

a2 gta

17

příběh anarchisty Lucia Urtubii

fenomén vitrínkových galerií

**Run the Jewels
a policejní brutalita v USA**

čtenářský klub Eleny Ferrante

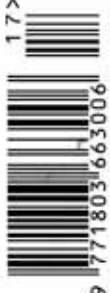
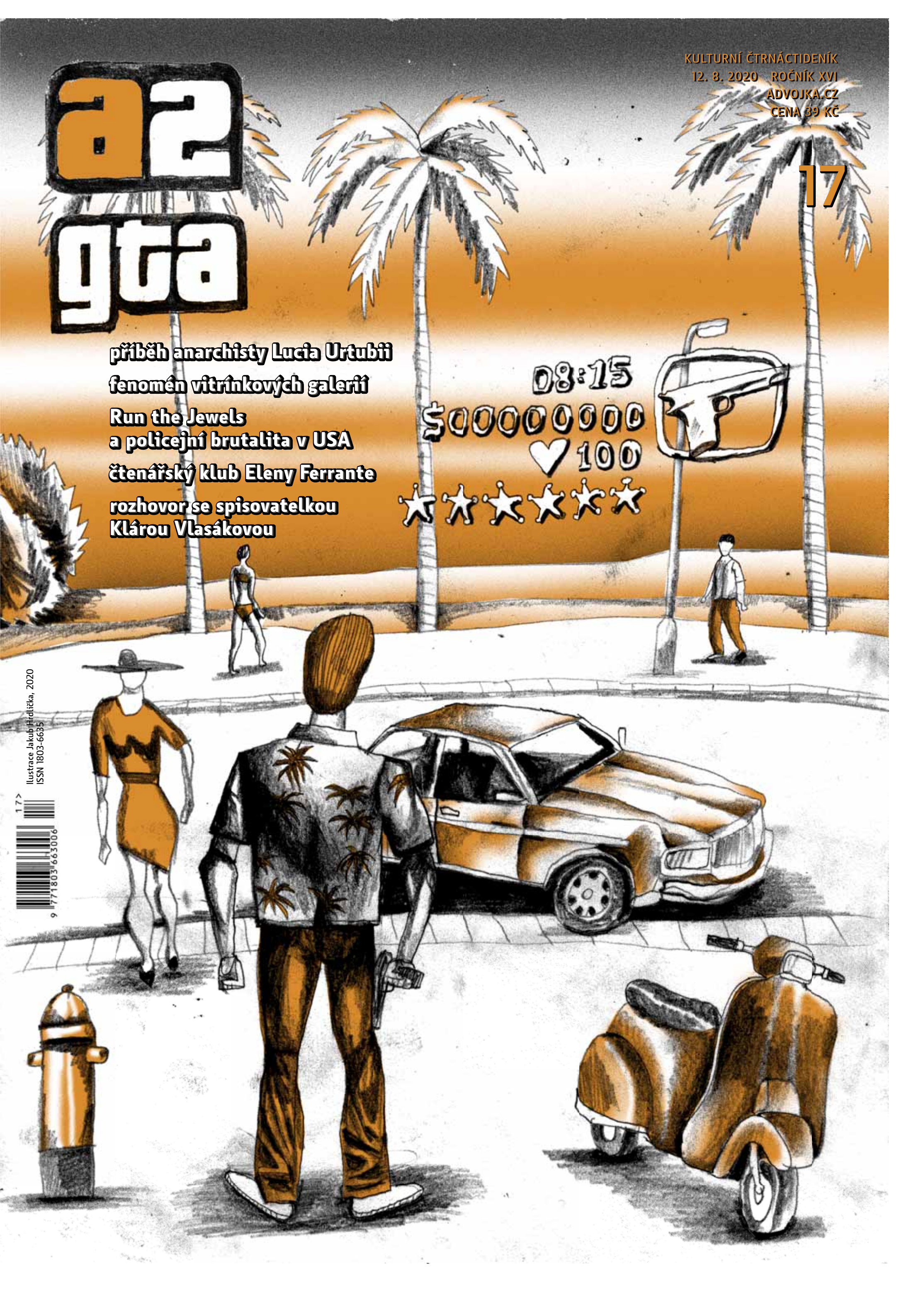
**rozhovor se spisovatelkou
Klárou Vlasákovou**

08:15

\$0000000000

♥ 100

★ ★ ★ ★ ★ ★



V městském obýváku

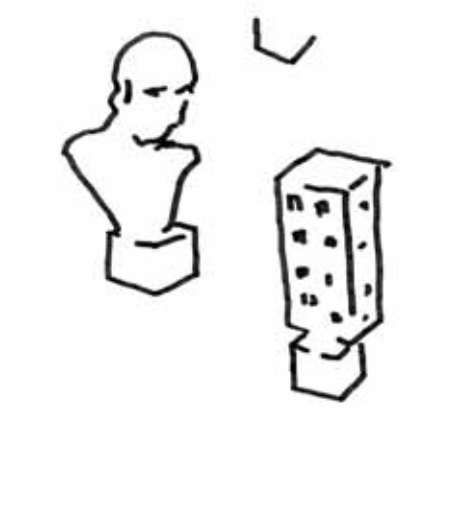
LUKÁŠ RYCHETSKÝ

Nejrůznější intervence do veřejného prostoru jsou už běžnou součástí našich životů i měst, v nichž přebýváme, a o metropoli to platí dvojnásob. Různé zásahy se ale podstatně liší. Jednak podle toho, zda chtějí něco sdělit, případně co, jednak ohledně toho, co je cílem daného počínu, a konečně dle toho, zda jsou legální či nelegální. Třeba graffiti writer – abychom začali příkladem, který se nabízí – často chce především vykřičet do světa své jméno, které ovšem kolemjdoucí pro jeho kryptičnost často ani nedokážou přečíst, a případné uznání ho buď nezajímá vůbec, anebo jen od úzké komunity jemu podobných. V posledních letech se pak doslova roztrhl pytel s intervencemi, které se pohybují na hraně legality a jež společenský akcent kombinují s uměním. Může to souviset s faktem, že takzvaně angažované umění už našťěstí dávno není tabu jako v devadesátých nebo nultých letech, ba naopak často platí, že kdo se dnes jazykem umění odmítá polopaticky a prvoplánově vyjadřovat ke společenským otázkám, ten je se svým lartpouurlartismem podezřelý a zůstává na okraji. Pokud vše poběží dosavadním směrem, možná se nám ještě zasteskne po umělcích, kterým je politika cizí, a přesto mají nutkání tvořit...

Zcela mimo tento kontext jsou takzvaní kulturní developeři, což je slovní spojení, jež jsem si nevymyslel a dokonce jsem ho viděl už i na vizitce. Pokud se někdo domnívá, že kultura nejde s developerstvím dohromady, bude se s tím muset smířit. Kulturní developerství vypadá tak, že město nebo třeba i klasičtí developeři, kteří chtějí ukázat, že se pro jednu podílejí na něčem bohulibém, zdarma či za symbolickou cenu poskytnou prostor, kde vznikne dočasný kulturní stánek – a tam se pak vedou diskuse třeba právě o tom, jak těžko se s developerskou mašinerií bojuje o právo na město. Praha má kulturních developerů hned několik a poznají se mimo jiné podle toho, že bývají opakovaně úspěšní v různých výběrových řízeních na prostory a budovy, které nemají sloužit v první řadě zisku, nýbrž veřejnosti. Zatím to vypadá, že pokud už někdo má nějaký takový počín za sebou, má rovněž velkou šanci uspět v dalších podobných projektech, takže se z něho na poli kulturního developmentu pomalu stává hegemon, jenž zpracovává

další a další zakázky tak jako Skanska nebo Metrostav. Co na tom, že nezbyvá prostor pro někoho nového – nakonec jde přece jen o developery, i když kultivované, a ti si žádné servítky neberou. Zkrátka, to označení sedí.

Podobným kulturním developerem – i když sám to označení nepoužívá – je Ondřej Kobza, pražský kavárník, jenž podle všeho považuje za své předurčení měnit město k obrazu svému, a zdá se, že po čem zatouží, toho také zpravidla dosáhne. A vzhledem k tomu, že jeho nápady se nesou v duchu rčení „nic proti ničemu“, realizuje jeden bezzubý projekt za druhým



Kresba Vít Svoboda

– zmiňme aspoň piana v ulicích, na nádražích či jinde ve veřejném prostoru, „poeziomaty“, piknik na Karlově mostě a nejnověji sváteční den s pracovním názvem „Stoly ven“, který možná vbrzku posvěť pražský magistrát. Ponechme stranou, že piana v ulicích byla už dříve k vidění v jiných evropských velkoměstech, a podívejme se na Kobzova východiska. Jeho cesta k úspěchu totiž byla křivolaká a kupodivu začínala v aktivistickém prostředí alternativní kultury, odkud bylo třeba vystoupat vzhůru.

Kobza chce podle vlastních slov v Praze „dělat svoje stopy, značkovat si terén“. Nedávno se perimetr jeho činnosti rozšířil o střechu Domu odborových svazů, který se nově nazývá Radost – prý aby to kontrastovalo s jeho odborovou, a tudíž

nepěknou minulostí. Těžko se zbavit dojmu, že mediální i faktické úspěchy Kobzových nápadů („Pořád mi něco běží v hlavě. Mám sto nápadů a z nich pět vyjde.“) souvisí především s tím, že jsou vždy vysloveně krotké a nikoho nemohou pobouřit. Navíc nám vnucují mylný dojem, že stačí jen chtít a podobným způsobem se můžeme na oživování města podílet i my. Kdo ví, jednou třeba pod nápořem subverzivní poezie z automatu zhyne i ta největší developerská mafie... Ale dokud se tak nestane, můžeme aspoň zblízka sledovat, jak to vypadá, když má někdo možnost dělat z města obývací.

Poslední ze sta Kobzových nápadů stojí opět za to – rozhodl se „oživit hřbitovy“, skutečně mrtvolná místa. Jednoduše se mu zdá, že tam lidé málo chodí, a přitom by tam třeba zavítali častěji, kdyby se tam cítili víc jako doma. Pro začátek by se tedy na hřbitovy měly přesunout poeziomaty a piana; recyklace je ostatně také druhem umění. Jedna otázka ovšem zůstává nezodpovězená: patří obývací zrovna na hřbitov?

Člověk by se tomu mohl zasmát – tak jako projektu masového pikniku na Karlově mostě, kde jsme po vypršení první karantény a v době vyhlášení druhé měli možnost zpříjemnit si odpoledne tím, že jsme mohli „sedět vedle někoho cizího a nabídnout mu třeba česnekovou pomazánku“. Na základě toho jsme prý mohli poznat, zda si můžeme znovu důvěřovat. Těžko říct, jak tento sociální inženýring vlastně dopadl, zatím se každopádně zdá, že vede covid-19. Potíž však netkví v rozpačitém vyznění jednoho nápadu, ale především v konformismu, z něhož se podobné – rádobý spontánní, ve skutečnosti však jen neškodně hravé – projekty rodí. Je to totiž v jádru tentýž postoj, který jakékoli svobodné participaci na veřejném prostoru brání.

„Kdybych byl učitelem a přišli za mnou studenti, že budou v pátek demonstrovat proti změně klimatu, tak jim řeknu, že OK, ale že si myslím, že mají na víc. Ať jdou třeba pást kozy do Prokopáku, nebo pojďme vyčistit potok nebo park. A tak i já jsem si řekl, že by to chtělo dělat něco navíc. Třeba i budovat kapitalismus, zaměstnávat lidi, platit daně, podnikat, nebýt závislý na grantech a dotacích. To je myslím další fáze toho mého aktivismu,“ řekl zhruba před rokem Kobza v jednom z nesčetných rozhovorů, které v rámci svého PR poskytuje. I on přitom měl kdysi určitě na víc.

editorial

Vítejte v Liberty City, městě, kde je vše dovoleno a kde můžete vyzkoušet ledacos, co se v reálném světě přičií morálce i zákonům – mlácení náhodných chodců, kradení aut, užívání drog, vraždění, potyčky s policií. Pět dílů herní série Grand Theft Auto, známé pod zkratkou GTA, lze ovšem také chápat jako simulátor kapitalismu. A právě tato oblíbená, byť v mnoha ohledech kontroverzní hra, jež nás zavádí do světa „páchnoucího potem, penězi, benzínem a krví“ a která s vydáním každého pokračování vyvolává mediální diskuse, je tématem dalšího letního čísla. Ptáme se, jaké to je, stát se virtuálními gangstery a hyperkonzumenty, a snažíme se přijít na to, proč to tak přitahuje širokou herní obec. Podle Antonína Tesaře, který téma připravil, „GTA dovádí do důsledku princip sofistikované hry se stereotypy“. Z hlediska sexistického násilí a genderových stereotypů hru analyzuje Tereza Krobová: „Jde o archetypální příběh o hegemonické maskulinitě, která se v reálném světě postupně komplikuje (nebo velmi pomalu odumírá), je to virtuální simulace krystalicky čistého machismu.“ Dočteme se však i o subverzivních herních strategiích, jež umožňují zříct se násilí. O variabilitě různých herních stylů píše v osobně laděném příspěvku Jan Bárta, který namísto „hraní“ ve světě GTA pouze existoval a užíval si projížďky autem. O propojení herních mechanismů se současnou pop music informuje Jiří Špičák. A herní teoretik a vývojář Gonzalo Frasca ve svém eseji o GTA 3 dává všem, kteří se pohoršují nad násilím ve videohrách, dobrou radu: „Pokud vás opravdu trápí dopady médií, zapomeňte na videohry. Raději byste měli začít pálit knihovny.“ Karel Kouba

z obsahu

- 5 Cesta letní krajinou aneb Venkov v náporu zdejší kultury / literární zápisník Jakuba Vaníčka
- 6 Lišky nemění povahu. Fragmentární próza Herty Müllerové / Blanka Činátlová
- 9 Hýření a smrt v Los Santos. Grand Theft Auto jako simulátor kapitalismu / Antonín Tesař
- 13 Nerovný souboj. Run the Jewels a policejní brutalita v USA / František Formánek
- 20 Co když tu slunce nebude navždy? S Klárou Vlasákovou o bunkrech, hororech a robotizaci kreativity / Marta Martinová
- 25 Skandál, nebo byznys? Konec zpravodajského portálu Index.hu / Attila Pató
- 29 Zedník proti kapitálu. Životní příběh anarchisty Lucia Urtubii / Jakub Horňáček

PŘÍŠTÍ ČÍSLO A2
VYJDE VE STŘEDU
26. SRPNA 2020

Ludmila Šebestová-Bučanová



Julovi

Ocúny dlužno zachránit před očima krav
šupinaté ryby se vymršťují nad řekou
a já vidím dům v němž nikdo nezůstal zdráv

Podzime to jsi ty marně oblékáš rukavice
hořečnaté tváře tě prozradí
a moje plíce

Vidíte lesklé hřbety ryb
vidíte jak voda uplývá?
A černá ošklivá mūra
v krabici pohřbena za živa?

Můj přidušený pláč
lomcuje náhrobními kameny
Odhodím slupku posledního banánu
a pustím se do té tmy

Báseň vybrala Michaela Velčková

Svět v zrnku písku

Videohra Death Stranding

Ambiciózní herní titul japonského vývojáře Hidea Kodžimy je žánrově těžko zařaditelný. Asi nejlépe lze Death Stranding popsat jako simulátor environmentálního truchlení. Oceňovaná hra, která vyšla loni v listopadu ve verzi pro Playstation 4, je od letošního července k dispozici také pro PC.

MILOŠ HROCH

Hrát *Death Stranding* uprostřed pandemie byl zvláštní zážitek. Ven se chodilo v rouškách, většina lidí se zavřela doma, z rušných metropolí se stala města duchů, běžný lidský kontakt se proměnil v hrozbu, komunikovalo se virtuálně a nakupovalo přes internet a donáškové služby. V postapokalyptickém světě *Death Stranding* se většina obyvatel stáhla do podzemních krytů, dorozumívají se prostřednictvím hologramů a hlavním hrdinou je poslíček Sam Porter-Bridges, který trpí fobií z lidského doteku. Hráč s tímto avatarem tráví čas na dlouhých osamělých cestách, při nichž doručujete suroviny, součástky nebo třeba oxytocin, díky kterému lidé lépe snášejí život v nekončící izolaci. Hra se prolínala s každodenností na několika úrovních a potvrzovala, že když je science fiction všude kolem nás, jako samostatný žánr ztrácí smysl.

Země přízraků

Hra *Death Stranding* vyvolala rozruch hned po svém představení v roce 2016 a nepřestává se o ní mluvit dodnes. Hideo Kodžima, který má v herním světě podobnou reputaci jako David Lynch ve filmovém, v ní ukazuje, jaké to je, žít v éře environmentální katastrofy a šestého hromadného vymírání druhů. Dalo by se dokonce říct, že hrajete proti vyhynutí. S každým krokem se ale odhaluje skutečnost, s níž se musíte smířit a přijmout ji: další vlna vymírání je nevyhnutelná. Jedna z postav dokonce prohlásí, že si zemská půda pamatuje každé minulé vyhynutí: „Země má dlouhou paměť, její stratosférické desky vyprávějí příběh sahající až k samotnému počátku. Minulost ovlivňuje přítomnost a pomáhá nám v budování budoucnosti.“

Hlavním úkolem Sama Portera-Bridgese je propojit rozdělenou Ameriku takzvanou chirální sítí, jejímž prostřednictvím je možné přenášet různé materiály, sdílet technologie a vědomosti. Klíčové je k síti připojit několik uzlových měst, ale také samotáře žijící na horských hřebenech nebo v pouštních vrakovištích. „Budete moci přemostovat nerovnosti ve společnosti,“ popsal Kodžima hlavní myšlenku své hry na Twitteru a dodal: „Doufám, že díky tomu pochopíte opravdový význam budování vazeb s ostatními.“

Sam rozšiřuje ubývající obyvatelné území, přičemž především místa postižená poslední vlnou nespécifikovaných přírodních katastrof jsou zamořená přízraky obětí. Zjevují se zvláště za deště urychlujícího rozklad materiálů a mohou vás stáhnout na druhou stranu, do dimenze bezčasu, kterou představují pusté šedé pláže. Proto si s sebou nesete detektor přízraků napojený na nenarozené dítě vyjmuté z dělohy – neboť právě to má stejně blízko ke smrti jako k životu. Sice ho musíte konejšit, ale nesmíte si s ním vytvořit emoční pouto, jelikož jde v podstatě o technologii. Pocity z prvních hodin hraní jsou ambivalentní. Zorientovat se v příběhu, terminologii a herní mechanice dá zabrat a vysvětlit *Death Stranding* jednoduše je nemožné. Kloubí v sobě totiž prvky sportovní hry, survival horroru, umělecké science fiction a simulátoru environmentálního truchlení.

Práce a zábava

Kodžimu napadl námět hry před deseti lety, kdy se dozvěděl o masových sebevraždách delfinů a velryb. První trailer připomínal spíš instalaci v muzeu moderního umění: ukazoval šedou pláž s velrybami ležícími na souši a mužem jakoby vyplivnutým z jiné dimenze. Krátkou ukázkou uváděl citát Williama Blakea z básně Svět v zrnku písku: „Celý svět v zrnku písku zhlédnout/ a nebe v polní květině,/ na dlaní sevřít nekonečnost/ a věčnost v pouhé hodině.“ Po chvíli se ukázalo, že oním mužem je hollywoodský herec Norman Reedus, známý především ze zombie série *The Walking Dead* (Živí mrtví, od 2010), který propůjčil tvář hlavnímu hrdinovi. Později

Latourem bychom mohli říct, že hra učí, jak být dobrým pozemšťanem – jak prozkoumávat zemský povrch bez snahy o jeho dobytí, zato s porozuměním svému bezprostřednímu okolí. Postupem času se při hraní hry zaměříte právě na tyto aspekty víc než na boj s přízraky nebo bandity. Při chůzi s těžkým nákladem na zádech si musíte dávat pozor, abyste nespadli, a musíte mít správně vyváženou zátěž na zádech – přeskládáváním nákladu strávíte polovinu času.

Spojuje nás truchlení

V *Death Stranding* se ocitnete v bezmála postkapitalistickém světě, v němž odměnou za práci nejsou peníze, ale uznání, výměna

Truchlí se za všechny organismy – lidi, tvory, přírodu. Vše je spojené se vším a zrnko písku v *Death Stranding* opravdu znamená celý svět.

Hra dokonale ztělesňuje koncept environmentálního truchlení a „spektrální Země“ (světa vymizelých druhů) filosofa Lukáše Likavčana. „Přítomnost duchů nám neustále připomíná nenaplněnou práci truchlení. Ve vztahu k šestému hromadnému vymírání – v reálném světě a kontextu příběhu hry – si můžeme představovat kolektivní truchlení za přízraky všech vyhynulých druhů,“ interpretuje Likavčan *Death Stranding* pro magazín Tank. Hra se tak stává příkladem environmentálního truchlení jako kulturní praxe, která má pomoci lépe přijmout a pochopit možnosti



Death Stranding má stejně blízko ke smrti jako k životu. Foto Kojima Productions

prosáky informace, že se na přípravě hry budou podílet také filmaři Nicolas Winding-Refn a Guillermo del Toro, herečka Léa Seydoux nebo herec Mads Mikkelsen. Hvězdné obsazení *Death Stranding* přitom vypovídá o Kodžimově schopnosti přesvědčit lidi ke spolupráci na obtížné představitelných projektech. Kodžima se proslavil špičkovou sérií *Metal Gear Solid*, která je jednou z nejúspěšnějších herních frančíz všech dob, a převrácel v ní představu o tom, jak vypadá videoherní zábava. Vždycky byl spíš estétem než režisérem akčních scén, a asi i proto se hlavní hrdina, elitní voják Solid Snake, při svých misích skrýval ve stínech.

Pro *Death Stranding* je charakteristický pocit až skličujícího osamění, hraničního s úzkostí, zároveň se ale jedná o nebývalý herní zážitek. Celé hodiny chodíte sněhem, přecházíte pohoří, sbíháte po úbočínách nebo se brodíte řekami. Splynete se zemským povrchem a všemi přírodními překážkami – terénními nerovnostmi, vodními toky, povětrnostními podmínkami. Společně s francouzským filosofem Brunem

dovedností či vědomostí, budování komunity a mezilidských vazeb. Největší požitek budete mít nakonec z těch nejnudnějších úkonů (ačkoli někdo uvyklý na dlouhé pochody nebo práci v logistice se na to nejspíš bude dívat jinak než novinář ťukající celé dny do klávesnice).

Plnění povinností se prolíná s hlubokými emočními prožitky. Prvním velkým úkolem tak je doručit mrtvolu Samovy adoptivní matky, prezidentky Spojených států amerických, do spalovny: komplikovaný vztah se po letech odloučení završuje tím, že přes kopce přenášíte bezvládné tělo. Každý z hlavních hrdinů někoho ztratil a snaží se s tím vyrovnat – ať už je to vědkyně Mama, geolog Heartman, samotný Sam nebo jeden z hlavních záporáků, válečný veterán Cliff, který vás vtáhne do svých nočních můr, pošle proti vám četou nemrtvých vojáků a máte všechny důvody ho nenávidět. Nakonec si ale i k němu vybudujete vztah. Postavy spojují traumata, která se vrací ve snech a pracují v nevědomí – proto má Sam na svém batohu připnutý lapač snů. Každé truchlení přitom má také globální charakter:

našeho zániku. Společnost by to ovšem neměla vést k defetismu, ale k prosazování udržitelnosti a efektivnímu využití zbývajících času. „Tento svět nelze získat ani zachránit – lze jej pouze oplakávat,“ píše Likvčan ve své knize *Introduction to Comparative Planetology* (Úvod do srovnávací planetologie, 2019). Podobně na konci hry zazní: „Neexistuje způsob, jak zastavit šesté hromadné vymírání.“

O *Death Stranding* se píší filosofické eseje i psychoanalytické výklady; svou nápaditostí, rozsahem a originalitou je hra srovnatelná se slavnou sci-fi trilogií *Vzpomínka na Zemi* (2006–2010, český 2017–2018) čínského spisovatele Liou Cch'-sina. Nejdůležitější ovšem je, co se děje uvnitř nás samotných po více než šedesáti nezapomenutelných hodinách hraní: na povrch se derou osobní vzpomínky, traumata, pochybnosti a obavy nejen z environmentální katastrofy. Postavy si je nesou stejně jako sami hráči a nelze je oddělit.

Autor je hudební publicista.

Death Stranding. Kojima Productions 2019.

Kozmológia jednej mysli

Mircea Cărtărescu a jeho delirický román Solenoid

Trebaže Mircea Cărtărescu patří k nejvýraznějším rumunským spisovatelům, do češtiny dosud nebylo přeloženo žádné z jeho děl. Ve slovenštině nyní po prozaické sbírce Nostalgia vyšel i rozsáhlý román Solenoid, plný snových vizí v apokalyptických kulisách Bukurešti.

IGOR MIKUŠIAK

Pri čítaní súčasnej románovej produkcie z oblasti juhovýchodnej Európy možno v princípe identifikovať dva základné typy prozaikov. Prvý píše, lebo pociťuje nedôveru k svetu. Vníma určitý deficit, deteguje predovšetkým asymetrie a tvorbou sa pokúša tieto rušivé stavy zaznamenať, pričom nám dáva šancu vnímať ich aj ako súčasť našej životnej skúsenosti. Druhý typ stimuluje k písaniu fascinácia životom. Podnety sa mu zdajú samy osebe neutrálne a z tejto pozície následne vytvára spravidla košatý románový svet, v ktorom si je možné vychutnať energickosť fikcie. Básnik, esejista, prozaik a univerzitný pedagóg Mircea Cărtărescu (rozhovor v A2 č. 14/2019) akoby svojím autorským naturelom stelesňoval oba tieto prozaické typy – prinajmenšom v románe *Solenoid* (2015). Príležitosť nahliadnuť do zákutí jeho robustnej prózy máme vďaka slovenskému prekladu.

Exkluzívny solitér

V súvislosti s Cărtărescom a jeho knihami sa často v rôznych variáciách obmieňa slovo postmoderna. Nepochybne je možné cez postmoderný filter čítať aj *Solenoid*, či trebárs aj zbierku kratších próz *Nostalgia* (1989, slovensky 2016; pozri A2 č. 24/2016), ale tým sa jeho písanie nevyčerpáva. Autorov rukopis inklinuje aj k ďalším silným tradíciám, existencialistickej alebo magickorealistickej.

