologie, zkoušet různé strategie či zvládat krizové

také k propagandě a upevňování moci státu a využití pro ně našly i islamistické organizace. *Americas Army* (2002–2009) je freeware hra, která vznikla z finančních zdrojů americké armády a byla vyvinuta přímo za účelem náboru hráčů. Tato hra, která je přístupná už od deseti let, si ovšem vysloužila kritiku za to, že nezobrazuje realisticky násilí, a podává tak mladému hráči nepravdivý obraz skutečnosti. Čínská vláda zase chce v horizontu několika let zavést hodnocení svých občanů skrze aplikaci *Sesame Credit*, která by jim na základě informací z různých zdrojů (například o uživatelském chování na trhu zboží a práce) udělovala bodové ohodnocení. Aplikace dovoluje soutěžit ve skóre za vzorné „občanství“ a lze ji dokonce napojit na čínskou



Serious game Re-Mission byla vytvořena pro děti a mladistvé trpící rakovinou. Foto avsforum.com

situace. Simulátory se rozvinuly v devadesátých letech s příchodem 3D grafiky a dále pak v novém tisíciletí spolu s vývojem pohybové-senzorických ovladačů. V nejbližší budoucnosti je pravděpodobně čeká další radikální proměna, daná možnostmi virtuální reality. Zatím mezi nejběžnější simulace patří ovládání různých vozidel, válečné střelečky uživané pro armádní výcvik a programy simulující chirurgickou operaci.

Nejlepší výsledky přinášejí ovšem takéové simulátory, které podporují v uživateli zmíněný efekt imerze. Jednou z těchto her je i *Underground* (2015), který byl vytvořen pro pohybovou konzoli Nintendo Wii a prodává se se speciálně vyvinutým hardwarem, sloužícím pro výcvik budoucích chirurgů v laparoskopických operacích břišních orgánů. Ty jsou prováděny za pomoci kamery pod kůží pacienta a operace vyžaduje jemnou motoriku a souhru obou rukou operujícího, který ovládá nástroje v břišní dutině pacienta. Chirurg přitom sleduje všechno na monitoru počítače, a celý proces tak připomíná počítačovou hru. Hra *Underground* se ale namísto břišní dutiny odehrává v důlní šachtě, kam je na nucené práce umístěn robot Sw4nk, kamarád malé holčičky Sari, jež se ho snaží vysvobodit. Hráč pomocí dvou tyčovitých nástrojů, suplujících speciální skalpely, kleště a nůžky používané při laparoskopické operaci, pomáhá Sw4nkovi projít skrz nehostinný jeskynní terén až na povrch. Infantilní příběh je pro školícího se chirurga mnohem efektivnější motivací než bezdějové školící simulátory, kde plnění úkolů nepřináší příliš velké uspokojení.

Body za vzorné občanství

Serious games a zejména principy gamifikace jsou natolik flexibilní, že je možné je využívat

seznamovací aplikaci s možností vyhledávat partnery podle výše skóre. Radikální islamistické stránky zase pracují se systémem hodnocení přihlášených uživatelů na základě kvality jejich příspěvků v diskusi – body zvyšují jejich „stupeň reputace“ a při dosažení určité hranice se mohou stát administrátory serveru. V případě jedné stránky řízené al-Káidou čekala nejsnaživější a nejradikálnější uživatele dokonce odměna v podobě chatu s imámem Anwarem al-Awlakim, kterého v roce 2011 zabil americký dron.

V Česku narazíme na spojení politiky a gamifikace v novém systému hlasování Demokracie 2.1 Karla Janečka, který umožňuje při kolektivním rozhodování vhodit dva hlasy pro dva různé favority a jedním hlasem hlasovat proti možnosti, kterou odmítáme. Na svých stránkách Janeček přímo píše, že jeho systém „vtahuje občany více do hry“. Zveřejněním výsledků z neoficiálního internetového hlasování hodlá dokonce ovlivnit průběh prezidentské volby v roce 2018. Ať už bude mít tento krok vliv na skutečný výsledek nebo ne, ukazuje, že se počítačové hry a z nich odvozené mechanismy stávají univerzálním nástrojem pro manipulaci lidského chování v mnoha oblastech.

Autor je filmový kritik.

Interaktivní panoptikon

Videohry jako kritika státního dohledu

Od roku 2013, kdy Edward Snowden vynesl z americké Národní bezpečnostní agentury tajné dokumenty dokazující obrovský rozměr státní kontroly nad občany, je téma digitálního dozoru probíráno téměř neustále. Kritické reflexi se věnují i videohry. Některé nabízejí naléhavý a osobitý pohled na věc.

ONDŘEJ TRHOŇ



Ve hře Orwell je úkolem hráče sledovat aktivity podezřelých občanů. Foto Osmotic Studios

David Chandler ve svém textu *Think the NSA is Bad? Games are Masters of Surveillance* (Máte pocit, že Národní bezpečnostní agentura je zlá? Mistry v dohledu jsou hry) pro webový magazín Killscreen přirovnává fungování řady videoher k foucaultovskému panoptikonu, věži, ze které lze sledovat kohokoliv, aniž by o tom věděl. Analogie přitom může platit ve dvou protichůdných ohledech. Jednak z pozice hráče, který sleduje obyvatele virtuálních světů z vidoucí, nadřazené pozice, a jednak v klasickém konceptu videohry jako cesty za skrytým nepřítelem, „bossem“, který z místa kdesi mimo obrazovku sleduje počínání hlavního hrdiny, vysílá proti němu své přívržence a jeho symbolická moc je hráčem zlomena až v osvobozujícím finále. Mezi videohrami a státním dohledem každopádně lze najít velmi úzký vztah, který vypovídá něco o jejich podstatě. Tuto tezi v úvodním esejí vydání časopisu *Surveillance & Society* (č. 3/2014), věnovaného právě vztahu videoher a dohledu, rozvíjejí kanadští výzkumníci Bart Simon a Jennifer Whitsonová. Podle nich jsou základní herní mechaniky nápadně podobné fungování dohledového aparátu: omezují a strukturují chování hráče, určují rozsah možného konání a v neposlední řadě se – podobně jako stát – tváří, že hráči nechávají volnou ruku a svobodu volby.

Hráč ve službách velkého bratra

Právě v těchto podobnostech skutečného a videoherního dohledu možná tkví důvod, proč je dohled v herních světech tak často zpracováván. Příkladů her, ve kterých je zásadní nějaká forma dohledu, je poměrně dost. Mainstreamové tituly obvykle hráče nechávají proti systému bojovat v rolích všemožných rebelů, hrdinů a hackerů. Vedle profláknutých sérií, jako jsou *Splinter Cell* (2002–2013) nebo *Thief* (1998–2014), je to třeba akční adventura *Watch Dogs* (2014) nebo populární indie RPG *Transistor* (2014). Zde se ale zaměříme především na hry, které téma státního a mezinárodního dohledu pojmají kriticky. Za snahou použít videoherní médium ke společenské reflexi jeví postsnowdenovského světa stojí mimo jiné i fakt, že zaměstnanci tajných služeb se k našim osobním datům dostávají na počítačích podobných těm, na kterých hraje. Proto také řada videoher kritického vůči dohledovému aparátu pojmá téma z pozice operátora počítačového programu.

Mezi nejvýraznější tituly, ve kterých se hráč převtělí do zaměstnance bezpečnostní agentury, patří nedávno vydaná nezávislá hra *Orwell* (2016) a prozatím nehotová hra *Need to Know*, vzešlá z kickstarterové kampaně. V obou je úkolem hráče sledovat aktivity podezřelých občanů, sbírat osobní data a především činit morální rozhodnutí, která přímo ovlivňují osudy sledovaných lidí. *Orwell* německého studia Osmotic skvěle ukazuje nejednoznačnost, které při sběru dat dohlížitelé čelí – informace o „ukradené kreditce“ ze soukromé konverzace může odkazovat k nevinné partnerské hře, nebo naopak ke kriminálnímu jednání, a je jen na hráči, jak dobře kontext posoudí a jestli informaci předá dále. Střípky vedoucí k odhalení pachatelů teroristického útoku se nacházejí všude tam, odkud bývají čerpány i ve skutečnosti – v prepisech telefonních hovorů, profilech na sociálních sítích, soukromých konverzích a výpisech ze zdravotního pojištění. Autoři navíc záměrně zvolili postavy, které mají blízko k podvědomým stereotypům. Ať už to je mladý rocker-anarchista nebo bouřící se studentka umění, pohrdající bohatstvím svých rodičů, hráč má tendenci soudit je bez přemýšlení a zpětně si uvědomovat předsudky, které fungují i v reálném světě.

V *Orwellu* je ovšem hráčova postava stále jen jedním kolečkem v rozsáhlé dohledové masinérii, článkem, který svému virtuálnímu nadřízenému „pouze“ dodává informace, na jejichž základě on nařizuje domovní prohlídky. V chystané hře *Need to Know* naproti tomu hráč stoupá po jednotlivých úrovních bezpečnostní prověrky, a tak se mu postupně otevírají další a další způsoby kontroly a vymáhání státní moci. Získané informace navíc může použít nejen k pohánění dohledového aparátu, ale i k osobnímu obohacení, případně ve prospěch odpůrců režimu. Může se dokonce stát whistleblowerem. Ostatně sám Edward Snowden tweetoval odkaz na hru s komentářem „Umění napodobuje život“.

Úzkost na hraničním přechodu

Orwell a *Need to Know* kriticky zobrazují samotný dohlížecí program i ty, kdo jej ovládají. Subtilnější, ale podobně silný zážitek nabízí indie hra *Replica* (2016). Ta se celá odehrává na ploše telefonu, ze kterého máme za úkol vydolovat data vedoucí k dopadení mladíka podezřelého z přípravy teroristického útoku – to je totiž jediná šance, jak se hráčova postava může dostat z vazby a znovu se

setkat se svou rodinou. *Replica* vzbuzuje silný pocit voyeurství a místo systému se zaměřuje na roli jednotlivce procházejícího cizí soukromou konverzací. Když odhalíme, že podezřelým „teroristou“ je sedmnáctiletý kluk, který má možná jen trochu bujnou fantazii, uvědomíme si úskalí, která je potřeba mít na paměti při zavádění bezpečnostních opatření, ať už jsou míněna jakkoliv dobře. Naši nadřazení totiž – jak ukazuje i drobná mobilní hra *Touchtone* (2015) – mají svoji vlastní představu o tom, kdo všechno patří za mříže.

Titul *Papers, please* (2013) vývojáře Lucase Popeho je dnes už klasickým dílem indie scény. Odehrává se na hraničním přechodu fiktivní země východního bloku. Hráč se ujme role úředníka, který mocí svého razítka zamítá nebo povoluje vstup za hranice. Pravidla určující, kdo do země může vstoupit, se ovšem postupně zpříšňují a hlavní hrdina, hnaný nutností zabezpečit sebe i rodinu (a plnit nastavené kvóty), zažívá téměř existenciální úzkost, jež plyne z jeho pozice podřízené gigantickému represivnímu systému. *Paper, please* završuje Popeho předchozí práce, jakou je simulátor státních novin *The Republica Times* (2012), ve kterém závisí osud rodiny hlavní postavy na schopnosti udržet loajalitu obyvatelstva k totalitnímu státu, nebo krátká webová hra *6 Degrees of Sabotage* (2013), v níž je třeba odhalit na základě záznamů bezpečnostních kamer teroristickou skupinu a její členy pak postřílet – přičemž neustále hrozí nebezpečí popravy nevinných.

Zprůhlednit zdi

Kromě kritického vyznění mají výše zmíněné hry společnou ještě jednu věc – pomáhají nám uvědomit si klíčovou roli jednotlivce v libovolném kontrolním aparátu. Alespoň prozatím (a je otázka na jak dlouho) jsou to totiž jednotliví lidé, kdo rozhoduje o zahájení vyšetřování, předběžném zadržení nebo závadnosti informací. Interaktivní médium počítačových her, založené na velké míře identifikace hráče s herní postavou, dokáže tato dilemata zprostředkovat s nečekanou bezprostředností. Dnes už snad nikdo nepochybuje o tom, že rozsah (nejen) digitálního sledování nabyt bezprecedentních rozměrů, a je jen logické, že se videohry jakožto plnohodnotná součást popkultury přidávají k jeho kritice. Dokážou totiž zdi reálného panoptikonu alespoň trochu zprůhlednit.

Autor je spolupracovník Radia Wave.

Call of Jihad

Počítačové hry a propaganda Islámského státu

Islámský stát ve své internetové propagandě opakovaně používá výpůjčky ze západních počítačových her a hollywoodských filmů. O čem to svědčí a jaký to má efekt? Pohybujeme se zde ještě v rámci debaty o účincích herního násilí, anebo je tato mediální praxe projevem ideologické krize Západu?

PHILIP HAMMOND

Na online propagandě vytvářené Islámským státem (ISIS) je fascinující, jakým způsobem využívá západní populární kulturu, konkrétně vizuální jazyk válečných filmů a videoher, jakými jsou série *Grand Theft Auto* (1997–2015) a *Call of Duty* (2003–2016). V samotných propagandistických dílech i západních reakcích na ně se tak ústředním tématem stává vztah mezi skutečným násilím a jeho estetizovanou audiovizuální reprezentací. Týká se to jak požadavků ISIS na autenticitu a poselství, tak úzkostných ohlasů ze Západu. Kulturní přebírky vyvolávají otázky, které jsou těžko zodpověditelné. Pokud – jak zní některé argumenty – může být západní popkultura použita jako „náborový nástroj“ nihilistické protizápadní ideologie, co to vypovídá o povaze západní kulturní produkce? A proč se Západu zjevně nedaří vytvořit atraktivní alternativu?

Moc propagandy

Západní komentátoři přisuzují propagandě ISIS ohromný dopad. Mezinárodní centrum pro studium násilného extremismu tvrdí, že „výjevy evokující emoce“ používané ISIS jsou „hypnotické (...) potenciálně přesahující racionální myšlení“. Podle akademického výzkumníka Javiera Lesaky přišli islamisté s „novým druhem terorismu, využívajícím

nabízejí „mužské vzory“ a „maskulinní stereotypy“, s nimiž se identifikují mladí hráči. Podle Guardianu propaganda ISIS spojená s videohrami chce „vzbudit v mladých mužích nikoli náboženskou horlivost, ale spíše touhu po moci a kontrole“. A tato strategie funguje: „V červnu 2014 jeden bojovník ISIS řekl BBC, že jeho nový život je lepší než hra *Call of Duty*.“

Když ale porovnáváme různé výklady, nedávají dohromady moc smysl. Pokud počítačové hry nemají žádné účinky na společnost, nemusíme se příliš bát, že je ISIS používá jako součást své propagandy. A pokud počítačové hry naopak nějaké účinky mají, pak se ISIS stejně nemusíme nijak zvlášť obávat, protože to znamená, že Spojené státy mají k dispozici nesrovnatelně silnější propagandistické prostředky. ISIS sice může napodobovat styl áčkových her a hollywoodských filmů, ale Západu pořád patří jejich předobrazy.

Válka jako hra

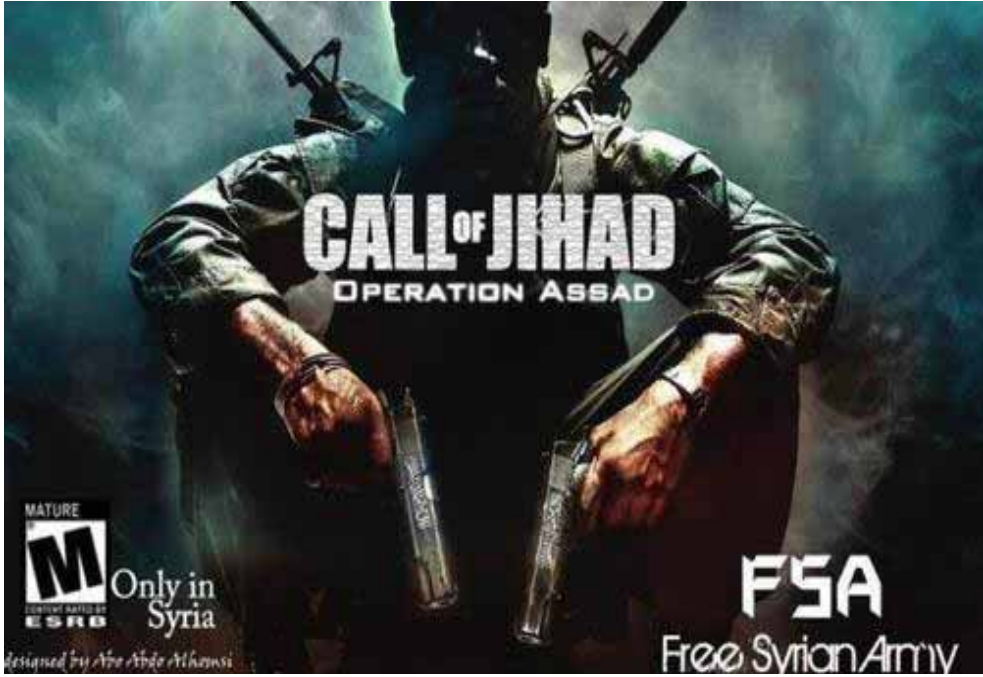
Podle New Yorkeru „široká, popkulturou zatížená kampaň“ Islámského státu „proměnila to, co dříve bylo radikálním náboženským poselstvím, v cosi mnohem svěštějšího“. Právě tento aspekt komentátory asi nejvíce zneklidňuje. Fakt, že ISIS nikterak nevdá používat kulturní jazyk Západu, server Quartz popisuje slovy: „Hlavním náborovým nástrojem není náboženství, ale západní popkultura.“ Americká tisková agentura Religion News Service poznamenává, že propagandistické výjevy „oslavují Islámský stát a jeho bojovníky, ale neukazují žádné mešity, Korány, imámy nebo modlíci se věřící“. Jejich vizualita oslovuje „nikoli zbožnost, ale hlad po dobrodružství nebo touhu identifikovat se s něčím větším, než jsme my sami“.

Jeden z nejpronikavějších postřehů k dané problematice pochází od Michaela Muhammeda Knighta, amerického konvertity k islámu, který po studiích v mešitě v Pákistánu zvažoval, že se zúčastní konfliktu v Čečen-

studené války. Ovšem od konce studené války nejsou věci tak jednoduché. Západní vlády hájí tentýž druh univerzálního intervencionismu, na který se odvolává Knight, je pro ně ovšem čím dál obtížnější nalézt dostatečně atraktivní záminku, jež by dala jejich intervencím smysl. Jak si všiml britský diplomat Robert Cooper ve své knize *The Breaking of Nations* (Rozpad národů, 2004), v dnešních

propagandy, je ovšem patrně to, že Islámský stát byl ve vytvoření smysluplné politické vize úspěšnější než al-Káida.

Správně pojmenovalo celý problém jen pár komentátorů. Západ zatím nebyl schopen prohlásit ISIS za organizaci podvodníků, protože jeho vlastní ruka je velmi slabá. Alberto M. Fernandez, dřívější koordinátor strategických protiteroristických jednání amerického



Propagandistický obrázek Call of Jihad. Foto hate-speech.org

postideologických konzumních společnostech „je nábor do armády obtížný – konzumerismus je totiž věc, za kterou nedává smysl položit život. Díky technologii ovšem také není potřeba tolik rekrutů.“ Obtíž se formulováním smyslu a konkrétních cílů ozbrojených zásahů přiměly západní vůdce k tomu, aby se pokusili přiblížit válku počítačovým hrám: udělat ji více high tech, odtažitější a méně rizikovou.

Přechod na tento typ válčení neznamená, že by západní militarismus byl méně nebezpečný – bombardování a útoky pomocí dronů jsou velmi efektivní. Poukazuje však na nedostatek přesvědčení. Právě v tom spočívá nedostatečně zdůrazněný politický rozměr různých srovnání současných způsobů vedení války s počítačovými hrami. Vzhledem k absenci jednotící vize a inspirující vyhlídky do budoucna vyznívají západní války a intervence falešně a pokrytecky. Jejich rétorika je důrazná, ale v praxi jsou váhavé, opatrné a navenek působí jako únikové strategie. Provakace ISIS spočívá v tvrzení, že zatímco Západ produkuje bezpečný spektakl imaginárního násilí, oni „to dělají doopravdy“.

Slabost Západu

Tato pozice ovšem není známkou skutečné síly. Síla Islámského státu, stejně jako předtím al-Káidy, je totiž produktem slabosti Západu. Vyjádřil to teoretik mezinárodních vztahů Faisal Devji: „Zdá se, že evoluce militantního symbolismu pokračuje dvěma směry zároveň: na jedné straně ke konvenčnímu politickému jazyku států a na straně druhé k sociální rétorice popkultury a zločinu. Násilí je však prováděno způsoby, které nerozlišují mezi sociální a politickou dimenzí, mezi každodenním a výjimečným, a odmítá přiznat politice jakoukoli autonomii.“ Zatímco al-Káida byla globální a nespojila se s žádným státním útvarem, ISIS se prohlašuje za samostatný stát s vlastní suverenitou. Přitom tam, kde se al-Káida prezentovala zrnitými videi vousatých mulláhů vedoucích monology v jeskyních, ISIS vytváří uhlazené digitální obrazy s ironickými popkulturními odkazy. Důvodem, proč kriminální násilí v *Grand Theft Auto* lze brát jako možný nástroj

ministerstva zahraničí, správně poznamenává, že Západ postrádá „opoziční narativ“. Ale znát problém není totéž jako přijít s řešením. Dosavadní snahy o vytvoření takového narativu nejsou příliš přesvědčivé. Například kampaň ministerstva zahraničí pojmenovaná „Znovu se zamysli a odmítni“, která měla za cíl oslovit potenciální rekruty ISIS na sociálních sítích, byla specialistkou na zpravodajské služby Ritou Katzovou v článku pro Time popsána jako trapná, neefektivní a úzkostná. Online kampaň FBI nazvaná „Nebud loutkou“ zahrnuje videohru *The Slippery Slope* (Šikmá plocha, 2016), která měla očkovat mládež proti radikalizaci přes internet. Recenzenti ji ovšem označili za „velmi matoucí“, „absurdní“ nebo prostě „zhůvěřilou“.

Přes množství talentů a tvůrčí energie, které pohánějí Hollywood a globální videoherní průmysl, to vypadá, že Západ zatím nedokáže přijít s ničím lepším, protože mu zkrátka chybí fundamentální politické přesvědčení a sebedůvěra. A právě jen kvůli této bezradnosti nám propaganda ISIS připadá působivá. Autor působí na London South Bank University.

Z anglického originálu přeložil **Antonín Tesař**.



Oficiální grafika ke hře Call of Duty: Black Ops. Foto callofduty.com

marketingové a digitální komunikační nástroje, aby učinili teror populárním, žádoucím a napodobitelným“.

Vliv propagandy ISIS je vysvětlován různými způsoby. Někdy je chápán ve smyslu přímých mediálních účinků, jako v názoru z Daily Mail, podle něž ISIS užívá *Grand Theft Auto* a další hry, aby „rekrutoval děti a radikalizoval ty, kteří jsou k tomu náchylní“. Stejně často ovšem komentátoři poukazují na nedostatek důkazů o tom, že by hraní násilných videoher směřovalo k násilnému chování. Vedle přímých behaviorálních účinků bývají videa ISIS vysvětlována kulturně:

sku. V článku pro Washington Post prohlásil: „K chuti bojovat mě nepřiměl žádný verš, který bych četl na kroužcích studia Koránu, ale spíš mé americké hodnoty. Měl jsem pocit, že jednotlivci mají právo a povinnost zasáhnout kdekoli na planetě, kde zaznamenali ohrožení svobody, spravedlnosti a rovnoprávnosti. Můj vysněný scénář osvobození Čečenska a jeho proměny v islámský stát byl čistě americkou fantazií, založenou na amerických ideálech a hodnotách.“

Knight byl dítětem reaganovské éry, kdy připojit se k mudžahedinům bylo v souladu s americkými hodnotami a reálnou politikou

Třpytky a šminky

Co odkázal glam rock současnému popu?

Známý britský hudební publicista Simon Reynolds se v obsáhlé monografii vrací k rockovému žánru, který bývá interpretován jako dobová kuriozita, spojená s první polovinou sedmdesátých let. Ačkoli však samotný glam rock v podstatě zanikl s nástupem punku, zanechal za sebou v populární hudbě trvalou stopu.