Okrem stratégie a metódy je v *Solenoid*e pozoruhodná hlavná postava, ktorá je súčasne rozprávačom vlastného života. Centrálny problém viac než päťstostranovej knihy, ktorá sa pomerne suverénne rozbieha do viacerých smerov, je bezpodmienečná potreba zrekonštruovať vlastný život a – lebo je to okrem iného aj román s tajomstvom – dopátrať sa skrytých zákonitostí sveta, zaznamenať uzlové body, kde sa preťali jeho osudy s osudmi iných, kde ho život zaboľel, zjazvil, kde poznal sám seba a svoje limity. A ako to už tak chodí, aby sa dalo niečo zrekonštruovať, musí sa rozprávač spoľahnúť nielen na pamäť a spomienky, ale aj na samotnú sféru písania. Niektoré pasáže potom vyzerajú ako fragmenty z denníkov, iné sa denníkom inšpirujú voľnejšie.

Prítomnosť denníkového písania a rôznych literárnych impulzov (Kafka, Borges, Dostojevskij, Bulgakov) v pôdoryse knihy je dôležitá aj z hľadiska diagnózy rozprávača a hlavnej

postavy v jednom. Ťažko hľadám v aktuálnej produkcii juhovýchodnej Európy postavu so štruktúrovanejším vnútorným životom, než je Cărtărescov mladý snivec. Je fascinujúce pozorovať, s akou senzitivitou vidí sám seba a ako si vlastne zakazuje vybaviť všetko pekné, čo zažil. Jediné dva okamihy radosti, povedzme uvoľnenia, nepočítajúc levitácie vďaka tajomnému solenoidu v jeho dome, sú spojené so spomienkami na jazdu na bicykli v jednom z bukureštských parkov a s prvým dotykom lesa a ticha prírody počas liečebného pobytu na vidieku. Inak pred čitateľom defilujú bolestivé obrazy zranenej postavy, ktorá čelí fatálnej strate brata, paralyzujúcej samote, hororovým scénam z bukureštských nemocníc, všadeprítomnej biele a šikane v školských triedach. Je tak dosť možné, že kumulovanie rôznych podôb nešťastia nebude pre mnohých čitateľov prijateľné, i keď sú formulované mimoriadnym jazykom.

Úzkosti a traumy

O jazykový výraz, kde sa všetko dôležité odohráva vo vedľajších vetách, meandrujúcich na hranici znesiteľnosti, sa stará rozprávač/postava, ktorý neváha konštatovať, že cíti „posvätnú hrôzu“, pre ktorého je ešte aj šťastie mučivé a ktorý sa nevie zbaviť strachu zo života. Veru je to príbeh beznádejného samotára, mladého učiteľa učiaceho v zanedbanej rumunskej škole osemdesiatych rokov, ktorého ambície stať sa rešpektovaným spisovateľom stroskotajú po prvej verejnej prezentácii poémy s príznačným názvom *Pád*. Od tohto okamihu sa v ňom len intenzifikuje dojem, že to hlavné sa deje v jeho vidinách, že je nutné vyskladať mozaiku jeho života tak, aby v nej dôležitú úlohu nehrala nepríťažlivá žitá realita či literatúra, ale sny a denníky.

Román však nelevituje len okolo hlbavej a solitérnej hlavnej postavy, ktorej myseľ produkuje stále nové halucinácie a popisy. I keď je postava učiteľa rumunčiny v románe kľúčom k mnohému, podstatným prvkom je rovnako o stupeň vyššia úroveň v podobe autorskej ambície. Cărtărescu nekalkuluje, nerobí ústretové kroky k čitateľom a neuhýba z nastolenej cesty. Akoby skôr písal pre seba. Miestami je to desivé čítanie prepchaté bizarnými a infernálnymi obrazmi, ktoré sa vracajú zdeformované, poprekryvané novými

vrstvami preludov. Intuitívne písaný román vystihujú slová ako posadnutosť, neústupnosť, možno až surrealistická nekompromisnosť – aj keď netreba zabúdať, že nie všetko, čo je prešpikované snami a blúznením, je nevyhnutne surrealizmom, a *Solenoid* čírym surrealizmom určite nie je. Pôsobí síce ako stávka na jednu kartu, kde sa počíta s tým, že dávno prežité úzkosti a traumy môžu mať za určitých okolností oslobodzujúci a emancipačný účinok, v budovaní románového sveta, v plánovaní úniku z ťaživej a agonickkej reality, kde hrá prím bolesť, smútok, zúfalstvo a nehybnosť, si však autor pomáha aj jemnými, presne formulovanými postrehmi na margo nízkej úrovne socialistického školstva a zdravotníctva, havarijného stavu infraštruktúry a neveselého osudu detí v apokalyptických kulisách bukureštských periférií.

Mesto rozvalín

Z knihy čnie ešte jeden zámer, a síce vyrovnáť sa s vlastnou predstavou Bukurešti ako fantastického a panoptikálneho mesta, v ktorom je pre zachovanie dôstojnosti nevyhnutné vytrvalo kričať o pomoc, alebo aspoň na istý čas odmietnuť vlastné telo a premeniť sa na roztoča, prípadne pátrať po tajomných solenoidoch. Neprekvapí, že autor vidí svoje mesto ako ruinu zarastenú burinou, kde sa špinavými ulicami nekonečných a nevábnych predmestí nesie zvuk škripajúcich električiek a po rozpadnutých chodníkoch kráčajú nešťastní ľudia a najmä smutné deti.

Cărtărescu ide aj v tomto smere na samú hranu. Nie je to však samoúčelnosť. Áno, jeho Bukurešť je mestom rozvalín, tmavých chodieb, kam nedopadá nikdy žiadne svetlo, lebo už to tak je, že tajomné sa kamaráti so šerom a tmou. Na jednom mieste píše mladý rumunčínar toto: „Páči sa mi môj zúfalý čin, toto písanie, a čím je zúfalejší, nezmyselnejší, anonymnejší, stratenejší v bahne storočí a milénií, galaxií a metagalaxií, tým viac sa mi páči.“ Takže zúfalstvo? Myslím, že nie. Skôr rafinovaná obrana deliricko-realistického písania, kde nie je problém sa kedykoľvek stratiť a znovu nájsť.

Autor je balkanista.

Mircea Cărtărescu: Solenoid. Přeložila Eva Kenderessy. BRAK, Bratislava 2020, 524 stran.



Záběr z dokumentárního filmu Architektura a moc, režie Nicolae Margineanu, 1993

Utíkat skrze verše

Mříže z masa Marie Jehličkové

Básnířka Marie Jehličková ve své nové sbírce ukazuje, že tělo je pro duši „mřížemi z masa“. Poezii prožívá jako úlevné vydechnutí, jako skrýš před nepřátelským světem a zároveň jako nástroj i pole duševního zápasu. Absolutní přichylnost k poezii ale není samospasitelná.

MARTIN LUKÁŠ

Po třech předchozích sbírkách, publikovaných v pravidelném ročním intervalu a pokaždé v jiném nakladatelství, je aktuální sbírka Marie Jehličkové *Mříže z masa* první autorčinou knihou, na které se výrazněji redakčně pracovalo. Pro Jehličkovou typická pásma dlouhých, splývavých veršů jsou zde roztříděna do tří námětově orientovaných částí, jejichž obecné názvy (Cyklus 1–3) odrážejí autorčinu nechuť dělit a tematicky vázat kontinuum svého psaní-prožívání. Vydavatelství Ears & Wind Records poskytlo čtenářům v navržené kompozici jakási základní návěstí, kudy a jak poezii Jehličkové číst, aniž zastřelo specifika jejího básnického projevu.

V zajetí stylizace

Třebaže se první cyklus *Mříží z masa* vrací k autorčiny pobytům v psychiatrických léčebnách, druhý zachycuje svár představ věčně agitované mysli a třetí má za osu vztah k přítelkyni Renatě (imaginární, nebo skutečné?), nejsou tato tematická určení v poslední rozhodující. Verš je pro Jehličkovou nadále především prostorem úlevného vydechnutí, vyvrhnutí dotěrných obrazů hrůzy a hnusu,

které pod tlakem nepřátelské skutečnosti „tam venku“ produkuje do sebe obrácené vědomí. Zároveň je verš prostorem komunikace představ o lepším, jiném *kdesi*, které v typicky idealizovaných kulisách čistého, nevinného světa skýtá jakousi vágně definovanou naději. Bipolární, předvídatelný půdorys autorčiny samomluvy ožívují v *Mřížích z masa* právě odkazy k vnější realitě jejího života. Je to vlastně vzácná možnost: autorka trpící duševní chorobou píše o tom, jak se její léčba nedaří, ukazuje, jak to v léčebnách chodí, nebo ironizuje nepochopení a přezíravost psychiatrů.

Ale i na poli své nejhmatatelnější zkušenosti jako by se Jehličková bála vystoupit ze svých představ, odložit vnější, dekadentní stylizaci, která zbytečně stírá jedinečnost jejího pohledu. Nejsilnější je proto tam, kde se nejméně snaží naplnit obraz prokleté básničky, kde jí – na neexponovaných místech, mimo silácké řeči a vypůjčená sebepojetí – unikne postřeh nebo přirovnání, kterým vystihne situaci: „Říjnové ulice vlhnou/ jako huba malého psa když se ti pokouší vyskočit na klín“. Naproti tomu tam, kde lakonicky, a přitom okázale staví na odív nehostinnost ústavů nebo marný a – jak jinak – drastický proces léčby, bývá jen filmově efektní a její výpověď ztrácí přesvědčivost. Prostor křehkých, prchavých prožitků se spolehlivě uzavírá před vědomím, že píšu literaturu a vámi, obyčejní smrtelníci, co nemáte ani páru, chci otřást! Bohužel, umím si představit, jak každý takový pokus *épater les bourgeois* nakonec nejmíc zraňuje autorku.

Obtížnost touhy

Na delších, volně navazovaných básních Jehličkové je patrné, jak se její soustředění po pěti, deseti verších vyčerpává, jakmile odezní

výchozí impuls, a jak autorka pohodlně strhává směr básně do láce imaginativního vázání slov, jimiž pak už jen zbůhdarma ovíjí chudíčkou tezi veškeré své výpovědi: jsem zoufalá. Věřím, že nejen pro nás, ale především



Kresba Barbora Müllerová

pro autorku má smysl klást si jinou otázku: *proč* je zoufalá? Je hloupé to zdůrazňovat, ale hodnocení poezie Marie Jehličkové ztěžuje vědomí, že čteme texty člověka, jemuž byla diagnostikována duševní porucha. Trapné

váháme, máme-li to zohlednit, a přitom už to zohledňujeme: těžko se tu ubráníme interpretaci poezie jako terapie, zvlášť když ji tak vnímá sama autorka.

V rámci terapeutického psaní/čtení je dojemné sledovat, kolik si Jehličková od poezie slibuje, a je to tím dojemnější, čím abstraktnější a abstraktnější její nároky jsou. Co prožívá, dokáže vyjádřit naléhavě, zato představy, které svolává na pomoc (a to přesně ona dělá, protože má poezii za nástroj i pole duševního zápasu), jsou natolik chudé, odvozené a bez pevnějšího základu ve zkušenosti, že o terapeutickém účinku nemůže být řeč. Ne náhodou vystupuje tato patová situace nejzřetelněji v aktuální sbírce: čím víc autorka sytí okruh svých představ životní empirií, tím lépe chápe, že vzývaný prostor vnitřní svobody se s obratem ke skutečnosti citelně zmenšuje. V předchozí sbírce ještě mohla psát o eleganci klece, nyní poznává, že tělo je pro duši mřížemi z masa. Čím víc autorka touží žít, tím palčivěji si uvědomuje obtížnost své touhy.

Prakticky každá báseň Jehličkové realizuje stále se opakující obraz vyvrhele, který se cítí být výlučným, ale ze své výlučnosti nakonec nic nemá. Kolísání mezi nadějí na absolutní pokoj a deziluzí z každého okamžiku života zásadně, i když poněkud jednotvárně dynamizuje její výpověď a cele živí její obraznost. Skutečnost, že autorka trpí – a lze si snadno představit, že trpí nevýslovně –, je zdrojem její absolutní přichylnosti k poezii, která ale není samospasitelná. Až přestane hledat verš, „skrze něj by bylo možné utéct“, možná se jí uleví a všechno teprve začne.

Autor je literární kritik.

Marie Jehličková: Mříže z masa. Ears & Wind Records, Brno 2019, 42 stran.

literární zápisník

Cesta letní krajinou aneb Venkov v náporu zdejší kultury

JAKUB VANÍČEK

Začneš u Sázy, tedy přibližně uprostřed téhle země. Žlutá drážní souprava tě přivezla z kolínských rovin, z té rozlehlé zemědělsko-průmyslové zóny, kde každá hrouda je s urputnou pravidelností válcována mechanizovaným rolníkem. Teprve tehdy, když se vagón v zákrutách Mirošovského Kvartýru spouštěl do hlubin země, probudil se v tobě život; do té doby jsi jen mžoural přes okenní tabulku a snažil se skládat obraz kraje, ve kterém ses náhodou ocitl. Dlouhé a prudké brždění pod Pírkštejnem, prudký doraz stroje a pár desítek sekund na výstup bylo na horký den jaksi moc. Snad jen že u řeky nebývá tak zle, a že sotva co jsi dosedl na trávník ratajského nádražíčka, se z křoví vynořilo několik koček, neměl jsi čas zanořit se do úvah, kam táhnout tímhle krajem. Kam, když ne na jih? Když ne na Šternberk? A tak si převlékneš kalhoty, chvíli kouříš, pozoruješ zkotrlé šelmy nad prázdnými miskami a pak se zvedneš a jdeš.

Trvá jen chvíli, než seběhneš k řece. A už z dálky slyšíš, že to byly pouze nevysoké návrší a strmá stráž, které tě dělily od velkého

vodáckého národa. Od lidí, kteří v řádce za sebou plují na oranžových loďkách hráškovou polévkou a neustále něco pokřikují na ty druhé, co už pomalu mizí za ohbím řeky. „Pičóó, já bych ještě včera chlastááál, ale už jsem nemóóh, už to prostě nešlóó, vypil jsem v Kácově dvacet jedna pív!“ „Ty pičóó, seš dobrééj!“ První věty, a hned výmluvný signál! Stromy, vysušené a ohlodané lýkožroutem, se ani nehnou, nejspíš je jim všechno úplně jedno. Stojíš v zatáčce a víš, že u téhle řeky vydržíš jen do nejbližší odbočky. Kam? Asi na jih. Věci není třeba komplikovat, zvláště tváří v tvář stádní idiocii podporované dvoustovkovým příspěvkem místním pohostinským krámům.

V malém městě pod velkým hradem, kde je hemžení vodáků téměř nesnesitelné, pro pobavení sleduješ z mostu rodinnou anekdotu: otec vleče laminátovou loď ke břehu řeky, nemilosrdně ji brousí o zem a v jistou chvíli se rozhodne pro hbitý chvat. Nadzvedne ji a rychle otočí, tak aby mu nespadla do vody. Lehce podrážděn alkoholem, vypočítá trajektorii jen způli – syna navlečeného do oranžové záchranné vesty těsně mine, koš s odpadky už nikoli, takže vmžiku celý jeho obsah plave po vodě. Pytlíky, umělohmotné lahve od Huberta, svinčík všeho druhu. Matka se tváří, že se nic neděje. Otec též. Syn běží na molo a na co dosáhne, to vytáhne na břeh. Matka si všimne publika na mostu, upozorní otce, a ten pobídne syna. Kluk ovšem na všechn osvobozený bordel nedosáhne, chce si pomoci pádlem a odpadky rozštouchá. Odploouvají. Na hradě se otevírá okno, hrabě Šternberk hrozí pěstí, otec panikaří, obecnstvo povykuje, odpadky se vzdalují od břehu, věc je nadobro prohraná. Výstav místního pivovaru rozbrýndaný do desetitisíců PET lahví budíž tomuto národu nejlepším možným rozhrěšením.

Sotva se vzdálíš od hlavní tepny prázdninových pobytů v přírodě, jen co v dálce zanikne ryk přiožralých kajakářů, už je tu hukot autostrády. Slyšíš ji z dálky. Bojuješ s obavami, že to, co na tebe čeká, není silnice, ale vojenské letiště, že namísto podnikových tahačů a soukromých sportáků tady armáda provozuje nadzvuková stíhadla. Je zvláštní, že zrovna uprostřed země nemá chodec ani na minutu klid, že jeden hluk je tu pohlcován jiným. Žije-li tu i něco jiného než člověk, není na první pohled jasné, dokonce i podvečerní nápor bodavého hmyzu ustává. Po pravé straně dálnice, po levé zapáchající stojatá Blanice, k jejímuž počátku bys snad mohl dojít. Je to na jih? Bezesporu.

Podcházíš obludný betonový most, jehož oválné sloupy nemohou nevyvolat stavy panické hrůzy. Zničehonic stojíš ve strašné krajině. Říkáš si, kolik z řidičů, co lítají sem a tam po asfaltových dálnicích, někdy vlezlo pod tu mrchu a nechalo na sebe působit maximalistickou betonovou konstrukci projektovanou na zkázu světa? Kolik z nich si kdy vychutnalo rachot každodenního provozu i mimo skvěle odhlučněnou kabinu svého automobilu?

Otázky nikam nevedou, navíc se rychle smráká, rozvineš tedy plán, podle kterého postoupíš proti proudu řeky. Řeky, která neteče, zato hutně zapáchá a které by ses za všech jiných okolností vyhnul širokým obloukem – kdybys tedy nebyl v kraji, kde nezbyvá než přijmout všechny pohromy moderního provozu lidstva. Jdeš kus, noc se kvapem blíží, stříháš cyklistu, vaříš čaj, a když jsi konečně dosáhl vyrovnané mysli, míšíš lesní chatku. V pravidelných intervalech před ní blíká stojan odnesený od železničního přejezdu. Tak to už je trochu moc, říkáš si. Teď už jsem pravděpodobně ztratil orientaci, možná jsem

unaven víc, než se mi zdálo, možná že iluze, šalba a klam mě úplně odrovnaly. Stojíš, chatka ožívá interiérovým hovorem, to je ti ale docela jedno, za sebou máš všechn ten svinčík prázdninového dne, před sebou dílo prvotřídního magora. Světelné návěstidlo zapojené v temnu lesní samoty.

Vyspal ses nedaleko Ctiboře, pěkně pod dohledem zvěčnělého kulturního činitele A. N. Vlasáka. Byl to spánek mizerný. Hukot vzdálené dálnice, který jsi nejprve neslyšel, se ti zakousl do uší a nepustil. Tuhle tepnu nevypaneš. Nezbyvá než ji přežít. Váliš se tedy sem a tam, do ksichtu ti svítí kostelní věž rozzářená uprostřed ničeho, kolem tebe popochází ježčí rodinka a užívá ti suchary.

Než se rozezná, otočíš se na karimatce přesně osmadvacetkrát. Je to takový čtvrtinový pohyb. Žáda, pravý bok, břicho, levý bok, následuje povzdech a znovu. Dvě hodiny s půlnoci balíš jointa, obcházíš kolečko, pokuřuješ, a zase znovu, žáda, bok, břicho, bok, povzdech, žáda. Pětkrát odkudsi zdálky zakokrhá kohout – ano, konečně můžeš na dvě hodiny usnout. Abys byl čiperný v centru českého nacionalismu.

A pak to přijde. Nejprve Vlašim s ohromným dopravním hřištěm a romantickým hrádkem, odtamtud vyprahlým krajem kúrovcové kalamity ke strašnému Kondraci. Sedíš tam na malém náměstí a počítáš potenciální skin-heady. Jsou žně, po silnicích sviští monstrózní Fendty a Johnové Deerové, sedláci na sebe hulákají, kolik že to letos sype. Mížíš, co ti síly stačí, kol mezi zarostlých ovocnými stromy se vyškrábeš na kraj lesa – a tam ho uvidíš, jak se pěkně vzpíná a ční nad zdejší pahorkatinou. Na cestě k jihu jsi poodešel od všech těch atrakcí hnusného konzumního světa a nechal ses zmocit. Rytiří! Hrr na Evropu!

Autor je literární kritik a antikvář.

Lišky nemění povahu

Fragmentární próza Herty Müllerové

Román *Liška lovec* je prozatím posledním českým překladem z rozsáhlého díla nobelistky Herty Müllerové. Německy píšící autorka rumunského původu jej v Praze osobně uvedla na minulém Světě knihy a nejen v souvislosti s tímto textem podotkla, že psaní je klíč k tomu, co člověk jinak nemůže vydržet.

BLANKA ČINÁTLOVÁ

V jednom z četných rozhovorů, které Herta Müllerová při návštěvě pražského knižního veletrhu Svět knihy poskytla, konstatovala, že liška z názvu románu *Liška lovec* (Der Fuchs war damals, 1992) „je liška a nic víc“. Ústřední motiv i objekt, který číhá v labyrintu románových obrazů či lépe skic, může být totiž vším možným. Doslovný překlad původního titulu zní *Už tenkrát byla liška lovcem*. K jakému času odkazuje? Navíc liška-kožešina, o kterou se v příběhu jedná především, má na první pohled všechny atributy trofeje, nikoli lovce.

Torza

Hlavní hrdinka, učitelka Adina, uchovává ve svém bytě liščí kožešinu už od dětství, možná jako vzpomínku na matku, možná jako důkaz splněných dětských snů. Jednoho dne ale kdo si začne její lišku porcovat – nejdříve uřízne ocas, pak zadní běhy, potom přední, následně oddělí hlavu. V okamžiku prvního řezu zažije hrdinka i čtenář šok – bezdějový kaleidoskop zdánlivě banálních výjevů tonoucích v nesnesitelném bezčasí dostane najednou ostré kontury i zápletku, aniž se ovšem zbaví své iritující torzovitosti. Lišku mají na svědomí příslušníci tajné policie, kteří v Adinině nepřítomnosti pronikají do jejího bytu a ponechávají v něm okázalé stopy svého slídění – špačky cigaret v záchodové míse, vyplivnuté slupky slunečnicových semínek, ale především jemné a přesné zářezy do liščí kůže. Ocítáme se v parném temešvársském létě a na rozdíl od všech zúčastněných lovců i lovné zvíře víme, že Ceaușeskovu režimu zbývá už jen několik málo měsíců.

Müllerová primárně nevypráví příběh štvánice, byť z náznaků některých osudů bychom ji mohli rekonstruovat. Sledujeme nepatrné epizody vytržené ze života Adiny a několika jejích přátel. Její nejlepší kamarádka Clara se na první pohled zamiluje (když „kolečko vzrušení“ přejde ze zeleného kabátu z beránčí kůže na muže s puntíkatou kravatou) do příslušníka Securitate, který má spadeno na Adinu (a její lišku). U výsledku mlátí i ženy, ale manželce

stejně jako milence nosí karafiáty, parfémů nebo jemné punčochy. Lékař Paul, další z Adininých přátel, přihlíží tomu, jak v nemocnici umírají lidé v důsledku řízených výpadků elektrického proudu nebo na následky zranění při protirežimních demonstracích. Další z přátel raději volí život venkovského učitele daleko na jižních hranicích a pořizuje si hejno hus a psy, aby kejhání a štěkot přehlušily zvuk střel určených všem, kdo se pokusí překročit státní hranici. Autorka, která má sama četné zkušenosti s životem v totalitním Rumunsku, šikanou tajné policie a diskriminací příslušníků kulturní minority (v románu se jedná o rumunské Maďary), neklade důraz na líčení teroru a represí, ale na atmosféru, která je provází.

Opar strachu

Pomalu ubíhají líná odpoledne mezi rozpálenými paneláky, límečky škrtí, vzduchem létají kletby a po kavárnách se „rozvaluje opar strachu“. Čas se nesnesitelně vleče jako všudypřítomné fronty nebo pohřeb státního hrdiny. Jako by podle Müllerové nebylo podstatou totalitního času bezčasí, ale eschatologičnost – čas směřuje ke svému naplnění, ke konci. Holíč měří život podle toho, jak se plní pytel ostříhanými vlasy; švadlena podle hromadících se odstřížků. Klempíř se v důsledku „času ležícího ladem“ fušersky oběsí, jiní se upíjejí. Rybáři vyhlížejí pod hladinou pakostnic, která v ruce drží šaty utonulých. Bezejmenné děti o sobě mluví ve středním rodě, jejich obličej páchne shnilým ovocem a ve tváři se jim zračí stáří. Mají v sobě rez z matčiných rukou a hladově okusují travu, zatímco podobně lačné ovce olizují zdi továren.

Díky autorčině obraznosti získává časoprostor myticko- či magickorealisticke rysy. Hrdinové socialistické práce nosí rudý kohoutí hřeben ve vlasech, protože „záhyby na temeni jsou pro vlast totéž, co pro kohouty křídla“. Ženy mužům vmíchávají menstruační krev do polévky nebo do kávy, aby si je připoutaly. Kočky žerou svá mláďata a poté smírují souložící dělnice, nutrie se opíjejí v pivovaru a všichni vědí, že Bůh osmý den z chomáče vlasů Adama a Evy stvořil drubež a devátý den „škytal z prázdnoty světa“. Především však nad krajinou bdí omnipotentní diktátor, takže „zem protíná ostražitý zrakový nerv“. Každý den obléká nové šaty a vše, co měl na sobě, pak „pochoduje zemí jako temnota“. Proti prostoru města, jemuž dominují jatka, drátovna a byty, kde je člověk neustále vystaven něčemu pohledu, stojí jižní venkovská krajina, kde „Dunaj odřízl zemi do zbytku světa“. V kukuřičných a pšeničných lánech leží kosti zastřelených, a přesto tu i neplavci sní o svobodě – vždyť stačí jen vstoupit do Dunaje, jenž stele „polštář z vln pro zastřelené“.



Liška mění srst, ale nemění povahu. Ilustrace basvanvuren.org

S podobně baladickým Dunajem se setkáváme i v románu berlínského spisovatele Inga Schulzeho *Adama a Evelyn* (2008, česky 2009), který se odehrává během téhož léta. Pod záminkou dovolené putují východní Němci přes Československo do Maďarska, kde čekají na otevření rakouských hranic, aby se z NDR dostali do NSR. Atmosféru „přechodu“ výborně vystihují právě motivy vody – proti klidnému Balatonu, grotesknímu středoevropskému moři bez hloubky i soli, stojí dramatický Dunaj, vytvářející tragické pozadí marných pokusů o překročení hranice se Západem. Schulze pracuje s obrazy ztraceného i dobývaného ráje: v zahradách dozrávají hrozny, z balatonských kempů čpí zpuchřelé stany a lahodná vůně stánkových klobás a piva v papírových kelímčích. Paranoidní nedůvěra se střídá s euforií, nadějí i strachem z neznáma. Každý den přibývají prázdné stany a „zaručené“ zprávy z hranic. V případě *Lišky lovce* nelze blahobyt ve vyprávění o době, kdy „hlad má kolena a zuby“ a na chleba se stojí fronty, demonstrovat ani deziluzivně. Přesto tam, kde bychom čekali surovost, Müllerová básní.

Bez vedlejších vět

Ukazuje nám organický, rozbujelý svět, jímž neustále poletuje chmýří z bodláčí, a tam, kde vše reziví a chátrá, rostou nejkrásnější květiny. Pacienti v Paulově nemocnici se proměňují v hajné – mají pořadník na polní dalekohled, kterým z nemocničních oken fascinované pozorují „chuchvalce jehličí“, houští a nekontrolovatelný růst, který udusí všechno, „co se nesměle a pokorně drží zpátky a roste podle pravidel a s ohledem na celek. Džungle odřízne pokorné okolí do zbytku světla.“ Není podstatné dešifrovat, zda bujivý chaos odkazuje spíše na revoluční kvas nebo na rozkládající se

systém. Nám se totiž předkládá především perspektiva hajného, fascinovaného pozorovatele.

Tomu odpovídá i pozoruhodná práce s románovým jazykem. Převažují krátké věty a souřadná souvětí. Vedlejší věty skoro chybějí – jako by k řečenému už nebylo co dodat. Můžeme v tom samozřejmě vidět ztělesnění totalitního jazyka, z něhož se vytrácí schopnost vyjádřit vztahy, okolnosti, detaily i jedinečnosti. Čirá deskriptivnost však možná také prozrazuje, že to, co je předmětem sdělení, nelze vyprávět, pouze ukázat. Vypravěč vedle sebe klade živé obrazy, scénky, popěvky, záznamy snů nebo anekdoty, které vykazují jistou spřízněnost s estébáckými vtipy z *Malé maďarské pornografie* (1984, česky 1992) Pétera Esterházyho. Podobně jako když Esterházy skrze aforistické fragmenty ironicky popisuje kádárovské Maďarsko, míří i u Müllerové záměrná vágnost a nedořečenost k analýze totalitní rozplizlosti a nechutnosti. Pohybuje se přitom na škále od odporné slizkosti (machističtí a šovinističtí „nadřízení“) přes grotesku (soudruzi umrznuvší na kolotoči) až po absolutní trapnost (výklad ředitele školy o tom, jak si utírat zadek novinami).

Román otevírají a uzavírají Jerofejevovy verše: „Nevadí, nevadí, říkal jsem si, to nevadí.“ Po dusném létě a zapleveleném podzimu nepřichází očekávané zimní kataklyzma, ale spíš rozpaky. V poslední kapitole, která se jmenuje Nevadí, ve městě pořád ještě stojí tanky i fronty a lidé převlékají kabáty. Zdánlivá lhostečnost zneklidňuje – začátku devadesátých let je přece skepse cizí, stejně jako smířlivá laskavost Hertě Müllerové. Musíme se tedy vrátit k titulu, neboť „liška mění srst, ale nemění povahu“.

Herta Müllerová: *Liška lovec*. Přeložila Radka Denemarková. Mladá fronta, Praha 2019, 200 stran.

JILLIAN TAMAKIOVÁ MARIKO TAMAKIOVÁ Jedno obyčejný léto



Oceňovaný komiks vystihl tu podivnou dobu mezi dětstvím a dospělostí.

STANISLAV BILER 111 míst v Brně, která musíte vidět



Netradiční průvodce se záměrně vyhýbá obvyklým atrakcím pro turisty.

ANDRÉS BARBA Město světla



Španělský román spojuje sociální naléhavost s tajemnou atmosférou.

Překročit hranice

Románový debut Kláry Vlasákové

Scenáristka a dramaturgyně Klára Vlasáková ve své románové dystopii Praskliny ukazuje svět takový, jaký ho v blízké budoucnosti nechceme mít. Chladnokrevně líčí přímé dopady neřešené klimatické krize a sociální rozklad způsobený tím, že ve výrobě i řízení budou lidé nahrazeni stroji.

MARTA MARTINOVÁ

Románová prvotina Kláry Vlasákové *Praskliny* začíná tím, že se nad Farskou louku, tedy na místo někde v Česku, snese třímetrová světlující koule a zůstane viset nad zemí. Podstatná pro příběh není ona sama (zastoupit by ji mohl i jakýkoli jiný předmět, který se vymyká světu, jak jej známe), ale spíš to, jak na ni reaguje společnost a jak její netečná nevysvětlitelnost ovlivní osudy konkrétních postav. A něco podobného platí i pro *Praskliny* samotné: důležité je v případě této knihy hlavně to, zda se v české literatuře stane impulsem k diskusi nad skutečností, že u nás podobný styl psaní zatím chyběl, proč a zda je potřebný. Nerozsáhlý debut je totiž výrazný především odvahou, s níž se autorka do imaginativně vcelku náročné antiutopické prózy se surrealistickými a hororovými motivy snaží zapojit témata, která aktuálně řeší česká i globální společnost a setkáváme se s nimi takřka výhradně na půdě publicistiky.

Robotizace práce

I když románovou formu využívá Vlasáková poprvé, v psaní není žádnou začátečnicí – je scenáristkou a dramaturgyní, a mimo to i publicistkou. Potřeba jít na dřeň řečeného a nutnost neztrácet čas hrami s jazykem či snahou o neotřelost se odráží i v překvapivě strohé stavbě vět, která autora jedné čtenářské internetové recenze vedla k postesknutí:



Román *Praskliny* ukazuje i důsledky neřešené klimatické krize. Foto Anna Baštýřová

„Tak budou knihy vypadat, až je budou psát roboti.“ Vrcholná robotizace práce, která zasahuje i takzvaně kreativní profese, je přitom zrovna jedním z oněch aktuálních témat, jejichž rozkladné dopady román ukazuje: co zbude z lidí bez „velkých příběhů“, které se snaží vysvětlit smysl světa a existence, z lidí už tak zotročených bezobsažnou mechanickou prací, bude-li jim vzata i tahle vynucená aktivita? Jenže pokroku se nikdo postavit nechce. Ostatně i na kouli samotnou reagují místní dost neinvenčně – asi jako na přicházející klimatický a sociální kolaps. Nestali se v téhle blízké budoucnosti už sami stroji?

Postavy jsou od prvních stránek knihy sužovány psychickými obtížemi – úzkostí a vnitřní vyprázdněností. Podstatným důvodem psychické nepohody hrdinů *Prasklin* ale není nějaká diagnostikovatelná nemoc, nýbrž „eroze smyslu“ pohlcující celý svět. Ztráta zájmu o okolí a vnímání sebe samých prostřednictvím sociálních rolí a významů vrstvených druhými vede k nepřehlédnutelnému nárůstu pokusů o sebevraždu. Děsivé je to zvláště u dětských figur, které jsou nicméně oproti dospělým schopné aspoň nějakého vhledu

do stavu světa. Vlasáková tak dovádí ad absurdum zásadní otázku současnosti: co může všeprostupující neoliberální koncept nabídnout jedinci, který se tváří v tvář blížící apokalypse nechce účastnit krysího závodu, jehož cílem je věčně vzdálený sociální vrchol? Skutečnost, že postavy upadají do čím dál tvrdšího spánku, pak není ani tak vyjádřením jejich rezignace, jako spíš zdravou reakcí na nesmyslnou skutečnost. Jako kdyby to, co je normální („normálně fungovat“), nikdy neodpovídalo skutečnosti, která byla vždy komplikovanější než vynucovaná strojovost.

Krize a oběti

Atmosféra koronavirové krize přihrává vyprávění další kontext – a je nutno autorce přiznat, že v tomto ohledu projevila zarážející míru předvídavosti. Během nouzového stavu odpadla spousta toho, co člověk „musel“, bylo ale čím to nahradit? Cvičení jógy, běhání se psem i horečné úsilí naučit se něco nového (ventilované na sociálních sítích) vyvolávalo především pochybnosti o tom, zda lidé vůbec mají nějaký „záložní plán“ pro případ, že by mohli naplnit svůj život podle vlastního přesvědčení. Sebereflexe lidí, které pouhý fakt existence světlující koule donutil „přehodnotit dosavadní život“, v *Prasklinách* ovšem sílí až v pseudoteologické poznání potřebnosti „překročení hranic“, jež hlásá vágně určená

Na mezi

Černá kronika

MATOUŠ JALUŠKA

Vznik literatury a lidské kultury jako celku můžeme krom jiného docela úspěšně chápat jako autoterapeutický akt. Člověk se slovy a znaky vyrovnává s tísní a nepohodlím ve světě, se všelijakou bídou, a hlavně se smrtí, jak se říkává s poukazem na barevné hlínky nalezené v hrobech z doby kamenné. Lidé nám podobní chodí po zemi statisíce let, po stejných cestách. Všude kolem nich se za tu dobu někdo narodil, všude někdo zemřel. A jednotlivé smrti se tak či onak vpisují do světa. Krajina sestává z hrobů.

„Stalo se divem oněch časů, že bylo tolik hrdinů zabito kvůli hněvu ženy,“ praví neznámý autor Nářku, navazujícího ve většině středověkých rukopisů na tragickou Píseň o Nibelunzích. V ohořelé hodovní síni krále Etzela (tedy Attily) se válí mrtvolý, a to všechno kvůli Kriemhildě, Etzelově manželce, která pomstila smrt svého prvního manžela Siegfrieda a vzápětí zahynula sama. „Ach, stokrát běda,“ volá (v překladu Jindřicha Pokorného) Etzel, když vidí, jak se Kriemhilda mstí na svém hlavním protivníku Hagenovi: „Teď stržil krutou ránu/ a padl rukou ženy nej- udatnější z pánů.“ A moudrý strýček Hildebrand dodává: „Za to ji stihne trest!/ Odvážila se zabít reka a, na mou čest,/ i když jsem vyšel z boje s Hagenem sotva živ./ jeho smrt nyní pomstím, ať se mnou bude cokoliv.“ Což také činí: „Vzápětí ke královně hněvivě přiskočil/ a mečem tuze mocným ťal kněžnu ze všech sil.“

Příběh s takovým koncem by bylo možné snadno číst jako zprávu o jedné podobě konfliktu pohlaví a různých genderově kódovaných konceptů cti a věrnosti. Dovětek eposu, již zmíněný Nářek, však takové čtení znesnadňuje. Pomsta, která vedla Kriemhildinu ruku, i Hildebrandova touha uštédřit patřičný trest jsou totiž nahrazeny údivem nad hrůznými činy u Etzelova dvora, a hlavně smutkem nad smrtí tolika skvělých lidí. Jeden z přeživších, Hildebrandův přítel a žák Dietrich, organizuje pohřební práce a vysílá posly k rodinám obětí. Jdou středověkou krajinou od hradu ke hradu a po jejich návštěvě se všude začíná rozléhat nářek. Nikdo se nehněvá, nikdo nikomu nic neklade za vinu – jenom Etzel sám sobě vyčítá, že krveprolití nedokázal zabránit, a v řečech postav opakovaně zaznívají odsudky zhoubných lidských vášní, které jsou společné všem bez ohledu na pohlaví či funkci.

Rodí se tu široké společenství pozůstalých. „Začal se ten nejusedavější a nejzoufalejší pláč, jaký byl kdy na světě k vidění. Z Etzelova království zmizela všechna radost,“ praví autor. Sám Etzel, uvedený na začátku Nářku jako mocný císař, bezmála pán světa, uprostřed slz postupně mizí. Dál se o něm nemluví. Identitu říše nadále neurčuje její korunovaná hlava, ale dav neřikajících a jejich emoce, vepsané do krajiny: pláče se ve Wormsu, v Paso-vě, podél cest, v horách i na břehu řek. Plakat má každý, ke komu se zvěst dostane; pláč spojuje pradávné hrdiny a jejich dnešní čtenáře.

Když čteme Píseň o Nibelunzích optikou Pláče (z něhož bohužel Pokorný přeložil jen několik úryvků), z eposu oblíbeného mezi titánskými romantiky i německými nacionalisty se stane zpráva o sdílené lidskosti založené na smrti, ztrátě a smutku. Všude kolem nás věci a lidé umírají. A krajina s kopci, silnicemi, hroby a mrtvými stromy, staveništi, místy nehod a vražd slouží jako černá kronika nás všech. Vřak se do ní jednou sami zapíšeme.

Klára Vlasáková: Praskliny. Listen, Praha 2020, 232 stran.

Dynamika ženského přátelství

Čtenářský klub Eleny Ferrante ve Studiu Hrdinů

Ve hře na motivy tetralogie *Geniální přítelkyně* se čtyři kamarádky společně zamýšlejí nad nepřítomností ženských hrdinek v populární literatuře. Osudy Lily a Eleny z bestselleru Eleny Ferrante postavám hry i jejím inscenátorkám slouží jako východisko zkoumání vztahů mezi ženami.

MARIE KOBRLOVÁ



Inscenace Ferrante club klade důraz na choreografii, improvizaci a dynamický dialog. Foto Michal Uřeš

Identita Eleny Ferrante, autorky populární tetralogie *Geniální přítelkyně* (2011–2014, česky 2016–2018), je už přes pětadvacet let zahalena tajemstvím. Její pseudonym by mohl odkazovat na italskou emancipovanou spisovatelku Elsu Morante, která popisovala krutou realitu života a vyprávěla o statečných a bojujících ženách, jež překonávají překážky patriarchátu a snaží se vyběhnout ze své často bezvýhodné situace. Podobně Ferrante ve své sáze ukazuje aktuální témata ženské emancipace: ambivalenci sociálního vzestupu, paradoxy mateřství, ženské přátelství, sexuální iniciaci či výchovu dívek. Stejně tak jako neznáme totožnost Eleny Ferrante, zmizela beze stopy ve svých šestašedesáti letech i Lila, jedna ze dvou hlavních hrdinek vyprávění – nezůstaly po ní žádné předměty, zničila všechny své doklady, vymazala se na fotografiích.

Režisérky Magda Jiříčka Stojowska a Iga Gańczarczyk se příběhem *Geniální přítelkyně* inspirovaly a v pražském Studiu Hrdinů uvedly inscenaci *Ferrante Club*. Obě dospívaly v katolickém a provinciálním Polsku v době transformace, Stojowska ale už přes deset let žije a pracuje v Česku, téma emancipace žen tak autorky uchopily i z hlediska srovnání ženských práv u nás a v Polsku.

Rozdíly v emancipaci

V inscenaci použily režisérky některé pasáže z neapolské tetralogie, nejvíce však vycházely z hereckých improvizací a z odpovědí v anketě, kterou připravily pro polské a české čtenářky a čtenáře Eleny Ferrante. Ptaly se hlavně na to, jak vnímají ženská práva. Podle většiny odpovědí jsou práva žen v České republice uznávána a úroveň povědomí o emancipaci se zvýšila, stále však probíhá boj o podstatné otázky – například ty spojené s porodem. Polské respondentky reagovaly bojovněji, s tím, že ženská práva jsou za současné vlády katolické pravice výrazně omezována. Ostatně i v době pandemie koronaviru protestovalo velké množství žen v dvoumetrových odstupech proti zákonu, který dále zpřísňuje zákaz potratů. Pokud jde o plat a o ekonomickou situaci žen, v Polsku jsou rozdíly mnohem drastičtější než v Česku. Současná vláda v Polsku má za to, že žena rodí a vychovává děti a muž pracuje. Scénář inscenace pak tvoří ty fragmenty z prózy Eleny Ferrante, na něž respondentky a respondenti ankety

poukázali jako na nejbolestnější pasáže textu, případně jim nejvíce utkvěly v paměti. Cílem inscenace *Ferrante club* tedy bylo ztvárnit tyto obrazy scénicky a zkoumat jejich relevanci v kontextu současných možností seberealizace žen v České republice a Polsku.

Na začátku představení čtyři rozverně, komunikativní ženy zakládají klub Eleny Ferrante a pokládají si otázku, jaké vlastně znají ženské hrdinky z populární literatury. Spolu s přítomnými diváky docházejí k závěru, že existuje jen velmi málo charismatických ženských postav. První moderované zamyšlení nad četbou je komické a nadnesené, přináší však i zajímavé zamyšlení nad tím, jak často vnímáme hrdinky zcela jednoznačně. Jsou buď dobré, anebo špatné – nic mezi tím. Na přetřes přijde i kniha *Geniální přítelkyně*. Členky klubu přemýšlejí nad postavami Eleny a Lily. Postupně se vžívají do jejich charakterů a rozehrávají je, každá podle své individuální interpretace.

Elena a Lila

Ústředním motivem inscenace je ženské přátelství. Herečky Julie Goetzová, Johana Schmidtmajerová, Halka Třešňáková a Milada Vyhňáková se střídají v roli Lily a Eleny, které představují dva aspekty ženskosti a ukazují dynamiku vztahů v ženském kolektivu. Příběh vypráví hlavně Elena, pro niž Lila představuje zdroj neustálé inspirace a fascinace. Lila je inteligentnější, originálnější, přímější i odvážnější, ale vytěšňuje svou tělesnost. Elena postupně prochází procesem vlastní emancipace a Lila je v jistém smyslu potlačovanou stránkou její ženskosti – čarodějkou oplývající tvůrčí silou, o níž se Elena domnívá, že ji dostatečně nerozvíjí. Ženy k sobě vzájemně vzhlížejí, chtějí se jedna druhé podobat, ale také se častují sarkastickými poznámkami, jež si můžeme dovolit jen díky absolutní vzájemné důvěře.

Na jevišti se nevyjevuje konkrétní příběh ani propracovaná psychologie postav. Jedná se o to, kdo může být Elenou a kdo Lilou. Jsou to přítelkyně a zároveň rivalky, často tak silné, že to jednu nebo druhou ničí, zvlášť poháněly je touha po naplnění jejich snů nebo snaha vyrovnat se s rodinným dědictvím. Napětí, které provází jejich vztah, vyvolává v obou ženách potřebu vzít svůj život do vlastních rukou a zvrátit, co jim dal do vínku jejich původ nebo společenské postavení. Každá přitom představuje jinou strategii, jak utéct

z místa, kde by měla podle pravidel vymyšlených druhými žít. Lila zcela zmizí ze světa; Elena se stává spisovatelkou. Odřízne se od své čtvrti i od rodiny a vrací se do minulosti skrze psaní. Obě ženy utíkají z místa svého dětství, Elena se však obrací zpátky, aby kritickým způsobem nahlédla na to, čím si prošla.

V ženském kolektivu

Čtyři herečky improvizují, zpívají, převlékají se a polemizují s názorem, že ženské přátelství je nekomplikovaný, harmonický a solidární vztah, že ženy jsou k sobě kamarádké a žijí ve vzájemné sounáležitosti. Ukazují, že i vztahy v ženském kolektivu jsou plné agresivity a napětí. Při rekonstrukci násilného pak hraje šovinistického násilníka jedna z hereček. Scéna je přitom natáčena a přenášena na plátno uprostřed scény – napůl realita a napůl fikce.

Inscenace je bohatě doplněna písněmi, které nabourávají její literárně-dramatické těžiště. Zazní hit Beautiful od Christiny Aguilery, ale i dobové šlágry, které na jevišti přinášejí atmosféru Itálie šedesátých až osmdesátých let. Nápad zapojit rozverně karaoke je inspirovaný skutečným americkým klubem fanynek Eleny Ferrante, které se začaly setkávat a diskutovat o knížkách této autorky, a přitom zjistily, že milují karaoke, a tak začaly diskuse o literatuře prokládat zpěvem.

Scénická koláž *Ferrante club* klade důraz na choreografii, improvizaci a dynamický ženský dialog. Čtveřice hereček přesvědčivě ukazuje, že odlišnost nemá smysl potlačovat nebo zamlčovat, že je třeba ji dát najevo. Ženy mohou hledat své symbolické matky a dcery a nacházet mezi sebou vzory. Když se jedna žena svěří do péče druhé, může dojít mnohem dál, než by dokázala sama. *Ferrante club* dokládá, že společnou sílu i vzájemnou odlišnost mohou ženy produktivně využít k vytvoření vlastní sociální reality, v níž už nebudou muset kopírovat mužské hodnoty.

Autorka je divadelní kritička.

Iga Gańczarczyk a Magda Jiříčka Stojowska:

Ferrante club. Režie Iga Gańczarczyk a Magda Jiříčka Stojowska, scéna a kostýmy Zuzana Krejzková, hudba Petr Záborský, choreografie Tereza Ondrová, dramaturgická spolupráce Linda Dušková, hrají Julie Goetzová, Johana Schmidtmajerová, Halka Třešňáková a Milada Vyhňáková. Studio Hrdinů, Praha. Premiéra 12. 6. 2020.



Eva Jaroňová:
TOO HOT 13. 7. – 29. 8.
(Galerie Kostka)

Soirée v MeetFactory 13. 8., 18:00
(setkání Evou Jaroňovou)

MeetFactory je v roce 2020 podporována grantem hl. m. Prahy ve výši 10.000.000 Kč.

MeetFactory is supported in 2020 by a grant from the City of Prague amounting to 10.000.000 CZK.

Hýření a smrt v Los Santos

Grand Theft Auto jako simulátor kapitalismu

Série GTA bývá kritizována za glorifikaci násilí a gangsterského životního stylu. V podstatě tím ale jen navazuje na tradici filmů z prostředí organizovaného zločinu. Jeho interaktivní časoprostor jen klade větší důraz na konzumní styl života a satirický obraz společnosti.

ANTONÍN TESAŘ

Už klasické hollywoodské gangsterky třicátých let, jako *Malý Caesar* (Little Caesar, 1930) nebo *Veřejný nepřítel* (The Public Enemy, 1931), v sobě měly morální ambivalence, která dráždila zastánce dobrých mravů. Zároveň ale vystihovala etická dilemata tehdejší společnosti a ostatně i pozici zábavních průmyslů. Gangsterští antihrdinové sice za své excesy nakonec zaplatili životem, do té doby však žili hédonisticky hyperkonzumním způsobem. Luxus tehdy představovaly hlavně přepychové obleky, drahá auta a prvotřídní alkohol. Každopádně šlo o životní styl, který jim většina diváků mohla závidět – a nejspíš opravdu záviděla. Figura „zločin se nakonec nevyplatí – ale do té doby je to zatraceně pohodový životní styl“ přetrvává i v pozdějších filmech ze světa gangsterů, a to nejen těch otevřeně společenskokritických, jaké točí třeba Martin Scorsese. Potupně rozstřílený na záchodě končí třeba i sympatický zločinec Vincent Vega v Tarantinově *Pulp Fiction* (1994). Na velmi podobné vlně, byť se spoustou specifík daných interaktivním médiem, pluje i herní série *Grand Theft Auto*, někdy přezdívaná „simulátor kapitalismu“.

Násilí, svoboda, kapitál

V zatím poslední epizodě *GTA 5* (2013) se kumulují všechny význačné prvky celé série, zacházení s mýtem gangsterského životního stylu nevyjímaje. Tvůrci přitom do zásadní míry potlačili moralistní tón. Příběhová linie nekončí tím, že by hlavní hrdiny chytila policie nebo že by zemřeli násilnou smrtí – hráč je pouze ve finále postaven před obtížnou volbu, zda má jeho postava zabít jednoho ze svých kamarádů, nebo zemřít sama. Celkové vyznění hry je však mnohem subtilnější. Nabízí totiž hráčům maximum luxusu, se kterým je nechává velmi svobodně nakládat. Zároveň ale všudypřítomný hyperkonzum neustále ironicky komentuje.

Svoboda, kterou na sérii mnoho hráčů oceňuje, je těsně propojená právě s gangsterským životem „na vysoké noze“. Platí to už pro nejzákladnější herní strategii, která spočívá v tom, že úplně ignorujete dějovou linii a prostě jen chodíte po ulici a mlátíte lidi, případně se projíždíte v kradených autech po neuvěřitelně rozlehlém, životném a především pestrém prostředí virtuálního města. Svoboda tu znamená dvě věci zároveň: možnost volného pohybu po herní mapě, ale také příležitost páchat bezdůvodné a bezúčelné činy odporující běžné morálce. To, že vás při páchání násilí velmi rychle začne pronásledovat policie, až vás nakonec brutálně zlikviduje, je vlastně nejprůmočařejší a nejstručnější naplnění zmíněné formule gangsterských filmů, podle níž se „zločin nevyplácí“.

S dalším postupem ve hře roste kapitál, se kterým mohou hráči disponovat, takže se vynoří možnost nakupovat si drahé dopravní prostředky a různě je vylepšovat, můžete provozovat spoustu zábavných aktivit od požívání drog a alkoholu po skoky padákem, můžete si pořídit gigantický zbrojní arzenál a proměnit město ve válečnou zónu mezi vámi a policií a – pokud vás to náhodou zajímá – můžete své peníze perspektivně investovat. Vzhledem k tomu, že na internetu existují diskusní fóra na téma „Jak mám sakra utratit všechny ty peníze v GTA“, je nicméně jasné, že slast, kterou hra uživatelům přináší, nespočívá v kumulování majetku, ale naopak v jeho extravagantním rozhazování.

YouTube, sexismus, waterboarding

Díky youtuberské scéně dostal tento aspekt hry navíc ještě rozměr čirého exhibicionismu a komunitní prestiže. *GTA 5* je pro youtube-ry ideální hřiště, protože jim nabízí ohromnou zásobárnu možností, jak se předvádět. A to nejen tím, nakolik exkluzivní či bizarní

vybavení autoři seženou, ale i v tom, jak krkolomné kousky s ním na svých videích provádějí. V tomto ohledu je *GTA* skutečně ztvárněním ideálu nekonečného, důsledně individualistického a esenciálně spotřebního hýření. Svým způsobem je to dokonalá snová mašina současné společnosti, kde na jedné straně stojí ohromující nabídka luxusního zboží stavěná neustále na odív reklamním průmyslem a na straně druhé rostoucí masa lidí, kteří si ho nemohou dovolit zaplatit. *GTA* tuto frustrující propast přemostuje alespoň virtuálně. Úzce s tím souvisí i překonávání dalších „propastí“, například prastaré hranice mezi zákonným a zapovězeným jednáním.

Fantazie, kterou tvůrci hráčům předestírají, je zároveň hypermaskulinní a mnohdy otevřeně sexistická. Nejde tu jen o to, že v dějinách gangsterského žánru najdeme trestuhodně málo ženských hrdinek, ani o předpoklad, že podobný typ hry budou hrát spíše chlapi a muži. *GTA* dovádí do důsledku



GTA má přesně takové hrdiny, jaké si město Los Santos zaslouží. Foto Rockstar Games

princip sofistikované hry se stereotypy. Na přehnaných stereotypech je postavené celé herní univerzum. Prostor fiktivního města je sice možná realistický co do své dopravní infrastruktury, ale jinak je to ryze fantaskní prostředí, kde je vše přehnané a dovedené až na hranu sebeaparodie. Je to svět viděný očima teenagera posedlého popkulturou. Což ale neznamená, že je šitý na míru takovým hráčům. Na okrajích této reprezentace je totiž patrná její kritika. V prostoru Los Santos najdeme vedle luxusních čtvrtí i depresivní průmyslové oblasti, nebezpečné chudinské slumy i periferii ovládanou násilnickými rednecky – to všechno je ve světě hry „komiksové“ zveličené do křiklavé a často dost konfrontační podoby.