KAREL VESELÝ



David Bowie se mění v Ziggyho Stardusta. Foto bowielive.net

Když v roce 1980 natáčel David Bowie na pláži v Sussexu videoklip ke skladbě Ashes to Ashes, připltl se do záběru kamery jakýsi postarší muž se psem. „Vy nevíte, kdo to je?“ zeptal se ho udivený režisér a ukázal na popovou hvězdu převlečenou za pierota. „Samo-zřejmě, že vím. Nějaký kokot v klaunském převleku,“ odvětil prý muž a odešel. Bowie, který mužovu poznámku zaslechl, později prozradil: „Byl to pro mě zásadní moment. Vrátilo mě to na zem a pomohlo mi to uvědomit si, že jsem skutečně byl jen kokot převlečený za klauna.“ Historku zmiňuje hudební publicista Simon Reynolds v knize *Shock and Awe* (Šok a úžas), na jejíchž sedmi stech stranách sleduje dějiny glam rocku, hudebního fenoménu začátku sedmdesátých let, spojeného mimo jiné právě s Bowiem.

Reynolds už má za sebou vlivné monografie *Energy Flash* (Záblesk energie, 1998) o raveu, *Rip It Up and Start Again* (Roztrhej to a začni znovu, 2006) o postpunku a *Retromania* (Posedlost retem, 2011) o současné tendenci popu točit se v kruzích. Nyní se přední britský kritik pokouší zbavit glam rock stereotypů, které se k němu vážou. Této křiklavé, vizuálními efekty posedlé scéně se sice mnohdy vysmívala už dobová kritika, glam však přinesl nespočet témat a postupů, které dodnes patří do rejstříku popových interpretů.

Hra s identitou

Rozpad Beatles v roce 1970 definitivně uzavřel jednu etapu vývoje rockové hudby, napojené na kontrakulturní revoluci šedesátých let, a zdálo se, že s novou dekadou přišel čas i na nové vnímání rocku. „Populární hudba se bere moc vážně. Měla by se trochu pocukrovat, udělat ze sebe prostitutku, být parodií sebe samé. Měla by se stát klaunem, pierotem,“ prohlásil Bowie v roce 1971 v časopise Rolling Stone a jeho přání se záhy splnilo. Časy společensky angažované rockové hudby

končily a hitparády začali dobývat hudebníci tematizující především vlastní jedinečnost. Reynolds nepochybně, že glam byl oslavou dekadence a narcismu, zároveň ale pod jeho blyštivým povrchem objevuje zásadní posun v pojmání identity hudebníků (včetně té sexuální) a sebereflexi do té doby v populární hudbě nevídanou. S glamem se rock vracel ke svým základům, aby se je pokusil demonstrovat a sestavit z nich něco nového.

„Člověk je nejméně sám sebou, když hovoří v první osobě. Dejte mu masku a řekne vám o sobě pravdu,“ cituje Reynolds slavný výrok Oscara Wildea a připomíná, že s nástupem glamu odhodil rock autenticitu a nahradil ji imaginací bez hranic. Když se Bowie na svém koncepčním albu *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars* (1972) převtěl do mimozemšťana Ziggyho Stardusta, poukázal na dosud ne zcela využitě možnosti rocku jako prostoru k hraní si s alternativními identitami, jež lze střídat jako masky. Bowie o rocku přemýšlel v kategoriích divadla a pantomimy – jednou z jeho inspirací byl ostatně herec a choreograf Lindsay Kemp, u něhož studoval.

Důraz na image je nejviditelnějším aspektem glam rocku. „Devadesát pět procent mého úspěchu spočívá v tom, jak vypadám,“ prohlášoval Marc Bolan. Přímočarou hudbou svých T. Rex a zálibou v bizarních kloboucích, labutích pérech a třpytkách Bolan cílil především na teenagerské publikum, unavené závažností rocku šedesátých let. Svoji kreativitu odvozoval od dětské imaginace, k níž se skvěle hodilo i jeho androgynní vzezření. Glam rock se často spojuje spíše s šokujícími koncertními spektakly Alice Coopera či Kiss, prolamování genderových stereotypů bylo ale ve své době mnohem revolučnějším gestem. V popu se nikdy předtím neobjevilo tolik gay či bisexuálních hudebníků a v případě Bowiego nebo Jobriatha se vůbec poprvé v historii popu stala minoritní sexuální orientace předmětem fascinace.

Znovu v glamu

Glam byl podle Reynoldse reakcí na deziluzi vyvolanou nesplněnými utopiemi předchozí dekády. Na začátku sedmdesátých let proto rock rezignoval na společenskou změnu a osvobození hlásal jako čistě individuální proces. „Většina protagonistů glamu byli narcisti, kteří kolem sebe vytvořili vlastní, nereálný vesmír.“ Ten mohl mít řadu podob – od záměrně pokleslé, trashové estetiky New York Dolls přes hrdé přijetí kultury lumpenproletariátu u Slade až po sofistikované pastiše Roxy Music. Tuto skupinu v čele s Bryanem Ferrym spojovala s Bowiem posedlost hudební historií a ochota vypůjčovat si od druhých jednotlivé prvky, z nichž skládala svůj styl. „Celá historie rocku je tady pro tebe a ty si můžeš vzít, co se ti zlíbí, a spojit to s čímkoliv, co máš rád,“ hlásal Brian Eno z Roxy Music, mimochodem vůbec první kapely, která v bookletu své desky poděkovala také kadeřníkům a návrhářům oblečení.

Reynolds si ovšem všímá i méně známých kapel a interpretů. Jejich historie často začíná hluboko v šedesátých letech a končí slovy „a pak přišel punk“. V druhé polovině sedmdesátých let se kyvadlo rockových dějin od okázalé teatrálnosti glamu přehouplo zase na stranu autenticity, syrovosti a politické výpovědi. Už v osmdesátých letech se ale v novoromantickém hnutí znovu dostala ke slovu glamová posedlost umělostí. V novém tisíciletí sice jasné přelomy popových trendů poněkud zanikají v jejich neustálém střídání, nicméně podle Reynoldse se dá najít dost důkazů pro to, že se aktuálně znovu nacházíme ve „fázi glamu“. Kanye West, Drake a další rappeři jsou posedlí vlastní slávou a svoji mediální prezentaci režírují jako opulentní spektakl, zatímco popové hvězdy jako Lady Gaga či Sia kreativně pracují s vlastní identitou.

Dobrá lež

Bowieho život v polovině sedmdesátých let ukazuje, kam až může zajít posedlost vlastní osobou a slávou. Po zámořském úspěchu „plasticsoulového“ alba *Young Americans* (1975) se Bowie přestěhoval do Los Angeles a naplno propadl dekadenci živěné návykem na kokain. Narcismus se přetransformoval v paranoii a umělce začaly pronásledovat apokalyptické vize. V rozhovorech často obdivně mluvil o fašismu a prorokoval nevyhnutelný příchod nové diktatury, která bude založená na zbožštění vyvoleného jedinice. „Bowie nás tehdy varoval – mluvil o tom, že diktátor přijde z oblasti zábavního průmyslu,“ uvádí Reynolds v textu Je politika novým glam rockem?, publikovaném loni v říjnu v deníku Guardian. Dokonce pokládá provokativní otázku, zda amerického prezidenta nakonec nezrodil podobný duch doby jako glamové hvězdy sedmdesátých let, a podotýká, že Trumpova předvolební kampaň by se klidně dala shrnout glamrockovým mottem, připisovaným střídavě Marku Bolanovi i Alice Cooperovi: „Dobrá lež je lepší než nudná pravda.“

Bowie se nakonec v roce 1977 stáhl do tvůrčího exilu v Západním Berlíně, kde mimo jiné nahrál Heroes, svoji patrně nejslavnější skladbu, a kde se načas vysvlékl ze svého „klaunského převleku“, v němž ho o pár let později zastihl citovaný návštěvník pláže v Sussexu. Otázkou zůstává, zda také Bowiego dočasná autenticita nebyla především důmyslnou uměleckou konstrukcí. Jistě naopak je, že takтика vypůjčené z glam rocku se v následujících dekadách staly nedílnou součástí moderního popu a učinily z něho prostor, v němž se může stát takřka cokoliv – aspoň zdánlivě.

Autor je hudební publicista.

Simon Reynolds: Shock and Awe. Glam Rock and Its Legacy. Faber & Faber, Londýn 2016, 704 stran.

S pomocí přátel

Oren Ambarchi mezi krautrockem a synthpopem

Australský hudebník Oren Ambarchi vešel do povědomí jako neúnavný experimentátor se zvukem a možnostmi elektrické kytary, perkusí a elektroniky. Na aktuální desce Hubris s pomocí bezmála deseti dalších významných osobností experimentální hudby atakuje oblasti krautrocku a diska.

VOJTĚCH JÍROVEC

Před pěti lety došlo v tvorbě Orena Ambarchiho, australského experimentálního multi-instrumentalisty, který nejčastěji používá elektrickou kytaru a bicí nástroje, k poměrně významné změně. Netýkala se ani tak výsledné podoby nahrávek, jako spíš metody práce. Do té doby Ambarchi nahrál asi patnáct sólových alb, k nimž přistupoval jako k čistě soukromým projektům a s až pedantskou důsledností v nich uskutečňoval svou vizi. Sice se účastnil i řady kolaboračních projektů, například s Jimem O'Rourkem, Keijim Hainem nebo Sunn O))), ale na svých sólových počinech pracoval v zásadě sám. Počínaje deskou *Audience of One* (2012) ovšem značka „Oren Ambarchi“ v podstatě znamená „Oren Ambarchi & friends“ a změnil se i způsob, jakým nahrávky vznikají. Ambarchi přijde se základním návrhem a ten je pak zpracováván v interakci se spoluhráči. „Nakonec to dopadá tak, že koncept předělávám a ničím tak dlouho, až postupně změním všechno. Právě díky tomuto způsobu ale mohu začít tvořit. Jde o hodně kontaktní metodu práce,“ svěřil se hudebník v rozhovoru pro portál Juno Plus.

Podobný princip Ambarchi uplatnil i na své nejnovější sólové desce *Hubris*, kterou loni na podzim vydal vídeňský label Editions Mego a na níž spolupracovala řada známých jmen experimentální scény: Jim O'Rourke, Keith Fullerton Whitman, Ricardo Villalobos, Arto Lindsay, Mark Fell, Crys Cole, Konrad Sprenger, Joe Talia a Will Guthrie. Přestože se jedná vesměs o hudebníky s výrazným, jasně rozpoznatelným stylem, žádný z nich z výsledného mixu příliš nevyčnívá.

Dění pod povrchem

Album je rozdělené na tři části, označené jednoduše číslicemi. První část, v níž se Ambarchi dle svých vlastních slov nechal inspirovat soundtrackem k neonoirovému snímku režiséra Williama Friedkina *Žít a umřít v L. A.* (To Live and Die in L. A., 1985), prozrazuje hudebníkovy sympatie pro new wave a syntezátorové disko. Tyto ozvuky jsou ale součástí hypnotického krautrockového pulsu, který drží pohromadě kytara a perkusivní rytmus. Pokud neposloucháme pozorně, může nám celých dvaadvacet minut splynout do jediné repetitivní stopy. Pod povrchem se ale dějí

různé zajímavé věci. Zvuk se postupně proměňuje a spolu s opakováním se obnažují jeho jednotlivé vrstvy – v druhé polovině skladby se tak vynoří O'Rourkeův kytarový syntezátor, v závěru pak Fellovy elektronické bicí.

Po krátké, ani ne dvouminutové mezihře, jíž dominuje vybrnkávání kytary, se album v závěrečném tracku posune do temnějších poloh. Páteří poslední skladby je precizní souhra mezi bicími Joea Talii a Willa Guthrieho a elektronikou Ricarda Villalobose, chilského producenta, který v prosinci vydal na Ambarchiho labelu Black Truffle Records remixovou desku *Hubris Variation*. Postupně se připojují další nástroje, především Whitmanův rozpustilý modulární syntezátor a Lindsayho rozkladná kytara, v druhé půlce převezme iniciativu Ambarchi se svým kytarovým partem a připraví katarzní finále.

Neustrnout na místě

Po více než dvaceti letech aktivní tvorby a desítkách alb už snad není přehnané nazvat Ambarchiho legendou. Jeho desky přesvědčivě vypovídají o vůli neustrnout na jednom místě. Třebaže *Hubris* nemá tak chaotickou dynamiku jako *Sagittarian Domain* (2012) ani nedisponuje takovými překvapivými momenty jako *Quixotism* (2014), jde o počín, na němž se podařilo společnou práci několika hudebníků přetavit v unikátní mnohovrstevnatý tvar. Charakterizuje ho precizní krautrocková rytmika skloubená s až synthpopovým groove a hlukovou hudbou. Deska stojí na součinnosti silných individualit, je to ale Ambarchi, kdo táhá za nitky a zůstává hlavním motorem.

Autor je redaktor magazínu Ditchmag.

Oren Ambarchi: Hubris. Editions Mego 2016.



Oren Ambarchi. Foto David Gallagher

hudební zápisník

Svět se začíná třást

PAVEL CHODEC

Takřka v každé hudební subkultuře můžeme registrovat vnitřní pnutí mezi samozvanými strážci původních kořenů, tedy takzvanými trueschoolery, a mladou krví, která žádné tradice nectí a hranice žánru posouvá, jak se jí zrovna zamane. Poněkud únavné spory o to, zda punk je či není mrtvý, nebo pře na téma, kdo dělá ten skutečný a pravdivý hip hop, se v různých obměnách neustále vracejí a vytvářejí specifický kolorit, který většinou zajímá jen ty, kdo se debat sami účastní. Často jde o generační záležitost – o to, co komu v době dospívání zrovna hrálo ve sluchátkách. Jedná se o ten druh nostalgie, který se drží pravidla, že dřív tak nějak všechno stálo za to, kdežto dnes všechno stojí za nic.

V hip hopu se důraz na zakladatelský étos vždy těšil velké oblibě. Pokud jste se jednou ocitli v pozici průkopníků, můžete z toho docela dost vytěžit, nebo to aspoň pořád dokola

připomínat. Existují však i mladí rapperi, například Lil Yachty, kteří se pyšní tím, že pro ně takové legendy a mučedníci scény, jako jsou Tupac nebo Notorious B.I.G., nic neznamenají. Rapový veterán Snoop Dogg se zase na oplátku vysmívá příslušníkům mladé trapové generace za to, že jeden zní jako druhý, nejsou tudíž rozeznatelní, a navíc jim není ani dobře rozumět. Většinou přitom platí, že pokusy bývalých rapových gigantů o návrat ve velkém stylu jsou buď k pláči, anebo k smíchu. Stačí vzpomenout na nejrůznější pokračování legendárních alb z druhé půlky devadesátých let, jimiž se rapový veteráni v posledních patnácti letech snažili dát najevo, že jsou stále mezi námi. Většinou to za moc nestálo. Výjimkou je poslední deska formace Tribe Called Quest *We Got It from Here... Thank You 4 Your Service* (2016), která funguje hlavně proto, že netěží z bývalé slávy ani nerecykluje staré, osvědčené postupy.

V Česku se o podobný návrat po osmi letech od vydání vydařeného alba *Interview* právě pokoušejí jihlavští Pio Squad, kteří začínali pod jménem Jižní pionýři v roce 1998, takže se právem řadí mezi veterány tuzemského rapu. S deskou *Stromy v bouři* se jim návrat podařil jako asi nikomu jinému před nimi. Důvodem je, že se ani neohlížíje zpět, ani slepě nesledují nové trendy. Spíš než o návrat se jedná o nový začátek, hlavně však je z celého počínu cítit

přetlak, který prostě musel ven. A je dost dobře možné, že teď bude zase pár let – nebo třeba už napořád – ticho. V době, kdy rappeři vydávají desky jak na běžícím pásu, je docela osvěžující vidět, že někdo dokáže odejít na vrcholu a vrátit se až v momentě, kdy má zase co říct.

Ne že by v rapu – a v tom dnešním zvláště – bylo nutné sdělení. Koneckonců mnohé hvězdy současného amerického hip hopu přesvědčivě dokazují, že kromě obligátního narcismu stačí zbraně, drogy, prachy, dívky, káry a celkem dobře to funguje. V českém prostředí ovšem pokusy napodobit tento přístup vždy zaváněly hlavně trapasem, což s přehledem vyhmátlí lidé z labelu Opak Dis-su, kteří otevřeně přiznávají, že jejich „trap life je o chození do fabriky den za dnem“. Jakkoli ale platí, že dobrý rap nemusí mít žádný (hluboký) význam, což v českém prostředí s jistou mírou sebeironie dovedl k dokonalosti Hugo Toxxx, vždy potěší, když se najde někdo, kdo stále ještě chápe řeč hlavně jako prostředek komunikace.

Paradox takzvaných egotripů, které od hip hopu dost dobře nelze oddělit, tkví v tom, že je to sice samé „já, já, já“, ale o interpretovi se přitom nedozvíte skoro nic. Nebo přinejmenším nic, co by stálo za řeč, protože zpověď, natož intimní, je nutně příznakem slabosti. Pio Squad ale na své poslední desce popisují

svět vnitřní i vnější a reflektují hlavně to, že zrovna prochází bouří, před kterou není úniku („rapovej text není krabice, kam se běžíš schovat, když potřebuješ onanovat“). Jde o temné album, které má k předešlému, možná až příliš rozjásanému *Interview* opravdu daleko. Najdeme zde výstižný komentář k současné antiuprchlické hysterii („ten, kdo mi tu brání mít za práci dobrou peníz, nežije za hranicí, nemluví cizí řečí“), výlet jedovatou nocí, která člověku nedovolí spát, ale ani střízlivě bdít („půl třetí ráno, v ulicích prázdno, z kanálu pára, selí se pámo“), nebo třeba analýzu sebevražedných tendencí současné euroamerické civilizace („do těla sílu, ať stihnu, než chci pnu, pořídit káru a dům plnej krámů“). Pio Squad se naštěstí vyhýbají intelektuálnímu kazatelství, které často sklouzává ke kárání, a raději se drží vypravěčství. Storytelling ostatně vždycky byl vrcholovou rapovou disciplínou, i když to tak dnes možná nevypadá.

Zpráva, kterou album *Stromy v bouři* formou příběhů zprostředkovává, je v českém rapu ojedinělá a zaslouží si pozornost. Pio Squad vědí, že „svět se začíná třást“. Ukažte mi jediného z pražských rapových pionýrů, který si toho aspoň všiml.

Autor je stárnoucí hipopopový fanoušek.

Pio Squad: Stromy v bouři. Avantgarda Music 2016.

Racionalizace domácího násilí

Výstava na Artwall hledá vztah feminismu a nových technologií

Pražská pouliční galerie Artwall představuje výstavu Almy Lily Rayner, která reflektuje celospolečensky tabuizované téma domácího a sexuálního násilí. Moment racionalizace a překročení sebe sama za pomoci současných technologií, k němuž vystavené dílo svou formou odkazuje, vybízí k úvahám o možnostech ženského hnutí.

ANNA REMEŠOVÁ

Psát o současné výstavě izraelsko-české umělkyně Almy Lily Rayner není jednoduchý úkol. Zpracovává natolik osobní téma, že je těžké udržet si od něj odstup. Možná je to přímo nemožné. Autorka na několika velkých plakátech, které visí na opěrné zdi letenského kopce u nábřeží Kapitána Jaroše, prezentuje pár obyčejných, každodenních předmětů. V 3D tiskárně nechala vyrobit lžičku, zapalovač, mýdlo a další běžné věci. Bílé 3D tisky nafotila a fotografie vystavila nejprve loni na jaře v pražské galerii Oko uragánu a nyní v galerii Artwall. K tomu stačilo přidat název výstavy *Co mi otec strkal do vagíny*. Co víc dovysvětlit nebo interpretovat? A přesto je třeba o výstavě psát a mluvit, jakkoli je sdělná a srozumitelná sama o sobě. Umělkyně totiž ve svém díle nepředstavuje jen svůj osobní příběh. Forma prezentace rozehrává komplexní problematiku domácího násilí v celospolečenském měřítku a zároveň klade otázky po vývoji feministického hnutí ve 21. století.

Frustrovaný násilník

Výstava má důležitý společenský rozměr ze dvou důvodů. Za prvé předvádí osobní trauma domácího násilí – v tomto případě násilí páchaného otcem na dceři – ve veřejném prostoru. Situace se tak dostává ze soukromí, kde se vše děje pěkně pod pokličkou, v tichu a skrytosti (příčemž pachatele často kryjí i nejbližší rodinní příslušníci), ven, do prostředí města. Osobní příběh se stává veřejným tématem. Rayner tímto gestem naznačuje, že domácí násilí není problémem individuálních násilníků, ale produktem dominujícího patriarchálního systému, jenž prostupuje celou společností. Je známo, že za domácí násilí nesou vinu z velké části vnější faktory, mezi něž patří mužská dominance v rodině, tradiční rozdělení rolí podle genderu, strukturální nerovnosti mezi muži a ženami (například platové), společenská kritika žen, které se rozhodly z těchto stereotypů vystoupit, povzbuzování mužské agresivity a síly, nedostatečné sankce za páchaní domácího násilí a podobně. Násilí na nejbližších příbuzných podněcuje také frustrace jedinců,

plynoucích z jejich ekonomické situace ve společnosti orientované na výkon a úspěch. Muž, který například nezvládá vyhovět požadavku finančně zajistit rodinu nebo z jiného důvodu pochybuje o své „mužnosti“, inklinuje k sublimování svého studu v prostředí domova. Podle sociologických studií se jedná o globální problém nezávislý na konkrétních politických systémech a státních zřízeních. O to naléhavější je ovšem poselství výstavy.

Druhým důvodem společenského významu vystavovaného díla je, že obsahuje nepřímou pobídku adresovanou obětem domácího násilí. Autorka nejen vnáší tabuizované téma do veřejného prostoru, ale ke stejnému kroku tím vybízí také mnoho dalších žen, dívek a dětí, které mají zkušenost s domácím a sexuálním násilím. Svými aktivitami (tvorbou, ale i diskusemi) upozorňuje na ženy, o kterých se příliš nemluví. Jde o nenápadné, tiché manželky a dívky, kterým se nedostává žádného uznání, které ztrácejí sebeúctu a na jejichž potíže není nikdo zvědavý. Proto je tak důležité o nich mluvit mimo zdi jejich domovů.

Tísňivý pocit

Stále se však pohybujeme na rovině sociální a politické debaty, kterou by měla pokrývat především média a sociální pracovníci. Jaké nové podněty ale výstava přináší v kontextu vizuálního umění?

Alma Lily Rayner komunikuje svá témata skrze umění velmi jasně. Ve svých videích a fotografiích se často zabývá kulturou znásilnění, například vyznáním obětí na internetu ve videoperformanci *Would you like a cookie?* (2016), mytologizací ženského těla ve videu *Uteria* (2007–2008) nebo dětskou pornografií v díle *Outsid(h)er* (2009–2015). Umělkyně studovala v Centru audiovizuálních studií na FAMU, poté v Ateliéru fotografie na UMPRUM, dlouhodobě je však na stáži v ateliéru Anny Daučíkové na AVU. Pracuje s výraznými a strohými gesty, fotografie digitálně upravuje, předměty na snímcích a ve videích pocházejí z virtuálního prostředí nebo vznikají pomocí nových technologií. Jak sama

říká, díky 3D tisku se jí podařilo přivlastnit si předměty, kterými jí otec ubližoval. V divákovi takové obrazy zanechávají pocit zmatení a neurčitosti, jež nejlépe vystihuje Freudův těžko přeložitelný pojem Unheimlichkeit. Jde o tísnivý pocit plynoucí ze situace, kterou zažíváme poprvé, a přesto nám připomíná něco, co dobře známe. Fotografie na panelech galerie Artwall odkazují k běžným činnostem (například mytí rukou), kontext, v jakém se objevují (znásilnění), je nám však nepřijemný.

Nejde ale jen o 3D tisky a jejich fotografie. I forma prezentace je nám dobře známá. Jedná se vlastně o reklamní billboardy, kterých je plné město. Tentokrát nám ovšem nenabízejí produkty ke koupi, ale připomínku činů, jež společnost odsunula do nevědomí. Vizuální umění tak opakovaně vrací vytěsňenou vzpomínku do vědomí – Freud pro podobné kompulzivní opakování traumatu používá pojem Wiederholungszwang. Jde o to, že pacient sám sebe nutí traumatickou zkušenost opakovat, ať už v myšlenkách, snech nebo ve svých činech. Rayner si připomíná svou zkušenost s násilím skrze vymodelované předměty, ale k rozpomínání vyzývá potenciálně celou společnost (přinejmenším cestující v tramvajích a autech jedoucích po nábřeží Kapitána Jaroše).