Široká škála médií, kterým tu můžete být vystaveni, od rozhlasových stanic přes filmy až po reality show, stojí na bulvárním cynismu a brakových atrakcích. Drogová halucinace jedné z postav se změnil v quest, při němž má hráč za úkol střílet po mimozemšťanech, a jiná mise zahrnuje sestřelování satelitů ze střech okolních domů. Jednoznačně nejvíce šokujícím momentem hry je však quest, kdy má hráč mučit jednu z postav několika technikami včetně waterboardingu. Mise byla v médiích silně kritizována, nicméně spíše než o simulátor, který chce legitimizovat mučení, jde o prvek, jenž má naopak působit zneklidňujícím dojmem. *GTA 5* se tu dostává

do společnosti her simulujících morálně problematické jednání, kam spadá dnes už relativně široká škála titulů, od nezávislé *Papers, Please* (2013) přes příběhově orientované hry typu *Heavy Rain* (2010) po prestižní válečnou střílečku *Spec Ops: The Line* (2012). Tyto hry obracejí naruby klasické hráčské motivace tím, že hráče nechávají interaktivně provádět akce, s nimiž eticky nesouhlasí.

Hip hop, destrukce, krize středního věku

Nejlépe je pnutí mezi slastí a kritikou viditelné na dějové linii hry. Přinejmenším dvě ze tří postav, za které je možné v *GTA 5* hrát, jsou hrdinové, s nimiž by většina hráčů ve skutečném světě nejspíš nechtěla trávit čas. Ve všech případech jde o postavy vycházející z gangsterských stereotypů, které ale zároveň přesahují. Nejméně výrazný je mladý Afroameričan Franklin, který má ale zároveň sloužit jako avatar, s nímž se budou hráči nejlépe identifikovat. Postava vycházející z příběhů z prostředí černošských gangů,

jak je známe z řady novějších krimifilmů nebo z hiphopové mytologie, má za sebou tragickou rodinnou historii, v níž figuruje domácí násilí a drogová závislost. Michael Da Santa svou vizáží i vystupováním připomíná postavy italo-amerických gangsterek od Scorseseho filmů až po seriál *Sopranos* (1999–2007). Zároveň je to figura, která se utápí v sebelítosti živé neutečeným rodinným životem a skeptickým přístupem k čemukoli. Jestliže Michael je zveličené, poloironické ztělesnění krize středního věku, pak třetí protagonista Trevor Philips zosobňuje noční můru demokratické Ameriky. Tenhle sociopatický vidlák nade vše miluje destrukci a evidentně trpí řadou poruch osobnosti, projevujících se mimo jiné tím, že se probouzí na náhodných místech v ženských šatech. Všichni jsou to přesně takové hrdinové, jaké si *GTA* zaslouží – jsou to pokřivené obrazy, do nichž se promítají popkulturní mytologie a mediální reprezentace americké společnosti.

Je samozřejmě možné namítnout, že tyto podvrtné, satirické proudy bude spousta hráčů ignorovat. Ale i v tom *GTA* následuje tradici svého žánru. Kdo dnes může říct, kolik diváků sledovalo staré hollywoodské gangsterky jen jako útěšné fantazie o přepychovém životě gangsterů, kteří ani tenkrát neměli s realitou organizovaného zločinu moc společného?

Zabij si svou prostitutku

Sexismus a násilí ve světě GTA

Jedna z nejúspěšnějších herních sérií Grand Theft Auto není slavná jen pro své nepopíratelné kvality, ale i pro kontroverze, které ji provázejí. Ne nadarmo se stala symbolem „všeho špatného“, co videohry ztělesňují – násilí, rasismu a především sexismu.

TEREZA KROBOVÁ

Série *Grand Theft Auto* se odehrává ve světě, kde se smí víceméně cokoli. Hráči v něm mohou bezcílne jezdit autem po městě, účastnit se nelegálních závodů, vyrazit si na burger nebo do striptýzového baru, ale také se toulat po ulici a mlátit náhodné kolemjdoucí. A právě to s oblibou dělají. Dá se říct, že *GTA* v podstatě nabízí plejádu typicky mužských (macho) aktivit, díky nimž se i v reálném světě muži cítí mužní a mužnější. Hra má prostě parametry zábavního parku pro chlapy, kde neexistují diskuse o pocitech nebo monogamie. Tohle je svět páchnoucí potem, penězi, benzínem a krví.

Ženy k smíchu

Není proto divu, že s ženami hra nakládá dost necitlivě. Jsou postaveny do role němých obětí nebo prostitutek, které je možné bez výčitek zmlátit nebo zabít. Ženy přitom nejsou ozbrojené, nejsou nepřáteli, proti nimž hráč se svým avatarem stojí – jejich zabíjení nepředstavuje ve hře nutnost. Právě takové výrazně genderované násilí je přitom ztělesněním feministické noční můry. V době diskusí o male gaze, objektivitě nebo počtu ženských postav ve filmech (a v zásadě už i ve hrách) to působí jako výsměch. Rozpaky nad tím, jak se v *GTA* zachází se ženami, přitom provázejí sérii už od začátku. Ve *Vice City* (2002) bylo možné ženy na ulici pronásledovat a okrádat, mimo to ale hra umožňovala také provozovat sex s prostitutkami (byť nebyl vidět na obrazovce). Ačkoli šlo samozřejmě o dobrovolnou

ale i v *NY Times*, *Guardianu* nebo magazínu *VICE* se shodovaly na jednom: reprezentace žen v *GTA* je prostě nudná. „Nejde o to, že se cítím uražená,“ psala například herní publicistka Leigh Alexandrová. „Je to spíš vyčerpávající, nudné a monotónní. Prostě promarněná příležitost.“ Ještě překvapivější ale je, že podobný dojem mají někteří komentátoři i z toho, jak vypadají postavy mužské.

Velký příběh o mužství

Maskulinita, kterou *GTA* ztělesňuje nejen prostřednictvím hratelných postav, ale i meta-narativem kolem nich, je totiž také dost homogenní. Hráč hraje postavy, které jsou agresivní, dominantní a násilné a zároveň provádějí aktivity, které jsou výrazně maskulinní – závodí v autech, střílejí nebo páchají násilí na ženách. Celá série zkrátka učebnicově reprodukuje koncept hegemonické maskulinity. Tu lze definovat jako esenciálně násilnou, neemotivní, sexuálně agresivní a přímo spojenou se vzrušením z nebezpečí, přičemž *GTA* v tom není nijak specifické – z výzkumů vyplývá, že podobně nenápaditou, uniformní maskulinitu reprezentuje většina akčních her. Není to moc hezký obrázek – muži jsou většinou v hrách zobrazováni jako lháři, podvodníci, špatní manželé i otcové nebo psychopati.

GTA v konstrukci maskulinity navíc ukazuje svět gangsterů v dost idealizované podobě, která je navíc spojena s fascinací převážně afroamerickým podsvětím, přestože mezi postavami, za které hráč hraje, nejsou černo-

Co lidé chtějí?

Možná ale není fér vyčítat machismus hře o gangsterech. V případě *GTA* se navíc zdá, že je to machismus až příliš očividný. Jde o koncentraci všech stereotypů o drsných chlápčích, která je tak přehnaná, že nemůže být myšlena vážně. Tenhle popkulturní pas-tiš totiž poměrně ironicky – byť s frajerským úsměvem – kritizuje současnou kulturu spektaklu a aktivity, kterými se lidé baví. Koncentrací (genderovaného) násilí tak vlastně před hráče klade otázku: „Je tohle ještě v pořádku? Fakt vám to nevdá?“

Při kritizování *GTA* se navíc dost často zapo-miná na částečnou míru svobody, kterou série nabízí. Mnoho problematických aktivit je dobrovolných, a když člověk nechce, nemusí je páchat. Ukazuje se tak, že ne všichni chodí v *GTA* po ulici a bezhlavě mlátí prostitutky. Samozřejmě, že mnoha hráčům slouží *GTA* jako prostor pro uspokojování frustrací a naplňování různých rape fantasies. Samozřejmě, že takto extrémní hra přitahuje toxické hráče, kteří pak kolem ní vytvářejí nepřátelské, homofobní a misogynní prostředí. Může se pak zdát, že ženy nemají důvod *GTA* hrát, protože nereflektuje „jejich“ zkušenost. Na druhou stranu je ale hra variabilní a strategií, jak ji hrát, je nespočet. Extrémním příkladem jsou subverzivní přístupy k hraní, které existují i u mnoha dalších open world her (například v online multiplayeru *World of Warcraft*, 2004). Hráči se třeba mohou rozhodnout, že nebudou následovat základní



GTA má parametry zábavního parku pro chlapy. Foto Rockstar Games

aktivitu, vyplatila se, protože díky ní hráč získal bonus v podobě extra života. Hra *GTA: San Andreas* (2004), inspirovaná životem gangů v Kalifornii, zase obsahovala kontroverzní sexuální minihru, o které se v rámci snah o regulaci herního obsahu diskutovalo dokonce i v americkém Senátu. V oficiální (počítačové) verzi sice nebyla, stačilo ale nainstalovat speciální mód, který ji odemkl.

Diskuse o misogynii a sexismu se však naplno rozhořely až s vydáním *GTA 5* (2013). V téhle hře je kromě „starého známého“ násilí na ženách možné například zaplatit si prostitutku, pak ji zabít a vzít si peníze zpátky, pozorovat cizí pár při sexu nebo zasypávat striptérky penězi. „Ženy jsou v *GTA* prostě proto, aby byly zachráněny, aby se na ně křičelo, aby byly k smíchu, aby se šukaly nebo se na ně při šukání koukalo,“ popisuje novinář Dave Cook na webu VG247. Zajímavé je, že *GTA 5* nevzbuzovalo pohoršení, ale spíš rezignaci. Texty vydávané na herních webech,

ši. Metanarativ *GTA* tak spoluvytváří nejen naivní představy o drsné maskulinitě, ale také blaxploatační oblibu ghett, hip hopu a pouličních gangů. Z „černošství“ se tak prostřednictvím postrasistického „identitového turismu“ stává hned po ženském těle další spektakulární komodita ve hře.

„Tenhle svět musí být maskulinní, sedí to do příběhu, který chceme vyprávět,“ brání se kritice *GTA* jeho hlavní tvůrce Dan Houser. A má vlastně pravdu. *GTA* totiž není jen kontroverzní hra pro pubertáky, ve které si kopnou do prostitutky, je to velký příběh o světě s jasně danými pravidly a rolemi, bez problematických postmoderních diskusí, queer konceptů a ženské emancipace. Jde o archetypální příběh o hegemonické maskulinitě, která se v reálném světě postupně komplikuje (nebo velmi pomalu odumírá), je to virtuální simulace krystalicky čistého machismu. Dá se říct, že člověk v *GTA* opravdu „hraje“ (tedy performuje) hegemonickou maskulinitu.

pravidla hry a nikoho nezabíjí. *GTA 5* ostatně umožňuje – mimo jiné – také chránit civilisty a pomáhat policii v boji proti gangsterům.

Nic z toho samozřejmě nemaže problematičnost celé série. Ano, je násilná, je agresivní, je sexistická. Už fakt, že sexuální násilí umožňuje, vzbuzuje mnoho otázek o tom, kde leží hranice „obyčejné“ zábavy. Je také možné, že koncentrace genderových stereotypů žádnou ironickou reflexi naší společnosti nepředstavuje. A pokud to satira je, dost pravděpodobně ji většina lidí nepochopí a ve světě *GTA* se prostě vyřádí. Narativ zběsilého, nekontrolovatelného násilí je natolik silný, že snaha se mu vyhýbat v tomto případě nedává příliš smysl. Pořád je to ale dobrá hra. Problematické a kontroverzní tituly navíc umožňují zahájit konstruktivní diskusi o problémech, které reprezentují. Přes všechnu zábavnost v duchu guilty pleasure je *GTA* herní série, která k takové diskusi aktivně vybízí.

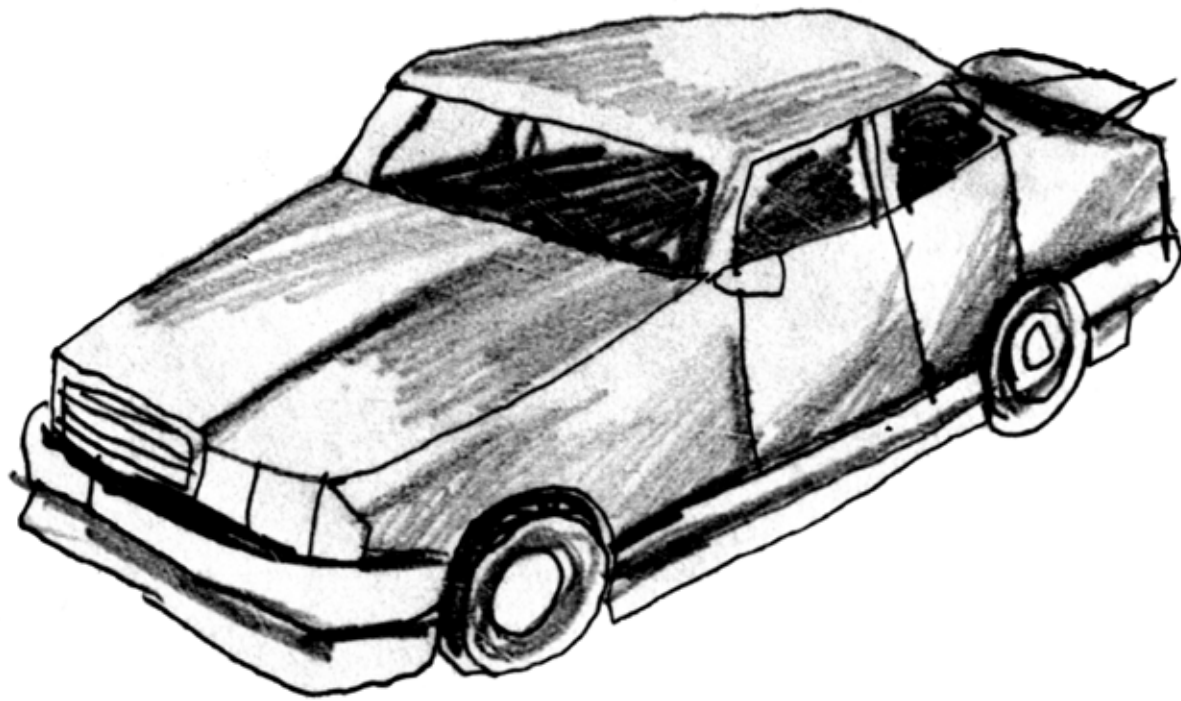
Autorka je herní analytička.

Mimo vyšlapané questy

Bezcílné toulky světem Grand Theft Auto

Herní série Grand Theft Auto neboli GTA patří k nejznámějším příkladům funkčního zapojení takzvaného otevřeného světa a sandboxového stylu hry ve videoherní historii. Rozsáhlé prostředí umožňuje velkou variabilitu herních stylů – a také situace, kdy hru samotnou vlastně ani nehrajeme.

JAN BÁRTA



Ilustrace Jakub Hrdlička

Nevydařená bankovní loupež, ale povedený útěk z vazby při převozu do věznice. Vypadá to na začátek dlouhé cesty za pomstou. Já se ale nemůžu dočkat, až skončí úvodní sekvence a po ní následující první mise. Nově nabytou svobodu chci oslavit prozkoumáváním čtvrti Portland, která se mi zpřístupní. Děj hry okamžitě vyměním za pocit takřka absolutní volnosti v tom, jak ji chci hrát. Tedy možná ne hrát, ale spíš existovat v jejím světě.

Pobyt ve hře

V létě roku 2002 je mi čtrnáct, chodím do kvarty na gymnázium a nemůžu se dočkat, až po vyučování nasednu do auta, naladím Lips 106 nebo K-Jah Radio a budu pomalu projíždět ulicemi newyorského klonu Liberty City. Občas vyvolám rvačku nebo rovnou přestřelku, a pak zkouším, na jak dlouho se mi podaří vyváznout. Většinou se ale jen tak potloukám městem a nechávám herní čas volně plynout. Místy také testuji „hranice hry“, tedy kam všude se ve světě *Grand Theft Auto 3* (2001) dá dostat – ideálně bez nutnosti hrát hru tak, jak to její autoři primárně zamýšleli, tedy plnit questy z hlavní příběhové linie. Můj pobyt v *GTA 3* je, řečeno s Heideggerem, způsobem hry, jemuž jde v jeho bytí o toto bytí samo.

Už v počátcích své videoherní anabáze, která začala dlouho před vydáním zmíněného třetího dílu jedné z nejpobulárnějších herních sérií vůbec a která trvá dodnes, jsem vyhledával hry, jež by se snad daly označit za „nelineární“. Možnost svobodné volby v postupu i vyprávění, či alespoň šance si od hlavního toku děje odskočit k sidequestům a kousek si „zajít“, byla pro mě tím nejdůležitějším. V závodních hrách jsem stácel auto mimo vozovku nebo do protisměru, než mě hra vrátila na poslední checkpoint, v prvním *Half-Lifu* (1998) jsem manicky proskákal intro sekvenci ve vlaku ve snaze dostat se nějak ven a pokračovat po svých a v leteckých simulátorech typu *TFX* (1993) jsem chvatně opouštěl vzdušný prostor bojiště a místo toho okukoval polygonové skály na horizontu. Nedosažitelný či rovnou falešný horizont coby nutná devíza většiny her zasazených do 3D prostředí pro mne představoval největší hráčskou frustraci, tedy pocit běžně spojený spíše s x-tým opakováním obtížného úseku nebo s klasickými boss fighty.

Některé z mých oblíbených her se sice odehrávaly v rozlehlém, otevřeném světě – za všechny první dva díly série *Fallout* (1997 a 1998) –, ale možnosti jeho explorační byly poměrně omezené. Jinde – a to byl třeba případ prvního dílu *Grand Theft Auto* (1997) – jsem sice měl relativní volnost pohybu

v rozsáhlém prostředí, ale top-down perspektiva ve 2D světě nepůsobila příliš imerzivně a ve výsledku šlo o poněkud unylou arkádu. Druhý díl se od jedničky moc nelišil – opravdový průlom přišel až s trojkou. Hra *Grand Theft Auto 3* je pokládána za revoluční počín mezi takzvanými open-world a sandbox hrami. Nejde nutně o synonyma. Zatímco kategorie open-world se váže pouze k velikosti a přístupnosti herního prostředí, sandbox označuje variabilitu řešení a nelineárnost děje, který reaguje na odlišné herní postupy. V případě *GTA 3* bylo funkční spojení rozsáhlého světa s volností pohybu a množstvím aktivit navíc podpořeno ve své době působivou 3D grafikou a volitelným soundtrackem ve formě žánrových rozhlasových stanic.

Všeobecná destrukce

„Gétéáčko trojka“ pro mě bylo naprosté zjevení, byl to virtuální svět, do kterého jsem z toho vezdejšího moc rád utíkal. Když o rok později vyšlo *Grand Theft Auto: Vice City* (2002), přidalo se k tomu navíc okouzlení přitažlivým osmdesátkovým prostředím, mně „důvěrně“ známým z filmů jako *Kokain* (Blow, 2001). Ve hře jsem trávil dost času a rychle si osvojil fungování jejího světa. Své pravidelné vyjíždky jsem zpravidla korunoval absurdní orgií destrukce, následovanou obklíčením policí. Pokud je morální profil hráče plnicího hlavní dějovou linii přinejmenším diskutabilní, free roam mód je zcela mimo dobro i zlo, často s příchutí ničivého chaosu.

Všeobecná destrukce okolního světa je jedním z nejkritizovanějších rysů série GTA, zároveň si ji však ve snaze otestovat hranice herního světa každý hráč alespoň jednou vyzkouší. Ve chvíli, kdy se rozhodne rozpoutat peklo, se totiž zdají možnosti sandboxu takřka neomezené. Jde však o pouhou iluzi. Herní svět, byť sebevětší, sice působí jako ekosystém fungující nezávisle na jednání hráče, nicméně bez hráčovy progresy v ději se nikam nevyvíjí. Jeho věčná stáze a repetitivní cykly mi časem začaly jít na nervy, až se mi pobyt ve hře zajedl úplně. Zpátky k plnění misí jsem se ale už nikdy nevrátil.

Do světa *Grand Theft Auto* jsem znovu zavítal až o více než dekádu později, když vyšlo páté pokračování pro Playstation 3. Jedna z neúspěšnějších a nejvýdělečnějších videoher všech dob sice nebyla podobně převratným počinem jako její starší sourozenec *GTA 3*, zato ale svět hry po všech stránkách vybrousila k dokonalosti. Nadčasovost *GTA 5* (2013) dokládá i fakt, že stárne pomaleji než konzole, na kterých lze hrát – po upgradu pro PS4 se *Grand Theft Auto 5* dočká

i portu pro připravovanou konzoli nové generace Playstation 5.

Na vlastní pěst

Zásadní zprávou pro mě bylo, že propracovaný a otevřený svět pátého dílu byl na rozdíl od předchůdců celý okamžitě přístupný, bez nutnosti odemykat jeho části postupem v příběhu. Pětka mě znovu pohltila v celé šíři, aniž bych příliš pokročil v oficiální kampani. Možnost přepínat mezi vícero hlavními postavami pro mě neměla valný význam, snad kromě lákavé možnosti vyzkoušet, co se stane, když svou postavu nechám, aby se zhulila trávou. Východy slunce na hoře Chiliad, přivaly deště na plážích Los Santos nebo právě poledne v zaprášených slumech podél Alamo Sea jsem si užíval, ať už jsem byl v kůži kteréhokoli z hrdinů. Nutnost vyšplhat k obřímú nápisu Vinewood nad městem, projet se členem po přehradě nebo podletět letadlem most kle noucí se nad kaňonem snad ani není třeba zmiňovat. Počítám, že patří k obvyklým aktivitám hráčů, kteří se slepě nedrží pouze plnění hlavních misí.

Můj další zájem o explorační podnítlo zjištění, že v obřím světě hry je ukryta řada „easter eggs“, skrytých lokací i utajených příběhů. Jako by tvůrci hry reagovali na existenci stále početnější skupiny hráčů, kteří dávají přednost free roam objevování na vlastní pěst, a chtěli jim jejich toulky zpříjemnit. Pohyb v terénu tak najednou vyzývá k určité obezřetnosti. Namísto únavy z enormního množství náhodně generovaného obsahu se zdá, jako by každá zeď, kámen či strom ský-taly vodítko k vyřešení případu masového vraha a ukrytých těl jeho obětí – nejznámějšího a na internetu nejpropíranějšího mystéria v *GTA 5*. Nemluvě o zvěstech o potopeném létajícím talíři někde na severu ostrova.

Šesté pokračování *Grand Theft Auto* je zatím v nedohlednu a pro příznivce toulek bez cíle v nedozírném a dynamickém herním světě je momentálně stále nejvíc v kursu jeho westernový bratranec *Red Dead Redemption 2* (2018). Toho jsem se ale prozatím zřekl z obavy, že v obřím světě uvíznou na nespočet hodin (ne herních, ale skutečných), kterých se mi v rodinném životě beztak nedostává. Od dob *GTA 5* jsem se mentálně přestěhoval do herního světa už jen dvakrát – jednou jsem zabýdloval důvěrně známé Posázaví v *Kingdom Come: Deliverance* (2018), podruhé jsem prožíval podivný piknik u cesty v zóně *Death Stranding* (2019). Pocitu svobody místy přesahující možnosti skutečného světa, prvně zakoušenému v *GTA 3*, se však nic z toho nevyrovnalo.

Autor je publicista.

Z autorádia hrá americký rap

Hudba v Grand Theft Auto

Pro některé hráče je možnost naladit si na autorádiu v propracovaném světě GTA 5 různé rozhlasové stanice jenom dalším detailem, jiní v tom ale mohou vidět klíčový prvek celé hry. Jak se tvůrcům Grand Theft Auto podařilo propojit herní mechanismy se současnou popovou hudbou?

JIŘÍ ŠPIČÁK

Jsem uprostřed mise, pronásleduji auto nebo auto pronásleduje mě, mám něco někam doručit, případně někoho nenápadně nebo naopak velmi nápadně odpravit. Vtom se ale z autorádia ozve Andreaen Sand Dunes, nadpozemský techno track s legendárním tří-tónovým syntezátorovým riffem. Okamžitě zapomínám na okolní svět, strhávám volant a snažím se co nejrychleji dostat k mořskému pobřeží. Projedu kolem zářivě bílých milionářských sídel, pak na dálniční výpadovku, do kopce k přehradě Land Act a pak dolů k zátocce. Musím to stihnout: track z alba *Neptune's Lair* (1999), na kterém kultovní detroitská dvojice Drexciya načrtává historii utopické podmořské civilizace založené potomky černých otrokyň, se nedá poslouchat jinde než na pláži s předními koly zaborenými do písku.

A proto také *Grand Theft Auto 5* (2013) nikdy nedohrají. Patřím k těm, kterým vadí přílišná svázanost jednotlivých misí. Každá má jen jedno řešení, které sestává z předem naplánovaných kroků. Pokud je nesplníte, případně se je rozhodnete plnit jen trochu jinak, hra vás dál nepustí. Jenže já v ní hledám něco úplně jiného: otevřený svět, který i lidem bez řidičáku dovoluje bezcílně jezdit sem a tam, nacházet ve virtuálním světě nejružnější výhledy na městskou nebo přírodní krajinu a občas si některé obzvlášť pitoreskní panorama vyfotit předpotopním mobilem. Vývojáři určitě mysleli i na takový typ hráčů. Proč by se jinak obtěžovali s tak propracovaným systémem rádiových stanic, které si můžete naladit v každém ukradeném autě? Beru to jako lákadlo pro lidi, kteří si v nastavení hry snižují hlasitost motoru a zesilují hudbu. A to jsem dělal už před dvaceti lety v *Grand Theft Auto 3* (2001).

Art rock v ukradeném autě

Tehdy mě nejvíc bavilo ládovat vlastní mp3 do desáté stanice, jejíž obsah si mohl určit sám hráč. Vedle stanic klasické hudby, popu, reggae nebo rapu jsem si tak vytvořil vlastní rádio, ve kterém nepřetržitě hrály opulentní artrockové kompozice Pink Floyd z přelomu šedesátých a sedmdesátých let. Tehdy to dávalo smysl, ostatní stanice byly jen náznakem toho, co mělo přijít později, a přestože *GTA 3* znamenalo oproti předchozímu dílu z roku 1999, v němž hráč ještě nesledoval herní svět z perspektivy avatara, nýbrž shora,

velký posun, nebylo příliš o co stát – moderátoři nepatřili ke špičkám a každá stanice měla v zásobě jenom pár tracků, které se rychle oposlouchaly.