Feminismus a technologie

Zastavme se ještě u formy 3D tisku a fotografií předmětů. Zvolené prostředky nám dovolují odhlédnout od osobního příběhu umělkyně a od jednoduché interpretace se přenést k úvaze nad diskursem feminismu 21. století. Zkušenost s dominancí se v autorčině díle proměňuje a skrze odosobněnou technologii se racionalizuje. Je to právě racionalizace, která osobní zkušenost mění v systémový problém. Jazyk feminismu, tradičně spojovaný s emocemi a ženským tělem, tak nachází nástroje vyjadřování v nových technologiích, stejně jako v aktuálních teoretických a filosofických konceptech. Stále se prohlubující vztah feminismu a racionalismu jde ruku v ruce s kritikou patriarchálního dominanty, protože nerovnost není zakotvena jen ve vykonávání společenských rolí a v postavení na trhu práce, nýbrž vine se také celou historií lidského myšlení a filosofických konceptů, tradičně okupovaných bílým mužským géniem. Proto se feminismus musí stát racionalismem – jak po tom volá kolektiv Laboria Cuboniks ve svém *Manifestu xenofeminismu*. Tento feministický kolektiv vidí řešení v přehodnocení toho, jakým způsobem lze využívat technologie, jejichž historie nebyla vždy dána jen důrazem na užitečnost, ale také diktátem ekonomické infrastruktury. Moderní technologie tak nelze vnímat jen jako pouhý prostředek, ale je třeba se s nimi naučit kreativně pracovat za účelem vytvoření nového teoretického a politického řádu, ve kterém hegemonní dominanci nahradí systém otevřený mnohosti a proměnám.

Výstava Almy Lily Rayner evokuje právě tuto problematiku: potřebu racionálně uchopit osobní trauma, a to skrze využití nových technologií, které umožňují jak určité odosobnění, tak komunikaci s veřejností. S tím podle mě samotná výstava stojí i padá. Umělkyně se daří vyprávět nejen vlastní příběh, ale také jej propojit se širším kontextem. Forma, již si zvolila, umožňuje kritickou práci s diskursem dominance, pokud však jde o použité technologie, zůstává na půli cesty. A to proto, že moderní technologie v tomto případě pouze prezentují daný problém, jejich potenciál stát se politickým nástrojem však nebyl naplněn.

Autorka je kritička a kurátorka.

Alma Lily Rayner: Co mi otec strkal do vagíny.
Galerie Artwall, Praha, 2. 2. – 31. 3. 2017.



Moderní technologie je třeba uchopit kreativně za účelem vytvoření nového teoretického a politického řádu. Foto artwall.cz

Umění po budoucnosti

Projekt Federika Díaze v brněnském Domě umění



Pohled do instalace Big Light: Matky pracující v Přípravném sálu. Foto Václav Jirásek

Týmový projekt Big Light, jehož „ideovým architektem“ je Federico Díaz, pracuje s vizí rozšířené reality a částečně dehumanizované budoucnosti. Využívá přitom firemní estetiku, marketingový jazyk a vůbec rozostření hranic mezi tvorbou a její propagací. Daří se překonat kategorii „současného umění“?

VÁCLAV JANOŠČÍK

Loňský rok odhalil řadu společenských problémů a napětí – zejména renesanci nacionalismů a xenofobií a vzrůstající nedůvěru v politické i kulturní elity. Mlčenlivý konsensus o neoliberalním řádu byl, zdá se, zpochybněn. Tento vývoj se týká takřka všech společenských sfér, včetně umění. Na umělecké scéně můžeme hledat paralely ke snaze vystoupit z tradičních schémat produkce a prezentace. Snahy zpochybnit (post)konceptuální paradigma, muzealizaci, bienalizaci nebo diktát white cube jsou samozřejmě již dlouho známé, ale v posledních letech v zahraničí i u nás přibývá projektů, které se výslovně pokoušejí najít alternativu k formám umění dneška.

Čas jako komplex

Diskuse o současném umění by ale byla plochá a zavádějící, kdybychom zůstali pouze u kritiky samotných uměleckých a výstavních forem, jejich nesrozumitelnosti, apolitičnosti či elitářství. Tato problematika totiž nemá pouze povrch, který vnímáme ve výstavních prostorech, ale také hlubší, časový rozměr. Když se označení „současné umění“ během šedesátých a sedmdesátých let etablovalo (například skrze práci s novými médii), mělo označovat tvorbu vznikající v jisté diskontinuitě ve vztahu k umění minulému i modernímu. Ovšem i slovo moderní původně znamenalo „patřící k přítomnosti“. Tento důraz na přítomnost je podmíněn antropocentrismem a lineárním vnímáním času. Jenže právě tyto základy jsou dnes zpochybněny. Stále více si připouštíme, že lidská zkušenost je jen jednou z mnoha: už není centrem organizujícím lineární průběh, jak to známe například z eschatologie, ideálu osvícenství či pokroku, nebo i z neoliberalního ekonomického růstu pro růst.

Armen Avanessian a Suhail Malik, jedni z nejhlasitějších proponentů „odchodu ze současného umění“, označují naši dnešní temporalitu přímo jako „časový komplex“. Naše orientace v čase je příliš komplexní, je závislá na celé řadě vztahů zejména mezi budoucností a přítomností, na měřítkách, která přesahují

naše lidské možnosti. Příkladem těchto časových komplexů jsou třeba finanční deriváty, průzkumy volebních výsledků, predikce zločinnosti a jiné jevy spojené s rolí algoritmů ve společnosti. Počítače, umělá inteligence a různé aplikace nejsou nevinným nástrojem určeným k uspokojení lidských potřeb. Spíše naopak: technologie utváří sociální vztahy, jejich obsah, formy, dostupnost i rychlost. Budoucnost, reprezentovaná nejen umělou inteligencí, ale například také environmentální a apokalyptickou perspektivou, jako by se odehrávala ještě před přítomností. Jako by nás z naší přítomnosti vytahovala a pohlcovala, jak naznačil titul loňského Berlínského bienále „Present in the Drag“.

Tyto změny se nutně projevují také v umění. Ve chvíli, kdy je zpochybněna centrální role člověka ve světě i soudržnost lineárního času, je třeba hledat jiné kategorie, vazby a vodítka než ty tradiční, jako jsou autorství, umělecké dílo nebo dějiny umění. Samozřejmě, že dnešní útok na umění je jen jedním z dlouhé řady takových útoků, ale jistě má nějaké specifické rysy.

Augmentace reality

Takřka všechna výše naznačená témata se snaží rozehrát výstavní projekt *Big Light*, připravený česko-argentinským umělcem a vizuálním aktivistou Federikem Díazem pro Dům umění města Brna. V domácím kontextu jde patrně o doposud nejčistší pokus o prolomení hranic současného umění. Titul *Big Light* přitom není pouze názvem výstavy, označuje také fiktivní korporaci z budoucnosti, jejíž výzkum, praxi i historii galerijní expozice a katalog prezentují. Výstava tak jasně deklaruje odstup od tradičně chápáného autorství směrem k manažerské organizaci práce a korporátní estetiky, od modernistického zájmu o tradiční formy a minulost ke spekulativnímu zaměření na fiktivní budoucnost, od uměleckých děl a reálných předmětů k tematizaci podmínek reality samotné.

Prostor galerie je přísně členěn: poté, co projdeme prvním patrem s projektovou prezentací a uniformními úbory pro návštěvníky,

nás v „Sále invokací“ do projektu uvede hlas prezentující „filosofii“, respektive marketing *Big Light* a pak můžeme projít dvěma rameny buďto k „Přípravnému sálu“, nebo naopak k „Sálu destrukce“. Centrální prostor instalace je vybaven rozměrným pódium s nádobami a robotickou paží, jež jednou z nich pohybuje (*Konvergence*).

Výstavu doprovází velkorysý katalog či spíše samostatná publikace, která kromě mnoha grafických a propagačních prvků přítomných i na výstavě obsahuje tři texty, jež volně reagují na některá témata projektu, jakými jsou symbolická role ruky a matky, „augmentovaná“ realita a ekonomicko-společenský vliv strojové inteligence. *Big Light* představuje nejen fiktivní korporátní laboratoř z budoucnosti, ale také prostor k testování způsobů, jak překonávat hranice a podmínky současného umění. Využívá k tomu nejen firemní estetiku, marketingový jazyk a rozostření hranice mezi uměním a jeho propagací, ale také konstrukci alternativní budoucnosti, spekulativní propojení lidského a technického, a snaží se začlenit diváky i kustody do procesu práce pro budoucnost.

Nepřítomná současnost

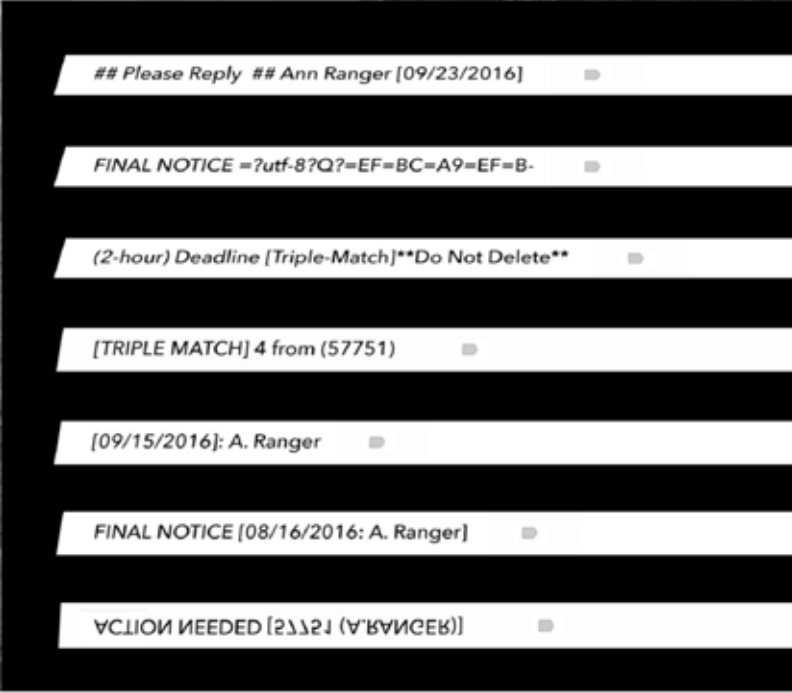
Kromě přemíry různých směrů, do nichž chce výstava zasáhnout, je zřejmá i nedokončenost či popisnost jednotlivých částí. Práce s vizí budoucnosti, v níž dojde k válce způsobené „augmentovanou“ realitou a následnému osvětlení díky korporaci *Big Light*, nijak zvlášť nevybočuje ze schémat tradičních utopických scénářů. Proti takto jednoduchému pojetí spekulace a futurologie můžeme postavit argumentaci Hito Steyerl nebo Donny Haraway. Tyto autorky se snaží o postutopické myšlení, které neodsouvá radikální řešení do vzdálené budoucnosti, ale pokouší se formy budoucnosti dohledávat v současné kultuře. Samozřejmě, že alternativní budoucnost *Big Light* nemá sloužit jen jako pouhé sci-fi pozadí, nýbrž by mělo proměnit naše chápání současných technologií. Jenže katalog v tomto ohledu příliš nekomunikuje s výstavou. Ta se zaměřila především na nádobu jako určité symbolické centrum kulturní produkce, jež se však nyní stává strojovou, a nikoli výlučně lidskou. Jednotlivé prvky instalace ovšem působí spíše ilustrativně, jako odkazy k něčemu jinému, a jaksi nepřítomně. Kustodky galerie se snaží zpracovávat materiál, nebo naopak ničit interiér, ale působí také v podstatě nepřítomným dojmem, podobně jako robotická ruka v centru celé instalace, která efektně, ale bezúčelně pohybuje jednou z vytvořených nádob.

Určitá povrchnost a snaha o využití zahraničních trendů se projevuje i v takových detailech, jakým je grafický design katalogu, který se rovněž snaží odkazovat ke korporátní estetice – nebo snad přímo ke katalogu Berlínského bienále. Dokonce i samotný způsob práce se zdá být jen ilustrativní – projekt nese na jedné straně známé prvky tvorby Federika Díaze, na straně druhé nastoluje nejasnost ohledně chápání přítomných artefaktů a instalace jako uměleckých děl. Manipulace s divákovou důvěrou či s uměním ve formě sdělení je samozřejmě záměrná, ale vyvolává pochyby, jestli je i něco za ní.

Možná, že kvality projektu *Big Light* jsou prostě někde jinde. Možná je nutné *Big Light* vnímat nikoli jako výstavu, ale jako moment v procesu ohledávání hranic a možností současného umění. Snad je dnes možné termín „současné umění“ konečně historizovat, a tedy vlastně překonat, podobně jako se to stalo modernímu umění, nebo – ještě rychleji a učebnicověji – pojmu nových médií.

Autor je kulturní teoretik.

Big Light. Dům umění města Brna, 7. 12. 2016 – 12. 3. 2017.



- ## Please Reply ## Ann Ranger [09/23/2016]
- FINAL NOTICE =?utf-8?Q?=EF=BC=A9=EF=B-
- (2-hour) Deadline [Triple-Match]**Do Not Delete**
- [TRIPLE MATCH] 4 from (57751)
- [09/15/2016]: A. Ranger
- FINAL NOTICE [08/16/2016: A. Ranger]
- ACTION NEEDED [21121 (A/RANGER)]



Logo s nápisem ALT US patří organizaci Správců a zaměstnanců služeb národních parků. Ti se sjednotili při nástupu Trumpovy administrativy, která popírá klimatické změny. Na svých webových stránkách uvádějí: „Jsme sdružení 59 zaměstnanců z devíti různých národních parků a dále se rozrůstáme. Spojili jsme se, abychom ochránili životní prostředí pro budoucí generace. Nutí nás k tomu nespolehlivost médií, propouštění zaměstnanců, změny politik a hrozící snížení finančních prostředků. Spojili jsme se, abychom protestovali proti současné vládní administrativě. Odmítáme mlčet v okamžiku, kdy sledujeme rozpad všeho, na čem nám záleží.“

Elizabeth Orr: MT RUSH (2016)

MT RUSH je sci-fi video zasazené do blízké budoucnosti. Zaznamenává každodenní aktivity správkyně amerického Národního parku Mount Rushmore, která se před americkými prezidentskými volbami v roce 2016 prokousává množstvím interaktivních fundraisingových e-mailů. Ty se ve filmu objevují na průhledném rozhraní. Děj se točí právě kolem urgentních, alarmujících a podivně personalizovaných fundraisingových e-mailů, jež jsou součástí předvolební kampaně demokratů a republikánů (například „Hillary Ti píše...“ nebo „VZDÁVÁME TO, ale nechceme to vzdát“). Na meditativním pozadí národního parku jasně vystupuje útočná politická rétorika spojená se současnými systémy vládnutí.

Zbyněk Baladrán a Zuzana Jakalová, Display

Jak Itálie zapomíná na fašismus

Konec druhé světové války vedl v Evropě k překreslení hranic a přesunům celých etnických skupin. Poválečné změny se dotkly také Itálie, která ztratila území v Istrii a Dalmácii. Současná italská reflexe vysídlení z oblasti patřící dnešnímu Chorvatsku bohužel vede k plíživé legitimizaci profašistické historiografie.

JAKUB HORNÁČEK

V roce 2004 italský parlament schválil zákon, který ustanovil Den vzpomínky na vysídlení Italů. Nový zákon prosadili významní představitelé tehdejší koalice Silvia Berlusconiho, kteří strávili velkou část své politické kariéry v neofašistickém Italském sociálním hnutí. Každého 10. února – na výročí podpisu Pařížské dohody v roce 1947, díky které Jugoslávii připadla italská území v Istrii a Dalmácii – si tak italská politická reprezentace i kulturní a školní instituce připomínají oběti poválečných vendet.

Hlavní problém zmíněného zákona je ovšem ten, že ustanovil vzpomínku na události, které se pravděpodobně nikdy nestaly. Neofašističtí politici a jim blízká historiografie se dlouhodobě zaměřují na poválečné období a na „zločiny“, kterých se měly dopustit odbojové formace po kapitulaci nacistických vojsk. V tomto ohledu nebyla situace v Itálii příliš odlišná od zbytku Evropy: docházelo k více či méně živelným pomstám, ke zrychleným soudům s kolaboranty a také k různým excesům, jež leckdy neměly s průběhem války nic společného. Specifické postavení má v tomto ohledu v neofašistické historiografii takzvaná východní hranice. V jejím případě dochází k propojení politického a etnického aspektu věci. Italská území na východním břehu Jaderského moře se dostala, a to včetně Terstu, pod zprávu partyzánské Jugoslávské armády. Jugoslávští partyzáni využili tohoto období k zatčení stovek válečných zločinců a kolaborantů, kteří následovně stanuli před soudem v Jugoslávii.

Hroby v depresích

Čtyřicetidenní okupace jugoslávskou armádou se stala pro radikálně pravicové politiky a historiky pozadím pro konstrukci příběhů o „honech na Italy“ pořádaných slovanskými komunisty. Ústředním bodem narativu se staly krasové jevy, v italštině známé pod jménem foibe a v češtině jako závrtý či též krasové deprese, kterých je ve Furlánsku a Istrii spousta. Tyto prohlubně měly sloužit jako masové hroby pro oběti počínající etnické čistky, kterou zastavilo jen stažení jugoslávských vojsk z Terstu a okolí. „Na konci druhé světové války etnické čistky ze strany jugoslávských milicí a strach z foibe donutily tři sta padesát tisíc Italů k odchodu z Istrie, Dalmácie a města Rijeki,“ tvrdí ve svých materiálech pravicové sdružení vysídlených Italů L'Associazione Nazionale Venezia Giulia e Dalmazia, jež teorii etnické čistky zastává.

K poválečným etnickým třenicím docházelo i v jiných oblastech Evropy, jak ostatně víme z české historie. Hlavním problémem masakrů Italů v závrttech je ale to, že často schází dokumentace anebo že zdokumentovaný rozsah událostí je daleko menší, než uvádějí historici zastávající teorii etnické čistky páchané Jugoslávci. Dobrým příkladem toho je foibe v městečku Basovizza, které se nachází několik kilometrů od Terstu. Podle dnes již oficiálního příběhu mělo v těchto místech dojít k masovému vraždění a pohřbení jednoho až dvou tisíc Italů, a to nikoliv do krasové propasti, nýbrž do šachty vyhloubené firmou Škoda ještě v dobách habsburské monarchie. Zvěsti o masové vraždě kolovaly v místním tisku již od konce války. Jak ale ukazuje publicistka a historička Claudia Cernigoiová, veškeré zprávy pocházely přinejlepším z druhé nebo třetí ruky. Přes deklarovaný rozsah masakru chyběli přímí svědkové a nevědělo se ani, kdo byl mezi zavražděnými. Vzhledem k rychlému šíření zvěstí nakonec spojenecká vojska přistoupila k prohledání místa. „Ze dna byla vytažena těla několika Němců, jedné ženy a několika uhynulých koní,“ uvádí s odkazem na tehdejší oficiální zprávy Cernigoiová. Šachta v Basovizze zřejmě posloužila jako rychlé pohřebiště obětí bombardování

a bojů v posledních dnech války. Vzhledem k neodpovídajícímu počtu nalezených obětí se pak Spojenci rozhodli prohledávání ukončit se smyšleným argumentem o nedostatečnosti techniky, aby nemuseli čelit proti-jugoslávským poplašným zprávám. Nicotný rozsah nálezů však nebránil části radikálně pravicové publicistiky i nadále mluvit o tisíci obětí a v roce 1992 italské ministerstvo obrany dokonce prohlásilo místo za čestné pohřebiště. Snahy části historiků a aktivistů, aby šachta byla znovu prozkoumána za účelem určit, zda jsou teze o masovém pohřbení šti pravdivé, byly vždy zastaveny terstskou prokuraturou.

Příklad foibe v Basovizze dobře dokládá podstatu narativu o poválečné etnické čistce. Podle zastánců této teorie přišlo o život pět tisíc až deset tisíc Italů. „Zdokumentovaných případů je ale sotva pár stovek, mnohé poválečné vendety posléze skončily u soudů. Jen v Terstu došlo k šedesáti procesům týkajícím se poválečného vyrovnávání účtů,“ dodává Cernigoiová. Aby došli k ohromujícímu počtu obětí, musí se zastánci genocidy uchýlovat k dilataci pojmů. Foibe tak v jejich pojetí vlastně neoznačuje jen závrt, ale stává se jakoukoli jámou, která mohla posloužit k pohřbení těl. Do počtu obětí jsou pak započítáváni zcela nelogicky také kolaboranti a představitelé nacistické správy odsouzení jugoslávskými soudy, vojáci, kteří zemřeli na tyfus v zajateckých táborech v Jugoslávii, či dokonce vojáci a civilisté, kteří zahynuli při partyzánských útocích během války. Ačkoli se nalezených těl ani závrtů, jež by sloužily jako masové hroby pro etnické čistky, nedostává, zvěsti o nich, jichž se rády ujímají místní senzacechtivé noviny, rozhodně nechybějí. Kolektiv historiků a aktivistů Nicoletta Bourbaki v posledních dvou letech poukázal na několik případů, kdy pravicoví politici a aktivisté oprášili staré pověsti a jali se znovu hledat masové hroby se stovkami pohřbených těl. Prakticky vždy vyšly snahy naprázdno. Jedná se o první etnickou čistku, kde je takřka nemožné najít oběti...

Obrácený narativ

Vyprávění o smrtonosných krasových depresích a následovném vyhnání představuje kondenzovanou formu zpochybnění porážky nacismu a fašismu. Jugoslávští a komunističtí partyzáni jsou radikálně pravicovými politiky a historiky podezříváni z etnického násilí proti italským obyvatelům, ačkoli jedinou doloženou politikou etnické čistky je nucené poitalštění všech menšin nacházejících se na území tehdejšího Italského království. Veškerými původci násilí jsou podle tohoto výkladu odbojáři, ačkoliv počet obětí poválečného vyrovnávání účtů je nesrovnatelný s počtem obětí válečných zločinů spáchaných kolaboranty a nacisty. Je symptomatické, že pro ilustraci poválečného násilí jugoslávských partyzánů jsou soustavně používány fotografie represí ze strany italských vojsk v Jugoslávii, což v několika případech dokonce donutilo slovinské a chorvatské velvyslanectví v Římě k oficiálním protestům. Historici vyjadřující pochybnosti o podloženosti různých tvrzení o etnických čistkách jsou pak běžně označováni za negacionisty.

Zásadní otázkou zůstává, jak se stalo, že italská oficiální paměť přijala za svůj narativ, který není ničím jiným než nepodloženou propagandou. V roce 2007 tehdejší italský prezident Giorgio Napolitano uvedl, že poválečné vyrovnávání účtů „na sebe vzalo podobu etnické čistky“. Napolitano byl přitom více než čtyřicet let prestižním členem Italské komunistické strany, pro kterou byl odboj takřka posvátný. Postkomunistické transformace italské levice ovšem těžko odolávaly revizionistickému tlaku, který měl

ve srovnání s otevřenou nostalgií po Mussolinim přece jen méně nápadnou formu. Politici postfašistické pravice od roku 1994, kdy vstoupili do koalice se Silviem Berlusconiem a křesťanskodemokratickými silami, začali zdůrazňovat potřebu sdílené paměti, která by dokázala vzít v potaz veškeré válečné hrůzy. „Přestaňme mlčet o zločinech partyzánů, uvažujme o tom, že vojáci Italské sociální republiky také bojovali za Itálii,“ ozývalo se stále hlasitěji. Zastánci této teorie zároveň operovali s domněnkou, že nad poválečnými excesy zavládla jakási amnézie, daná poválečnou komunistickou hegemonií v italské historiografii. Pravdou byl přitom opak: většina excesů se dostala před soud, což se rozhodně nedá říct o válečných zločinech z dob okupace. Pokračovat v mlčení tak bylo považováno za setrvání v hříchu (v komunistické ideologii), což pro levice, která se od pádu Berlínské zdi snažila zbavit jakékoliv ideologie, bylo naprosto nepředstavitelné.

Jak může vypadat taková odideologizovaná a sdílená paměť, ukazuje například seznam osob, jež byly uznány za oběti poválečných excesů ve východních regionech Itálie. Jejich status byl zaštitěn týměž zákonem, který zavedl Den vzpomínky. Zařazení do seznamu nemá pouze popisnou funkci, ale je považováno za vyznamenání. „Jedná se o jediné italské vyznamenání, jehož nositelé nejsou veřejně známi,“ uvádí historik Sandi Volk, který se snažil rekonstruovat jména laureátů z jiných veřejných zdrojů. Volk dal dohromady jména zhruba tří stovek laureátů, z nichž většina byla členy policejních či vojenských fašistických sborů a kolaborantských organizací. V několika případech dokonce nositel ocenění zemřel v bojích za války či někde úplně jinde než ve východních regionech. Minimálně ve dvou případech zvedlo udělení vyznamenání vlnu nevole. V roce 2007 obdržel ocenění in memoriam Vincenzo Serrentino, italský prefekt v Zadaru a jeden ze strůjců italské represe v Dalmácii, za což byl odsouzen před jugoslávskými tribunály k smrti. V roce 2015 měl dostat ocenění fašistický důstojník Paride Mori, kterému ale nakonec nebylo přiznáno. Hodnotitelská komise totiž došla k názoru, že Mori zemřel v boji s partyzány, a nikoliv v důsledku léčky, čímž přestal splňovat jedno z jinak velice mírných pravidel pro udělení ceny.

Levice po deklarovaném konci ideologičnosti v zásadě přijala pohled, ve kterém dominuje spíše etnická příslušnost než politické hledisko. Italové vyznamenávají Italy nezávisle na tom, na jaké straně se v konfliktu nacházeli. Prezident, který má za sebou mnohaleté členství v komunistické straně, tak bez pocitu nepatřičnosti může vyznamenat fašistické válečné zločince. Jediní, kdo si v této partii svoji ideologii podrželi, jsou nakonec postfašističtí politici, kteří dosáhli svého dlouhodobého cíle: získat vyznamenání republiky, jež se zrodila z porážky fašismu, pro své politické předky.

Poitalštění menšin

Spory o poválečných událostech ve východních regionech Itálie by se mohly na první pohled zdát jako něco podružného. Z dnešního hlediska se jedná o okrajové oblasti se spoustou místních zvláštností. Překreslení historie východních regionů je však pro ty, kdo chtějí aspoň částečně rehabilitovat fašismus, klíčové. Postfašistická historická produkce odděluje fašismus od nacismu hledáním všemožných, i zdánlivých odlišností, a pokouší se tak vyjmout fašismus z klatby uvalené na absolutní zlo – nacismus. Vedle diskusí o tom, zda byl či nebyl charakter fašistického režimu totalitní, se také často ozývá, že fašismus nebyl na rozdíl od nacismu antisemitský a nehlásal rasovou nadřazenost.

Spory o válečných událostech na italsko-jugoslávské hranici

Historie východních regionů, kde byly usídleny největší etnické menšiny v Itálii, však ukazuje něco jiného. Od vzniku fašistické strany se její členové zaměřili na útoky proti slovinským a chorvatským menšinám ve Furlánsku. Symbolem tohoto boje proti menšinám je vypálení terstského Národního domu, který sloužil jako kulturní centrum slovanských menšin, v roce 1920.

Poitalštění menšin se stalo oficiální politikou fašistické vlády, která v tomto směru vydala několik dekretů. Ty přikazovaly například poitalštění všech místních jmen a příjmení, zákaz vyučování slovinštiny a později zákaz používání cizího jazyka na úřadech. Za fašismu také posílila politika osidlování východních regionů, jež se vyznačovaly pestrout národnostní skladbou: podle rakousko-uherského sčítání lidu z roku 1910 žilo v těchto regionech zhruba čtyřicet procent Italů a čtyřicet procent Slovinců a Chorvatů. Nucené poitalštování se dotklo také Jižního Tyrolska, kde byla velice silná německá menšina. Ideologický rámec poitalštění hraničních oblastí dobře ilustruje nápis na pomníku vítězství v Bolzanu, vytesaný nad výjevem dvou římských legionářů: „Zde jsou hranice Vlasti. A odtud jsme ostatní naučili jazyku, právu a umění.“ Rétorika obnovení římské říše, která míchala rasový esencialismus s kulturní nadřazeností, měla v těchto

regionech tragičtější obrysy než operetní manévry fašistické propagandy. Opomenutí této stránky fašismu slouží jeho normalizaci: byla to jen taková běžná diktatura, kdy vlaky jezdily načas.

Údiv vyvolává především fakt, že těmto revizionistickým snahám zprava nedokázaly čelit levicové organizace. Vedle snahy distancovat se od komunistické ideologie bylo důležité i celkové pojetí odboje. Podobně jako v mnoha dalších evropských státech je v oficiální paměti Itálie antifašistický odboj pojímán jako osvobozenecký boj proti zahraničnímu okupantovi. Toto pojetí, které je sporné i jinde v Evropě, je ovšem pro Itálii naprosto nevhodné. Italské království se totiž ocitlo v paradoxní situaci – do září 1943 patřilo do nacistického tábora a až následně se přidalo ke Spojencům. Velká část armády a veřejné správy tak přešla od fašismu k úřednímu antifašismu takřka bezbolestně. Symbolem tohoto převlečení kabátů je první předseda vlády po Mussoliniho pádu, maršál Pietro Badoglio. Ten byl od první světové války jednou z hlavních postav generálního štábu italské armády a velel invazi fašistické Itálie do Etiopie. Během tažení se dopustil několika válečných zločinů, včetně použití chemických zbraní. Po válce se Etiopie snažila Badogliu postavit před soud, ale zcela marně. Také v případech dalších válečných zločinců, kteří

se dopustili krutostí během invaze a okupace Řecka, Albánie a Jugoslávie, italská vláda rozhodla své vojáky a funkcionáře nevydat.

Postfašistická amnestie

Přijetí oficiálního rámce národněosvobozeneckého boje ze strany levicových a partyzánských organizací vedlo k tomu, že nedokázaly účinně kritizovat kontinuitu mezi fašismem a poválečnou demokracií, kterou Pier Paolo Pasolini nazýval příznačně postfašismem. Tuto neschopnost v jistém smyslu posvětila již amnestie vydaná ministrem spravedlnosti a generálním tajemníkem Italské komunistické strany v roce 1946. „Amnestie byla koncem jakékoliv snahy o očistění státní správy od fašistů a sňala z fašistů veškerou trestněprávní odpovědnost,“ uvádí historik Mimmo Franzinelli. Díky extenzivní interpretaci Nejvyššího soudu, který byl sestaven ze soudců sloužících již od dob fašismu, tak často unikli trestu i nejvyšší pohlaváři kolaborantských organizací. Amnestie se tak stala symbolem přijetí režimu, který navazoval na fašismus, tehdejší levici. Její boj se zaměřil takřka výlučně na neofašistické organizace, z nichž jedna, Italské sociální hnutí, zaujímala místo v parlamentu přes čtyřicet let.

Národněosvobozenecké pojetí, které umenšuje politické aspekty antifašistického boje, se také nedokáže vyrovnat s charakterem

odboje, který nese známky občanské války. Ta samozřejmě neskončila kapitulací nacistických vojsk, ale pokračovala živelným vyrovnáváním účtů a prvními procesy, které často nesly znaky revoluční justice. Pokračování bojů následně posloužilo snahám o zpětnou kriminalizaci celého působení odbojového hnutí. Napomohla tomu i neochota většiny partyzánských organizací interpretovat svůj boj jako konflikt ve společnosti, kde se přece fašismus zrodil. Jakékoliv poválečné vyrovnání se tak stalo nepřijatelným excesem, který je nejlépe vytěsnit. Tento rámec pomohl vytvořit podobu současné italské oficiální historické paměti týkající se války a poválečného období ve východních regionech. To, že se v oficiální paměti prosadila verze radikálně pravicových kruhů, představuje v západní Evropě extrémní a ojedinělý případ.

Autor je spolupracovník italského deníku IL Manifesto.



Jedná se asi o první etnickou čistku, jejíž oběti je takřka nemožné najít. Památník obětem foibe v Římě

Mění hry naši představu světa?

Mladý obor herní studia zkoumá videohry jako sociální a kulturní fenomén. Odborníka z Univerzity Karlovy jsme se ptali, jak hry ovlivňují podobu reality a jak s nimi zachází propaganda. Čím se zabývá teheránský Národní institut počítačových her? A používají opravdu bojovníci Islámského státu západní počítačové hry jako trenažéry?

MATĚJ METELEC

Které vědecké obory se zabývají videohrami a jakým způsobem?

Dnes existují dva obory, které jsou etablovány na akademické půdě a přímo se zabývají počítačovými hrami. Jedním jsou game studies, tedy herní studia, a druhým game development, tedy vývoj počítačových her. Zatímco game development učí programátory, designéry a grafiky navrhovat a vyvíjet počítačové hry, game studies se zabývají hrami z teoretického hlediska. Vývoj her se u nás už několik let vyučuje na Matematicko-fyzikální fakultě Univerzity Karlovy, na Fakultě informatiky Masarykovy univerzity v Brně nebo na Západočeské univerzitě v Plzni. Z herních studií v České republice zatím nelze získat titul, ale učí se na různých oborech, například u nás na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy na studiih nových médií nebo na Fakultě sociálních věd v rámci mediálních studií.

Game studies sledují hry a jejich hraní jako sociální a kulturní fenomén, dívají se na ně jako na kulturní artefakty a zkoumají jejich společenský kontext. S rozšířením tabletů a chytrých telefonů se výrazně proměnila demografická struktura hráčů a můžeme říct, že hry dnes prostupují celou společností. Ovlivňují to, jak trávíme volný čas, jak se učíme i jak se seznamujeme s jinými lidmi. Hraní her tak může být zajímavé pro psychologii, sociologii, kulturní nebo vizuální studia. Game studies čerpají ze všech těchto oborů, ale i z dalších, například z literární vědy a samozřejmě informatiky. Zabývají se historií her, zkoumají, kdo hraje a za jakých okolností, jak hry proměňují socializaci či jaký mají vliv na učení. Zajímá nás samozřejmě i jejich ekonomický význam. Základním aspektem je nicméně studium her jako součásti populární kultury. Hry často zobrazují i reálné události, třeba válečné konflikty, a tím můžou ovlivňovat způsob, jakým se utváří historické povědomí společnosti.

Jak ke hrám přistupují tradiční disciplíny, třeba historie nebo sociologie?

Záleží na přístupu různých pracovišť. Pro psychology jsou dnes hry standardním výzkumným materiálem a my s nimi běžně spolupracujeme. U společenských věd se názor, že hry mohou být legitimním předmětem zájmu podobně jako třeba film, prosazuje, obecně řečeno, poměrně pomalu. Počítačové hry byly dlouho opomíjené médium, které mělo sice ohromný ekonomický význam a patrně i výrazný dopad na společnost, ale minimální akademickou prestiž. To se za posledních pár let ve světě výrazně změnilo, ale v českém akademickém prostředí se ke hrám stále přistupuje spíše obezřetně.

Předpokládám, že průkopníky v etablování herních studií byli příslušníci generace hráčů. Je to i váš případ?

Lidé, kteří se věnují ve svém výzkumu videohram, hry určitě hráli nebo hrají. Stejně jako nemůžete studovat filmy a nedívat se na ně, nemůžete studovat hry, aniž byste je hráli. Já jsem s tím začal v osmdesátých letech, mým prvním počítačem bylo Atari 800 XL, pro které jsem na konci osmdesátých let začal i své první hry programovat, a hraji do dneška.

Jakou roli dnes mají videohry jako kulturní artefakty, třeba v porovnání s filmy? Plní podobné funkce?

Pro někoho třeba nemají hry žádný význam, pro jiného mohou být naopak primárním médiem. Když se bavíme o populární představě o druhé světové válce, pro dřívější generace byly v popkultuře důležité knihy a filmy, pro část té dnešní mohou být hlavním pramenem povědomí o ní obrazy získané z her. Jak ale ukazují výzkumy, hry většinou nevytlačí

konzumaci ostatních, starších médií, spíš se jen zařadí vedle nich.

Mluvil jste o tom, že dnes hry nehraje jen určitá část populace, což dříve byli hlavně mladí lidé, ale že prostupují celou společností. Došlo v důsledku toho k nějaké diferenciaci her, třeba na „vážné“ a „populární“?

Ta dělicí čára v herní kultuře vede jinudy než mezi „vysokým“ a „nízkým“ uměním. Leží mezi takzvaným casual a hardcore hraním. Rozdíl spočívá v tom, zda hrajete příležitostně nenáročné hry například v telefonu, anebo komplexní hry, do nichž musíte investovat spoustu času. Ať už jde o akční střílečky z pohledu první osoby, komplikované strategie, které trvají desítky hodin, nebo multiplayerové online hry, v nichž se může pohybovat více hráčů, jejich časová náročnost je s příležitostným hraním na telefonu nesrovnatelná. Což neznamená, že nemůžete v tramvaji na telefonu hrát Candy Crush [sestavování řad bonbónů – pozn. red.] a doma být hardcore hráčem.

Diferenciaci na „vysoké“ a „nízké“ brání také komerční aspekty vývoje her. Vzhledem k tomu, jaké obrovské finanční prostředky je nutné do vývoje mainstreamových her investovat, bývají často dost konzervativní. Když si koupíte nějakou novou mainstreamovou hru, máte poměrně velkou jistotu, že budete vědět, jak se hraje. Setkáte se s lepší grafikou, nějakou inovací v příběhu, ale nečekjte zásadní průlom ve výtvarném pojetí nebo herních mechanikách. Mainstreamové hry příliš často nepřekračují hranice žánru ani očekávání publika, protože je to ekonomicky riskantní. Vedle toho sice existuje indie scéna nezávislých, artových nebo takzvaných vážných her, ale když to srovnáme s filmem, je to výrazně menší segment produkce. Může se však stát, že v budoucnosti tahle scéna sehraje výraznější roli, protože pro ni roste publikum – lidi, které standardní mainstreamové tituly přestaly zajímat a jež by právě nějaká méně konzervativní produkce mohla přitáhnout.

Do jaké míry dnes hry fungují jako zdroj znalostí, formující povědomí běžného člověka podobně jako třeba televizní zábava nebo film? Jsou hry také zprávou o „realitě“?

Myslím, že hry tuto roli přebírají čím dál víc s tím, jak se zařazují mezi ostatní zdroje a média. Stávají se kamínkem v mozaice – kamínkem, který tam před dvaceti lety nebyl. Otázku, do jaké míry hry formují povědomí o světě, není úplně jednoduché zodpovědět. Obecně: vliv jednotlivých médií na utváření našich postojů a názorů je obtížně měřitelný. Výzkum her je nadto v počátcích. S realitou ve hrách je to také složitější. Ačkoliv se většina her odehrává ve fikčních světech, mnohé historické nebo válečné hry odkazují ke skutečným místům a událostem a vytvářejí jejich virtuální reprezentace. Na jednu stranu takové hry používají počítačem vytvořené modely a počítačovou grafiku, takže je tam zřetelnější odstup od reality než například u hraného filmu, na druhou stranu využívají realistické fyzikální modely, skutečnou topografii, historicky věrné modely zbraní a podobně. Realismus většiny mainstreamových historických a válečných her je ale selektivní, určité aspekty reality vynechává nebo potlačuje. Například v mnoha válečných hrách chybějí civilisté, zejména ženy a děti, historické události a jejich dopady jsou schematizované. To, co ve hrách není, je tak mnohdy zajímavější než to, co v nich v rámci jejich „realismu“ je.

Fungují takové hry jako propaganda – když například vyvolávají dojem, že válka je herní zážitek, kde netrpí civilisté?

Mainstreamové válečné hry nevznikají jako historický dokument, mají vám přinést příjemný herní zážitek a vydělat peníze, a to je legitimní cíl. Tady bych nemluvil o propagandě. Ovšem propagandistické a politické hry existují. Třeba série America's Army, kterou vyrábí americká armáda. Seznámí vás s organizační strukturou americké armády, provede vás bootcampem, a nakonec si vyzkoušíte nasazení do několika misí. Je to náborový a PR produkt americké armády. Podobné hry vznikají i v Rusku a Číně, ale třeba také v Íránu.

Na druhou stranu se na indie scéně objevují hry, které schematizaci válečných konfliktů narušují a fungují jako kritické médium. Třeba First Person Victim z roku 2012, kde hrajete civilistu v anonymním blízkovýchodním městě, v němž probíhá válečný konflikt. Nemáte zbraň a vaším cílem je utéct z místa konfliktu. Ta hra je hrozně těžká, traumatizující a skoro se nedá vyhrát. Podobné téma má This War of Mine z roku 2014, což je takový manažer skupiny civilistů ve válčícím městě, inspirovaný vzpomínkami lidí z obleženého Sarajeva. Nebo o rok starší hra Papers, please, která vás staví do role úředníka na celnici ve fiktivním totalitním státě a nutí vás rozhodovat o životech druhých lidí. Tyhle hry schematizující kánon mainstreamu rozbíjejí, a přitom This War of Mine a Papers, please byly i poměrně komerčně úspěšné. Ale zatím to je opravdu minoritní segment.

Od počátku herní kultury se hodně řešil etický rozměr, hlavně v souvislosti s rolí násilí ve hrách. Ale co ideologie?

To je dosud bílé místo. Když jde do kin nový film, jeho etické a další souvislosti se běžně řeší i v mainstreamových médiích. Do těch se však texty o hrách většinou nedostanou a specializovaná média se zabývají spíš tím, zda je hra dobrá, hezky udělaná nebo zábavná. Ideologické aspekty tak řeší do značné míry uzavřená skupina vědců v rámci herních studií. Ale tady narážíme na limity výzkumu, podobně jako u vztahu násilí ve hrách a reálné agresivity. Jsme schopni jednoduše analyzovat hry z hlediska jejich obsahu, jak zobrazují válku a podobně. Mnohem hůř se ale získávají data o tom, jak jednotlivé způsoby zobrazení ovlivňují postoje hráčů v realitě. Výzkumů je zatím málo a nedá se vlastně říct něco dostatečně podloženého, spíš naznačují, že herní obsah působí různě na různé lidi v různých kontextech. Pokud bychom vzali jako příklad agresivitu, existují dvě velké skupiny vědců, které prováděly metaanalýzy stovek experimentů. Jedna skupina došla k tomu, že násilí ve hrách má mírný, nicméně prokazatelný vliv na agresivní chování. A druhá skupina zase k tomu, že se žádný vliv prokázat nepodařilo. Přitom obě skupiny pracovaly v zásadě se stejnými daty. Se změnami ideologických postojů je to podobné. Jednoduchý vzorec prostě nefunguje.

Přestože existují hry jako PeaceMaker nebo Global Conflicts: Palestine, které obě přistupují k izraelsko-palestinskému konfliktu z hlediska možnosti uzavření míru, většina videoher na rozdíl od mnoha filmů nenesé žádné humanistické poselství. Jaký vliv to má na hráče?

Záleží na tom, o jakou hru se jedná. Ve střílečkách z osobní perspektivy se vám nevojenská řešení konfliktu nenabízí. Ale pak tu existuje obrovský segment strategických her, v nichž se můžete pohybovat od války k míru a máte širokou škálu možností vyjednávání. Třeba ve hrách ze série Civilization můžete vyhrát i zcela mírumilovnými prostředky. Ale opět: je těžké říct, jaký vliv má to, co hrajeme, na naše chápání války. V Německu se například prováděl výzkum, do jaké míry

S Vítem Šislerem o počítačových hrách z perspektivy vědy



Vít Šisler. Foto Marta Kolárová

dlouhodobé hraní válečných her ovlivňuje postoj k militarizaci společnosti. Výsledkem bylo, že tam není žádná měřitelná kauzalita. Hráči se nelišili ve svých postojích k militarizaci společnosti nebo k řešení sociálních konfliktů ozbrojenou cestou od zbytku populace. Ale je to jen jeden výzkum, který nadto proběhl v zemi, která má tradici společenské reflexe násilí zakotvenou ve vzdělávacím systému. Abychom byli schopni říct, že tady je nějaký vliv, museli bychom mít k dispozici rozsáhlá a reprezentativní data, která v této chvíli nemáme.

Studoval jste arabistiku a o hrách v arabském a iránském kontextu jste napsal disertaci. Jak v této části světa lidé vnímají, že ve válečných hrách jsou většinou objektem dobývání, dehumanizovaným nepřítelem nebo teroristy? A hrají se tam takové hry?

V letech 2005 až 2008 jsem dělal terénní výzkum v Damašku, Káhiře a Teheránu a můžu říct, že počítačové hry jsou na Blízkém východě ohromně populární médium a západní hry se tam hrají. Vzhledem k tomu, že v mnoha blízkovýchodních zemích nefunguje ochrana autorských práv, dají se tam evropské a americké hry koupit záhy po jejich vydání na Západě za zlomek ceny. Takže tamní hráči sledují, co se vyrábí na Západě, a hrají to. Pokud jde o vaši otázku – je rozdíl, jak to vnímají hráči a jak to vnímají státní autority. Hráči to berou většinou tak, že ve všech amerických filmech jsou stejně zobrazeni jako teroristé, takže to není nic nového, a hrají ty hry ze stejných důvodů jako lidé na Západě:

protože jsou zábavné a skvěle technologicky a graficky zpracované, nesrovnatelně lépe než většina místní produkce. Naopak státní autority západní hry vyloženě znepokojují. Když zůstanu u příkladu Íránu, většině představitelů státních a náboženských institucí v Teheránu, se kterými jsem mluvil, vadilo, že mladá generace hraje americké hry, které zobrazují Blízky východ negativním způsobem. Takže se jednak snažili hry cenzurovat, což moc nezabralo vzhledem k tomu, jak tam obchod s hrami funguje, a jednak došlo v roce 2006 v Teheránu k založení Národního institutu počítačových her. Ten měl napomáhat ekonomickému rozvoji odvětví, ale také pomocí grantů a subvencí podpořit vznik her, které by propagovaly iránskou a islámskou identitu a stály v opozici k hrám americkým. Ke vzniku tohoto institutu vlastně pomohla americká hra Assault on Iran z roku 2005, která vyvolala velké pobouření a přispěla k tomu, aby režim uvolnil peníze na domácí vývoj her. Hned první hra, kterou Národní institut vydal roku 2007, byla Special Operation. V ní se iránský voják vydává do Iráku zachránit jaderného vědce zajatého Američany. Pak existuje spousta her založených na historických událostech, v nichž bráníte Írán, například v roce 1941 před sovětskou invazí, a nespočet strategií i střileček odehrávajících se v iránsko-irácké válce. Je tam silně akcentován prvek obrany před vnější agresí, hrdinství, nacionalismu a mučednictví. Kromě toho existují hry podporující islámské a rodinné hodnoty – jako třeba Islamic Sims. To je pro tamní přístup typické: vezme te úspěšnou západní hru, takzvaný simulátor

života, The Sims, protože ale není z hlediska režimu úplně morální, upravíte ji – v tomto případě tak, abyste nemohli měnit partnery a hra se více týkala budování rodiny.

Hraje někdo tyto státem sponzorované hry?

Ony většinou nejsou moc povedené, ani na úrovni hratelnosti, ani z hlediska vizuální stránky, takže příliš úspěšné nejsou, přinejmenším v Teheránu. Když jsem si je ve specializovaných státních obchodech kupoval, byl jsem často jediný, kdo se o ně zajímal. Hráči z větších měst jsou k těm hrám podobně kritičtí jako k jakékoli jiné režimní propagandě. Představitelé Národního institutu mi ale tvrdili, že některých titulů se prodá i dvacet nebo třicet tisíc kusů, což je poměrně dost. Je tedy možné, že v odlehlejších oblastech, kde lidé nedisponují tak dobrým hardwarem, jsou tyhle jednoduché a méně náročné hry skutečně populární.

Útočí se v nějaké státní hře na oplátku na Spojené státy?

Ač je verbální agresivita vůči Spojeným státům ze strany iránské vlády velká, kupodivu ne. Všichni tvůrci státem sponzorovaných her, se kterými jsem mluvil, zmiňovali koncept takzvané svaté obrany, který se vztahuje primárně k Íránu v iránsko-irácké válce, ale přeneseně se týká obecné obrany Íránu před cizím agresorem. To je velmi důležitý prvek režimem propagované národní identity a všechny státní hry ho obsahují. Jedinou výjimkou je akční hra Resistance / Moqawamat z roku 2006, ve které nehrajete Íránce,

ale člena komanda libanonského Hizballáhu, který je poslán do Izraele zničit vojenský výzkumný program.

Hodně se mluvilo o tom, že bojovníci Islámského státu hrají západní počítačové hry, že jsou pro ně svého druhu trenažérem, používaly se pro verbování a podobně. Co je na tom pravdy?