GTA 4 (2008) nabídlo některá těžkotonážní jména, svou stanici zde moderovali Iggy Pop nebo hiphopový producent DJ Premier, teprve *GTA 5* však přineslo opravdu současné hudebníky. Ve hře *NHL 2020* (2019) se vám může stát, že se ke komentátorům ve druhé třetině připojí Snoop Dogg a utrousí pár mouder o tom, že odjakživa fandil hokeji. V sérii *GTA 5* je ale propojení hudebníků s herním ekosystémem bezprecedentní. Dnes, kdy Travis Scott pořádá virtuální koncert v prostředí hry *Fortnite* a prostřednictvím svých avatarů mu u toho aplaudují tisíce hráčů (viz A2 č. 12/2020), se sice může zdát, že poslouchat v autorádiu Franka Oceana není zase taková sláva, v době vydání hry však bylo zapojení populárních hudebníků revoluční. Byl to další krok k tomu, aby videohry dokázaly, že jsou plnohodnotnou součástí popkultury a v současné době možná i její vůdčí silou.

FlyLo FM

Změnou oproti předchozím dílům byl i fakt, že vysílání jednotlivých stanic (které si v playstationové verzi *GTA 5* vybíráte podobným způsobem jako zbraně) jejich moderátoři mnohdy připravovali v závislosti na povaze hry. K dokonalosti to dotáhl Steven Ellison alias Flying Lotus, přední experimentátor na poli elektroniky, jazzu a futuristických beatů, který pro svou stanici FlyLo FM zkomponoval originální, jinde nevydané tracky. Pro Ellisona to byl logický počín, prostředí hry totiž vnímá podobně jako třeba televizní stanici Adult Swim, pro niž skládal jingly a na které premiérově uváděl své klipy: jako platformu, díky níž může zasáhnout co nejširší cílovou skupinu.

Byla by ale škoda vnímat jednotlivé stanice jen jako rezervoár raritních tracků – jejich dramaturgie ostatně nedovoluje skladby vybírat ani jakkoliv ukládat. Stanice fungují jako klasické předinternetové rádio, které se řídí svým vlastním časovým rozvrhem a hraje i v okamžiku, kdy je zrovna neposloucháte. Na svůj oblíbený track tedy musíte při hraní *GTA 5* čekat, podobně jako v době, kdy se čekávalo u hrajícího rádia s prázdnou kazetou a prstem na tlačítku REC. Nejlepší je ponořit se do herního světa a vnímat stanice jako další z dlouhé řady vtahujících detailů. Hra vás

k tomu přímo vybízí: některé stanice můžete naladit jen na určitých místech herního území, a pokud z nich vyjedete, signál se vám začne ztrácet, po chvíli se stanice rozladí a vaše rádio automaticky naladí jinou – většinou tu, kterou opravdu nechcete slyšet. Uvěřitelnosti herního světa pomáhá i to, že v každém z aut je předladěná jiná stanice. Pokud na ulici zastavíte oprýskaný pick-up a zpoza volantu vyhodíte rednecka, který i přes obrazovku páchne levným plechovkovým pivem, můžete si být jisti, že má v autě naladěné Los Santos Rock Radio nebo countryové Rebel Radio hrající Johnnyho Cashe či Willieho Nelsona.

Zvuk města

Zdrojem autenticity je i to, že se obsah stanic často mění, případně přibývají nové. Pokud je vám divné, že ve hře z roku 2013 zpívá Frank Ocean, který byl v té době začínajícím undergroundovým zpěvákem, pak vezte, že se jeho stanice Blonded objevila až díky updatu v roce 2017 – stanice svým jménem odkazující na album *Blonde* (2016) tedy začala v *GTA* hrát v době, kdy Ocean připravoval show i pro rádio Beats 1, provozované společností Apple. Je to další příklad toho, že hudebníci i tvůrci hry vnímají rádiové stanice uvnitř hry stejně vážně jako stanice existující v našem reálném světě.

Updaty neustávají ani teď, tedy sedm let po vydání hry. Zatím poslední výraznou novinkou je stanice iFruit Radio, která se ve hře objevila v polovině prosince loňského roku a kterou moderuje detroitský rapper Danny Brown společně s legendou britského grimu Skeptou. Až na několik tracků od samotného Browna se v dramaturgii stanice objevují výhradně skladby z roku 2019, a protože jsou Brown i Skepta velcí fanoušci rapu, můžeme brát jejich výběr jako krátkou, ale autentickou sondu do současné rapové produkce, kterou reprezentují rappeři jako Gunna, Young Thug, Travis Scott nebo Slowthai. I tímto způsobem udržují tvůrci svět *GTA* živý: když naladíte iFruit Radio, máte pocit, že jste v roce 2020, a ne v roce 2013, kdy hra poprvé vyšla. Studiu Rockstar Games se tak daří vyvolávat dojem živoucího města, ve kterém chcete pobývat, a nemusíte přitom ani dohrávat mise. Stačí, když se řítíte po dálnici a „z autorádia vám hra americký rap“, jak rapuje slovenská dvojice Modré hory.

Autor je hudební publicista.



Hudbu si v *GTA 5* vybíráte podobným způsobem jako zbraně. Foto Rockstar Games

Nerovný souboj

Run the Jewels a policejní brutalita v USA

Čtvrté album rapového dua Run the Jewels odkazuje na komiksový svět superhrdinů, pracuje s motivem fiktivního televizního pořadu, také ale zcela vážně reflektuje současnou americkou společnost, zejména diskriminaci Afroameričanů. Některé skladby tak vyznívají jako reakce na policejní vraždu George Floyd.

FRANTIŠEK FORMÁNEK

„Nemůžu dýchat,“ sípál během svého zatčení v Minneapolisu letos v květnu Afroameričan George Floyd, zatímco mu na krku klečel policista Derek Chauvin. Floyd to zopakoval několikrát a prosil, ať ho policista nezabíjí, ale Chauvin jako by neslyšel ani jeho, ani hlasy šokovaných přihlížejících a pokračoval v pomalém dušení naříkajícího bezbranného člověka, který se provinil jen tím, že údajně platil falešnou bankovkou. Vratme se o necelých šest let zpátky na newyorský Staten Island: policista Daniel Pantaleo zde škrtil Afroameričana Erica Garnera, který se bránil zatčení kvůli prodeji kusových cigaret bez kolku. Garner jedenáctkrát zopakuje stejná slova jako Floyd, než ho Pantaleo při svém brutálním zákroku udusí.

Rapper Killer Mike na novém albu dua Run the Jewels v tracku Walking in the Snow reaguje právě na Garnerova poslední slova: „Každý den vás ve večerních zprávách zdarma krmí strachem/ a jste tak otupělí, že sledujete policajty, jak dusí chlapa jako já,/ než se můj hlas změní z křiku v šepot „Nemůžu dýchat.““ Run the Jewels plánovali své čtvrté album *RTJ4* vydat 5. června, ale nakonec ho zdarma vypustili na internet o dva dny dříve – s odvoláním na vyostřenou situaci způsobenou částečně koronavirem, ale především policejním násilím v Minneapolisu, které po celých Spojených státech vyvolalo silnou vlnu protestů a nepokojů. Album vyšlo až po Floydově zabití a mnoho fanoušků spekovalo, zda nebyl text citované písně na poslední chvíli upraven, Killer Mike ovšem na Twitteru uvedl, že její slova vznikla už koncem roku 2019. Zní tak jako proroctví a zároveň jsou bolestnou připomínkou tvrzení, že historie se opakuje.

Zvláštní ovoce

Skladby alba pojí motiv fiktivního televizního pořadu Yankee and The Brave, ve kterém oba rapperi ztělesňují postavy pojmenované podle názvů baseballových klubů svýchrodných měst: Newyorčan El-P vystupuje jako Yankee a atlantský rapper Killer Mike jako The Brave. Na albu můžeme slyšet jak humorné, nadnesené scény ze života dvou gangsterských „badass“ superhrdinů, tak reflexe palčivých společenských témat, především rasismu a propasti mezi chudými a bohatými. Prolínání těchto dvou poloh je pro Run the Jewels typické, nicméně až na čtvrtém albu se jim podařilo vytvořit si svébytný komiksový svět, který je však zároveň pevně usazený v drsné realitě.

Mezi hlavní padouchy patří policisté, kteří reprezentují systém institucionalizovaného rasismu, ale i oligarchové parazitující na práci svých zaměstnanců. Podle Run the Jewels je přitom jediným způsobem, jak vzniklou nerovnost odvrátit, boj, což se samozřejmě nelíbí těm, kdo systém udržují v chodu. Yankee a The Brave jsou proto v závěrečném tracku předvedeni před popravčí četou, která jim umožní pronést poslední slova. Killer Mike v mrazivém finále věnuje svou poslední sloku všem „pravdomluvným, kteří byli postaveni na pranýř, zbiti a pohmožděni“, všem, „jejichž těla visela na stromech jako nějaké zvláštní ovoce“. Slovním spojením „zvláštní ovoce“ Killer Mike odkazuje na stejnojmennou báseň Abela Meeropola z roku 1937, kterou o pár let později nazpívala Billie Holiday a která reaguje na lynčování Afroameričanů, zejména na nechvalně známou vraždu J. Thomase Shippa a Abrahama S. Smithe v Indianě roku 1930. Run the Jewels tak upozorňují na dlouhou historii násilí vůči Afroameričanům ve Spojených státech a na to, že ačkoliv si termíny jako segregace, otroctví nebo lynčování často spojujeme s minulostí, jejich pozůstatky jsou ve společnosti stále patrné. Ostatně, zabití George Floyd označil jeho bratr za „novodobý lynč za denního světla“.

Bez řetězu

V tracku JU\$T, ve kterém hostují Pharrell Williams a Zack de la Rocha, pak Run the Jewels útočí na hudebníky, kteří v rapu vidí jen prostředek k rychlému zbohatnutí, a sami zůstávají nadále otroky, ať už nahrávacích společností nebo systému obecně. „Podívejte



Pěst už neodkazuje k oběti odevzdávající poníženě svůj majetek, ale k obraně před agresí. Foto Tom Spray

se na všechny ty otrokáře na vašich dolarech,“ zní v úderném refrénu, jenž odkazuje na skutečnost, že na pěti ze sedmi dolarových bankovek jsou vyobrazeni státníci, kteří vlastnili otroky. I když ale Run the Jewels „dissují“ rappery, kteří jdou jen po penězích, a kritizují kapitalismus, současně si vychutnávají jeho plody. Killer Mike v tracku Never Look Back rapuje o milionu dolarů, které vydělal, zároveň se však ve zmíněném posledním proslovu svěřuje, že ani bohatství nedokáže přebít bolest, již cítí. Rapper sice sám sebe považuje za „černého kapitalistu“, ale hlásí se k socialistické politice Bernieho Sanderse. Tento rozpolcený postoj konečkonců ilustruje klip k tracku Ohh La La, ve kterém dav lidí v čele s Run the Jewels pálí hromadu peněz, přičemž se Killer Mikeovi na krku houpe obrovská zlatá socha bohyně Niké a všichni popíjejí luxusní šampaňské značky Moët.

Tím, že rapperi reflektují své vnitřní rozpory a pochyby, odhalují zranitelnou část svých superhrdinských alter eg. Připomínají tak Bigbyho Wolfa z komiksové série Fables

– napraveného zlého vlka, který se snaží žít normální život ve velkoměstě. Konfrontace s všudypřítomným zlem ale občas vyvolá vzpomínku na divokou minulost, které se Wolf poddává. „Přijali jsme roli zločinců, protože nás za ně považujete,“ říká Killer Mike v tracku Goonies vs. E. T., a poukazuje tak na vnímání Afroameričanů ve společnosti.

Run the Jewels ze svého původního loga s motivem dvou rukou – jedné s revolverem a druhé s náhrdelníkem – už při vydání minulého alba vypustili zlatý řetěz a místo toho obě ruce pozlatili. El-P v rozhovoru pro Spin poznamenal, že jde o symbol toho, že klenoty jsme my sami. Vymazání řetězu jako by ale říkalo ještě něco: pěst namířená proti zbraň už neodkazuje k oběti odevzdávající poníženě svůj majetek, ale k obraně před agresí. Run the Jewels tak naznačují, že s útlakem je třeba bojovat, jakkoliv může být takový souboj nerovný a zdánlivě nekonečný.

Autor je hudební publicista.

Run the Jewels: RTJ4. Jewel Runners / BMG 2020.

hudební zápisník

Pozastavení v Loukově

MARTIN LAUER

Letošní omezení letního kulturního provozu, která položila na lopatky nejen jeden velký hudební festival, prozatím přečkaly takřka bez úhony malé akce či hudební setkání, jež si nekladou za cíl vměstnat na několik dnů „mezi ploty“ tisíce návštěvníků ani se je nesnaží nalákat na jména zahraničních hvězd. Jednou z takových komunitních sešlostí byl minifestival nazvaný V Loukově u muziky. Konal se v osadě Loukov poblíž Lipnice nad Sázavou 18. července, tedy na Mezinárodní den poslouchání, a letos proběhl poprvé. Do malebné usedlosti obklopené rybníky a pastvinami a nedalekého kostela sv. Markéty dorazily stálce české improvizací scény, ale i všestranný irský violista Garth

Knox či maďarská formace Borbély Mihály Polygon Trio.

Hned zkraje sobotního odpoledne předvedlo trio Romanovská, Tichý a Hrubý s hostem Zdeňkem Závodným v kostele přehlídku splývajících témbřů i hravých rozepří. Anna Romanovská hrála na housle a japonské koto, Michal Hrubý na saxofon a Petr Tichý zvuk skupiny doplňoval v basovém rejstříku a dodával mu pevnou rytmickou oporu, třebaže nezřídka nechal svůj kontrabas zaznít i ve vyšších polohách. Zdeněk Závodný přitom soprán- a barytonsaxofonem vybízel ostatní k roztěkanějším a hašteřivějším výměnám. V těch si libovalo rovněž ad hoc trio složené z brněnských hudebníků – klavíristy Petera Grahama, tenor saxofonisty Pavla Zlámala a Ivana Palackého, obsluhujícího amplifikovanou pletací stroj, zvukové objekty a elektroniku. Zatímco Graham se zpočátku k pianu stávil poněkud odměřeně a hladil jeho klávesy papírovým kapesníkem, Palacký začal na svůj nástroj splétat zvukové předivo všemožných barev, které Zlámál prokládal lehce se přelévajícími tóny a sem tam je protrhl splašeným bebopovým během. Jak bývá v elektroakustické improvizaci zvykem, trio se na chvíli uvelebilo i v dronové poloze, podpořené klavírními

klastery, a došlo i na pravidelný, tepající beat, který Palacký vyklepával s ironicky vážným výrazem ve tváři. Že si muzikanti z publika i sami ze sebe tak trochu tropí šprýmy, bylo evidentní, když se po dohrání setu ještě několikrát vrátili na pódium, aby předvedli pár surrealisticky groteskních hudebních výstupů.

Při virtuózním vystoupení Gartha Knoxe na klasickou violu a barokní violu d'amore jako by oživaly postavy světců na středověkých nástěnných malbách kostela. Ať už šlo o jeho vlastní skladby, o svérázné pojetí balady Scarborough Fair či o hudbu středověké mystičky Hildegardy z Bingenu, v jeho hře byla cítit nevšední hloubka. Přítomné zaujal i performativní kousek, který vznikl v časech koronavirové izolace, kdy se hudebníkovi zastesklo po společném hraní. Knox postupně zahrál party všech členů smyčcového kvartetu, přičemž si přisedával z jednoho místa na druhé. Vedl tak hudební dialog sám se sebou – a naprosto si vystačil.

Do hudebních světů svého alba *Polygon* (2016) posluchače vtáhl veterán maďarské jazzové scény a hráč na klarinet, tároгат, soprán saxofon a flétnu Mihály Bórbely. Přizval si skvělého cimbalistu Miklóse Lukácea a zdatného bubeníka a perkusistu Andráse Dése. Postupy moderního

jazzu, balkánská, romská a karpatská lidová hudba i lámané rytmy tvořily energetickou směs, kterou trio podávalo s improvizčním nasazením a rytmickým drivem.

V neděli ráno se muzikanti rozloučili hudebním pozdravem slunci, při němž se v husté ranní mlze spojovaly dlouhé klarinetové tóny Michala Hrubého a rozléhající se saxofonové troubení Pavla Zlámala. Autoalarm, který se hudebníkům podařilo mimoděk spustit, sice probouzející se zvukovou krajinu Loukova narušil, zároveň ale hráčům dodal impuls k odvážnější hře a nakonec se jim ho podařilo zkrotit.

Festival V Loukově u muziky dokázal, že i z malého hudebního setkání se díky promyšlené dramaturgii může vyklubat významná událost, která se obejde bez velkých sponzorů a kde jde stále ještě především o hudbu, nikoli o zisky. Doufám, že v době, kdy je pořádání masovějších kulturních akcí problematické, se pořadatelé budou k formátu lokálních hudebních setkání přiklánět čím dál častěji, a tyto události se tak stanou hlavními ohnisky kulturního dění.

Autor je překladatel a hudebník.

V Loukově u muziky. Loukov, 18.–19. 7. 2020.

Pofédny

O

OLIVIERO TOSCANI NOTRE H&M
Collection 2003-2004

OLIVIERO TOSCANI

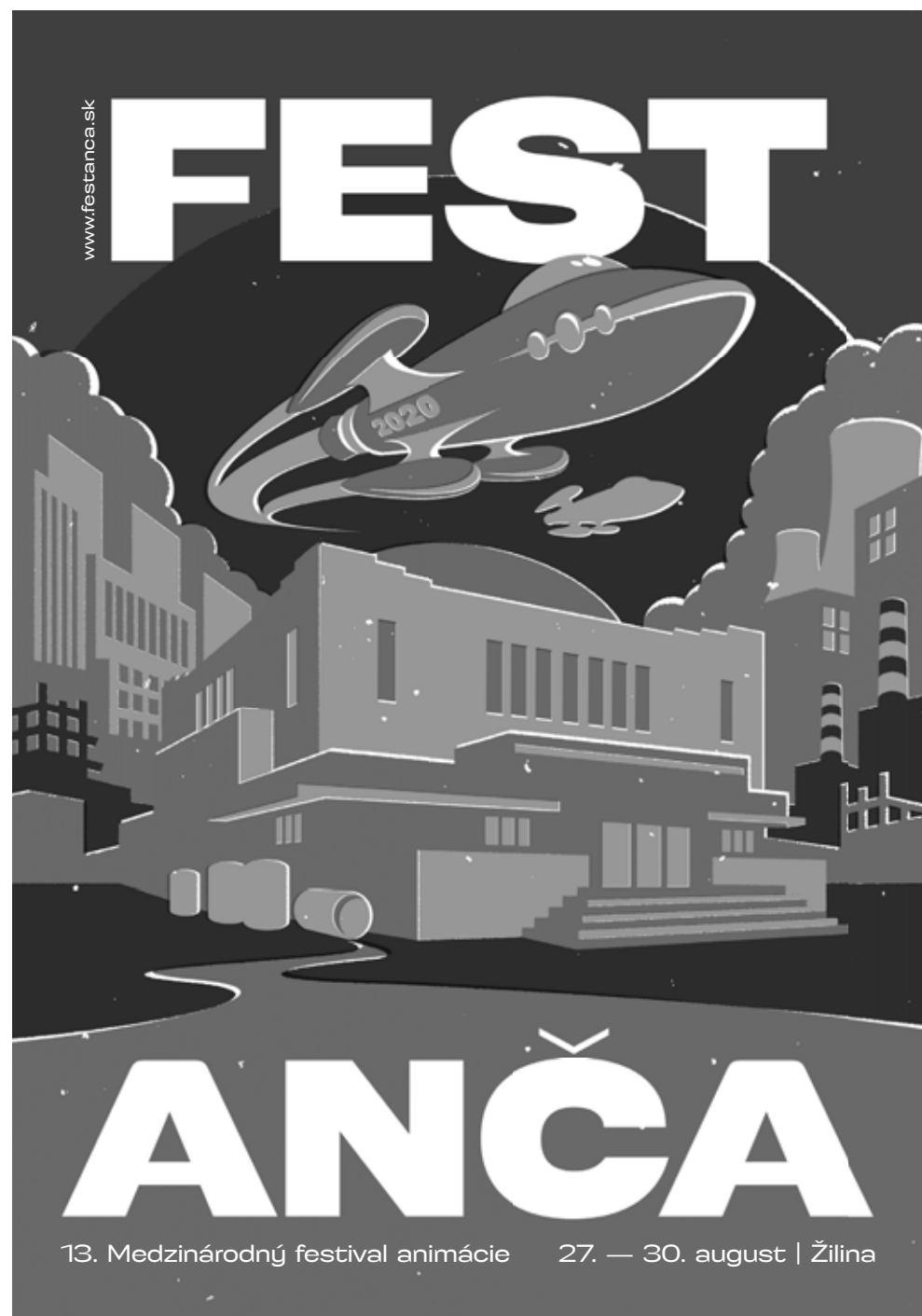


**Keprt
Sokolović
Rataj & Schmitt
Tóth
Ayres**

**Hudební
divadlo
21.
století**

Informace a předprodej
www.newmusicotrava.cz

28—30/08—2020



Prostor brněnské Industry se otevírá pro krátkodobé rezidence v performativním umění.

ČASOVÉ OBDOBÍ

- rezidence proběhnou od 25. 8. do 20. 10. dle domluvy
- první uzávěrka přihlášek je 15. 8. 2020, výsledek bude zveřejněn nejpozději do týdne, tj. 22. 8. 2020, druhé kolo přihlášek je do 15. 9. 2020 a výsledky budou známy rovněž do týdne, tj. 22. 9. 2020

Těšíme se na spolupráci!

Činnost projektu Industria STAGE finančně podpořili Statutární město Brno a MKČR.



MINISTERSTVO
KULTURY

B | R | N | O

- Visegrad Fund

INDUSTRA

Jádro, Umakart, Potraviny

Fenomén vitrínkových galérií

Výstavní cyklus Jádra & tvary, připravený kurátorem Šimonem Kadlčákem a provázený sérií podcastů, zkoumá podoby a fungování brněnských minigalerií umístěných ve výlohách, oknech, vitrínách či pokojích soukromých bytů. Kde začíná a končí galerijní prostor a jak představit jeho pomezí formy?

VIKTÓRIA PARDOVIČOVÁ

Jadrá a tvary? Galéria Jádro? Galéria v byte? Galéria v okne? Galéria nemajúca žiadnu konkrétnu polohu ani tvar? Je to vôbec galéria? A je možné, aby v nej či o nej existovala nejaká výstava? Množstvo takýchto a ďalších otázok môže prechádzať hlavou každému, kto sa stretol už len s názvom projektu, za ktorého zrodom stojí kurátor Šimon Kadlčák. Brnianska Galéria TIC, konkrétnejšie jej priestor konText, prezentuje do 5. septembra výskumno-prezentačný projekt *Jádra & tvary*, respektíve jeho prvú časť venovanú bytovej galérii Jádro. Celý projekt, ktorý má svojou náplňou iste väčší ako len čisto výstavný význam a zámer a ktorý zahŕňa sériu výstav a podcastov, zaostriľ na fenomén „vitrínkových galérií“, ktoré sú – alebo v minulosti boli – súčasťou aktívneho umeleckého sveta.

Otvorenosť výzvam

Pojem „vitrínková galéria“ má v sebe istú dávku neurčitosti a mágie, a práve túto záhadnosť odкрýva Šimon Kadlčák veľmi presvedčivo v sérii podcastov, ktoré vznikali v spolupráci s Galériou TIC a postupne predstavili jednotlivé výstavné miesta, teda galérie. V rozhovoroch sa autor stretáva priamo s autormi, umelcami a kurátormi, ktorí stáli za zrodmi jedinečných, často úplne nečakaných až neuveriteľných svetov. Samotný pojem ale ani zďaleka nezahŕňa celú oblasť skúmania – galéria vo vitríne je len jednou z možností, snáď tou najľahšie uchopiteľnou. Prečo by sa výstavný priestor nemohol nájsť priamo v peňaženke, spálni vlastného bytu, výkladnom okne potravín či miniatúrnom poskladanom telese? Podobne ako relatívna bezhraničnosť súčasného konceptuálneho umenia sa do tejto polohy dostáva (a pred pár rokmi dostával ešte vo väčšej miere) fenomén kurátorstva či samotnej prezentácie umeleckej tvorby. Kam až siaha túžba po zviditeľnení umenia? Ide o jeho priblíženie a prezentovanie nič netušiackej verejnosti, alebo na druhej strane otvorenej a neviazanej sféry ľudí umeleckého sveta? Séria priamych, trefných a úprimných podcastov sa aspoň sčasti pokúša zodpovedať niektoré z týchto otázok a zároveň až nákazlivo vtahuje diváka do študentsko-galerijných sfér. Postupne je tu predstavená napríklad Galéria Potraviny, Galéria Umakart a, samozrejme, Galéria Jádro, ktorej názov sa stal inšpiráciou pre pomenovanie celého projektu.

Špecifická minigaléria vznikla ešte počas roka 2012 v byte umelkyň a vtedajších spolubývajúcich Kataríny Hládekovej a Marie Štindlovej. Priamo v bytovom jadre vytvorili malý priestor, kde sa však na rozdiel od iných podobných projektov odohrávali prezentácie poväčšine významných a verejne známych umelcov. Autorky sa aj týmto spôsobom rozhodli odlišiť od ostatných, ktorí sa aj napriek jedinečnosti ich galerijných projektov orientovali hlavne na tvorbu mladých, často umelcov z prostredia umeleckých škôl. Galéria Jádro však napriek svojim rozmerom, zodpovedajúcim priemernej prepravnej krabici, vyzývala na spoluprácu etablovaných umelcov. Samy organizátorky ostali podľa vlastných slov prekvapené, ako môže takýto projekt zaujať úspešne vystavujúcich umelcov. Tento fakt dokazuje existenciu určitého nepísaného prvku či vlastnosti sveta umenia – jeho stálu otvorenosť rôznym výzvam, netradičným ideám. Existencia galérie v jej prvotnej podobe bola pomerne krátka, no napriek tomu sa stala s viacerými výstavnými projektmi úspešnou. Časom vystúpila zo svojich pôvodných domácko-bytových priestorov a stala sa akýmsi putovným formátom a dokonca dôvodom pre vznik Jádro Fresh Festivalu. Vznikol tak nový, neopakovateľný formát, ktorý túto galériu či výstavný subjekt posunul do roviny umelecko-spoločenského významu.

Jadro súkromia

Tým, že je Galéria Jádro opäť prezentovaná a sprístupnená verejnosti v štandardnom, výstavnom priestore, prechádza jej existencia do svojej ďalšej fázy, opäť sa stáva živým médium v novej forme a prináša podnety pre úvahy nad samotným spôsobom prezentácie umeleckých diel či konkrétnymi podobami miest ich vystavovania. Netypický priestor samotnej galérie konText, nachádzajúci sa v časti medziposchodia TIC, sa podobne ako pri iných miestnych výstavách pohráva s vedomím diváka a toho menej informovaného dostáva do roviny úvah, či vôbec ide o výstavu alebo vidí iba akúsi súčasť objektu, v ktorom sa nachádza.