Islámský stát je velmi zručný v mediální propagandě a používání nových médií a informačních technologií pro sebe prezentaci, případně i nabírání nových bojovníků. Mnoho propagandistických videí z jejich akcí záměrně kopíruje estetiku, střih a dynamiku počítačových her. Vidíte akci z pohledu bojovníka, vidíte jeho zbraň, jak voják vyměňuje zásobník... Tenhle aspekt přivlastnění herní kultury tam jednoznačně je. Nicméně skutečných her, které byly zřetelně spojeny s Islámským státem, bylo jen pár a víceméně šlo o flashové hříčky nebo jednoduché modifikace existujících západních her. Islámský stát nepotřebuje vyrábět propagační hry, protože je efektivnější jen zkopírovat herní estetiku a udělat s její pomocí video. Islamistickým hnutím, které skutečně vyrábí hry určené ke své propagaci, je libanonský Hizballáh. Ten vydal sérii Special force / Al-Qúwa al-chása, což jsou střilečky, v nichž bojujete v libanonské válce. Série je technologicky velmi dobře provedena a je i poměrně hratelná, protože je to přepracování amerického Far Cry z roku 2004. Je dostupná v arabštině, perštině a angličtině, a je tak součástí propracované mediální strategie Hizballáhu. Hizballáh je ovšem jediná islamistická skupina, o které vím, že skutečně používá počítačové hry pro svoji propagandu.

Vít Šisler (nar. 1978) působí jako odborný asistent oboru studia nových médií na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy. Ve svém výzkumu se věnuje informačním a komunikačním technologiím na Blízkém východě a výukovým hrám a simulacím. V letech 2007 a 2008 působil v Centru blízkovýchodních studií na Americké univerzitě v Káhiře, v letech 2008 a 2009 absolvoval díky Fulbrightovu stipendiu vědeckou stáž na Northwestern University v Chicagu. Je hlavním designérem výukové simulace Československo 38–89 (2015).

VÝSTAVA

Povídková miniatura Emila Hakla zachycuje osudové okamžiky v podzimní plískanici uprostřed „zrasované metropole“ a hospodské hovory o tom, že je třeba přestat s vysedáváním po hospodách: „Je to marný boj – doopravdy rádi máme především tohle – sedět a krafat.“

„Dneska už tady nic není,“ povídá redakční šéf, „klidně běž... Zejtra ale nezapomeň – v deset je porada.“

Beru kabát, zavírám dveře, jedu výtahem, stojím na chodníku. Koruny listnáčů halí mlha a smog. Tu a tam se spustí drobný déšť. Kus odtud je sice restaurace U Karla IV., kam Kateřina dorazí zhruba za tři čtvrtě hodinky, ale tak dlouho se mi v té nevlídné ratejně dřepět nechce, a tak se vydávám Kateřině naproti.

Na třídě Milady Horákové naprázdno hučí řada tramvají. Všechny mají dveře dokořán – nějaká výluka, odstávka, havárka, tak něco. Cestující trpělivě dřepí uvnitř, nechce se jim z vyhrátých seslí do vlhkého marastu.

Chodím s vyhrnutým límcem sem a tam podél řady osmiček, jedniček, dvanáctek, dvojek, šestadvacítek. Tohle počasí nesnáším, aniž vím proč. Možná z dětství, kdy mě strýc brávil v Beskydech na ryby. Hodiny a hodiny jsem stál v lopoši a nesměl ani cknout, protože strýc líčil na štiky.

Káča má ještě spoustu času, nicméně nemůžu přijet jinudy než zdola od Strossmayeráku. Překvapím ji, obejmou a ke Karlovi, do té olejem páchnoucí jeskyňky, nejspíš vůbec nepůjdeme. Půjdeme někam na nějakou výstavu. Na jakou, nevím. Poslední dobou si nějak na nic nevzpomínám.

Obcházejím hučící plecháče, nastavuji tvář dešti a rovnám si myšlenky.

Blíží se chvíle, kdy máme U Karla sraz, doprava se však nehýbe. Káča trčí někde v tom štrúdlu, počkám na ni. A – už ji vidím!

Choulí se na sedadle za zamlženým sklem, opřená ramenem té své řhavě rudé péřovky o sklo, vlasy jí visí přes obličej, něco vyřizuje po iPhoneu a zároveň listuje v nějaké tiskovině.

Sotva nastoupím do tramvaje, ta za mnou ihned zavře dveře. Zácpa skončila. Vozidla se hnou. Klestím si cestu ke Káčě, stojím nad ní. V momentě, kdy jí pokládám ruku na rameno, vidím, že to není ona.

V nadýchané bundě vězí jakási přikrčená, sražená, pokroucená, ubitá, napuchlá, zubatá, mastná, podomácku okudlaná neforemná bytost. Upře na mě oko. Zamrazí mě – v jejím zraku drnčí tenká struna nesmiřitelné zášti vůči všem a všemu. Za to, že se musela narodit. Za to, že tu sedí. Že musí někam jet. Že se na ní kdekdo dívá. Za to, že žije, jak musí. Za to, že přítomnost je skoro vždycky příšernější, než si ji člověk předem dovede představit. Vůbec nepochybují o tom, že kdyby měla tu moc, utála by můj život jediným pohybem ukazováku. Čistě jen za to, že jsem na ni pohlédl.

„Pardon, omyl,“ řeknu, odtrhnu dlaň a deru se k opačnému konci vozu.

Večerní vůz smrdí napůl nemocnicí, napůl smetištěm.

Řada vozů se trhavě poposune vpřed k další možné zastávce. Pak zase dlouhé, předlouhé stání.

Opřen o tyč hučím do nokie: „Káčo, kde seš?“

„Čekám U Karla, jak jsme domluvený.“

„Běžím tam, počkej.“

„Kde seš tak dlouho?“ říká nespokojeně.

„V osmičce, vysvětlím ti to.“

„Jak, v osmičce?“

„Vysvětlím ti to, až dorazím.“

„Tak doraž.“

Jsme mrzáci závislí na elektronických protézách, říkám si. Homunkulové nemající duši, ledaže ta duše sídlí právě v těch protézách, bez kterých bychom se vůbec nedomluvili, nesetkali.

Nakonec roztrhnu dveře uprostřed jízdy, vyskočím, tak tak uhnu rozjeté limuzíně a běžím deštěm zpátky.

S neomluvitelným zpožděním lepím Káčě pusou na čelo, vysvětluju přeskakujícím hlasem: „Promiň, vypad jsem z práce dřív, šel jsem ti naproti. Viděl jsem tě sedět v osmičce, tak jsem nastoupil, dral se k tobě, jenže to nebyla ty.“

„Já totiž přišla pěšky. Kdo to byl?“

„Kdo byl kdo?“

„Ta, s kým sis mě splet.“

„To ti řeknu pozdějc. Důležitý je, že byla výluka, tak jsem musel vystoupit skoro až u Sparty.“

„Pročs na mě nepočkal tady?“

„Nemám to tu rád.“

„Kdo byla ta ženská?“

„Náká mumie.“

„Jak sis mě moh splíst s cizí ženskou?“

„Měla vlasy přes ksicht, byly zapařené vokna, navíc měla na sobě přesně stejnou péřovku, co nosíváš. Taky jsem neměl brejle...“

„Neměls je, a teď je máš?“

„Měl jsem je v tašce, ne na nose.“

„Jak sis mě moh s někým splíst?“ zatřepe se jí hlas s náznakem moldánek. Je to pevná holka, chodí plavat, běhat, nakupovat, hákovat, má břínek, nadhled, nicméně podobná tematika ji vždy z nejasných důvodů rozhodí. Měl bych to být já, kdo trne, aby konečně nepochopila, že se mnou nemá naději žít jako normální člověk.

„Nebreč, doboha,“ hladím ji po hlavě. „Pojď si dát kafe, panáka a pojedem na tu výstavu. Na jakou vlastně jdeme?“

„Karel IV. a jeho doba – navrhnuls to ty.“

„Aha. Já?“

„Psals, že psal Jirka Peňás, že je ta výstava výrazná už vzhledem k tomu, že je Karel IV. nedoceneněj panovník, kterej vydupal ze zuboženého kusu mrtvé země hospodářsky

ANALÝZA DAT

SEZNAM
ČINITELŮ:

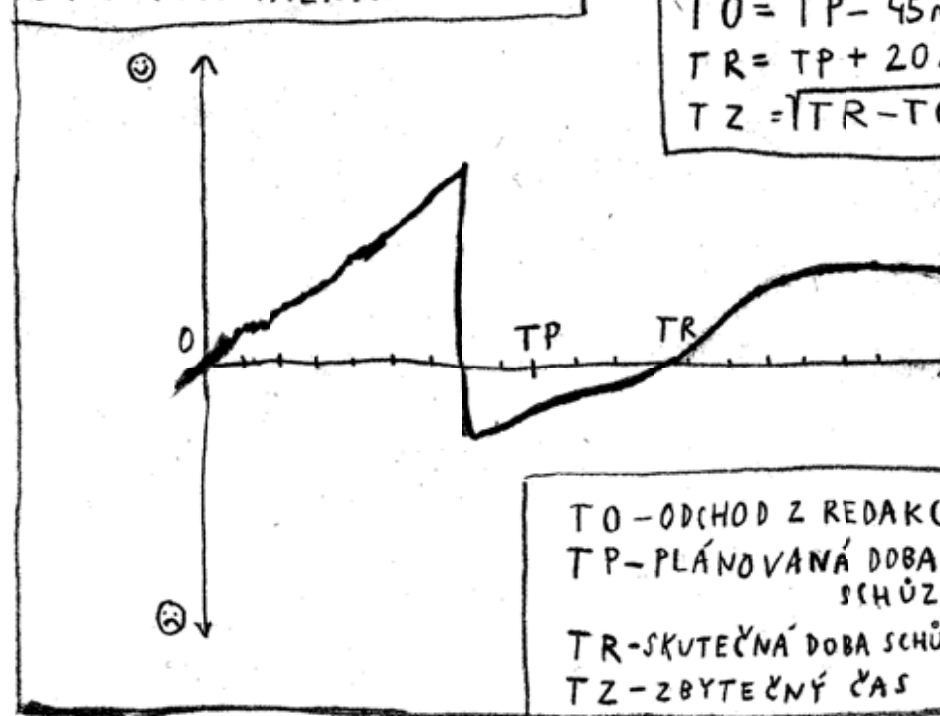
~~XXXXXXXXXX~~

TRAMVAJE
NOKIA
GIN
PIVO
SEKANÁ
OKURKY

SEZNAM
POSTAV*:

VYPRÁVĚČ
REDAKČNÍ ŠÉF
BYTOST V PÉŘOVCE
KATEŘINA
PINGL KAREL
(VL. JMÉNEM JINDŘICH)
KAREL IV.
ANNA (??)
ZNÁMÁ
VASILIJ ROZANOV
*CHRONOLOGICKY DLE ZJEVU

GRAF MENTÁLNÍHO STAVU



Emil Hakl

i politicky kvetoucí zahradu, že je zajímavě uspořádaná a že stojí za návštěvu.“

Tohle jsem psal? Proč bych tahal Káču na výstavu? A když, tak proč Karel IV.? Abychom se hýbali – proto asi. Abychom věčně nenásávali doma v kuchyni a nevedli zacyklené řeči o budoucnosti.

„Dneska to už nestihnem, za hodinu zavíraj,“ konstatuje Kateřina.

„A co zejtra?“

„Zejtra jedu do Tanvaldu, budou tam všechny ségry, mamka se chystá péct třicet řízků a hrnec plněnejch paprik. Zase přivezu, jestli zbydou.“

„A co příští tejdén?“

„To už výstava končí.“

„Bez tak tam bude jenom pár rezavejch podkov, mincí, střepů a fotokopii.“

„Dáme si teda gin?“ navrhuje.

Pingl nám nese dvě sklenky s třpytivým obsahem. Široce se na mě usmívá plakem potaženými zuby. Číší z něj, že má chuť nahodit konverzaci.

Včera jsem tu seděl s jednou známou, se kterou jsem nikdy nic neměl a mít nebudu. Nicméně je fakt, že jsem jí kdožvíproč opakovaně líbal ruku. Karel to viděl a teď mám vítr, aby něco nekecnul. Karel se ve skutečnosti jmenuje Jindřich, ale říká se mu tak, poněvadž tady se odjakživa říká každému pinglovi Karel.

Staví před nás sklenky. Cvak, cvak. „Díky,“ řeknu a políbím Káče hřbet levé ruky. Karel to pochopí. Hodí zpátečku.

Povídáme si, bavíme se, smějeme se, zunkáme gin. Tvrdíme, že s tím musíme přestat, začít chodit do lesa, dát opravit bicykly,

navštěvovat kamarády. Je to marný boj – doopravdy rádi máme především tohle – sedět a krafat.

Sedět, krafat, případně se procházet po téhle chladné, stísněné, tržním hospodářstvím zrasované metropoli, plné bohaprázdných kancelářů, turistických výběhů, posraných parků, slepých zdí a věží, jejíž význam po smrti Karla IV. opět plynule klesl na původní úroveň.

Nakonec si k nám Karel přece jen na chvíli přisedne.

„*Samota je zdrojem všeho*, cituju zrovna Káče v rámci širšího tvrzení z její knihy. *Je zdrojem síly, zdrojem čistoty, soustředění. Jsem-li soustředěn, jsem znovu celistvý*, tvrdí tady Vasilij Rozanov.“

„Taky jsem ho zkoušel číst,“ vmísí se Karel. „Jemu se to soustředovalo, když ho vobletovaly

dvě ženské s dětsky čistejma tvářičkama, chodily kolem něj po špičkách a vařily mu čaj. Nosily mu sušenky, von dřepěl v křesle a v klidu se věnoval tý svý numismatice... Tomu nikdy nechyběly ve špajzu vokurky. Vlastně tam jedny taky mám, hned vám je přinesu.“

Vida, říkám si, Karel není žádnéj vůl. Kdosi mi o něm říkal, že studoval teologii, praštil s ní, šel dělat provozního do divadelního baru, odtamtud ho vyhlili, tak je teď tady. Budu sem muset zajít častěji. Že tu smrdí olej – nevidáno... Vlastně je to příjemně zjetá jeskyňka, wawky hřejou, pivo chutná. I ta mlha tam venku se mi najednou zdá být tajemná, schikanederovsky snívá, podzimně sváteční.

Karel roznáší vyhlášenou sekanou. Dva talíře přistanou též před námi. Pouštíme se do ní. Je lehce přemaštěná, ale zatím jsme nikde neochutnali lepší.

„Ta ženská v osmičce – byla hezká?“ zajímá Káču.

„Nebyla.“

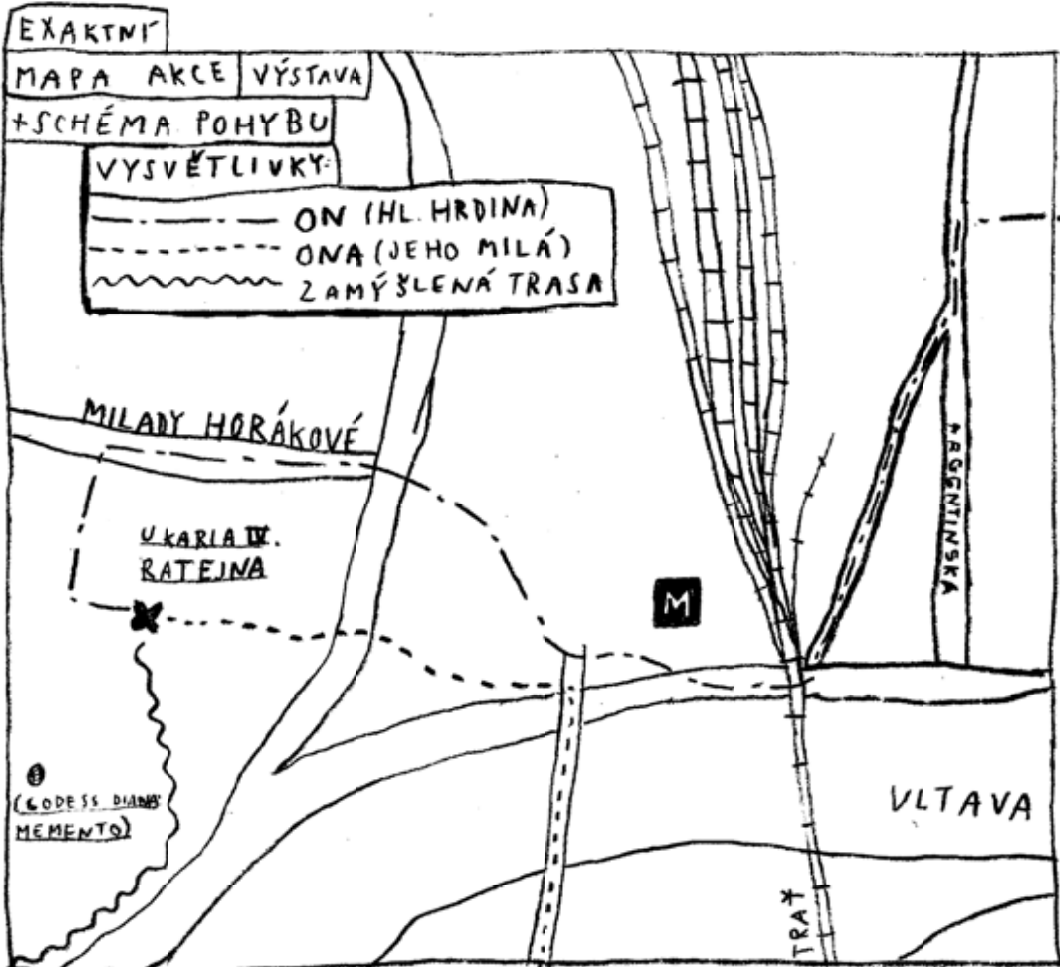
Dáváme si repete. Už se na sebe zase smějeme. Káča je nejspolehlivější ženská, jakou jsem kdy poznal. Vůbec všechno mi poslední dobou jakž takž vychází. Dluhů moc nemám, aspoň ne těch, které bych nezvládl včas splatit. Mohl bych být šťastný. A taky jsem. Aspoň teď, v tuhle chvíli.

Přesto však zřetelně a neodvolatelně cítím, že právě od téhle chvíle už nikdy nic nebude jako dřív.

PACHOVÉ VJEMY:
OLEJEM PÁCHNOUCÍ
NAPŮL NEMOCNICE,
NAPŮL SMETIŠTĚ

KVALITATIVNÍ POSUN METEOROLOGICKÉ
VELIČINY
MLHA/VLHKÝ MARAST → MLHA / SCHI-
KANEDEROVSKY SNÍVÁ

VÝČET PROBLÉMU
Č.1 PŘEDČASNÝ ODCHOD
Č.2 ZÁČPA TRAMVAJÍ
Č.3 UVÍZNUTÍ
Č.4 ZÁMĚNA ŽENY
Č.5 POZDNÍ PŘÍCHOD
Č.6 DURDÍ SE
Č.7 LÍBÁNÍ RUKY
Č.8 KDO JE ANNA?
Č.9 VÝSTAVA ZAVÍRÁ



REDAKCE
BLESKU
KAMUNARDŮ 42
START

Emil Hakl (nar. 1958) pracoval jako aranžér, knihovník, strojník, zvukař, reklamní textař, literární redaktor, novinář a časopisecký editor. V osmdesátých letech se věnoval psaní veršů, dramatizaci knižních předloh a jejich inscenaci v různých amatérských divadelních formacích. V roce 1988 spoluzaložil volné literární sdružení Moderní analfabet, se kterým později spolupracovala řada autorů, divadelníků a hudebníků. Prózu začal psát v roce 1998. Povídky knižně poprvé publikoval v souboru Konec světa (2001). Novela O rodičích a dětech (2002) byla odměněna cenou Magnesia Litera, přeložena do několika jazyků a byl podle ní natočen stejnojmenný celovečerní film. Dále vydal knihy povídek O létajících objektech (2004) a Hovězí kostky (2014) a romány Intimní schránka Sabriny Black (2002), Let čarodějnice (2008) a Skutečná událost (2013), za niž získal druhou Magnesii Literu. Za novelu Pravidla směšného chování (2010) obdržel Cenu Josefa Škvoreckého. Jeho poslední knihou je román Umina verze (2016).

MALÁ INVENTURA

festival nového divadla

15. ročník
22.2. – 1.3.2017

Praha

malainventura.cz

Divadlo
je dneska
hlavně
o lásce.



SOUTĚŽ

TIPNĚTE SI, NA KTERÉ
PŘEDSTAVENÍ
(Z NÍŽE UVEDENÝCH)
SE PŘIJDE
OSOBNĚ PODÍVAT
ANDREJ BABIŠ.

Soutěžte
o vstupenky
na vybraná
představení:

HLAVNÍ
POŘADATELKA

/NOVÁ
SÍŤ/ umění
vzdělávání
networking
arts advocacy

ZA PODPORY

MINISTERSTVO
KULTURY

Státní fond kultury ČR

ČESKÁ CENTRA
CZECH CENTRES

18. m. Praha
podpora mezinárodních
centrů
v Praze a v zahraničí

22. 2. 18.30 H / BLACK BLACK WOODS / JATKA78
26. 2. 20 H / HOŘÍ / MEETFACTORY
27. A 28. 2. 20 H / SKUGGA BALDUR / STUDIO HRDINŮ
28. 2. 20 H / MIR VAM (BG) / VENUŠE VE ŠVEHLOVCE
1. 3. 20 H / RECYKLITERATURA ŽIVĚ / STUDIO HRDINŮ

Správné odpovědi (tipy) zasílejte do 20.2. na E: inzerce@advojka.cz

Knihovna Václava Havla #minidyzajn

První dizajnové setkání v roce 2017
18/2/2017
12⁰⁰ — 19⁰⁰

Knihovna Václava Havla
Ostrovní 13
Praha 1

20 dizajnéřů
doprovodný program
občerstvení

Knihovna plná nejen odkazu Václava Havla, ale i dizajnu!
Autorská tvorba, čtení, workshopy, diskuze, inspirace
i něco dobrého k jídlu a pití.

#dyzajnmarket

STUDIO ALTA

17. + 18. 2. 2017 Petra Tejnorová a kol.: Uhozené květinou

Cesta do vnitřního světa tří konkrétních žen, která v několika obrazech a pod různými úhly pohledu odhaluje představy o ženách, které vytváří společnost a které si někdy vytvářejí i ony samy.

Tvůrci: Petra Tejnorová, Jaro Viňarský, Jiří Konvalinka,
Lucia Kašiarová, Tereza Ondrová, Vanda Hybnerová

Studio ALTA, U Výstaviště 21, Praha 7
předprodej: www.gout.cz

Návrat prušáctví

Duch postfašismu v současném Německu

Vzestup xenofobních občanských hnutí typu Pegidy a stále posilující strany Alternativa pro Německo lze vykládat jako návrat tradičních „pruských ctností“, které především ve východní části Německa nikdy zcela neztratily svůj význam. Co můžeme očekávat od německého postfašismu?

TOMÁŠ SCHEJBAL

Má Donald Trump právo „sáhnout Frauke Petryové na kundu“? Vítězné tažení takzvané alternativní pravice, doprovázené machistickou rétorikou, s sebou nese dvě anomálie: totiž evropské političky Marine Le Penovou a Frauke Petryovou. Německá pravicová scéna, vedená emancipovanou ženou, představuje paradox návratu k pruským ctnostem vilémovské éry. Relativně rovnoprávné postavení německých žen má dlouhou tradici a státně socialistická emancipace shora v éře NDR tuto rovnoprávnost upevnila. Dokladem budiž konzervativní kancléřka Angela Merkelová nebo právě Frauke Petryová.

Ohniska xenofobie

Poválečné zrušení pruského státu mělo zabránit militaristickému revanšismu junkerů, a tím i dalším světovým válkám, z nichž bylo pokaždé obviněno Německo. Východoněmecký režim se snažil pruský militarismus vykořenit vyvlastněním a zrušením jeho nositelů – junkerů, tedy nižší, pozemkové šlechty, tvořící od dob Bedřicha Viléma I. oporu vojenského státu. Ale polofeudální struktury, jež byly po druhé světové válce oficiálně zrušeny, se vrátily zpět spolu s nadvládou Sovětského svazu, jehož režim byl inspirován právě Pruskem. Východní Němci si sice říkali demokratická republika

a zaklínali se antifašistickým mýtem, zvenčí ustavená diktatura však kopírovala tentýž centralismus a autoritářskou strnulost, jaká charakterizovala Prusko. Němečtí historici ostatně díky archivům vědí, že denacifikace státní správy proběhla v NDR podobně nedůsledně jako na Západě, a tak se bývalým nacistům podařilo obsadit mnoho významných funkcí.

Západní Německo, proklínané jako dědic nacismu, pozemkovou reformu neprovedlo, prošlo však jinou důležitou proměnou. Revolta osmašedesátého roku byla pokusem poválečné generace vyrovnat se s nacistickou minulostí země, a ačkoli tato snaha nepřinesla revoluci ani zásadně nezměnila společenské a státní struktury, proměnila politickou kulturu. Západoněmečtí osmašedesátníci narušili ospalou atmosféru „motorizovaného biedermeieru“ a vytvořili politiku aktivní sebemobilizace a sebeorganizace. Východní Německo ovšem touto zkušeností

neprošlo, a proto není divu, že po pádu Berlínské zdi neonacismus zažil největší renesanci právě tam. V současnosti „nové spolkové země“, a hlavně Drážďany, tvoří hlavní ohniska nových xenofobních hnutí, jako jsou Pegida nebo Alternativa pro Německo (AfD), neustále posilující v předvolebních průzkumech.

Revolta proti osmašedesátému

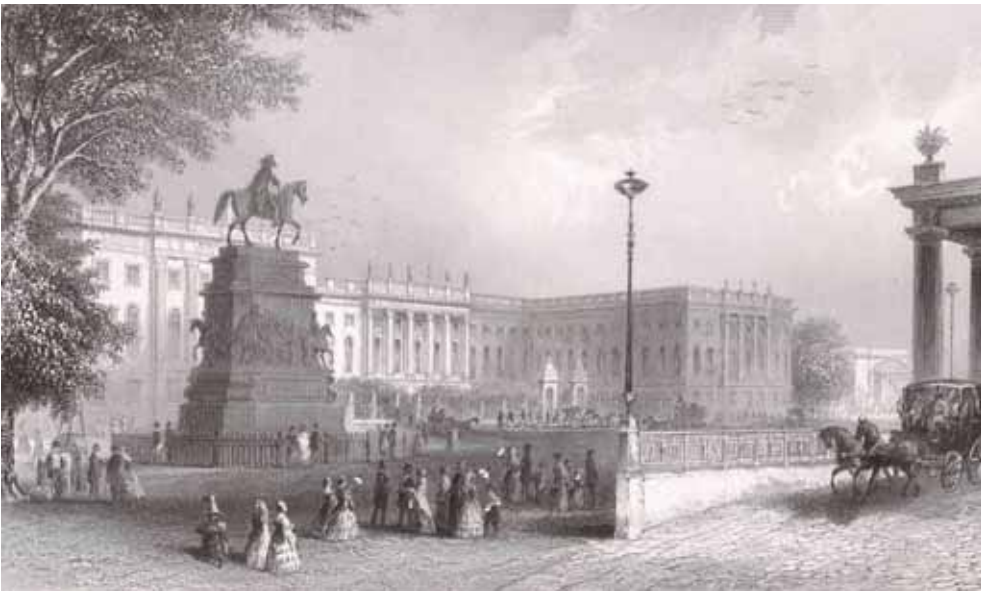
Známý židovský vtip o rabinovi, jenž čte anti-semitské tiskoviny kvůli pocitu, že Židé ovládají svět, bychom mohli převyprávět jako příběh osmašedesátníckých hnutí – právě ta totiž podle ideologů nové pravice ovládají Evropskou unii a Německo. Duch osmašedesátého a vše, co s ním souvisí (především antirasismus, feminismus a sexuální svoboda), v očích nových xenofobních hnutí představuje nebezpečí, jež je třeba potlačit.

Erich Fromm interpretoval německý nacismus jako obrannou reakci nižších středních

vrstev, traumatizovaných krizí tradičního autoritářského uspořádání a strachem z komunismu a nefungující demokracie. Protože návrat ke staré monarchii nebyl možný, jako řešení se nabízel fašismus. Nová pravice se vůči nacistické tradici vymezuje, podobně jako nacisté však vyjadřuje úzkost z rozpadu starých struktur a vzniku nových. Současný maďarský filosof Gáspár Miklós Tamás v této souvislosti hovoří o postfašismu: v liberální demokracii pronikají nedemokratické, pravicově-populistické agendy do středního proudu. Německý postfašismus lze charakterizovat dvěma hlavními znaky. Za prvé je to postupné hnědnutí obou hlavních stran CDU a SPD, při němž dochází k legitimizaci rasismu. Za druhé jsou to úspěchy Pegidy a AfD, artikulující hněv takzvaných normálních lidí.

Jako alternativu k demokratické společnosti, respektující lidskou rovnost bez ohledu na rasu, gender nebo sexuální orientaci, přitom AfD nabízí pruské ctnosti, vyhozené na smetiště dějin už první a pak druhou světovou válkou. AfD však nemá představovat obnovu „na nové úrovni“, jak to předvedl Adolf Hitler, ale naopak návrat k autentickému „ztracenému ráji“ bezpodmínečné úcty k autoritě otce, císaře a jeho důstojníků. Internetová aktivistka Katharina Nocunová, která analyzovala dlouhodobý program strany, vystihla několik příznačných rysů: AfD podle ní prosazuje tržně radikální politiku odstranění sociálního státu, zrušení gender studies a kriminalizaci homosexuality, především ale návrat k striktně autoritativním hodnotám, nazývaným pruské ctnosti. Co s těmi, kteří se vymykají světu tvrdé práce a tradiční bílé heterosexuální rodiny? Co s etnickými a sexuálními menšinami nebo subkulturami, pro které v takové společnosti není místo? Nacisté podobný problém řešili koncentračními tábory. Zůstává otázkou, jak moc by se při řešení této otázky lišil klasický fašismus od postfašismu.

Autor je historik.



Jezedecká socha Fridricha II. Velikého na berlínské třídě Unter den Linden

par avion

Z INDICKÝCH MÉDIÍ VYBRAL JIŘÍ KREJČÍK

INDIA TODAY

Indická média se vesměs shodují, že premiér Naréndra Módi svým vystupováním zcela zastínil zbytek kabinetu, a tak je i hodnocení dvou a půl roku jeho vládnutí především adresné. Pochvalné i kritické hlasy přitom často používají tytéž argumenty. Například říjnový útok na pákistánské základny za kašmířskou linií kontroly je jednou prezentován jako skvělý vojenský tah a podruhé jako naprosté selhání mírových jednání. Zatímco týdeník Outlook tvrdí, že tak silného a rozhodného vůdce země neměla od dob Indiry Gándhiové (což je přirovnání vpravdě dvojsečné), veterán indické politické kritiky A. G. Núrání si v časopise Frontline všímá, že Módiho jednání je čím dál hysteričtější. Veřejnost by se měla připravit na to, že s dalšími neúspěchy bude nedávný miláček národa okolo sebe kopat s ještě větší vervou. Nejaktuálnější otázka však nebyla kloudně zodpovězena ani po dvou měsících: **Proč vlastně indická vláda nechala v listopadu provést měnovou reformu a náhle vyměnila všechny bankovky v hodnotě 500 a 1000 rupií, tedy zhruba 86 procent veškeré hotovosti?** Jasnou odpověď nenabízí ani sám premiér: zatímco

zpočátku argumentoval bojem proti černému trhu, padělkům a korupci, během prosince zaplavily indický veřejný prostor reklamy na přechod k bezhotovostní ekonomice. Mnoho neprozradil ani exkluzivní rozhovor pro týdeník **India Today**, kde si Módi z odpovědí na vcelku bezzubé otázky udělal projev ke svým příznivcům, aniž by se zaštitil konkrétními čísly. Indie podle něj ukázala světu své vrozené kvality jako sebeobětování, disciplínu a oddanost národu; demonetizaci doporučovali ekonomové již v sedmdesátých letech, teprve současná vláda však klade službu národu nad krátkodobé politické zisky; byli neutralizováni teroristé, nakšalité a další extremisté a stejně tak byl ochromen obchod s lidmi a narkotiky; kritika předchozí vlády pramení z toho, že demonetizace její členy připraví o peníze, které si tito korupčníci ve funkcích nakradli; bankovek více vytisknout nešlo, lidé ostatně mají dostatek možností, jak platit bezhotovostně, což je nakonec výhodné pro všechny, vždyť s kreditními kartami si mohou snáze půjčit... Říkejte to ale stavebním dělníkům, kteří nedostali dva měsíce zaplacené, nebo zemědělcům, kteří museli složitě dojíždět do města, aby si tam vyměnili své celoživotní úspory za nové peníze.

Tehelka

Indii letos čeká důležitý volební rok: svá zákonodárná shromáždění si budou volit Paňdžáb, Manipur, Góa, Uttarákhand a především nejlidnatější stát Uttarpradéš. Političtí komentátoři tyto volby v obecné shodě považují za referendum o demonetizaci a vůbec o vládnutí Módiho kabinetu. Načasování měnové

reformy přitom není náhodné. Každý ví, jak Socialistická strana (SP) a Strana většinového společenství (BSP), tedy největší Módiho konkurenti v Uttarpradéši, nakládají s financemi, píše tajnosnubně čtrnáctideník **Tehelka** v narážce na skutečnost, že největší pračkou špinavých peněz bývají právě volební kampaně. **Ať ale hlasování dopadne jakkoli, můžeme očekávat, že nejdůležitějším hráčem v Uttarpradéši se stane Akhiléš Jádav, který již na přelomu roku ustál rozkol v rodinném klanu a sesadil svého otce z pozice předsedy Socialistické strany.**

The Indian EXPRESS

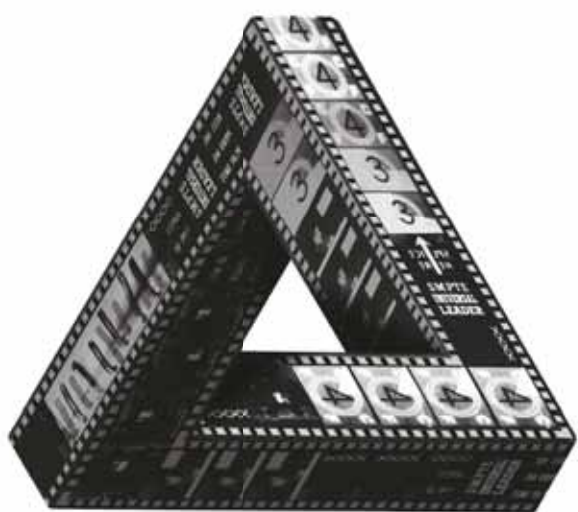
Zatímco sever Indie žije volbami, na jihu mají jiné starosti. **V Tamilnádu protestovaly desítky tisíc lidí proti zákazu tradičního sportu džallikattu, při němž se mladí odvážlivci snaží holýma rukama zkrotit rozdivočelého býka nebo mu z rohů strhnout přilepené fangličky či peníze.** Ohrožena tím je nejen více než dva tisíce let stará tradice, ale i původní jihoindická plemena domácího skotu – tak aspoň argumentují zemědělci. Pokud budou býci zápasy zakázány, chov lokálních plemen v mechanizovaném zemědělství ztratí smysl a budou nahrazena evropskými krávy s vyšší doživostí. Smutné je, že v žádné oficiální stížnosti k Nejvyššímu soudu tento ekologický argument nezazněl – všechny se omezily pouze na kulturní a tradiční význam sportu. Vládní doporučení dokonce přirovnávalo džallikattu k náboženským obětím, které jsou v Indii povoleny. Deník **The Indian Express** si všímá, že spor o býčí zápasy odkrývá krizi na tamilnádském venkově. Masivní protesty

mladých lidí nevznikly jen tak na sociálních sítích – jejich příčinou jsou klesající výdělky farmářů a stoupající cena půdy, nedostatek pracovních míst navzdory rostoucím nákladům na vzdělání v privatizovaném vyšším školství a k tomu všemu ještě obvyklé zanedbávání tamilského jihu hindským severem.

FRONTLINE

Aleppo, největší syrské město, bylo 22. prosince 2016 osvobozeno. Jediné výstřely, které jsou od té doby slyšet, mají na svědomí místní obyvatelé pořádající improvizované oslavy, píše levicový čtrnáctideník **Frontline**. Západní svět pláče, ale to jen proto, že byli poraženi jeho džihádističtí spojenci a veřejnost naletěla islamistické propagandě. Analýza Johna Cheriana hezky ilustruje současné indické představy o světové velmocenské politice a boji proti zákeřným imperialistům: **Spojené státy se jeví jako banda darebáků (a Čína pochopitelně také), zato Rusko je globální mírotvorce.** A k velmocenským hrám a konspiracím ještě perlička, která koncem ledna proběhla takřka všemi indickými médii: někdejší premiér Rádžív Gándhí zahynul při sebevražděm atentátu Tamilských tygrů v roce 1991, již v roce 1986 však měla CIA k dispozici detailně zpracovanou studii o tom, k čemu všemu by po smrti ministerského předsedy mohlo dojít – od komunálních nepokojů až po Rádžívova nástupce. Triadvacetistránková zpráva americké výzvědné služby dokonce předpokládala, že premiér bude zavražděn již během svého prvního volebního období, které končilo v roce 1989.

DOKÁŽEME VÁM, ŽE FILM V MUZEU MŮŽE BÝT PRO VŠECHNY



NAFILM

V POHYBU: VÝSTAVA 2

FILMOVÉ MUZEUM?
PŘIJĎTE ZAŽÍT FILM JINAK

LOCOMOTION: THE EXHIBITION
SEE FILM DIFFERENTLY!

PALÁC CHICAGO - NÁRODNÍ 32 - PRAHA 1 - 1. 12. 2016 - 30. 4. 2017



L'OCELLE MARE [FR]
OSWALDOVI [IT/CZ]



12. 3. 2017 20:00
CAFE POTRVÁ
[Srbská 2, Praha 6]
advojka.cz/a2+

A2

MINISTERSTVO KULTURY

A2+



YES CHIPS

OPRAVDOVÉ KŘUPÁNÍ
NEVŠEDNÍ ZÁŽITEK
křupavá revoluce

Hrachové s mákem

čočkové s chilli

Hrachové s česnekem

křupavá pochoutka z luštěnin, přirozeně bezlepková, plná proteinu, vlákniny,
vhodná i pro vegany. Používáme řepkový olej lisovaný za studena a mák
od místního pěstitele s regionální značkou.

#YESCHIPS #YESGANG #YESMAN #YESGIRL #YESKID #YESREVOLUTION #YESRESTAURANT #YESCLUB #YES



Kdo vládne světu?

Noam Chomsky zkoumá soumrak americké výlučnosti

Podle amerického lingvisty a kulturního kritika vládnou světu Spojené státy americké spolu s klikou amerického korporátního sektoru. V tomto ohledu se Noam Chomsky ve své poslední knize Kdo vládne světu? vrací k tématu známému z většiny jeho politických knih, statí a přednášek z posledních let.

VÍT BOHAL

Noam Chomsky se ve své poslední knize *Who Rules the World?* (Kdo vládne světu?) zaměřuje na různé momenty světové politiky, v nichž Spojené státy nedostály své pověsti demokratické a volně demokratizující kultury – tedy pověsti, které se v Česku namnoze stále ještě těší. Autor vyjmenovává různé momenty světové diplomacie, kdy se vláda USA ukázala jako společensky i eticky nezodpovědný imperialistický kolos, jehož rozhodnutí a jednání často porušovala zákony mezinárodního či válečného práva i tolik propagované humanitární a demokratické ideály. Dlouhodobě tím nejvíce trpí státy Jižní Ameriky, kde Spojené státy tvrdě prosazují své zájmy již od úsvitu americké expanzivní politiky v 19. století. Příklady je mnoho (puč v Chile roku 1973, válka v Panamě roku 1990, konflikt na Haiti roku 2004), a Chomsky jejich prostřednictvím poukazuje na skutečnost, že USA možná jsou hodným velkým bratrem, který chrání a vychovává – ale jenom, když se mu to hodí, a jenom ty, kteří jsou mu ideologicky či ekonomicky nakloněni.

Právo na přivlastnění

Chomsky ve své knize analyzuje diskursivní rozdíly mezi způsobem, jakým jsou prezentováni například disidenti východoevropských zemí, jmenovitě Václav Havel, a jakým se USA vypořádaly s disidenty ve vlastní sféře vlivu – například ve státě El Salvador, kde jen pár týdnů po pádu Berlínské zdi bylo na půdě Středoamerické univerzity zavražděno šest vyučujících kněží příslušníky jednotky AtlCatl, vyzbrojené a vycvičené americkou vládou v kontroverzní vojenské instituci The School of the Americas. Kněží byli zabiti za to, že hlásali společenskou rovnost a národní autonomii v souladu s doktrínou „teologie

osvobození“. Disidentství ve sféře vlivu jiných mocností je tedy vládou Spojených států standardně podporováno a předkládáno jako následováníhodný příklad, ale ve sféře vlastního vlivu, například tedy v Jižní Americe, je stejná forma disentu považována za podlou sabotáž a terorismus.

Autor také poukazuje na často přehlíženou sílu oficiální americké ideologie. Je známým faktem, že puritán John Winthrop již v roce 1630 chápal Ameriku jako „město na hoře“, které je posvěceno bohem, čímž stanovil expanzivní osadnickou politiku té doby. V 19. století americký imperialismus (nejdříve proti domorodým obyvatelům a následně proti Anglii, Mexiku a jiným státům) dále podpořil „manifest destiny“, koncept novináře Johna O'Sullivanova, jenž dával americkým osadníkům „právo rozšířit se a přivlastnit si celý kontinent, který nám sama Prozřetelnost svěřila“. V jiné statí z roku 1845 píše O'Sullivan o budoucnosti „národa národů“, jehož půda se rozprostírá „po celé polokouli“. V politických – tedy ne toliko ideologických – termínech ostatně vyslovila legitimitu vlivu Spojených států na celou západní polokouli za účelem ochrany amerických ekonomických zájmů proti evropskému vlivu už takzvaná Monroeova doktrína, vyhlášená roku 1823 prezidentem Jamesem Monroem.

Poválečná Trumanova doktrína vzdorování silám Sovětského svazu měla ještě širší pole působnosti – byla uplatňována na jakoukoliv zemi, kde by mohly být ohroženy americké zájmy. A tato sféra vlivu se zdá být i nadále platná, což je vidět na příkladu permanentní dronové války, která v podstatě vypovídá o nároku popravít kohokoli na světě bez náležitého dokázání viny. Tato taktika, proťezovaná laureátem Nobelovy ceny za mír

Barackem Obamou, posvěcuje mimosoudní vraždy podezřelých osob a civilního obyvatelstva na území států, s nimiž USA nejsou oficiálně ve válečném stavu. Lze to označit jinak než jako mezinárodní terorismus?

Bez iluzí

Chomsky tyto obecně známé geopolitické události dává do kontextu se společenskou realitou Spojených států, na níž jsou patrné dopady čtyřiceti let neoliberalismu. Poukazuje na nezodpovědnost establishmentu vůči početné populaci nižších vrstev a na sérii právních tahů, které v průběhu sedmdesátých let převedly centra průmyslové výroby do převážně zámořských států a zvětšily vliv bank na domácí trh. „Za poslední desetiletí šlo 95 procent hospodářského růstu do kapes jednoho procenta populace. Medián reálných příjmů je teď níže, než byl před pětadvaceti lety,“ píše Chomsky. Tato fakta jsou ovšem dnes patrně každému sociálně smýšlejícímu člověku dobře známá (což je jednou z mála hmatatelných zásluh hnutí Occupy).

Ačkoliv je mu to často vytýkáno, Chomsky rozhodně není rusofilem a také v mnohých pasážích své poslední knihy se k ruské zahraniční politice vyjadřuje velmi střídavě. V jednom ze svých nedávných rozhovorů pro Channel 4 News ostatně současně Rusko popsal jako brutální autoritářský režim, který ve svém regionu páchá zločiny. Chomsky si nedělá iluze o „správnosti“ či „morálnosti“ ruské, americké nebo čínské vlády, ale jednoduše upozorňuje na fakt, že se Spojené státy americké na lokální úrovni nechovají k vyčleněným částem populace lépe než jiné imperiální režimy. USA chápe jako jednu z mocností, které si nárokují právo válčit a vydírat jiné státy či suverénní entity.

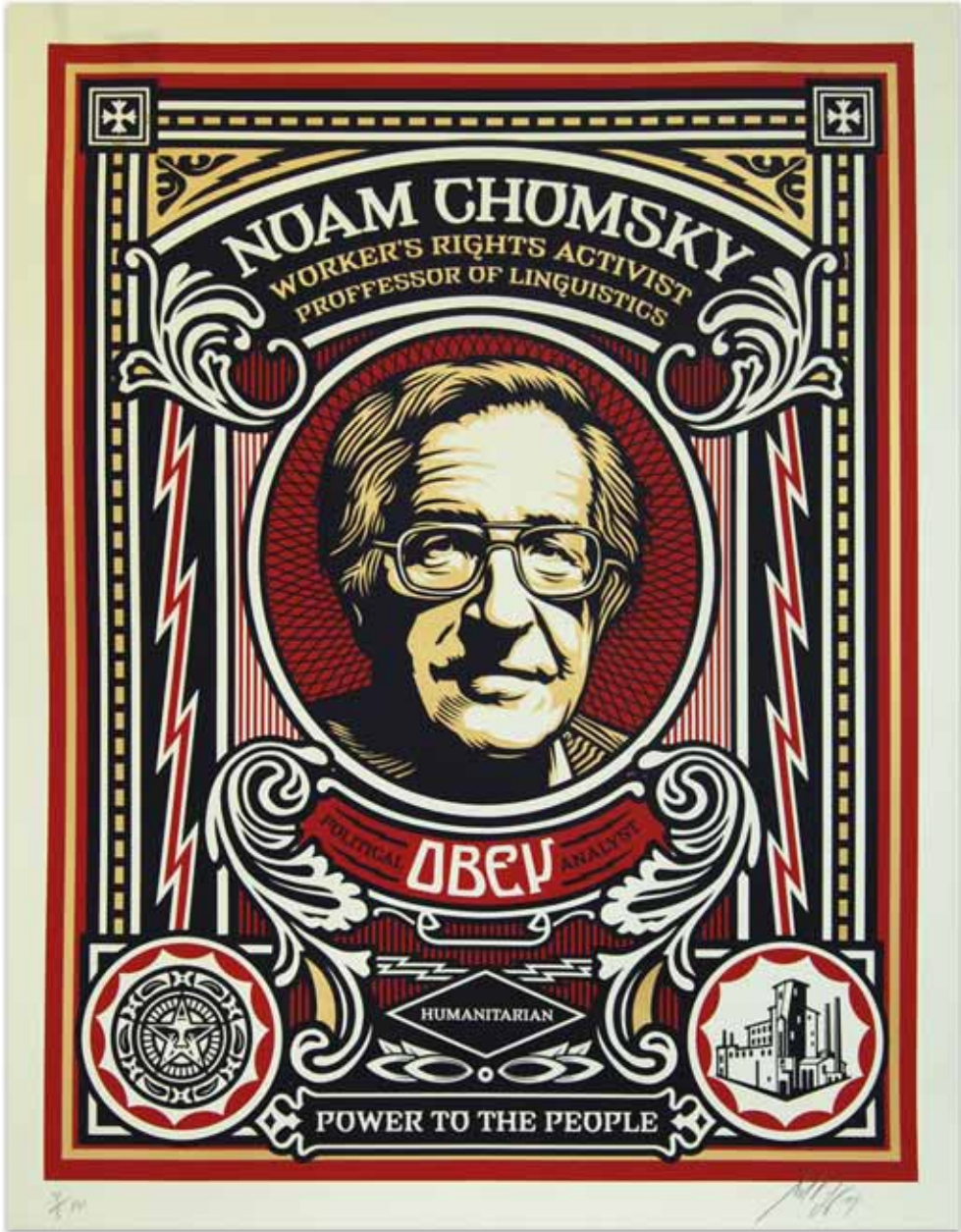
Selektivní vidění

Chomského kniha – potažmo celá jeho dlouhodobá snaha o intelektualismus založený na „hodnotách“, jež staví proti intelektualismu „technokratickému“, servilnímu vůči vládnoucímu systému – však v jistém ohledu trpí tímtež nedostatkem jako názory mnoha programově levicových veřejných intelektuálů typu Naomi Kleinové. Leitmotivem knihy je vidina „zlého“ amerického systému, a právě kolem tohoto axiomu je vystavěn celý výklad – na úkor komplexního chápání světových událostí a pohnutek všech aktérů. Jednotlivé případy a příklady Chomsky nerozpracovává dostatečně do hloubky, vystačí si s glosováním a selektivním viděním.