Pri výstupe po schodoch sa tu priamo vo výklenku otvára pohľad na obrazovku prezentujúci jeden z neurčitých projektov odkazujúcich na Galériu Jádro. Tajomná predikcia je však veľkolepo odkrytá po výstupe na poschodie, kde sa svojisky spracovaný priestor

pokúša navodiť atmosféru hraničiacu s pôvodným ladením Jádra. Autentické matrace priamo na zemi lákajú k príjemnému posedeniu a spolu s výhľadom na ďalšiu obrazovku s teraz už jasným nápisom mena prezentovanej galérie nabádajú k zamysleniu sa nad fenoménom domácej kultúry života spolu s príslušnou dávkou umeleckej voľnosti ducha. Kam siaha oblasť súkromia? Ako sa táto sféra môže prepojiť s pocitom prezentácie a zviditeľnenia sa verejnosti? Ako ďaleko dokážu dôjsť obe strany, aby sa toto narušenie roviny domáckosti a odkrytia súkromia nedostalo do polohy nepríjemnej pre obe strany? Do akej miery je prípustné pozvať si priamo domov predstaviteľov umeleckej scény? Ako veľmi je prípustné premeniť svoj byt na vernisážovú miestnosť?

Chaotický pohľad

Pre mnohých krajne neprípustné otázky možno nachádzať aj ďalej pri pohľade na teatrálny obývačkový záves či stojan na časopisy, stojaci hneď po ruke od sedacej plochy matracov. Spomínaný nekonkrétny obsah ďalších dvoch obrazoviek, pomaly sa pohybujúce zábery odkazujúce na niektoré z činností či projektov Galérie Jádro len dopĺňajú scénu výstavy, ktorá je jednoznačne neobvyklou nielen svojim obsahom, ale i predvedením v danom priestore. Vopred neoboznámenému divákovi poskytne možno trochu chaotický pohľad, no o to väčší priestor na zamyslenie sa. Galéria Jádro zas naplňa svoj účel a vnáša svoju atmosféru, svoju originalitu spojenú s neurčitostou a stále prítomným nekonvenčným prístupom v ponímaní sveta. Zároveň je potvrdením skutočnosti, že nie bežné témy sa o to lepšie prezentujú netradičným a jedinečným spôsobom, niekedy i na úkor povedomia diváka.

Projekt *Jádra & tvary* sa takto chystá napriek narušeniu priebehu výstavy z dôvodu pandémie predstaviť aj ďalšie z jedinečných brnianskych vitrínkových galérií a spolu s obsahom podcastov priblížiť tento fenomén verejnosti, ako aj ľuďom pohybujúcim sa v umeleckých sférach, možno však stále netušiacim, kam až dokáže zísť nielen potreba tvoriť, ale aj potreba pracovať s umením a zároveň ho šíriť do sveta.

Autorka studuje teorii umění.

Jádra & tvary: Galerie Jádro. Galerie TIC, Brno, 24. 6. – 5. 9. 2020.

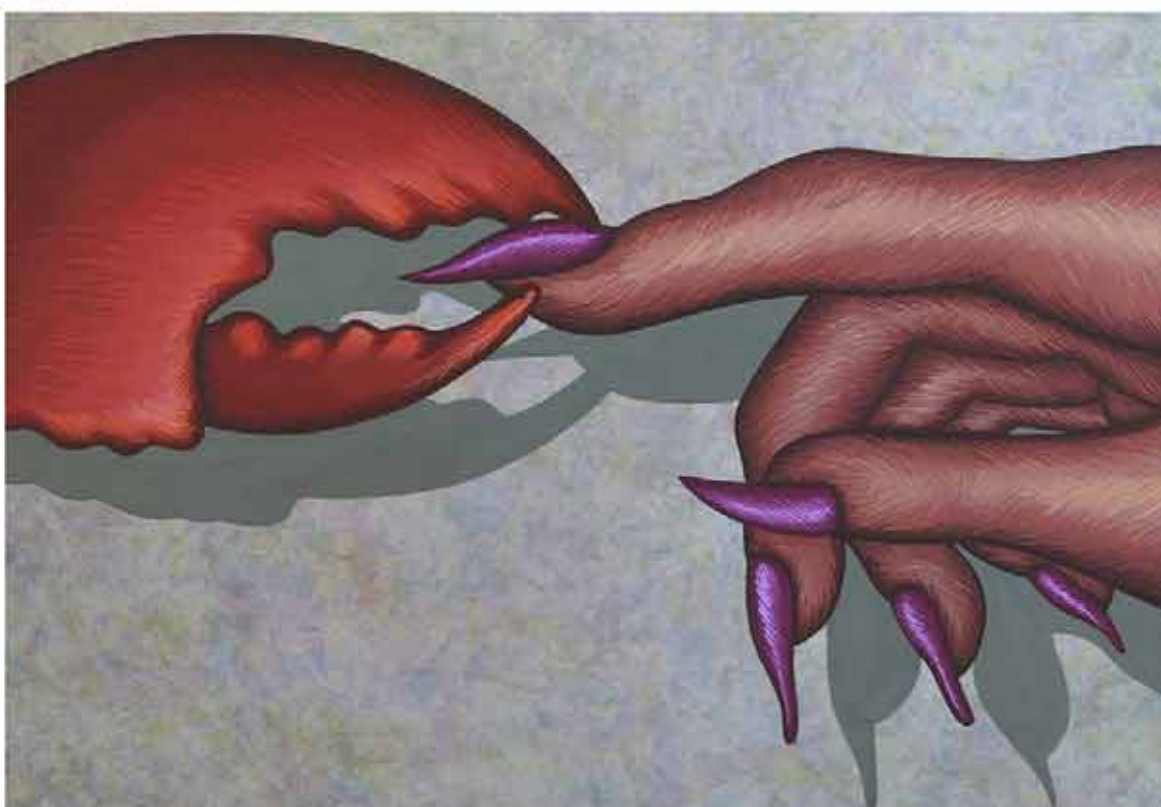


Pohľad do výstavy Jádra & tvary. Foto Eva Rybářová, archiv TIC Brno





Francouzská malířka, kreslířka a sochařka **Julie Curtiss** si vybudovala pověst úspěšné umělkyně-mileniálky. Ve svých formálně dotažených malbách dokáže propojovat humor s temnotou, záhadné s profánním a atmosféru plíživého nebezpečí s živými barvami. Vše je přitom provázané s různými aspekty ženské identity. Groteskní tvary se skládají v pokřivené obrazy z každodenního chodu domácnosti a všední příběhy přerůstají v magickou surreálnost. Neustále se opakující motivy vlasů, cigaret, rukou a nehtů jako by tvořily jediné strádající monstrum a současně vyprávění o potlačené moci žen.



Sim Sin City

Významný herní teoretik a vývojář Gonzalo Frasca v roce 2003 věnoval tehdy poměrně nové videohře Grand Theft Auto 3 rozsáhlý esej. Nadšený, a přitom precizní text výstižně pojmenovává novátorský přístup tohoto titulu k celému médiu. Čím bylo GTA 3 tak výjimečné?

GONZALO FRASCA

Hra *Grand Theft Auto 3* neboli *GTA 3* (2001) vyvolala spoustu kontroverzí, hlavně kvůli extrémnímu násilí. O tom, že se při její tvorbě příliš nemyslelo na děti, nemůže být pochyb. Já osobně ale považuji větší část debat o dopadech médií za neplodnou. Zběžný pohled na jejich historii nám prozradí, že za všechny možné fobie z médií či žánrů mohou ustrašení dospělí, kteří si nedají práci, aby věnovali dostatečnou pozornost tomu, z čeho mají strach. Rock'n'roll, komiksy, filmy a dokonce i knihy byly v minulosti obviňovány z toho, že kazí mládež. S lítostí vám, draží čtenáři, oznamuji, že vy jste se narodili do éry nebezpečných videoher.

Zkusme si na chvíli představit, že brutální videohry opravdu vyvolávají násilné chování. Pokud by to tak bylo, kolik smrtí podle vás videohry zatím způsobily? Stovku? Možná dokonce tisícovku? Svět je velký, takže řekněme, že došlo ke sto tisícům nezdokumentovaných případů vražd nebo ublížení na zdraví kvůli videohrám. Přitom každý kritik videoher se mnou bude určitě souhlasit, že tohle číslo je neslýchaně přemrštěné. A teď se zamysleme nad miliony lidí, jejichž smrt je spojená s knihami. *Bible*, *Mein Kampf* a *Kapitál* mají prokazatelně na svědomí miliony domorodých Američanů, Židů a také komunistů, ne-komunistů a antikomunistů. Tak si to spočítejte. Tady je důkaz, že knihy jsou extrémně nebezpečné. Měli bychom je považovat za zbraně hromadného ničení. Pokud vás opravdu trápí dopady

médií, zapomeňte na videohry. Raději byste měli začít pálit knihovny. A vedte prosím svou rodinu a přátele k negramotnosti. Pokud jste náhodou vědecký pracovník, podejte si žádost o grant na studium „zdrucujících účinků tištěných textů“. Lidé vám poděkují. A ještě je tu jedna věc, která zásadně přispěje k ochraně lidstva před touto papírovou hrozbou: prosím vás, držte knihy od dětí.

Nudná brigáda

Jednou za čas se objeví nějaká důležitá hra. Slovem důležitá myslím hru, která změní naši představu o tom, jaké by hry vlastně měly být. Následovat bude pár úvah nad hrou *GTA 3*. Pokusím se vystihnout několik vlastností jejího designu, jež podle mě alespoň zčásti vysvětlují její úspěch. Jakožto komplexní hra je *GTA 3* také komplexní systém, takže celek je větší než součet jeho částí – a proto také nehodlám téma tohoto textu plně vysvětlit ani vyčerpat. Abych objasnil, proč *GTA 3* uspělo tam, kde jiní dříve selhali, porovnáme je s *Shenmue* (1999), další ambiciózní hrou s podobným záběrem.

Mezi svými přáteli jsem vyhlásil neformální anketu, jaké slovo vystihuje *GTA 3* nejlépe. Odpověď byla do velké míry jednoznačná: „svoboda“. Právě svoboda je základním principem takzvaných nových médií: virtuální realita, internet a videohry se snaží poskytnout svým uživatelům svobodu (nebo alespoň iluzi svobody). A *GTA 3* vám rozhodně umožňuje provádět mnoho akcí na obří herní ploše. Tak například: můžete mlátit a zabíjet lidi, krást a řídit ohromné množství dopravních prostředků, používat několik báječných zbraní, hrát si na padoucha, stát se taxikářem, opravovat a přebarvit své auto, poslouchat několik rozhlasových stanic, souložit s prostitutkami a nechávat lidi uhořet zaživa. A to je jen pár příkladů.

Tenhle druh svobody byl dříve dosažitelný jen v hrách na hrdiny (RPG) a teprve odnedávna také ve světech impozantních multiplayerových online her. Pár RPG jsem hrál, ale nikdy jsem si je doopravdy neužil, protože se pořád držely fantasy nebo sci-fi žánru, a navíc mě odrazovalo jejich herní rozhraní. (Já vím, já vím... Jsem ten chlapík, co nesnáší Tolkiena. I když pár scén ze *Dvou věží* mě vlastně docela bavilo.) Ty hry mi sice nabídlý velkou svobodu jednání, ale zároveň byly náročné stran rozhraní a herních mechanik. (A znovu, je to můj osobní problém. Znáám spoustu hráčů RPG, kteří žijí skvěle životy a své zážitky v RPG shledávají plně uspokojivými.) Pocit zklamání, který jsem si vždycky spojoval s RPG, nejlépe vyjádřil jeden hráč *Ultimy Online* (1997), se kterým jsem dělal rozhovor před pár lety. Řekl mi, že nejdřív si hru vyloženě užíval. Ale rychle ho to omrzelo, hlavně kvůli repetitivním úkolům a kvůli času, který strávil pobíháním sem a tam při plnění úkolů. „Začal jsem mít pocit, že dělám nudnou práci,“ řekl. Páni! Věděl jsem přesně, o čem mluvím, protože ve stejné době se mi začali zajídat *The Sims* z úplně stejného důvodu. Každá hra nás nakonec vždycky přestane bavit, ale když vás u toho přepadají vzpomínky na nejhorší letní brigády, je něco opravdu špatně.

Moje nejhorší letní brigáda bylo tištění a lepení tisíců dopisů s reklamními letáky. (Ano, přiznávám, nějakou dobu jsem pracoval v přímém marketingu. Pocházím z chudé země, kde je nouze o práci. Vážně jsem ty peníze potřeboval. Snad to pochopíte. Od té doby jsem udělal spoustu veřejně prospěšné práce, abych to odčinil.) Mám za sebou i pár obskurtních zaměstnání (třeba tančení v televizi v kostýmu čokoládového vejce), ale reklamní pošta byla nejhorší, protože byla tak úmorná (a to nezmiňuji, kolikrát jsem se řízl o papír). Ale co lidé dělají, když musí čelit repetitivním úkolům, aby se z toho nezbláznili? Hrají si. A to

si pište, že jsme si hráli. Závodili jsme, samozřejmě. „Schválně, kdo dokáže zalepit víc dopisů za patnáct minut?“ nebo „O co, že vytisknu pět set dopisů, než mi dojde toner!“ Víím, že to zní uboze, a také to ubohé bylo. (Už jsem říkal, že jsem ty peníze fakt potřeboval?) Díky hrám se to ale dalo snést.

Syndrom poslíčků

Srovnat *GTA 3* se *Shenmue* není těžké. Obě to jsou hry pro jednoho hráče odehrávající se ve velkém městě a obě slibují velkou míru herní svobody. Hlavní rozdíl je, že z *GTA 3* se stal bestseller, zatímco *Shenmue* byl propadák. Přes obrovsky nákladnou produkci hra nikdy nedokázala splnit, co slíbila. A co huř, hlavní designér *Shenmue* Ju Suzuki tou hrou promrhal poslední šanci zachránit Dreamcast od firmy Sega, což byla jedna z vůbec nejlepších herních konzolí. *Shenmue*, stejně jako *GTA 3*, vypadá skvěle. Prostředí je obrovské a strhující. Ale toulat se po zdejších ulicích a dávat se do řeči s lidmi mě rychle omrzelo. Pořád jsem totiž dostával tytéž odpovědi. Totéž platí pro klepání na dveře prakticky každého domu. Nikdy nebyl nikdo doma. Proč mě tvůrci nechávají klepat na dveře, když se nemůžu dostat dovnitř? Někteří hráči se mi teď možná smějí, protože vědí, že některé dveře se v *Shenmue* po zaklepání otevrou. Na to řeknu jen jedno: strávil jsem přes hodinu svého života marnou nadějí, že se dostanu dovnitř aspoň jednoho z těch domků. Nevím, jak ty, laskaví čtenáři, ale teď, když už se nemusím živit lepením obálek a mám něco jako vlastní život, mi jedna hodina připadá jako příliš dlouhý čas na to, abych ho promrhal.

Prostor hraje ve videohrách zásadní roli. Jak ví každý, kdo se někdy pokoušel řídit v Los Angeles, problém s prostorem je ten, že dostat se z bodu A do bodu B stojí čas a další hodnotné statky. Každý hráč adventur nebo střileček zná frustraci z toho, že musí doslova dojít zpátky na druhý konec světa (a ne jednou), aby si mohl vzít ten modrý klíč. To je prostě ztráta času, který je ještě ztracenější, pokud hráč zabloudí, což ve spleťtých herních prostředích nebývá nic neobvyklého. A dělat tvůrcům hry poslíčka není velká zábava.

Většina her s rozsáhlým prostředím trpí tímhle syndromem poslíčků. Ale *GTA 3* je výjimka, a právě to je jedním z důvodů jejího úspěchu. Když vám hra neumožní se teleportovat, většinou vás prostě přinutí na určené místo dojít nebo doběhnout. *GTA 3* představuje pokrok v tom, že nechá hráče dělat to, co dělá většina lidí v mizerných zaměstnáních: měnit nudné práce v hru. Když se potřebujete dostat na opačnou stranu Liberty City, neztrácíte tím čas. Užíváte si ho. Cestování je tu zábava: šlohnete si pěkné auto a pak ho řídíte podle nálady – bouráte do jiných aut, jezdíte v protisměru nebo prcháte před policajty. Řízení je v *GTA 3* hra sama o sobě.

Vypadá to jako samozřejmost. Nakonec *GTA 3* je přece hra o řízení. Jenže teprve když je řízení zábavné, zapomeneme, že děláme tvůrcům poslíčka. Zásadním herním prvkem *GTA 3* je právě to, že dokáže proměnit obvykle nudnou aktivitu (pohyb v prostoru) v zábavnou hru (simulátor řízení). Je to elegantní řešení, které odpovídá celkovému stylu hry a neodvádí hráče od jejich konkrétních cílů.

Nemluvit, zabíjet

Dalším svatým grálem takzvaných interaktivních vyprávění jsou dialogy. Vývojář sní o tom, že vytvoří postavy, na něž by byl Alan Turing pyšný. V báječném světě interaktivních vyprávění mohou hráči vést zajímavé rozhovory s postavami, za které se nedá hrát (non-playable characters, dále jen NPC). Každý hráč ovšem ví, že většina NPC je poněkud natvrdlá. Obvykle z nich dostaneme jen jednu nebo několik málo reakcí. Mohou za to



Zamyšlení nad Grand Theft Auto 3

samozřejmě technologická omezení. Můžeme doufat, že v budoucnosti se s pomocí umělé inteligence podaří vytvořit inteligentní herní entity. Ale problém inteligentních NPC je ještě komplexnější než samotná umělá inteligence, protože to předpokládá vytvoření takové inteligentní entity, která bude zároveň dobrým hercem, schopným improvizovat, a která přitom nenaruší celek vyprávění.

Tenhle problém se dá řešit různými způsoby. Podle profesorky literatury Janet Murrayové jsou klíčem procedurální postavy, tedy postavy s určitými pravidly chování. Tento princip stojí za úspěchem chatbotů, jako byla Eliza. Je to sice dobrý postup, ale omezí rejstřík postav. Funguje u stereotypních figur, ale neumožní vám přijít s neobvyklými, nečekanými akcemi, které jsou typické pro zajímavé postavy.

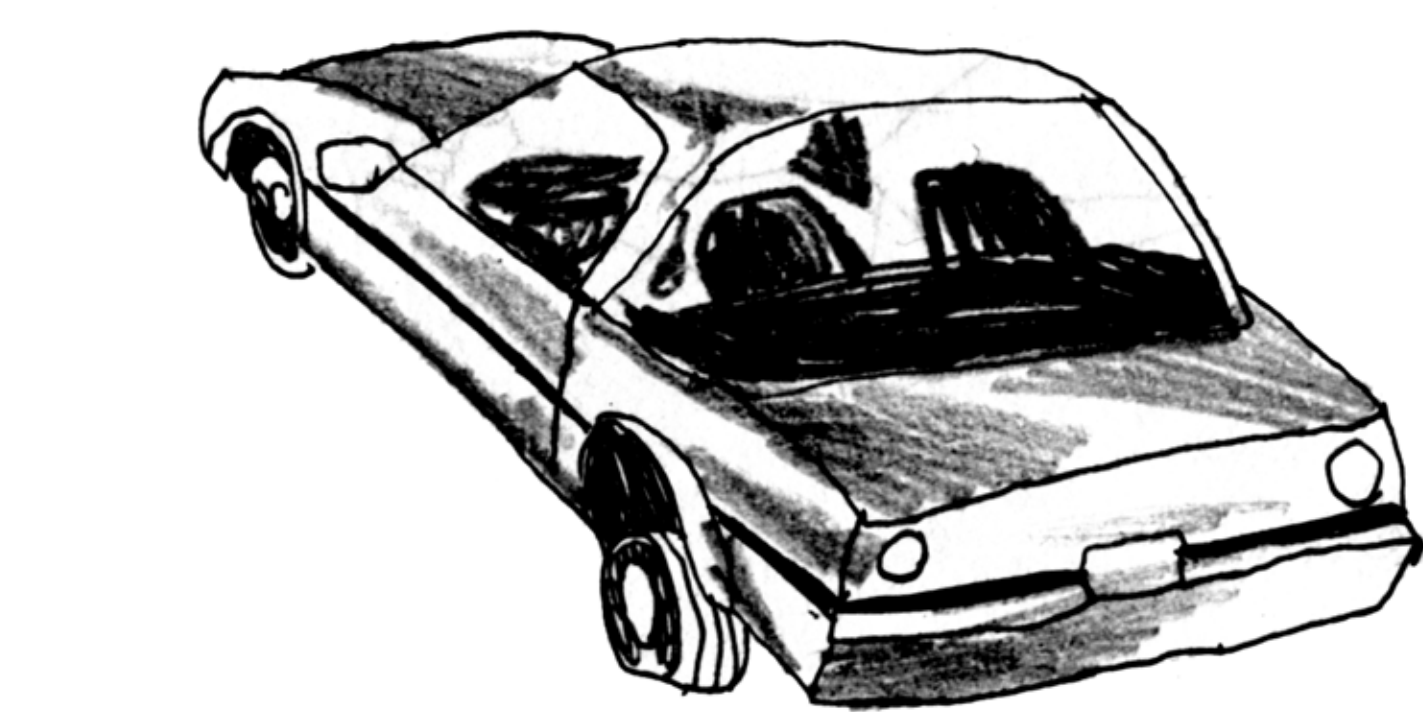
Ve většině počítačových RPG hrajete typického kladného hrdinu. Můžete hrát i padoucha, ale zpravidla ve světě, kde dobro a zlo existují ruku v ruce. Z tohoto hlediska je *GTA 3* dost specifické. Nejenže tu můžete hrát za kriminálního, ale také se pohybujete v amorálním prostředí. Zadní strana přebalu verze pro PS2 vás varuje před „mafiánskými bossy“, „zkorumpovanými policajty“ a „pouličními gangy“. v Liberty City žádní kladasové nežijí. Ani lidé, kteří se jen tak procházejí po ulici, si nezaslouží váš soucit – jejich naprostý nezájem o interakci (kromě situací, kdy se s vámi pusťte do rvačky) je zbavuje veškeré lidskosti. Jsou to jen pohyblivé terče.

GTA 3 nabízí skvělou herní zkušenost tím, že v něm úplně chybí verbální interakce (až na dějové videosekvence). NPC vám stále dokola neodpovídají toutéž hláškou prostě proto, že se jich ani nemáte možnost ptát. Hlavní hrdina i celé herní prostředí si takový přístup může dovolit: hrajete za násilnického protagonistu v násilnickém světě. Vyjednávání tu není potřeba. V tomhle světě se „komunikuje“ prostřednictvím bouraček, baseballovými pálkami a plamenomety. Nemusí vás mrzet, že nemůžete mluvit s NPC, protože to ani nestojí za to – je mnohem lepší je rovnou zabít.

To je druhý hlavní přínos *GTA 3*. Přichází s hlavním hrdinou a světem, které vám umožňují hrát prakticky bez jakékoli verbální komunikace. Oproti tomu NPC v *Shenmue* mají tak omezené vyjadřovací schopnosti, že to kazí snahu ponořit se do hry. Hráči si neustále uvědomují, že komunikují se strojem. To, že v *GTA 3* žádné mluvící loutky nejsou, vám umožňuje soustředit se na akci. Z NPC se tím samozřejmě stávají odlidštěné objekty. (Což podle mě nevádí, vzhledem k tomu, že asi málokdo chce přemýšlet o humanitě u figur, kterým rozbíjí hlavu baseballovou pálkou.)

Narativní spojení

GTA 3 i *Shenmue* vyprávějí příběh (což není totéž jako říct, že to jsou příběhy). Vyprávění má přitom v těchto hrách rozličné úlohy. Dává hrám kontext tím, že do nich vnáší určitý soubor pravidel a hodnot. Prostředí zločineckého podsvětí s sebou nese množství žánrových konotací, které by nebylo možné vysvětlit jen



Ilustrace Jakub Hrdlička

pomocí textu s instrukcemi. Jde o fakta jako „lidé, kteří poslouchají opery, budou nejspíš mafiáni“, „policie vás bude pronásledovat, pokud spácháte zločin“ nebo „zásah kulkou bolí“. Vyprávění také hráči pomáhá vžít se do role („Můžu předstírat, že jsem zločinec. Pec-kal!“). Herní videa, pokud jsou dobře udělaná, zase pomáhají vysvětlit, co je cílem hry.

Kdybych měl zjednodušit *Shenmue* na jediný herní princip, řekl bych, že je to hádanka. Vlastně většina adventur je založená na řešení záhady nebo problému. To je jedna z hlavních vlastností tradiční, klasické literatury: tíhne k dosažení určitého cíle. Platí to třeba pro pohádky („princ musí zachránit princeznu“), ale nevztahuje se to na pravidla velké části moderní literatury. Například *Sto roků samoty* Garcii Márqueze je encyklopedický svět sestavený z krátkých anekdot, které nejsou vedené žádnou teleologií. Někde mezi těmito dvěma extrémy stojí *Pán prstenů*, ve kterém se také stovky anekdot řadí do encyklopedicky vystavěného světa, ale zároveň v něm jde o dosažení cíle (většinu prvního filmu jsem prospal, ale došlo mi, že „někdo musí zničit prsten“). Popkultura ovšem celkově dává přednost vyprávěním o dosahování cílů a pro videohry to platí také. Teleologické příběhy se přitom dají shrnout do pár vět stejně, jako lze teleologické hry zkonduvat do průvodce průběhem hry.

Zvláštní vlastností *GTA 3* je, že se váš postup zločineckým podsvětím nepokouší vést lineárním, na cíl zaměřeným způsobem. Určité prvky linearity tu jistě jsou, ale v podstatě můžete přijímat úkoly od různých bossů, a pokud některý quest nedokončíte, obvykle to nemá velký vliv. Tvůrci po nás naštěstí nechťejí, abychom postupovali podle předepsaného

scénáře. *GTA 3* se totiž víc soustředí na simulování zločinů než na vyprávění příběhů, a to je v dnešních videohrách bohužel naprostá výjimka. Je úplně jedno, jestli je možné *GTA 3* „vyhrát“, hlavní slast totiž spočívá v samotném simulování zločinů, a ne v tom, jestli se dopracujete k hollywoodskému konci, jakým je získání nějaké dívky nebo pozice nového šéfa Liberty City. Dosahování takového cíle samozřejmě pohání spoustu hráčů, ale není to jediný možný (ani doporučený) způsob, jak tuto hru hrát.