Výsledkem je, že kniha *Kdo vládne světu?* představuje efektivní a chvályhodnou protiváhu k homogennímu a silně propagovanému diskursu, který prezentuje americkou zahraniční politiku jako zcela správnou, šířící z apokryfního „města na hoře“ do všech koutů světa mír a Coca-Colu. Zároveň však zjevně zjednodušuje komplexní geopolitické události v podobné míře, jako to dělá dominantní neoliberální diskurs. Naivně proamerické uvažování je zcela jistě formou redukcionistické demagogie, uklidňující ty, kdo často nemají chuť či možnost uvažovat nad politickými otázkami. Chomsky ale bohužel nezodpovídá otázku po schůdné alternativě, což po přečtení knihy zanechává pachutí alibismu, ne-li dokonce škarohlídství. Stěžejním úkolem pro Chomského jakožto veřejného intelektuála by ovšem mělo být právě hledání alternativy. Skutečně nelze podezřelé vyprávění o americko-atlantické výlučnosti nahradit příběhem společensky zodpovědnějším a politicky realističtějším, než je ten, který v médiích koloval doposud?

Autor je anglista.

Noam Chomsky: Who Rules the World? Metropolitan Books, New York 2016, 320 stran.



Noam Chomsky je sice silný v kritice politiky USA, ale nenabízí žádné alternativy. Ilustrace OBEY

Vyšlo 80. číslo revue

ANALOGON

SURREALISMUS - PSYCHOANALÝZA - ANTROPOLOGIE - PŘÍČNÉ VĚDY

věnované tématu

Mosty & Tunely

M. Heidegger: *Filosofie mostu*; **M. Stejskal:** „Obratné kousky“ jistých stavitelů mostů; **G. Simmel:** *Most a dveře*; **J.-B. Pontalis:** *Tulák dvou břehů*; **A. Joubert:** *Rozličné následky*; **L. Aragon:** *Pařížský venkovan*; **J. Kohout:** *Bingo Giloba*; *Mosty v kapkách vody* (Apollinaire, Nezval, Král, Effenberger, Dryje); **M. Jůza:** *100 úsměvů totality II.*; **P. Král:** *K mostům a tunelům*; **G. Girard:** *Na mostě slonů*; **E. Munch** – *Dívky na mostě* (R. Erben, P. Král, P. Hruška, F. Dryje, W. Heinrichová, L. Kryvošej, J. Gabriel, L. Hrušková, M. Poch, M. Stejskal); **E. Sábato:** *Tunel*; **M. Steenmeijer:** *Epistemologická neuróza. Tunel jako modernistický román; Brooklynský most* (H. Crane, F. G. Lorca, V. Majakovskij, H. Miller); **S. Paek:** *Most jako území – přemýšlení o mostu a jeho městském významu v Černém jaru Henryho Millera*; **F. Prachař:** *Most z roku 2919*; **G. Kilworth:** *Muž, který sbíral mosty*; **S. Ferenczi:** *Symbolismus mostu*; **A. Belows:** *Gravitační expres*; **M. Lecomte:** *Každodenní setkání*; **F. Dryje:** *Pomýlená neplatí* (k monografii K. Teigehe); *Vědomí nevědomého* (I. Horáček: *Básnický objev nad propastí vědomí*, **J. Gabriel:** *Křížovatky souvislostí*, **B. Solařík:** „Já“ a „někdo jiný“)

Vydává: Sdružení Analogonu, Mezivrší 31, 147 00 Praha 4
Vydavatel + redakce: tel. 725 508 577; dryje@surrealismus.cz
Distribuce: KOSMAS, s. r. o., Lublaňská 34, 120 00 Praha 2
(tel: 222 510 749; www.kosmas.cz);
předplatné: Šimon Svěrák, analogon@analogon.cz,
tel: 777 019 240

www.analogon.cz

For Man For All Retrospektiva Miloše Formana

18/01–19/02
2017

Kino Ponrepo
Bartolomějská 11, Praha 1
Vstup volný!

Program na leden

Středa 18/01

17.30 Černý Petr
ČSR 1963 / 85 min. / 35mm

Středa 25/01

17.30 Lásky jedné plavovlásky
ČSR 1965 / 75 min. / 35mm

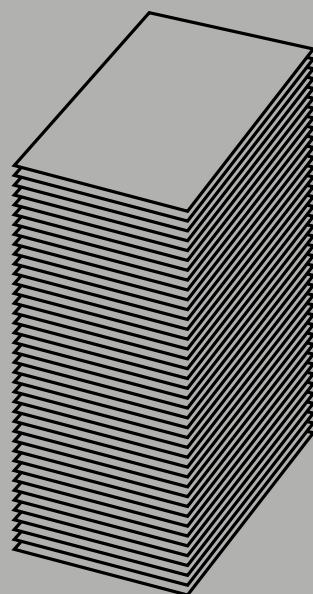
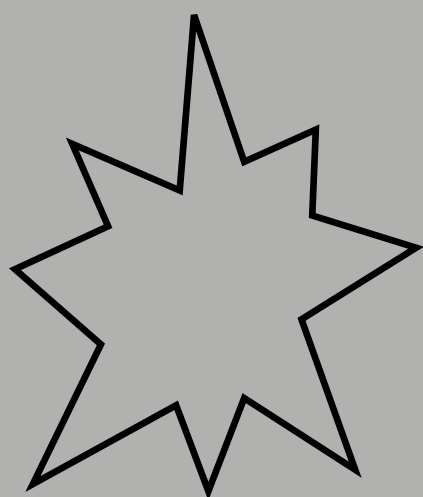
Pondělí 23/01

20.00 Vlasy / Hair
USA 1979 / CZT / 113 min. / 35mm

Sobota 28/01

20.00 Přelet nad kukaččím hnízdem /
One Flew Over the Cuckoo's Nest
USA 1975 / CZT / 129 min. / 35mm

Více z programu na únor: ponrepo.nfa.cz



Vážení klienti, rádi bychom Vás informovali o nadcházejících změnách. Z důvodu ukončení tříletého projektu „Galerie města Ostravy PLATO“ a kvůli přesunu z Multifunkční auly Gong bude od února 2017 pobočkou současného umění v Ostravě:

PLATO, kancelář pro umění
Československá 1888/14, Ostrava
otevřeno út–ne 10–18

www.plato-ostava.cz
f PLATO.Ostrava

Novou pobočku provozuje PLATO Ostrava, příspěvková organizace města. Přijďte nám říct, jaké umění chcete, a podílejte se aktivně na zrodu nové městské galerie. Zapracujeme na tom.



Komunista bez legitimace

Biografie Stanislava Budína

První ucelená biografie sledující vývoj novináře a celoživotního levičáka Stanislava Budína se musela vypořádat nejen s bílými místy, která bylo třeba zaplnit, ale také s hodnocením nejrůznějších politických zvrátů, jež do značné míry určovaly Budínovu životní dráhu.

VOJTĚCH ČURDA

Osudy levicového intelektuála a novináře Stanislava Budína (1903–1979) byly bohaté na nejrůznější peripetie a zvraty, do nichž se dostával především díky své fascinaci politikou a snaze přispět ke změně poměrů. Biografie Martina Gromana nazvaná *Stanislav Budín. Komunista bez legitimace* je prvním pokusem vylíčit celistvý obraz životní cesty titulní osobnosti. Její napsání přitom představovalo obtížný úkol. Autor se musel potýkat s nedostatkem relevantních archivních pramenů, na nichž by bylo možné osvětlit především Budínovy kořeny a dospívání v židovské komunitě na Haliči, odkud na počátku dvacátých let emigroval do Československa. Přitom právě zkušenost židovského vykořenění a pogromů během občanské války v Rusku – stejně jako četba Marxova díla, odpor k náboženskému tradicionalismu a obdiv k modernistickým představám pokroku – stály u počátku Budínova světonázoru a politické angažovanosti. Groman také musel svůj výzkum konfrontovat s obsáhlými paměťmi *Jak to vlastně bylo* (2008), v nichž Budín líčí svůj osobní příběh i mocenské prostředí komunistické strany a kulturní levicovou scénu se značnou sugescí.

Stíny exkomunikace

V nejpodnětnější části své práce se Groman věnuje Budínovu angažovanému žurnalistickému působení v meziválečném období, kdy po prvotních sympatiích k sociální demokracii spojil svůj osobní život s Komunistickou stranou Československa a působil v levicových novinách, včetně šéfredaktorské pozice

v Rudém právu. Zpočátku sice zastával ortodoxně stalinistické pozice, ve třicátých letech se však dostal do vážného konfliktu s Gottwaldovým vedením, který vyvrcholil Budínovým propuštěním z práce a vyloučením z řad KSČ. Jádrem sporu byla jeho podpora navýšení armádního rozpočtu, jež vnímal jako nutnost v boji proti sílícímu německému nacismu. Stranickým vedením však byly tyto postoje chápány jako příklad pravicového oportunismu. Budín sice po své exkomunikaci pokračoval v žurnalistické činnosti v jiných periodikách (paradoxně přispíval pod pseudonymy i do agrárníckého Venkova), své levicové socialistické přesvědčení si však uchoval i po ztrátě legitimace. Teprve s odstupem desetiletí se ukázala jasnozřivost jeho podpory vytváření koncepce jednotné fronty proti fašismu a nacismu.

Exkomunikace z roku 1936 hrála v Budínově osudu důležitou roli – ve svých pamětech ji líčí jako okamžik rozpadu dosavadních opor a ztráty kořenů. Groman dokonce metodologicky analyzuje dopad Budínova vyloučení na základě religionistických studií Zdeňka Vojtíška o náboženských sektách. Předchozí Budínovy stalinistické postoje demonstruje například na jeho souhlasu s moskevskými procesy, v čemž se prý rozcházel se stanoviskem „demokratického tisku“. Skutečnost však byla podstatně složitější, než jak ji Groman vylíčil. Benešova zahraniční politika v polovině třicátých let směřovala k pragmatickému sblížení se Sovětským svazem, který se měl stát spojencem proti hitlerovskému Německu. Proto byly ze strany politického establishmentu moskevské procesy v zásadě akceptovány jako projev boje s protistátním spiknutím, ačkoliv kolem průběhu soudních přelíčení existovaly pochybnosti. Proti procesům se tak nepostavila většina demokratického tisku, nýbrž spíše solitérní osobnosti, jako F. X. Šalda, E. F. Burian, Karel Teige, Závist Kalandra, Bohuslav Brouk nebo Jaroslav Ježek.

V proměnách diskursů

Groman dokázal podrobně zmapovat Budínovu zahraniční činnost a publicistiku i v době jeho pobytu ve Spojených státech amerických, kde během války podporoval Benešovu exilovou

politiku i její orientaci na Sovětský svaz. Autor mimo jiné připomíná Budínovu pověst odborníka na politiku a kulturu Spojených států, kterou potvrdily i jeho pozdější práce, především biografie Franklina Delana Roosevelta, k němuž Budín choval neskryvané sympatie.

Samotné Gromanovo líčení třetí republiky a Budínova působení v této době je bohužel plné černobílých schémat, která toto období zachycují téměř fatalisticky jen jako přechod k totalitní diktatuře. Zásadní autorovou chybou je ignorance moderní zahraniční literatu-



Stanislav Budín s manželkou Hanou v Praze. Foto z archivu Mileny Bartlové

ry k této složité tematice, především vynikající syntetické práce německé historičky Christianne Brennerové *Mezi Východem a Západem* (2015, česky 2015). Právě v nedostatečném využívání sekundární literatury spočívá nejedno z úskalí Gromanovy práce. Když například autor líčí Budínovu roli v takzvané pamfletové aféře, která se týkala ironické parodie na Nezvalovy texty a měla dalekosáhlé politické důsledky, zcela opomíjí její dosud nejpodrobnější zpracování ve studiích Jiřího Knapíka.

Dokáže tedy přesvědčivě rekonstruovat Budínovu biografii, chybí však její promyšlenější zasazení do historického obrazu. Značně podrobně Groman naopak líčí poslední léta Budínova života, kdy byl po podpisu Charty 77 sledován Státní bezpečností.

Groman svou práci pojal vstřícně k širší čtenářské obci. Velice často uvádí dlouhé citace Budínových textů, které i dnes dokážou zaujmout svou otevřeností, promyšlenou argumentací a vůlí dostat se k jádru věci. Stejně tak je strhující Budínova politická angažova-

nost a schopnost vyrovnávat se s nejrůznějšími křivdami a omyly. Sám Groman nicméně přiznává, že vykreslit komplexní Budínův psychologický profil je velmi obtížné. Mnohé z jeho života, komplikované osobnosti a jeho poměru k politice tak zůstává stále záhadou. Autor je historik.

Martin Groman: Stanislav Budín. Komunista bez legitimace. Ústav pro studium totalitních režimů, Praha 2016, 272 stran.

vykřičník

Digitální exil

MARTIN HEKRDLA

V dobách, kdy špičkový počítač ještě potřeboval klimatizovaný hangár a chodilo se kolem něj v bílých pláštích, věhlasný polský spisovatel sci-fi Stanisław Lem napsal *Kyberiadu* (1965, česky 1983), sbírku filosofických povídek zabalených do nespoutaného humoru. Humor není sranda, ale úhel pohledu. Hrdinové těch povídek, robotičti „konstruktoři“ Trurl a Klapacius, křižují vesmír a dělají divy. Pro krále Exilia, vyhnaného lidem z rodné planety na pustý asteroid, zkonstruoval Trurl zalidněný svět, který se vešel „do schránky právě tak veliké, že se dala snadno nést“. Šlo o miniaturizovanou společnost pracujících mužů a žen a vřískajících dětí. O malé království pánů a kmánů, donašečů a obětí. O svět, v němž se vedly války, vybíraly daně, prováděly převraty a revoluce, vyhlášovaly výjimečné stavy a odsuzovalo se k smrti. Vlastně ne. Král Exilius tohle všechno – veškeré vstupy a výstupy – činil sám, s pomocí ovládacích tlačítek, jejichž různé funkce velmi rychle pochopil, protože měl zkušenost

s opravdovou mocí. A když občas naklikal snižení berně, prominutí trestu nebo ukončení nejapné diktatury, „za vypouklým skleněným krytem bylo vidět zástupy shromážděné na prašných silnicích a březích líně tekoucích řek; lid jásal a vzdával díky nedostižné velkodušnosti laskavého svého pána a vladaře“. Potud Stanisław Lem.

O pouhé čtvrtstoletí později (spisovatel ještě žil; zemřel jako pětáosmdesátník v Krakově v roce 2006) se v našem reálném světě za vypouklým sklem počítačových monitorů začalo odehrávat cosi podobného zábavě krále Exilia: videohra Sida Meiera, softwarového „konstruktora“ z masa a kostí, budovatelská tahová strategie jménem *Civilization*. Jsou to simulované dějiny lidského mikrosvěta od doby kamenné po začátek dobývání kosmu, digitální konfrontace civilizací, stáťů či říší. A osamělých „pařanů“, kteří – jeden každý v roli státníka – vedou jimi navolené impérium proti všem ostatním, řízeným umělou inteligencí.

Trefa. O tomhle kdeko přece snil, já sám nad knížkou polského krále vědecké fantastiky. Také proto těch Meierových *Civilizací* vzniklo mezi lety 1991 a 2016 celkem šest a prodaly se jich miliony. Každá další verze hry držela krok s rozvojem výkonnosti počítačů a stále okatěji oživovala vývoj mikrosvěta věrohodnější vřavou bitev, kanonád a náletů, stavebním ruchem dolů, cest či železnic.

Stromy se tam klátí ve slyšitelném větru, srny se pasou u lesa, příboj bičuje skály, k oblakům stoupá kouř z městských nepokojů i jásot spokojeného obyvatelstva. Ve městech štěkají psi, ječí klaksony automobilů a rachotí vlaky metra.

Člověk by řekl, že jde o hru kultivovanou, takřka výchovnou a snad i humánní. Hrající dorostenci jsou vedeni k tomu, že všechno souvisí se vším, že tankům a raketám musel předcházet vynález kola, zámořským objevům navigace, atomovému hříbu špičková věda a že ke spokojenosti lidu je třeba popkultury. A že to všechno – hlavně války a jiné katastrofy – něco stojí a musí být regulováno, řešeno, odpracováno. Že je nejen nutné, ale i úlevné obchodovat, vyslat misionáře či diplomaty pro získání spojenců nebo dát šanci míru.

Ale zralého hráče brzy napadne, že je tu cosi zvláštního až nepatřičného. Každý mír je jen oddechem mezi válkami. Nakonec války jsou ve hře přece jen nevyhnutelné, i když lze soupeře pohlcovat také kulturně. A patří do kultury i propaganda? Když se člověk vrhne do hry na mapě napodobující skutečný svět, brzy zjistí, že klíčovým prostorem klání civilizací je tak nějak automaticky zase ta Eurasie. Do jedné z verzí hry *Civilization* přidal Meierův tým náboženství, jako by chtěl ilustrovat známou Huntingtonovu knihu i žhavou současnost, která v základech „střetu

civilizací“ nachází věroučné systémy. Pracující třída ovšem nechybí. „Workeri“ budující infrastrukturu jsou později automatizováni (ctrl + A). Když pak už nemají do čeho píchnout, strnou jako Lotova žena anebo bezcílně bloudí po mapě v podivných migračních vlnách. V šesté verzi hry jsou po pár pracovních výkonech spotřebováni, mizí ze scény (asi na dlažbu) a na každé další budování jsou znovu – a levně – vyrobeni (najati). V tomto zdařilém modelu globalizace hledíme do zrcadla flexibilní doby. Zábava? Ani zábava není sranda, nýbrž úhel pohledu.

V Lemově příběhu se konstruktoři opět dostanou na Exiliův asteroid a všimnou si, že celé těleso je zalidněno mikrocivilizací, kterou dostal pro zábavu král, jenž nyní zmizel. Zahynul a jako mrtvé těleso se vznáší ve vesmíru. Původní schránku používají mikrolidé jako svatyni. „Já to nechápu. Vždyť to přece byl jenom model!“ zvolal Trurl. „Ano,“ řekl Klapacius. „Jenže učinils jednu neodpustitelnou chybu. Tu napodobeninu jsi udělal nadmíru dokonale.“

Miniaturní společnost, kterou jsme dostali k pobavení od Sida Meiera, má ovšem k dokonalosti daleko. Korporace nechybují. A tak zůstáváme před svými monitory uchváce- ni jejich modelem. V trvalém exilu, daleko od ran živého světa, od jiných lidí i od sebe samých. A vůbec nic zlého nám nehrozí...

Autor je politický komentátor.

Bez účasti veřejnosti

Stavba středočeského úseku dálnice D3

Jak se v Česku plánují dálnice v době, kdy se během několika desetiletí očekává vyčerpání ropných zásob, probíhají změny klimatu a bylo by namístě nově řešit veřejnou dopravu? Jako v osmdesátých letech minulého století: monumentálně, nekompromisně a za utajeného politického lobbingu.

PAVEL ŠIDÁK

V souvislosti s plánováním středočeské dálnice D3 se uvažovalo o třech hlavních variantách: západní (takzvané stabilizované), východní a nulové (varianta bez dálnice). Ředitelství silnic a dálnic (ŘSD), podřízený orgán ministerstva dopravy, protežuje variantu západní, rozpracovávanou intenzivně od poloviny osmdesátých let 20. století, a to přesto, že je technicky náročnější (počítá se stavbou nového dopravního koridoru namísto využití toho stávajícího podél silnice I/3 a s výstavbou četných mostů a tunelů), nejrizikovější (poddolované území Jílovska) a měla by největší dopady na životní prostředí (Posázaví, Neveklovsko, Česká Sibiř).

Na přesnější podklady k západní variantě bylo přitom ŘSD donedávna skoupé. Důleži-

jako formální administrativní bariéra, a ne jako pomoc pro správné nastavení projektu.

Dálková doprava, nebo pomoc regionu? Novým zdrojem informací o stavbě středočeského úseku D3 jsou webové stránky stre-doceskad3.cz, které po nátlaku veřejnosti a obcí zprovoznilo ŘSD počátkem letošního roku. Zde umístěná projektová dokumentace ukazuje reálnou podobu dálnice a nabízí argumenty pro prosazovanou západní variantu D3. Jedním z nich je pomoc regionu mezi Sázavou a Vltavou. Místním problémem ale není absence dálkové trasy. Oblast potřebuje především zlepšit dopravní dostupnost Prahy a vyřešit potíže spojené s přetížeností silnice I/3 mezi Mirošovicemi a Meznem. Středočeská D3 mimo to nevede do Prahy, ale do dopravní zácpy u Jesenice, kde má být připojena na nedostavěný okruh kolem hlavního města. Namísto zvýšení mobility místních obyvatel tak přispěje především transportu zboží přepravovaného kamiony.

Sporná je také cena projektu. V Německu bývá za srovnatelné provedení dálnice vynaloženo v přepočtu 280 milionů korun na kilometr. Průměrné náklady na D3 jsou dosud 500 milionů korun na kilometr a západní varianta středočeské D3 počítá dokonce s průměrem 950 milionů korun na kilometr. Jde jen o odhad, ovšem reálné ceny jsou, jak ukazuje dosavadní praxe, obvykle vyšší.

(ODS, člen výboru Státního zemědělského intervenčního fondu) a jeho členy jsou například Václav Baštýř (ODS, spekulant s pozemky na místě plánované dálnice, vyšetřován), Ivan Fuksa (ODS, bývalý ministr zemědělství a ředitel Aeroholdingu, vyšetřován), Juraj Thoma (bývalý člen ODS a primátor Českých Budějovic, odsouzen za zneužití pravomoci veřejného činitele) nebo Marek Svoboda (ředitel Pragoprojektu a zároveň hlavní dodavatel projektů ŘSD, tedy autor soutěží, kterých se Pragoprojekt sám účastní). Rozhodující však bude, jak se k řešení dopravních problémů postaví nové vedení Středočeského kraje, které může do věci zasáhnout zejména prostřednictvím takzvaných zásad územního rozvoje – pokud tedy upřednostní dopravní problémy kraje a jeho vnitřní obslužnost, a ne tranzitní dopravu a megalomanské stavební projekty.

Spor o trasování D3 bohužel zastírá zásadní otázku: zda má mezi Prahou a Meznem vůbec nějaká dálnice vést. A pokud ano, není vhodnější ji stavět v již využívaném dopravním koridoru než v rekreačně a přírodně hodnotné krajině s nízkým osídlením? Nebylo by lepší modernizovat silnici I/3, podporovat rozvoj moderní příměstské dopravy kolem Prahy a zejména dokončit železniční koridor Praha–České Budějovice, jenž by odlehčil silnicím od dálkové dopravy? V tomto duchu formuluje řešení problému iniciativa Alternativa středočeské D3, která podporuje obce na území



V této oblasti má údolí Sázavy překlenout most dálnice D3. Foto archiv VUF

tým zdrojem informací o plánované dálnici zůstává dokumentace Vyhodnocení vlivů na životní prostředí (EIA) a hodnotící posudek ministerstva životního prostředí z roku 2011. Tyto dokumenty ovšem nemluví o konkrétním umístění stavby ani o jejím provedení. Podklady studií, na jejichž základě vznikla dokumentace EIA, byly v mnoha případech pořízeny před rokem 2000. Lze tudíž pochybovat o jejich výpovědní hodnotě pro dobu případného zprovoznění dálnice – kolem roku 2030. Dokumentaci i posudek v řádném řízení připomínkovala Česká inspekce životního prostředí, Národní památkový úřad, obce a města, spolky i jednotliví občané. Připomínky však byly zamítnuty. Ministerstvo dopravy ignoruje odborné námitky i ty státní instituce, které byly právě za účelem odborného dozoru v podobných situacích zřízeny. Například řízení EIA je ve výsledku vnímáno především

ŘSD navíc nesděluje, jsou-li v dané části zahrnuty i peníze na nájezdy, retenční nádrže a další související stavby. Kromě toho lze pochybovat, že Evropská unie tento diskutabilní záměr dotačně podpoří. A pokud by k tomu přece jen došlo, nestane se tak dříve než v dalším programovém období, tedy po roce 2024. Za zlomek ceny uvažované dálnice by v té době přitom mohla být už dávno rozšířena a mimoúrovňovými křižovatkami a obchvaty obcí vybavena zmíněná silnice I/3.

Účelová rétorika Vedle ministerstva dopravy a ŘSD vystupují jako zastánci západní varianty D3 i některé vlivné osoby – převážně z ODS, ale třeba i Vojtěch Filip z KSČM. V posledních krajských volbách dálnici podporovalo rovněž ANO. A konečně dálnici hájí Spolek pro výstavbu D3, zájmové uskupení, které vede Pavel Eybert

dotčeném stavbou dálnice. Naopak ministerstvo dopravy, ŘSD a Spolek pro výstavbu D3 se snaží vyvolat dojem, že západní varianta D3 je daná a nelze ji změnit. To je však účelová rétorika, která má veřejnost i obce odradit od případných připomínek. Už z hodnocení MŽP přitom vyšly západní a východní trasa uvažované dálnice téměř shodně a obě byly hodnoceny jako „možné“. Nyní leží dokončený projekt západní varianty dálnice na ŘSD a v nadcházejících správních řízeních lze situaci ještě značně ovlivnit. Je dokonce možné stavbu vůbec nerealizovat. Nechuť ŘSD vystavit celý projekt připomínkám je logická – jeho zájmem je absolvovat územní řízení co nejdříve a pokud možno bez účasti veřejnosti a spolků. Pokud se to podaří, je budoucnost krajiny v Posázaví víceméně jasná: někdy po roce 2024 se změní ve staveniště.

Autor je bohemista.

napětí

Poté, co rumunská vláda 31. ledna schválila dekriminalizaci některých korupčních činů, která by znamenala faktickou milost pro řadu odsouzených politiků, se do ulic rumunských měst vydalo protestovat zhruba čtvrt milionu lidí. Nařízení, které nepotřebuje ratifikaci parlamentem, by se s největší pravděpodobností týkalo i předsedy vládnoucích sociálních demokratů Livia Dragnei, jenž dostal dvouapůlroční podmíněný trest za zmanipulování voleb. Největší demonstrace se odehrály ve středu 1. února, kdy se jen před úřadem rumunské vlády shromáždilo 130 tisíc lidí, kteří žádali okamžité odstoupení kabinetu. Protesty neutichly ani v následujících dnech. Obavy z kroku rumunské vlády vyjádřili také zástupci Evropské unie a jednotlivých evropských států, kteří varovali před ohrožením právního státu a boje s korupcí. Po týdnu masových demonstrací, jaké Rumunsko dlouho nezažilo, vláda nátlaku veřejnosti ustoupila a kontroverzní nařízení zrušila.

V pondělí 30. ledna asi dvě stě lidí demonstrovalo na Staroměstském náměstí na podporu zákona o sociálním bydlení, k němuž se sice vláda zavázala ve svém prohlášení, ale po třech letech příprav se stále nedostal do parlamentu. Následující den se zhruba padesát lidí rozhodlo upozornit na situaci lidí v bytové nouzi tím, že přenocovali přímo před Úřadem vlády. Ministryně pro místní rozvoj Karla Šlechtová pár dní nato návrh zákona skutečně „s výhradami“ podepsala, takže by jej v nejbližších dnech měla posuzovat Legislativní rada vlády.

Policie odložila případ mladého Roma, jenž zemřel loni v říjnu v žatecké pizzerii Panamera. Podle krajské policejní mluvčí „nejde o podezření z trestného činu“, nicméně na otázku po příčině smrti mladého muže odmítla odpovědět s tím, že „do nabytí právní moci usnesení nebudeme poskytovat žádné informace“. Rodina zemřelého se hodlá odvolat, protože s rozhodnutím nesouhlasí.

Přesně rok poté, co Autonomní sociální centrum Klinika na pražském Žižkově napadla skupina neonacistických rowdies, která zaútočila kameny, dlažebními kostkami a světlicemi a zapálila vybavení v přízemní hale, se policie rozhodla případ odložit. A to přesto, že se jí podařilo velmi brzy po útoku většinu útočníků ztotožnit. Kriminalisté ale prý nedokážou určit, kdo se házením přímo podílel na útoku a kdo u něj pouze asistoval. Na otázku kriminalistů položenou jednomu z fotbalových chuligánů, proč změnil svou původní výpověď, zazněla odpověď: „Protože jsem debil.“ Někteří z ultras pak svou účast na útoku vysvětlovali jako „špatnou zkušenost“ nebo „mladickou nerozvážnost“.

–lr–



Tereza Semotamová, Jakub Vítka
Počong aneb O pinoživosti lidské existence

Větrné mlýny 2016, 334 s.

Možná jsem jenom něco nepochopila, možná nejsem ideální čtenář, nebo jsem prostě jen čtenář líný a nenápaditý, ale celý Počong Terezy Semotamové a Jakuba Vítka mi přijde podobně indiferentní jako jeho protagonista – oboupohlavní postava o sobě mluví ve středním rodě, nejčastěji jako o kuřeti, které je ráno žena a odpoledne muž a na více než třech stovkách stran se snaží přijít na to, kým vlastně je. V první kapitole se rozhodne osouložit kamarádku Vandu, což se nezdaří, na konci druhé kapitoly Vanda bídně zhyne a kuře se zblázní a dalších devět kapitol putuje po blázcích a léčebnách, aby ho potkal hořce cynický konec. To vše je okoupeno množstvím poznámek pod čarou reflektujících svět, ve kterém se postavy pohybují: citují se webové stránky, popové songy, kuchařské recepty... Čtenář se mimo jiné dovídá, že kuře vaří v měděných hrncích, což při nevhodném zacházení může vést k uvolňování mědi do pokrmu a následnému psychotickému chování – to by mohl být klíč k chápání příběhu jako záznamu o vychýleném světě člověka pomalu umírajícího na otravu mědi. Také jako konceptuální reflexe vyprázdněného a mírně bizarního světa dnešních třicátníků by text možná obstál. Zároveň nám však sugeruje, že se jedná o poučeně hravý postmoderní bildungsroman s prvky autorského mýtu a la Günter Grass střižený Malým princem. To by však mělo být patrné ze samotného vyprávění, nikoli z promluvy lišky, která kuřeti v závěru textu vysvětlí, proč musel jeho příběh vypadat zrovna takhle.

Eva Marková



Jan Škrob
Pod dlažbou

Eman 2016, 109 s.

Pod dlažbou leží mnohé, nejen ta zprofanovaná pláž z osmašedesátého, ale také uschlé listy trávy nebo psí lejna propadlá škvírou. Doprostřed této mnohosti vede čtenáře ve své první samostatné sbírce Jan Škrob – na doprovodných fotografiích i v básních samotných. Pocit konfrontace s pohyblivým množstvím výroků a předmětů, které ujíždějí pod nohama, působí v celé knize velmi silně. Tenký pramínek obrazů po prvních stručných básních sílí v proud, do kterého steče vskutku ledacos. Hlavně témata, jež budou čtenářům A2 povědomá. Tekutý hněv, prekarizovaná práce. Vodka, noc, fyzici a televize. A Bůh. Adam Borzič autora v závěrečném laudatiu interpretuje jako šamana s plamennou povahou a hovoří o žáru, jenž ve sbírce jistě nechybí. Pozemský oheň věci obvykle rovněž stravuje a mění. Škrob se popela neštítí: „prskám jako oheň na pánvi/ hořím jako zamilovaný shakespeare/ nakonec to všechno rychle zhasnu/ jako jointa“, praví v obsáhlé poemě Darknet. Ocásek ohořelého papíru a listů padá mezi kostky, připojuje se k tisícům věcí. Dovolím si tvrdit, že spíš než jako zprávy z vnitřní výhně o hovorech se zvířecími dvojíky člověka (jichž je v básních dost a dost, jako ostatně všeho) působí na mě tyto básně jako 3D obrázky z devadesátých let. Ze spojitě textury fotografií plameňáků nebo podobizen Ivana Lendla tehdy vystupoval při patřičném zašilhání třeba obrázek letadla nebo páru bot. A zahlcující množství snad až příliš známých tvarů v tu chvíli přestává být na obtíž.

Matouš Jaluška



Borut Golob
Raclette

Přeložil Petr Mainuš

Větrné mlýny 2016, 204 s.

V knize slovinského spisovatele Boruta Goloba Raclette je popsán jeden den v životě nezaměstnaného hrdiny, během něhož se schyluje k rozpadu vztahu s jeho krásnou a úspěšnou ženou. Popis několika všednodenních úkonů muže, který se stará o chod domácnosti, je prokládán společensko-politicko-vztahovými komentáři toho, co vypravěči hýbe žlučí. Vtipně tepe sociologii, feminismus, neziskovky, vegetariány, nekuřáky, posedlost biovýrobky, absurditu globální ekonomiky i neoliberálního mainstreamu – to vše z pozice levičáka a totálního lůzra. Na záložce se píše o politické nekorektnosti a „tvrdé kritice ideologie“, ovšem tak jednoduché to není. Golobovi vadí angažovanost, která je pohodlná, veze se na módních vlnách a rezignuje na politické chápání světa. I proto může hrdina románu prohlásit: „Příčiny nezaměstnanosti jsou jednoduché a mají vždy jméno a příjmení. V konkrétním a tragickém případě mé nezaměstnanosti byly důvody dva, jmenovaly se Ronald Reagan a Margaret Thatcherová.“ Vyznění originálu bohužel ruší nevládnutý překlad, respektive nedostatečná redakce. Čtenář nemusí ovládat slovinštinu, aby zjistil, že některé věty nedávají smysl, že poněkud šroubovaný analytický styl originálu má závitý stržené překladem nebo že digitálním tlačítkům ve výtahu v hrdinově domě nepředcházela tlačítka analogická, ale analogová. I tak je ale Raclette kniha hodná pozornosti – mimo jiné proto, že podobný text v české literatuře zoufale chybí.

Karel Kouba



Miroslav Hroch
Hledání souvislostí. Eseje z komparativních dějin Evropy
 Sociologické nakladatelství 2016, 340 s.

Miroslav Hroch je jedním z mála tuzemských historiků, kteří si vydobyli renomé i u zahraničního publika. Proslavil se zejména analýzou moderních evropských národních hnutí, v čemž vedle Ernesta Gellnera a Benedicta Andersona patří ke světové špičce. Ve své nejnovější knize Hledání souvislostí s podtitulem Eseje z komparativních dějin Evropy zvolil širší záběr a zkoumá vztahy mezi politickým a sociálním vývojem v jednotlivých částech starého kontinentu. Volí tedy metodu komparativních dějin, jejichž výuku v Česku sám před více než dvaceti lety zakládal. V deseti esejích nabízí odpovědi na otázky po příčinách rozdílného tempa hospodářského růstu jednotlivých zemí, odlišné úlohy církevní reformace či nestejné dynamiky proměn společenských elit. Hroch chápe svou knihu i jako účtování se soudobým dějepiscetvím, ke kterému se staví velmi kriticky – při jeho ostentativním odmítání vyprázdněného pojmu „kolaps“ ve smyslu civilizační krize si nelze nevzpomenout na nedávné odborné bestsellery o generaci mladších kolegů. Proti „historické beletristice“, neplodnému „radikálnímu revizionismu“ či plochému udržování „historické paměti“ předkládá svou novou knihu jako pokus o zachycení společných příčin a vazeb několika společenských jevů (revoluce, národní hnutí, ekonomický růst) v duchu tradičního historismu, k němuž se hrdě hlásí.

Václav Rameš



Richard Müller: Nepoznaný
 Režie Miro Remo, Slovensko, Česko 2016,
 90 min.
 Premiéra v ČR 2. 2. 2017

Dokument slovenského režiséra Mira Rema o zpěvákovi Richardu Müllerovi se pohybuje na opravdu velmi tenké hraně a často hrozí, že sklouzne do bulvárního a sentimentálního bilancování v duchu seriálu 13. komnata. Portrétuje totiž popovou hvězdu, která je za zenitem, má za sebou bouřlivou minulost a bolestně se snaží o restart nebo aspoň pokračování kariéry. Ve slabších momentech – většinou tehdy, když se pokouší o líbivě náladové vizuální kompozice na Müllerovu hudbu – film k něčemu takovému opravdu sklouzává. Většinu času se však snímku daří ke svému protagonistovi pronikat ne tak přímočarým, ale o to podnětnějším způsobem. V nejlepších okamžicích by se Remův film dal popsat jako „portrét umělce coby těla“. Pětapadesátiletý Müller ve spoustě záběrů jako by existoval jen jako otlýl, povolený, naplň nepřítomný stárnoucí muž, který se příliš neprojevuje, ale samotné jeho tělo o něm vypovídá mnoho. Film zároveň současné záběry zpěváka konfrontuje s jeho starými domácími videi, kde toho Müller na sebe tolik neprozradí, ale předvádí zcela jinou tělesnou energii a vitalitu. Remo tak rozehrává netypickou hru se zpěvákovou hvězdnou image, která vlastně není ani empatická, ani odtaziťatá, ale dala by se označit jako dialogická. Ke zpěvákovi, který s kamerou dříve intenzivně komunikoval a dnes na ni nereaguje téměř vůbec, si totiž divák musí obtížně hledat cestu odpozorovávaním gest, lakonických promluv a dalších detailů.

Antonín Tesař



Krajina 2017
 Nová galerie, Praha, 25. 1. – 3. 3. 2017

Krajina 2017 má za cíl předvést rozmanitost přístupů současných umělců k žánru krajinomalby. Výchozí ideou výstavy je konstatování, že každý obraz je svým způsobem krajinou naší fantazie. Divák se setká s početnou kolekcí obrazů čtyřiceti umělců – od velmi mladých autorů po umělce starší generace, pro něž krajinomalba není stěžejní složkou tvorby. Navzdory názvu, evokujícímu aktuálnost děl, kurátorovi a majiteli galerie Martinu Mainerovi nešlo o přiblížení současných trendů. Koncepce výstavy není naznačena žádnou spojující linkou nad rámec daného žánru. Díla jsou rozmístěna náhodně, kurátor nehledá společné tendence, jakkoli by na tak velké skupinové výstavě mohly být zřetelné, a nezamýšlí se ani nad tematickým rozdělením obrazů. Otázky vyvolává také výběr autorů: většina z nich je vedena v internetové databázi Nové galerie a mimo to Mainer, jenž působí jako vedoucí Ateliéru malby IV na pražské AVU, zařadil i některé své žáky. Je sporné, zda subjektivní pohled umělce-kurátora je pro zpracování daného tématu šťastným řešením. Bohužel se nepovedlo systematicky pracovat s odlišnými způsoby znázorňování krajiny. A snad by také bylo vhodné začlenit kromě malby i jiná média, jež by lépe zastupovala aktuální přístupy ke krajině a přírodě. Výstava ovšem žádné podobné otázky neřeší. Je pouhou přehlídkou a její nedostatky naneštěstí upozadují kvalitní autory a mladé talenty.

Karolína Juřicová



Bill C. Davis
Odvolání
 Divadlo v Řeznické, Praha, psáno z představení
 6. 2. 2017

Recenze je ošemetný žánr – vždy nutně vyjadřuje osobní názor autora, byť se tomu on sám třeba zuby nehty brání. A kde jeden jásá, druhý najde důvody pro hodnocení zcela protichůdné. Pokud livem recenzí, které nešetří procenty a hvězdičkami, uvěříte, že „zrovna tohle“ si nemůžete nechat ujít, bude to vaše vina, budete-li hodinu a půl trpět... Zápletka Davisova Odvolání si žádá na scéně pouze dvě postavy – zlo vyšší moci zůstává nespátno. Katolickému knězi v podání Miroslava Táborského, který se zároveň ujal režie, jeho ovečky žerou z ruky zejména proto, že jim podává pouze chuťná sousta. Zato Filip Cíl v roli knězi přiděleného chráněnce, který dělá v semináři problémy, nemusí pracně vymýšlet, jak zahrát mladickou nerozvážnost, neboť na to, co bývá jejím obsahem, jak se zdá, ještě nestihl zapomenout. V instituci s dvoutisíciletou tradicí navíc k revoltě stačí věřit, že od kazatelského pultíku je třeba říkat i nepříjemnou pravdu. Když se pak seminarista zastane dvou spolužáků, kteří spolu mají nejspíš „poměr“, vypadá to, že hra nebude o kousání do trpkých jablíček jen mluvit, ale sama je divákům narve do údivem otevřených úst. Ale nestane se. Je to kus pro kultivovanou společnost, jež se o své kultivovanosti přijde ráda znovu přesvědčit – kam jinam než do divadla. Konverzační komedie, která se schovává za téma generačního střetu. Překvapení? Šok? Nebo aspoň pohnutí? Dejte s takovými nesmysly pokoj.

Bohumil Černý



Scorpion Violente
The Stalker
 LP, Bruit direct disques 2017

„Kapela, jejíž název by každý chtěl vymyslet“, „duo, které hraje, jako kdyby Satan měl k dispozici syntáky“ a další podobné bonmoty sklízeli francouzští synthwaveoví minimalisté už od debutové desky Überschleiss, která vyšla na labelu Avant! v roce 2010. Do českého noiseového povědomí se dostali s vlnou „degenerovaného šansonu“ z Francie a frankofonní Belgie, k níž patřili TG Gondard, Él, Opéra Mort nebo třeba Noir Boy George, sólový projekt Emmanuela Sattiho, poloviny Scorpion Violente a také již neexistujících postpunkových The Dreams. I pět let po desce Tapis z roku 2012, manifestu temného primitivismu, zůstává Sattiho rukopis ve Scorpion Violente klíčový. Hned úvodní track nového alba The Womb zní jako jedno dlouhé boosterované syntezátorové sólo a i další dvě skladby jsou silně přiotrávené různými zvukovými jedy – Satti je totiž posledý výrobou DIY kopií kultovních efektových krabiček, které do značné míry určují styl skupiny (naposledy třeba předělal pověstný Gristleizer používaný Throbbing Gristle v Hamburger Lady). A i když zrovna nezpívá, je bezpochyby právě on rozřeseným duchem znepokojivě chladných manter, z nichž se pod kůži zarývá skrznaskrz zlé „zig-zag“ (The Knife). Hlas i tělo jeho spoluhráče Thomase Überweniga se nejvíc podobají ztuhlému a unavenému Elvisovi nebo jakékoli mumifikované postarší hvězdě, což celkový dojem z desky ještě zpomaluje. Nevypadá to na žádný velký návrat ani jeho příslib; je to dobře mířená rána, nebo spíš trojí říznutí.

Ondřej Parus

HOVORY Z REZIDENCE
SCHLECHTFREUND



© MONSTRKABARET/FREDA BRUNOLDA 2017

PŘEDPLAŤTE SI KULTURNÍ ČTRNÁCTIDENÍK

Objednejte si roční předplatné A2! Ušetříte, každou středu vám A2 přijde až domů, podpoříte své oblíbené periodikum a navíc jako dárek získáte **designový zápisník!**

Standard	799 Kč
Mecenáš	1 500 Kč a více
Elektro	499 Kč
Student	719 Kč

O roční předplatné (26 čísel) si napište na adresu:
distribuce@advojka.cz.
Ke studentskému předplatnému vyžadujeme potvrzení o studiu.

eskalátor

Zatímco americký prezident Donald Trump plánuje stáhnout podpis své země pod klimatickou dohodou z Paříže, Švédové se vydávají zcela opačným směrem. Tamní kabinet schválil novou strategii, podle které bude Švédsko do roku 2045 zcela bezuhlíkovou zemí. „Vidíme, že výhody jsou obrovské, ať už jde o zdraví, vytváření pracovních míst nebo bezpečnost. Být závislý na fosilních palivech a zemním plynu z Ruska není to, co teď potřebujeme,“ vyjádřila se k plánu švédská ministryně Isabella Lövinová. Rozruch vyvolala také fotografie, na níž skupina žen za zády Lövinové přihlíží podpisu dokumentu. Parodovaly tak nedávnou fotografii z Bílého domu zachycující, jak Trump za účasti samých mužů podepisuje exekutivní příkaz, který zakazuje financování kampaní propagujících plánované rodičovství. Švédský návrh je revoluční a zaslouží si ocenit, tím spíš, že klimatická kampaň čelí v současnosti frontálnímu útoku ztělesněnému novou americkou administrativou. Pokud se nepovede zatlačit na lídry rozvinutých států, aby prosazovali udržitelnou energetiku, čekají planetu jen katastrofické scénáře.

O. Hudec

Policejnímu násilí. Rozbuškou protestů bylo zadržení mladého muže jménem Théo při demonstraci ve městě Aulnay-sous-Bois. Jak vyšlo najevo, skupina čtyř policistů mladíka odtáhla z demonstrace a následně ho zbila a sodomizovala teleskopickým obuškem. Politická reprezentace si aféry začala všimnout až s mnohadenním zpožděním. Je však třeba mít pochopení: předvolební kampaň vrcholí, takže pravice řeší fiktivní zaměstnání manželky svého kandidáta Françoise Fillo-

presvědčit německou veřejnost, že otevření dveří uprchlíkům a imigrantům bylo správné. Takový způsob politického jednání je v době, kdy se rozhodování na nejvyšší úrovni obvykle zakládá buď na pečlivých analýzách veřejného mínění, nebo na mediálně odstíněném korporátním lobbingu, čím dál vzácnější. To, co Merkelovou mělo podle mnohých zničit, ji nakonec posílilo. Do této situace zasáhl Martin Schulz, donedávna předseda Evropského parlamentu, který se rozhodl z Bruselu táhnout na Berlín pod červenou vlajkou své mateřské Sociálnědemokratické strany Německa. Němečtí socialisté ho vítají s otevřenou náručí, protože jeho role se pro tuto chvíli jeví bezmála jako spasitelská – po odstoupení dosavadního předsedy strany Sigmara Gabriela a nástupu Schulze na jeho místo stoupají preference socialistů prudce nahoru. Pod Gabrielovým vedením zaostávala strana za vedoucí CDU kancléřky Merkelové v průměru o deset procent. Po několika týdnech od Schulzova nástupu jsou preference obou stran vyrovnané, ovšem „momentum“ je na straně socialistů, kteří po letech mohou slavit, že mají nad svým hlavním politickým soupeřem navrch. Václav Klaus má v mnohém pravdu, když říká, že o osudu Evropy se rozhoduje v Německu. I proto tak toužebně pokukuje po krajně pravicové AfD, u níž je ale nakonec jasné, že nijak výrazně do rozložení moci v Německu nezasáhne. Jestliže bude současný vývoj pokračovat, Německo může v polovině září tohoto roku významně

zrudnout a vymanit Němce i Evropu ze spirály utahování opasků. Pokud se sociální demokracie bude chtít opřít o volební úspěchy německých Zelených a Die Linke, nemuselo by jí nic stát v cestě.

M. Vrba

„Tout le monde déteste la police“, tedy „Každý nenávidí policii“, zní od začátku února v ulicích na francouzských předměstích, kam vyrazily tisíce lidí demonstrovat proti policejnímu násilí. Rozbuškou protestů bylo zadržení mladého muže jménem Théo při demonstraci ve městě Aulnay-sous-Bois. Jak vyšlo najevo, skupina čtyř policistů mladíka odtáhla z demonstrace a následně ho zbila a sodomizovala teleskopickým obuškem. Politická reprezentace si aféry začala všimnout až s mnohadenním zpožděním. Je však třeba mít pochopení: předvolební kampaň vrcholí, takže pravice řeší fiktivní zaměstnání manželky svého kandidáta Françoise Fillo-

tématy poukazujícími na brutalitu, s níž se setkávají neprivilegované vrstvy.

J. Horňáček

Ve sporu o slabikářovou básničku Jiřího Žáčka, v níž se naznačuje, že jsou holky na světě jen proto, aby se staly maminkami, většina diskutérů omezila své úvahy jen na téma genderových rolí. Pravděpodobně to zapříčinil původní výrok dokumentaristy Víta Klusáka. Žáček to ale podle mne schytl částečně neprávem. Každá učebnice má totiž nějakého autora, který texty vybírá, a potřebuje také schvalovací doložku ministerstva školství. K zodpovědnosti bychom navíc měli hnát nejen autory čítanek, ale také dalších didaktických materiálů, s nimiž prťata přicházejí do kontaktu. Prapodivné texty na děti vyskakují i z písanek a dalších učebnic. Důležitou roli hrají i učitelé a ředitelé škol. To oni vybírají, z čeho budou učit, situaci jim však komplikuje omezený rozpočet. V neposlední řadě jsou pak za vzdělání svých dětí odpovědní rodiče. A jestli je text o holkách-maminkách tím jediným, který budí vášně, může to mít jen dva důvody: buď se rodiče se svými ratolestmi moc neučí, a tím pádem je Žáčková básnička překvapila, anebo se jejich potomstvo učí z kvalitních knížek, v nichž se nějakým nedopatřením ocitl jeden kuriózní text. Ať je to, jak chce, nemělo by nás spíš než to, jak vidí svět Jiří Žáček, zajímat, kdo je vlastně za vzdělávání dětí zodpovědný a jak se k tomu staví?

E. Marková