Svoboda v Liberty City

Hry nevznikají v uzavřených kokonech. Zásadní tituly vždycky těží ze svých předchůdců. Někdy je dobré se zamyslet nad jednoduchými hrami, které se v různých kombinacích nacházejí uvnitř nových videoher. Řešení rébusů, žonglování s míčky nebo závodění – to je jen pár příkladů her, které můžeme najít uvnitř adventur, reálných strategií nebo plošinovek. Princip bludiště je zase přítomný v mnoha jiných hrách od *Doomu* (1993) po *Monkey Island* (1990).

Tvrdit, že *GTA 3* je „tenhle“ nebo „onen“ typ hry, by zásadně omezilo její pestrost. Přesto si myslím, že srovnání s jinými hrami nám pomůže tento titul lépe pochopit. Při hraní *GTA 3* jsem byl překvapený herní svobodou, kterou jsem dostal. Zkoušel jsem si vzpomenout, kdy jsem měl podobnou zkušenost s jinou hrou, ale nic mě nenapadalo. Nakonec mi to došlo – byl to žánr, který jsem nehrál víc než deset let. Svou strukturou se *GTA 3* velmi podobá leteckým simulátorům. Takovým, jaké jsem hrával na osmi- a šestnáctibitových počítačích. Miloval jsem pocit volnosti, který mi ten žánr přinášel. Líbilo se mi i to, že jsem si mohl nastavit vlastní cíle – proletět pod mostem, přistát na silnici nebo seskočit padákem, když mi došlo palivo. Občas jsem splnil i nějaký ten úkol ve vojenských leteckých simulátorech. V podstatě šlo o to vybombardovat tu nebo onu lokaci nebo přistát za nepříznivých podmínek. I když *GTA 3* má víc prvků her založených na hraní rolí, pocit jízdy po Liberty City mi připomněl starou dobrou přátelskou virtuální oblohu, a to nejen tím, jak nakládá s herním prostorem, ale i svými pravidly. *GTA 3* obsahuje několik jasně daných questů, ale hráč se jich nemusí držet. Kdykoli jsem se cítil trochu dezorientovaný, chytil jsem scénaristy za ručičku a nechal se provést nějakou misí, kde jsem měl jasně dané úkoly. Ale většinu času jsem

si užíval, že mohu s prostředím zacházet jako s obří laboratoří, kde se dá experimentovat, testovat hranice celého systému a stanovovat si vlastní cíle.

Když tvůrci vytvoří simulaci, která podporuje experimentování, podstupují velké autorské riziko – dávají totiž svým hráčům důvěru. Tradiční autoři jsou jako příliš opatrní rodiče: nemají ke svým dětem dost důvěry. V typické adventuře má vše na povel herní vývojář, který má jasnou představu o tom, jak bude vypadat hráčův zážitek. A vzhledem k tomu, že simulátory jsou založené spíše na rozhodnutích samotných hráčů, je tu menší jistota, že hraní bude taková zábava, jak si vývojář představuje. Jenže to je právě omyl. Ve skutečnosti nic jako předpověditelná zkušenost neexistuje. Hráči dobře vědí, že jejich hra nemusí být na sto procent uspokojivá, jakkoli je samotná hra dobrá. Šachy jsou skvělá hra, a i když mám za sebou pár příšerných šachových partií, neodradilo mě to od toho si ji zahrát znovu.

GTA 3 vytvořilo rovnováhu mezi simulátorem a questy. Bylo vytvořeno lidmi, kteří pochopili, že hry jsou participativní médium, a že by tedy autoři měli uživatelům věřit natolik, aby je nechali, inu, participovat. Mělo by to být samozřejmě, ale většina tradičních vyprávěčských postupů ve hrách moc dobře nefunguje. Herní vývojáři by si neměli hrát na Stevena Spielberga nebo Francise Forda Coppola, protože autorská práce nestojí v oblasti her na zpracovaných sekvencích nebo událostech, ale na konstruování světů pomocí pravidel.

Jako hráč většinou dávám přednost hrám, které se příliš nesoustředí na dosahování cílů, ale nechávají mě experimentovat. Coby badatele mě fascinují hry, které směřují k simulacím a snaží se nechat mrtvolu klasického vyprávěčství za sebou. Proto mě mrzelo, že *Vice City* (2002), pokračování *GTA 3*, se pokusilo hru zlepšit tím, že do ní přidalo zpracovanější příběh. Nechápejte mě prosím špatně. Nemám nic proti příběhům. Jde jen o to, že nemám rád, když jsou mé hry přerušované animacemi, které nemají co dělat se samotným hraním, stejně jako nemám rád reklamy uprostřed filmů (což neznamená, že všechna herní videa jsou špatná). Tým firmy Rockstar si každopádně svým zlobivým přístupem udělal v historii videoher dobré jméno.

Autor je herní vývojář a teoretik.

Z anglického originálu **Sim Sin City: Some Thoughts About GTA 3**, vydaného v online magazínu Game Studies č. 2/2003, přeložil **Antonín Tesař**.



Co když tu slunce nebude navždy?

Útlý román Kláry Vlasákové Praskliny (recenzi najdete na straně 7) vyvolal značný mediální ohlas již krátce po svém vydání. Svým antiutopickým fikčním světem s prvky hororu a sci-fi totiž výrazně vystupuje ze současné české prózy. S autorkou jsme mluvili o aktuální světové próze, vztahu beletristického a publicistického psaní, braní antidepresiv i spánkové deprivaci.

MARTA MARTINOVÁ

Jako spisovatelka jste debutovala netradičně, v souboru povídek *Divočina*, který byl součástí kampaně *Hnutí Duha Zachraňme lesy*. Šlo o formu politického vyjádření? Také ve vašem románovém debutu *Praskliny* je totiž téma klimatické krize výrazné.

Byla to spíš náhoda, jednalo se o sbírku povídek českých autorů a autorek, které během několika let vyšly v Salonu Práva. Výtěžek z těchto „salonních“ sbírek pak jde vždy nějaké organizaci z neziskového sektoru a tentokrát jej dostalo *Hnutí Duha*. Podobně jsem teď psala do cyklu na téma domov o fenoménu skrytého bezdomovectví – hrdinka povídky ještě není na ulici, má zatím u koho přespávat, ale už nemá žádné vlastní zázemí a její život je ovládán nejistotou.

Vaši povídku *Buňky* v nedávno vydaném sborníku *Budoucnost* vnímám především jako výsměch představě, že se bohatí před klimatickou krizí schovají – ať už do podzemních bunkrů, nebo samostatně fungujících „buněk“, které se objevují i ve vašem románovém debutu. Znamená to snad, že nás kolabující prostředí nakonec přiměje k solidaritě? Ta povídka posunuje fikční svět Prasklin o pár desítek let dál a zaměřuje se pouze na jeden jeho aspekt. Přijde mi občas zábavné vrátit se k některým svým starším textům, vzít z nich konkrétní motivy a nějak je prohlubovat. Jeden čas jsem propadla hledání informací o různých bunkrech a podobných únikových řešeních, ale bylo zjevné, že jejich majitelé uvažují o svých záchranných příbytcích v omezeném časovém horizontu týdnů, maximálně měsíců. Šlo jim o to, aby měli pohodlí, na které jsou zvyklí z normálního světa – kolekci filmů, knihovnu, hračky. Nikdo ale neřešil, že takhle přece nejde opravdu žít... Během studené války byla atomová hrozba chápána jako něco, co se může dotknout všech. Dnes snahu o přežití co nejvíce lidí vystřídala perverzní racionální úvaha, jak zachovat maximální pohodlí pro ty, co na to mají.

Píšete v podstatě o problémech současné společnosti. Proč jste tedy využila sci-fi motiv netečné bílé koule z vesmíru a žánr románové antiutopie?

Románová forma dává možnost prozkoumat postavy způsobem, jakým to neumí ani film, ani komiks – se všemi těmi postavami, které spojuje hledání a nenacházení smyslu i pocíťování bolesti, lze na chvíli být, dozvědět se víc o jejich uvažování, obavách, o tom, co je formovalo... Já si přitom ve fikčním psaní potřebuji vždycky nějak výrazně upravit realitu – něco potlačit a něco zvýraznit, jinak bych spadla do novinářského uvažování: snažila bych se co nejvěrněji popsat současný svět, jak ho chápu, ale zároveň bych se nikdy nedostala přes tu popisnost k příběhu. Mojí metodou v Prasklinách proto bylo zvýraznit to, co žijeme, prostřednictvím fikčního světa, který je v lecčem nepříjemně povědomý, ale zároveň nový. V knize je vlastně jediné konkrétní určení, a to je Farská louka, odkazující k místu, kde bydlí moji rodiče. Spisovatel Kazuo Ishiguro kdysi prohlásil, že v okamžiku, kdy píše nějakou prózu a použije byt jen konkrétní stanici metra, kde postava vystoupí, úplně se mu uzavře schopnost imaginace. Tím se mi trochu ulevilo, protože do té doby jsem si připadala jako líná autorka, která nedokáže popsat věci přesně a držet se reality.

Bílá koule je nicméně spíš surreálný než sci-fi motiv. Napomáhá totiž momentům, které člověka vyhodí z běžné reality a způsobí oddálení od vlastní existence. Zažíváme to všichni a nejvíc si podobné momenty pamatujeme z dětství. Třeba ta hrůza, když

děti zjistí, že i ony jsou smrtelné, nebo šok, když se dozvědí, že slunce tu nebude navždy. V dospělosti podobné okamžiky odcizení od známých struktur zažíváme také, ale umíme je rychleji zpracovávat a obratněji začlenit do narativu svých životů. Mě ale podobná znejistění fascinují a v knize je jich víc: třeba když jde Oto po lávce a uvidí vzducholoď – která se nakonec ukáže být reklamou na životní pojištění. Pokud mají postavy Prasklin něco společného, pak je to právě tenhle typ zkušeností. Koule je zhmotňuje a zvýrazňuje – postavy jsou kvůli ní nuceny pátrat po podstatě svého lidství a po tom, co společnost drží pohromadě. Ač je tam spousta slepých cest, i to hledání je pro čas příběhu důležité.

Ohlašovaná nutná změna je ovšem v knize realizována velmi drasticky. Kde tedy hledat naději?

Přijde mi důležité, že se poslední dobou stále výrazněji ozývají hlasy upozorňující na to, že bychom si měli umět aspoň představit, jaký svět vlastně chceme, a nebát se utopistického uvažování. Sama si vybavuji to rozechvění, když jsem se začala v souvislosti s tématem automatizace práce dozvídat o nepodmíněném základním příjmu. To je aspoň nějaká vize, která ukazuje, že v životě může jít i o víc než jen ubíjející dřinu! Tohle bych jako volička ráda viděla u nějaké politické strany – a určitě by to pomohlo i postavám Prasklin. U nás se tím okrajově zabývali Piráti a Zelení, ale spíš v podobě zjednodušení sociálních dávek. Přitom v souvislosti s robotizací bude otázka základního nepodmíněného příjmu čím dál důležitější. V Prasklinách robotizace značně pokročila, ale vykresluji tu její zrudnou podobu: roboti nedělají monotónní dřinu, ale naopak kreativní úkoly, na nichž korporácím víc záleží a u kterých chtějí vyloučit selhání lidského faktoru. Musím říct, že teď si už nemyslím, že je to nepravděpodobný scénář...

Postavy v Prasklinách jsou ztrátou práce vyděšené – ne však z existenčních důvodů, ale protože nevědí, jak zaplnit čas.

Prasklinami jsem se snažila autorsky prozkoumat určitou vizi budoucnosti, ale doufám, že ve skutečnosti by to dopadlo lépe. Podle mě jsme teď na dějinném švu, kdy si určujeme, jakou podobu na sebe robotizace vezme, a je symptomatické, kolik o tom vzniká textů a teorií. V *Inventing the Future* od Alexe Williamse a Nicka Srniceka se uvádí, že debaty o nepodmíněném příjmu probíhají už od šedesátých let, ale nakonec celou tu slibně se rozvíjející diskusi převálcovala neoliberální politika. Za pozitivní nicméně považuji, že je k čemu se vrátit. Například v aktuální knize Dejte lidem peníze americká novinářka Annie Lowrey ukazuje příklady dobré praxe a výsledky experimentů s nepodmíněným základním příjmem. Zajímavé je, že nikde, kde byl zaveden, lidé nepřestali pracovat. Často jim to naopak dodalo kuráž, aby své podnikání rozšiřovali a pouštěli se do činností, na něž si předtím netroufli. Bez nějaké formy realizace se člověk neobejde, jen by měla mít víc podob než jen dřít do úmoru.

Není logickým doplňkem robotizované práce, která je na hranici zvládnutelné výkonnosti, motiv upadání do spánku, který je také důležitým prvkem vyprávění?

Představa, že spánek je pro lenochy, a lidé, kteří jsou cílevědomí a vědí, co dělat se svým životem, si dokážou spánek odepřít – od Margaret Thatcherové po současné diskuse o tom, v kolik hodin vstává ministr Karel Havlíček –, je zkrátka směšná. Samozřejmě že spánekové deprivovaný člověk dělá víc chyb a je nespolehlivější. A pro postavy Prasklin, které upadají do stavu podobajícího se kómatu, je

právě spánek jediný možný únik z neřešitelné situace. V připravovaném sborníku *Odpočinek* v neklidu, který shrnuje texty zkoumající spánek ze sociální a politické perspektivy, se objevuje teze, že ve spánku jsme si všichni rovni – jsme stejně bezmocní, hierarchie mizí. Spánek tak vlastně představuje i určitou revoltu, a určitě to platí pro postavy Prasklin. Ostatně Praskliny se zpočátku jmenovaly právě (Ne)možnosti revolty. Spánek tady není jen pasivním odpadnutím. Třeba nejmladší dcera Kristýna si ze svého hlubokého spánku odnáší nějakou hlubší znalost o vnějším světě, ač ji coby dítě neumí formulovat.

Když se Kristýna vzbudí, sedí před televizí a nasává všechny dostupné informace. Její matka má ale obavu, aby zase neviděla něco, co jí ublíží a uvrhne zpět do letargie... Když píšete scénáře určené dětskému publiku, jak vedete hranici mezi tím, co je ještě dobré říct, a co už ne?

V zahraničí existuje výrazný trend, že spoustu pořadů doprovází doporučení, aby je dítě sledovalo společně s rodinou. Pořad sám je pak zamýšlen jako možné východisko debaty v rodině. Tvorba pro děti by podle mě neměla být založená na autoritativním tvrzení, jak se věci mají, ale na výrazném autorském vhledu, který nabízí látku k dalšímu promýšlení. To platí speciálně pro obtížná témata, jako je třeba kyberšikana, o které jsem psala rozhlasový seriál. Při rešerších mě překvapilo zjištění, které je vlastně úplně logické: šikanované dítě je kvůli dosahu online prostředí vystaveno ústrkům neustále, nemůže jim uniknout. Navíc to není jen nějaký „dětský“ problém – jen málo z nás si dokáže od online prostředí držet zdravý odstup. Norma je být dostupná neustále: odpovídat obratem, orientovat se, reagovat. Disciplinujeme se a optimalizujeme – a přitom padáme na hubu.

Vycházíte při zacházení s obtížnými tématy z nějaké osobní zkušenosti?

Když jsem jako dítě narazila na knihu, která mnou otřásla, musela jsem se o ní s někým pobavit. Bratři Lví srdce byli v tomto ohledu asi nejhorší – nemocný hlavní hrdina umře hned na začátku, a ještě před ním jeho starší bratr. Na tu knihu měla Astrid Lindgrenová velmi negativní ohlasy – jak je možné, že vypráví dětem o smrti? Proč radši nepíše o hezkých věcech? Četla jsem nedávno její deníky psané během druhé světové války a často tam píše, jak se cítí nepřistojně, že nepocituje žádnou skutečnou válečnou nouzi. Jasně si uvědomuje, že ona a její rodina jsou na tom dobře, ale ostatní rozhodně ne... Zato autorsky to neměla zrovna jednoduché. Deníky končí dopisem, ve kterém nabízí velkému nakladatelství Pipi Dlouhou punčochu a opatrně tam píše, že si nemyslí, že je to zrovna vzor pro děti, ale že je to taková veselá postava... Předem se připravovala na odmítavé reakce.

V Prasklinách výrazně působí atmosféra ztráty smyslu jakéhokoli konání. A ani Kazatelé, kteří hovoří o nutnosti změny, nic konkrétního nenabízejí.

Příběhy o oběti jsou vždy stavěné tak, že pokud se člověk obětuje, něčeho se mu dostane – milosrdenství, štěstí a podobně. Kazatelé na otázku po smyslu odpovídají doslovně fyzickou obětí. Považují za důležité dát najevo, že jsme ochotní zajít za hranu a teprve tím se spustí nějaká změna. Následují starozákonní cestu, kdy oběti žádá sám Bůh, jenže tady je žádná síla nezadrží tak jako v příběhu o Abrahámovi a jeho synu Izákovi. Princip oběti tu nakonec způsobí jen bolest, rozdělení – a nic víc.

Není ona zbytečná obět podobná sebeomezení, dobrovolné skromnosti,

Klára Vlasáková (nar. 1990) působí jako dramaturgyně v Centru pro děti a mládež České televize. Píše rozhlasové hry a série. Jako publicistka spolupracuje se Salonem Práva a s Českým rozhlasem Plus. Knižně debutovala v antologii povídek českých a slovenských spisovatelů Divočina (2019), vydané na podporu Hnutí DUHA a jeho kampaně Zachraňme lesy. V květnu letošního roku jí v nakladatelství Listen vyšel román Praskliny.

S Klárou Vlasákovou o bunkrech, hororech a robotizaci kreativity



Klára Vlasáková. Foto Ondřej Lipár

o níž se mluví jako o povinnosti bohatého Severu při řešení klimatické krize?

Nelze oddělit individuální od globálního. Dřív mi připadalo třeba právě v těch dětských pořadech trochu marné opakovat, že se má třídit odpad, ale pak mi došlo, že pokud se člověku vezme možnost něco reálně udělat, upadne do totálního nihilismu. Je třeba ty dva proudy individuálního a globálního nechat proplétat a držet se jich obou. Pokud ale společnost nespojuje jasná vize, těžko dobrovolná skromnost několika procent lidí něco změní.

Jedna scéna s Kazatelem a jeho verzí překročení hranice je přímo hororová. Řezání do masa nebo neschopnost probudit se z noční můry ukazuje, že asi máte celkem kladný vztah k žánru hororu...

Horory chápu jako příběhy o psychologickém rozkladu – třeba Osvícení od Stephena Kinga, Poeovy povídky, Dům Na Kopci od Shirley Jacksonové... Explicitní příběhy typu vraždící panenka mě naopak moc nebaví. Ty hororové psychické stavy, kdy se pohybujeme na hraně a záleží vlastně jen na pár náhodách,

jak to dopadne, zažíváme ve svém běžném životě všichni. I proto jsou horory tak čtené a sledované – naše zkušenosti jsou v nich koncentrované a dovedené do extrému. Přitom se nemusíme cítit provinile, že zakoušíme něco nepatřičného.

Od nepatřičných pocitů pomáhají prášky. Ačkoli je braní antidepresiv v Prasklinách naprosto běžné, nenašla jsem postavu, která by je brát skutečně měla...

To je další zvýraznění současných tendencí – prášek se stává způsobem, jak přežít den,

aniž by se mizerný psychický stav dával do vztahu s ekonomickou realitou. Až po dopsání Prasklin jsem četla eseje Marka Fishera, který píše právě o tom. Ze všeho se dělá individuální problém – nejsi schopná jít do práce, tak to musíš nějak řešit. Už se nebere v potaz, čím je to způsobené. A český zdravotnický systém, v němž má lékař na klienta velmi omezený čas, jinému přístupu ani nenahrává...

Praskliny se zdají být součástí jedné tendence v české próze – jde o příběhy založené na tom, že se každodennost a normalita střetávají s něčím nepřijatelným, nezvyklým. Vztahujete se nějak k prózám Bianky Bellové a jejímu vysychajícímu Jezeru nebo třeba životu ve skřini Terezy Semotamové?

Pochopitelně, pohybujeme se ve stejném prostoru, píšeme stejným jazykem... Občas narazím na to, že autoři hrdě tvrdí, že ostatní české spisovatele nečtou. Tomu nerozumím – snažím se číst co nejvíc. A hodně z toho mě oslovuje. Třeba David Zábranský v Logozu, který mimochodem považuji za jednu z nejpovedenějších českých próz loňského roku, vede razantní dialog se čtenářem a předvádí konkrétní dopady toho, když se vybuduje zeď a „rozdělí společnost“. Naopak coby čtenářka moc nevím, co si počít s knížkami, které vyprávějí jen o vztazích nebo jsou jen takovým zálibným hleděním na vlastní pupek a jakoukoli socioekonomickou realitu ignorují.

Před nedávnem jste se jako panelistka účastnila diskuse, v níž se hledala klíčová díla uplynulých deseti let.

S jakými favority jste do debaty šla?

Bohužel byl hranicí rok vydání 2010 a Návrat do Remeše, který mě napadl jako první, vyšel už v roce 2009. A na druhém místě jsem měla Vegetariánku Han Kang, která vyšla ještě dříve... Nakonec jsem dala na první místo Geniální přítelkyni, protože v té tetralogii se potkává mnoho jinde nevidaných témat. Někdo to čte jako román o třídách, o tom, že člověka třídní původ vždycky zradí, zároveň je to ale bytostně feministický román o tom, co znamená být ženou, jaké nároky jsou na ženu kladeny. V té debatě mě naštvalo, když někdo prohlásil, že je to překvapivě dobrá literatura, i když je to takový ženský románek. Přitom román o mužském přátelství bychom těžko podezírali z toho, jestli to náhodou není chlapecká červená knihovna... Co se týče Eribonovy Remeše, překvapuje mě, že ji muselo vydat malé nakladatelství tranzit.cz, navíc s desetiletým zpožděním, a že se toho neujal nějaký větší subjekt mnohem dřív. Nejstatečnější mi v knize přišlo Eribonovo odhalení, že ač zprvu za důvod svého rozchodu s rodinou považoval svou homosexualitu a homofobii svého otce, později mu došlo, že to byl ve skutečnosti hlavně stud za vlastní třídní původ. To ho spojuje s Elenou z Geniální přítelkyně – oba se snaží o cestu vzhůru, ale vždycky se najde něco, co je stáhne zpět, co jim připomene, odkud vzešli.

Za zásadní moment Návratu do Remeše považují důvod, proč Didier Eribon vůbec připadl na myšlenku, že by se měl za svůj původ stydět – zamiloval se totiž do syna profesora. Zamilovanost tedy byla impulsem, proč svou sociální situaci nahlédl jinýma očima...

V ideálním případě by takové „vyhození z konceptu“ mělo být způsobeno i setkáním se silným uměleckým dílem. Pak ale značně záleží na tom, zda je takové dílo vůbec někomu mimo střední nebo vyšší střední třídu dostupné... A podstatné je i to, zda se sami umělci vůbec zajímají o lidi, kteří nemají taková privilegia jako oni, nebo jsou fascinováni jen sami sebou.

Není cesty zpět

Obraznost španělského básníka Juana Carlose Mestreho nezapře inspiraci surrealismem. Jeho poezie tepe fantaskními obrazy, vynořují se v ní zasuté vzpomínky, zamlžené odkazy i ironické hry se slovy. „Jsem slaboch povoláný vykonat veliké věci:/ vymazat smolou Noeho loď, vyměnit žárovky, vyděsit špačky.“

Báseň jedna

řekl jsem mu židle začínají být nesnesitelné když jsou prázdné hlavně řekl mi po pohřbech hlavně po ženitbách když odejdou hosté máš pravdu řekl jsem kladivo je hermetismus s vyhrnutými rukávy který halasně vejde do čítárny připravený cokoliv pozotvírat není to tak zlé řekl on žádná kniha neotvírá pusu natolik aby se zapletla do policejního vyšetřování jen si nemysli řekl jsem mu já už byly takové případy ve francii a na jihu okupovaného polska možná ale ne tady řekl on kde zbabělost a pláště přeplní věšáky jakmile spadnou první dvě kapky

z básní řekl on se staly výkladní skříně módních obchodů zašklebil jsem se podíval se na mě jako někdo komu se do toho nechce ale snaží se říct nacyhtal jsem tě na švestkách myslel sis že stačí když si svlékneš svěrací kazajku a vyrazíš krást slepice do sutin publika neřekl jsem to mě ani nenapadlo slzy ze mě udělaly někoho nevalného a věhlas dramatických textů rozpoutal posměch robotů donucených pracovat na katalogu mezilidských vztahů

no dobrá řekl mi on támhle jsou pytle až se ti bude chtít začni je nosit nevím jestli to zvládnu řekl jsem mu odpověď mi to už je tvoje věc možná ale jak to mám udělat úplně sám s tímhle na mě nechoď utrhnul se na mě co jsem mu na to měl říct nezbyvalo než mlčet cesta do dětství je dlouhá a čím dřív začne tím líp pomyslel jsem si jen tak pro sebe tou dobou už jsem měl mysl vyplněnou akademickou doktrínou a jeptišky obtěžkané boží informací mi nabízely místo u sebe ve fabrice

řekl mi konvence jsou rozhádané s tím co jde po dobrém takže s chutí do toho nechápu co mi chceš říct nebudu ti to opakovat pro herce je největší potupa když skončí na cirkusové rachotině hned vedle klece pro zebry a to ještě v tom nejlepším případě teď už mi snad rozumíš ne úplně řekl jsem připadám si jako odpadlík procházející krajinou prázdných židlí až se ti zachce pust se do toho řekl on dobrá řekl jsem já v cirkusu tolik nevadí když je vrstva šminek moc tlustá dělej si co chceš odpověděl mi postrádáš selský rozum i sebeúctu to je pravda odpověděl jsem

Konec ligy

Noc říká: cosi mě opustilo: už jsem zase slabá. Kdosi unášený argumenty vlastního snu prodává dvakrát létavice různým klientům Ganyméda voskuje si boty, vstává časně, aby si pronajmul pušku. Na mapě Rotterdamu je řeka připomínající čáry v tvé dlani jako k vlasci na úhoře jsou k ní připoutáni uživatelé významu. Jedni říkají, pojď sem, друзі, jdi pryč. A osoby přecházejí provincie zpovědi jako se přechází fotbalové hřiště na konci ligy. Vypiskávají tě všechny zášti vyloučené psychoanalýzou brankáři ve svatebních šatech s pusou plnou trávy. Svlékní se, plodní a umírající ti otevrou dveře do šatny. Předpokládejme, že tam je spravedlnost. Šuškájí si hlasy v urnách. O ničem dalším nic nevíme. Nic nevíme, odpovídají noci nespokojení a slabí.

Neúplný zeměpis

Tisíc devět set šedesát, jako zotavující se akordeony do zastaváren přicházejí do vsi zvěsti z Paříže. Celou noc usazený u rozhlasového přijímače, učí se mladý provinční básník mluvit francouzsky. Může slyšet Verlainovy verše a šelestění, jak mrtví žebráci šlapou ve spadaném listí. Nedobrovolně přestal věřit, mlhou rezivějí pušky a sestry vcházejí do melancholie. Nedobrovolně se kříží hvězdy, říkají něco, co nikdo na tomhle světě neuslyší víckrát. Začíná číst *Idiota*, jeden ruský román o příběhu knížete, který trpí epilepsií. Tak jako on je sirotek po otci, jako on napsal pár dopisů, na které nikdy nepřijde odpověď. Zamiluje se, hledá práci, má dvě kočky: Parsifala a Smutka. Tisíc devět set šedesát, v noci 19. dubna se Paul Celan vrhá do Seiny. Někdy tou dobou, řekněme deset let před Sartrovou smrtí, vyučuje Gilberto Ursinos Voltairův jazyk ňoumy, které v červnu vyhodili od zkoušky. Nezbyly na něj chalupy ani takříkajíc stín půdy,

kterou si jako druhou postel rozestýlá med. Jenom vítr a řeky větru mezi stromy soucitu, jen štěp větru na záhonu se salátem a krtky. V sedmatřiceti, ke všemu v Rimbaudově věku, procitl pověšený asi píd nad podlahou. Oplakali ho v baru, kde ho měli rádi, v železářství a v každé malé štěrbíně v pekařově domě. Ještě jednou si zvony zacpou uši a v zimě uhnijí brambory. Padá popel z cigarety na bílé ulity a dobrovolný anděl zavře okenice ve Francouzském klubu.

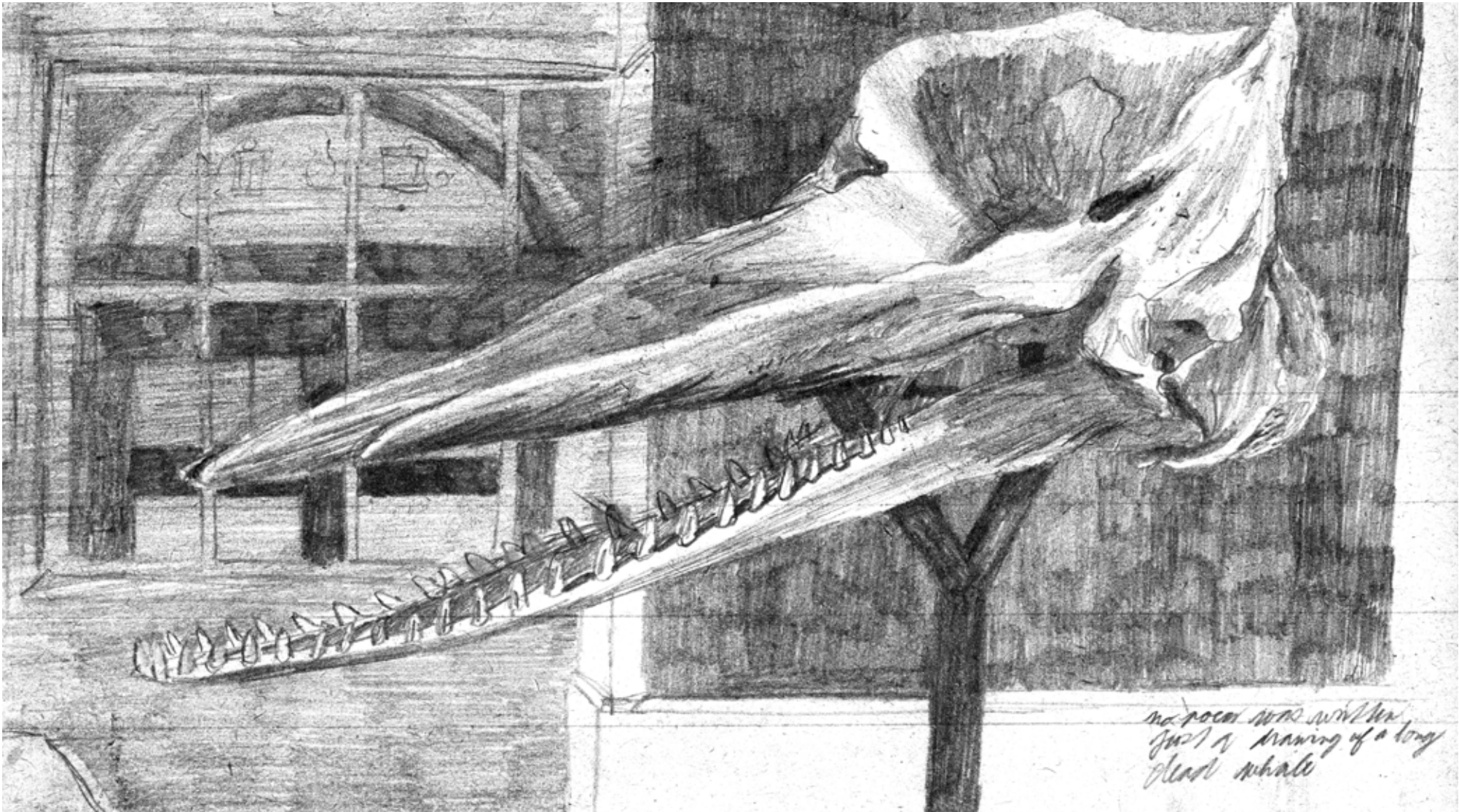
Republika dětí

jsem příznivec buď jak buď; ve vlaku do Varšavy se hlasitě hádá skupina mladých seržantů. někdo močí do flašky. není v tom žádný užitek. není vůbec žádný užitek pod souhvězdími. ani prospěch či přínos skýtající pomoc a milost. deportovaní jsou deportovaní z oblasti kreslírny sirotčince v Krochmalné ulici. v jídelním voze se příběh bezuzdně krmí nevinnost je systematicky fyziologická. židovští švábi v klenotnici mrtvol. buď jak buď taky v tom není žádný užitek. skupinka savců močí do flašky. jsou ožralí. hádají se jenom tak protože v tom není užitek. jsou slova poznání. rozbité nádoby v archeologii strachu. jsou. není užitek v prázdnění lahví v jídelním voze. není užitek v tom že tvůj čas má spočtené hodiny. není užitek v tom že ti hlídač sundá pouta aby ses vymočil do flašky. že ti je hlídač zas nasadí poté co vyprázdníš pusu do záchodu v turistické třídě. není užitek ve vojácích. není východ do jiného snu: 184 kalorií denně, 1800 Polákům, Němcům 2400. není užitek v tom že každý vymočí to co musí v hlavě prázdné od vodky. ve vlaku do Varšavy. myslí na básně které posmrtně nikdo nevydá. nicméně buď jak buď se je naučí nazpaměť. bez užitku se doslechne poté co je popraven. doslechne se o Januszi Korczakovi. čte tohle: děti se proměňují v ženy. bez užitku ženy v muže.

Pekařův syn

Už se řítí, jako by rozum neměl žádné brzdy Jedno ze 2, buď mu aristoteles podrazil nohy nebo ho svatý tomáš postrčil ze svahu Je to pekařův syn, jede na kole olověnými tunely, kde sněží když projíždí návěs plný slepic Uplynul čas úchvatných událostí, těch neopakovatelných příhod, které vyšumí do prázdna Málokdo už věří biblickým zmnožením Nikdo nenalézá v řece zlatá zrnka Žádné noviny nemají slavíka na titulní straně Mezi historickými krajinami a velkým očekáváním scholastické doktríny je všechno definitivní definitivně neřešitelné Není cesty zpět, vyrazil opačným směrem a žádná ulice ho nedovede ke vchodu jak to jen říct, do velikých panacejí světa Rozvěšuje chléb v plátěných taškách na kliky Roztáčí kruh v bydlíšti pomatených A nepostřehnuté se vrací s vůní očarování pak má smysl nesmyslný den a ještě krásnější den nekonečný Vřes popraskává v peci Předchůdci prchají před nudou posvátných napomenutí a támhle jdou, snad do tepla štěstí Nemají jiný plán zimní mlhy když si tuláci nasadí kapuci a lovci ve snu pronásledují stopy srnců Noc skončila, nové denní slunce vychází z úlových hájů a podává ruku neví se, jestli vodě, neví se, jestli ohni Přilétá vítr, přilétají kavčata podobná krkavci Přilétají krkavci podobní vráně a havranovi Přilétá nafialovělé a namodralé černé Létá řečené a neřečené řeční

Juan Carlos Mestre



Kresba Lucie Lučanská

Říjnový valčík

Chodím na pohřby, kde jeptišky rozdávají škapulíře a zázračné cigarety
Sedám si do parku, kde se po zápase konají koňské dostihy
Přišel jsem o posledních dvacet babek při sázce na Vánoční stromeček
Hřiběcí samičku, kterou o šest hlav porazil Adventní červený ďábel
Okna domů jako by skoro vůbec nebyla osvětlená
Chmatáci tlučou pěsti do náměsíčných zvonů
Neexistuje jiná vesnice s větším počtem bláznů na centimetr čtvereční
Bary jsou přečpané spokojenými lidmi, kteří nic nekonzumují
Lidé žijí z čestného titulu jako Její nejpokojnější Výsost
Chodím na oslavy narozenin a chodím na pohřby
Ostré holky se zapletou jediné s falešnými hráči
Meteority si mě vůbec nevšímají a jsou dva stupně pod nulou
Příští týden budu brát taneční lekce a zahájím nový život bez povinností
Chodím na křty a chodím na oslavy narozenin a chodím na pohřby
Profesoři taxidermie oslavují svého patrona a zvou na kafe s mlékem
Jen stromy mají dost talentu, aby mohly pracovat jako kočovní pastýři
Kočky šplhají do hnízď nenáviděných ptáků
Přátelé šli ven hledat nějaké dobré zprávy
Už nenapišu ani verš, pokud mě něco nedonutí
Nevím, co se životem, pokud vůbec někdy vyrostu
Sednu si do parku a poslechnu si orchestr hrobařů

Životopis

Draží přátelé, bylo mi potěšením vás tuhle nepotkat
Zima pod polštářem nezanechala ani hrstku sněhu
Prohnala se hudba měsíců jako kamióň železářstvím
A my love odešel s jinou do buddhistického chrámu
Zářivý svah hory potemněl jak řemeny na operačním stole
Mám myšlenky smutné jak nabalzamovaný havran v Poeově komůrce

Očekávám jaro, návrat trávníku na fotbalová hřiště
Slavím narozeniny ve stejný den jako Leonardo da Vinci, ale snáším to odevzdaně
Vítr objímá zvony, náhrobní kameny s graffiti mrtvých
Myslím, že jsem nepochopil nic z toho, co bylo k pochopení
Koupil jsem si zrcadlovku, abych natočil Mesiáše
Vyplnil jsem kuponovou knížku a darovali mi trubku, abych dělal šaška v televizi
Chodím do kina, abych potkával lidi, kteří nosí po kapsách chmýří
Jako každý jedinec, co má všech pět pohromadě, bych měl nadávat na bankéře
Hraju šachy s mouchami, mojí specialitou vždycky byl upíří šach
Hnusí se mi pracovní oslavy, stejně jako pop souvěrců Filipa II.
Vůbec za nic se nestydím, ale mám strach promluvit před tolika nepřáteli
Jsem slaboch povoláný vykonat veliké věci:
vymazat smolou Noeho loď, vyměnit žárovky, vyděsit špačky
Jsem přibližně stejně veliký jako světci v kostelech
Zamlada jsem zastavoval mraky pohledem a chtěl jsem být prezident chudých lidí
Moje oblíbená píseň byla o rybáři, který opravuje domácí spotřebiče
V depozitáři ticha je pořád svatý Thyrsos, ten, co dělá zázraky s pilou
Určitým způsobem se považují za šťastného muže
Nahore na lešení, šampion samotářů, visící na nitce
Tihle ptáci asi budou poštovní holubice se vzkazy pro jiné lidi
Škoda, že jsem se při své inteligenci nenarodil chvíli před Gutenbergem

Giottova epištola

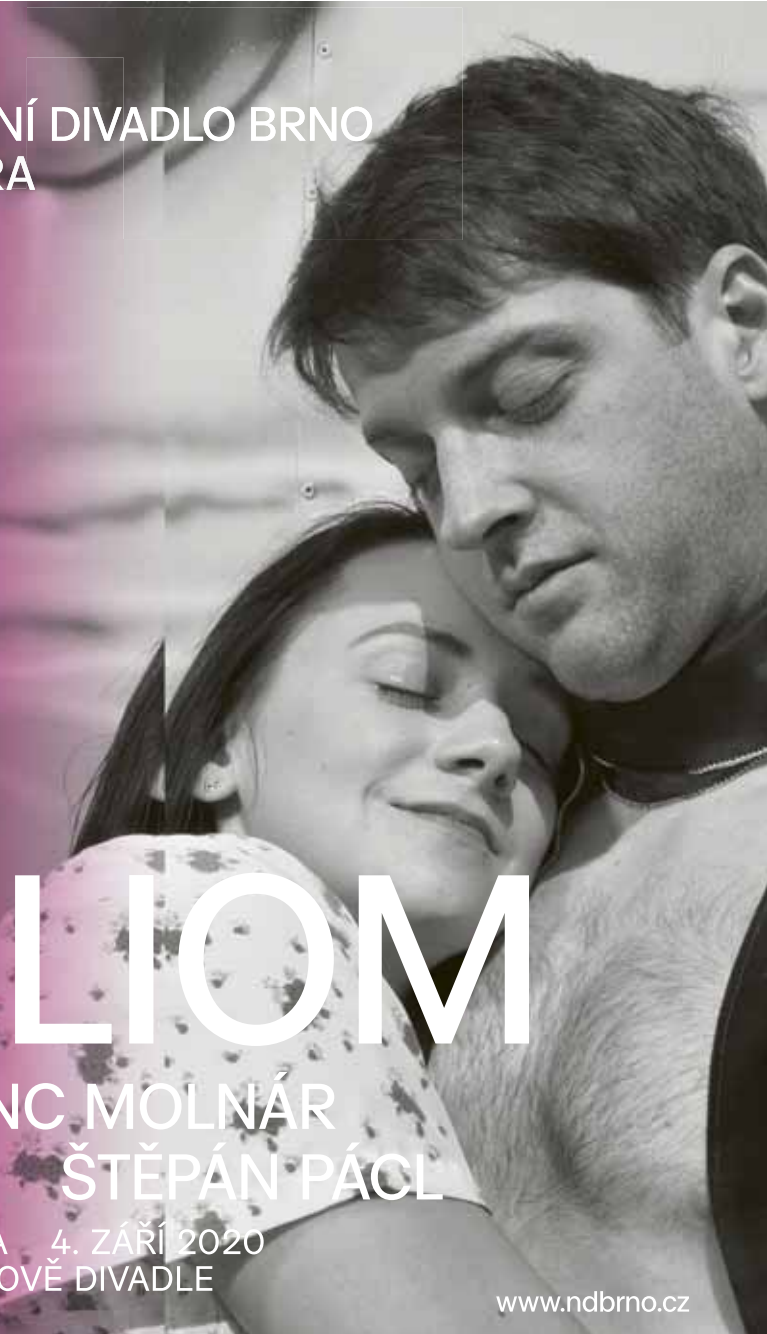
Milovaný Dante: úsilí představivosti nezaručuje zrušení bezpráví.
Poslouchej toho ptáka, jehož zpěv nedokáže přesvědčit smrt.
Lovec je stále oblíbeným tématem civilizací a šlecht
pořád staví pohřební chrámy, které mají zaručit víru.
Jsem člověk, který rozlišuje čtrnáct odstínů modré a epopěj rudé,
která postupně zbarvovala Hindy a Sumery.
Maluji hebrejské proroky, kteří urbanizují prázdnotu nezřetelnou rukou
toho, kdo neslyšel, a ví. Kdo nic neposlouchá, a vnímá. Kdo

viděl, a svědčí. Tamhle jsou pyramidy, každý egyptský ledovec,
ke kterému se z chladu stvoření vyklání poušť.
Moje starosti nejsou na výši mé postavy a odted cítím, že jsem zajatec
problému, který nemá řešení.
Mně se nedostalo božího zjevení.
Musí se učinit přítrž povídačkám Řeků a byzantskému haraburdí,
které umožňuje věčné opakování uzavřených pekel.
Na druhé straně zahrady lze vytušit jiný příběh, který mate kazatele.
Jejich podobenství se rozptýlila v kopcích jako stádo vyplašené hromy
a pastýři člověka hledají lidi, aby je mohli navrátit do života.
Milovaný Dante: jednoho dne teoretičtí fyzikové a nepolapitelní fyzikové kvantoví
napíší spleťtá pojednání pro prosté lidi ve velmi složitých situacích.
To, co je přesné, se navrátí do mlhavého a nepochopitelného
do nesdělitelného. Nejde o to rozluštit hieroglyf.
Papyrus a kodex nadále dumají na polici chameleona, který vyhláší vítězství
kyslíku a starodávnost hvězd.
Tohle téma se mi usadilo v hlavě, stejně jako by jednou milosrdenství
a láska měly zajímat archeologii přírodovědců.
Nicméně ještě mi zbývá těchto pár slov unášených vodou, těchto pár
mincí, za které si koupím trochu žluté a prozářím oči Tomáši
Akvinskému. Milovaný Dante: zdálo se mi o vlkovi, viděl jsem ho,
jak olizuje ruku Františkovi z Assisi. Někdy teologie zubů každých
padesát let. Odpusť, že tě neobejmu, probudil jsem se s rukama
rozleptanýma kyselinami bratrství.

Za španělského originálu **La bicicleta del panadero** (Calambur, Madrid 2012) vybral a přeložil **Petr Zavadil**.

Juan Carlos Mestre (nar. 1957) je básník, výtvarný umělec, esejista a příležitostný hudebník. Jiný skvělý básník Rafael Pérez Estrada ho definoval takto: „krotitel souhvězdí, komorní malíř jednorožců a archandělů, krajinář nekonečného pohybu, rytec moře, kovář větru, provazochodec emocí“.

NdB
NÁRODNÍ DIVADLO BRNO
ČINOHRA



LILIOM

FERENC MOLNÁR
REŽIE ŠTĚPÁN PÁČL

PREMIÉRA 4. ZÁŘÍ 2020
V MAHENOVĚ DIVADLE

www.ndbrno.cz

MINISTERSTVO KULTURY | Jihočeský kraj | Statutární město Brno
FINANČNĚ PODPORUJE NÁRODNÍ DIVADLO BRNO, PŘÍSPĚVKOVOU ORGANIZACI.

G HMP 22.7.–15.11.2020

Pořádá tranzit.cz ve spolupráci s Galerií hlavního města Prahy



Pojď' blíž

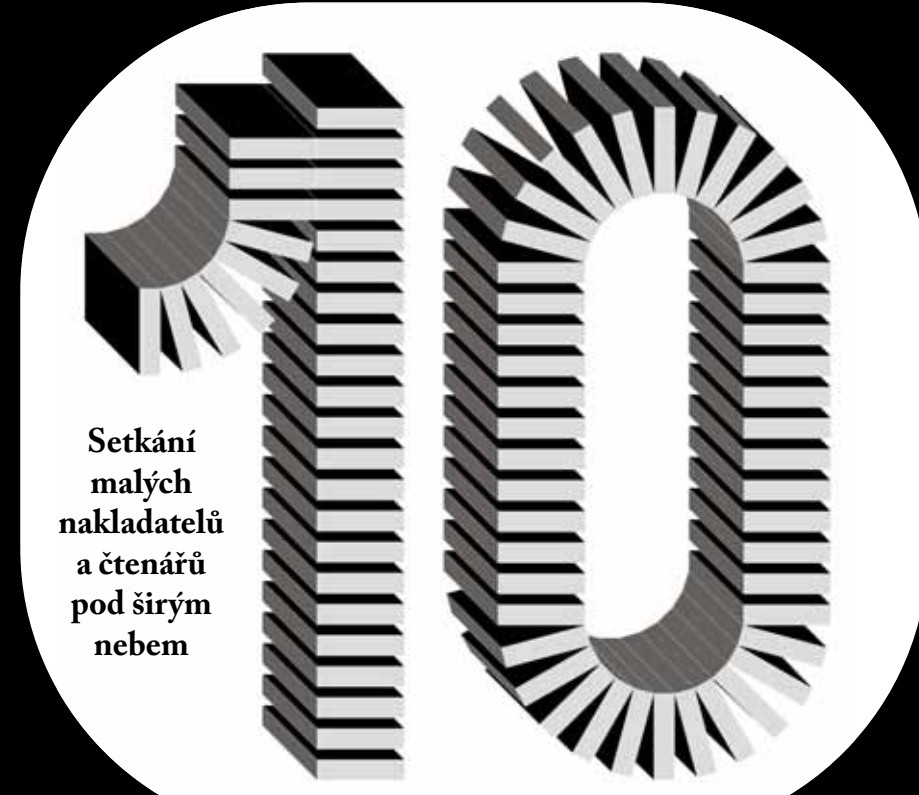
Bienále Ve věci umění Praha 2020 | Biennale Matter of Art Prague 2020

VVUMoA

ERSTE Stiftung | MINISTERSTVO KULTURY | PRAHA PRAHA PRAHA PRAHA | PRAHA | ROSA LUXEMBURG STIFTUNG

www.ghmp.cz
www.matterof.art
@biennalematterofart

Knihex

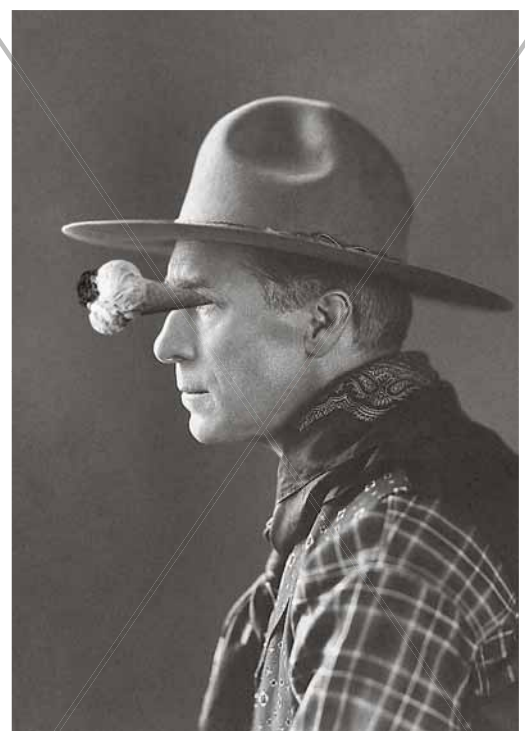


Setkání
malých
nakladatelů
a čtenářů
pod širým
nebem

5. září 2020 / 10—20 hod.
**Kasárna Karlín, Prvního
pluku 20/2, Praha 8**

RINGX10.CZ

RINGX10



24.–30. 8. 20
MARIÁNSKÉ NÁMĚSTÍ
PRAHA 1

1. ROČNÍK FESTIVALU
NEZÁVISLÉ KULTURY
A KOMUNITNÍCH
AKTIVIT

RINGX10

Festival pořádá Divadlo X10 ve spolupráci s Městskou knihovnou v Praze. Pod záštitou radní hlavního města Prahy MgA. Hany Třeštkové.

partneri: PRAHA PRAHA PRAHA PRAHA | MINISTERSTVO KULTURY | RÁDIO DAB Praha

Skandál, nebo byznys?

Konec zpravodajského portálu Index.hu

Už zhruba deset let se mluví o ohrožení nezávislosti maďarských médií. Ta veřejnoprávní se mezitím stala tribunou provládních názorů a ta dosud nezávislá mají vážné problémy. Tlak, který na první pohled vypadá jako ekonomický, je přitom nezřídka motivován politicky – jako v případě zpravodajského portálu Index.hu.

ATTILA PATÓ

Letní radovánky s vůní langošů v Maďarsku přerušila náhlá bouře kolem internetového zpravodajského portálu Index.hu. V kontextu stále omezenějšího nezávislého zpravodajství byl Index považován za jedno z nejsilnějších médií. Na konci června nicméně redakce tohoto portálu prostřednictvím „služebního hlášení“ veřejnosti sdělila, že „portál zasáhl takové vnější vlivy, které pomyslnou ručičku barometru měřícího nezávislost vychylují do pole ‚v ohrožení‘“. Napětí uvnitř redakce vedlo až k vyhazovu dosavadního šéfredaktora Szabolcse Dulla. Provozovatelé portálu poté svolali redakci k jednání, v jehož důsledku podalo přes 70 novinářů pracujících pro Index výpověď. Na následné masové budapeštské demonstraci za svobodu tisku pak byla k odpovědnosti otevřeně volána současná politická garnitura v čele s Viktorem Orbánem.

Pandemie a trollové

Krise Indexu je – jako dnes téměř vše – spojována s hospodářským propadem, který byl zapříčiněn koronavirem. Nezávislá média jsou v Maďarsku vystavena nebezpečí ekonomického kolapsu permanentně a opatření v souvislosti s koronavirovou infekcí je opravdu existenciálně ohrozila. Stala se totiž závislá na politické moci, která má v zemi hospodářský monopol. Potíže Indexu jsou podle dosavadních analýz sice ekonomické

povahy, nicméně – dáme-li slovo politicky orientované kritice – otevřely možnost, aby se i zde uplatnil politicky motivovaný úmysl. Mocenské síly v pozadí jsou i v tomto případě spleť a obtížně sledovatelné. Je třeba uvést, že inzerce Indexu se dostala pod kontrolu televizního kanálu TV2 (největší soukromé televizní společnosti v zemi, která byla dříve v rukou zahraničního vlastníka, kdežto nyní je bohatě dotována ze státní kasy a řídí ji oligarcha blízký Viktoru Orbánovi). Hospodářské ředitelství následně upozornilo na ekonomické potíže portálu, přičemž ekonomický restart Indexu se měl dít za dohledu nezávislého poradce (shodou okolností šlo o jednoho ze zakladatelů Indexu), ale tehdejší ředitel indexu plán na hospodářský restart portálu odmítl a podal rezignaci. Následovalo rychlé střídání jeho nástupců. Současný ředitel Lászó Bodolai pak napětí vystupňoval, když prohlásil, že šéfredaktora Dulla „by v Německu už dávno vyvedli z redakce v řetězech“ za „vynášení služebního tajemství“ prostřednictvím onoho omniózního „služebního hlášení“. Dull v souvislosti se svým vyhazovem zdůraznil, že jednal podle svého svědomí a nejlepší profesní zodpovědnosti, a poznamenal, že pocit hrozícího nebezpečí ohledně nezávislosti média zřejmě nebyl bezpředmětný.

Po vyhazovu šéfredaktora a hromadném odchodu redaktorů se opoziční politické strany a zástupci tisku i veřejnosti shromáždili na demonstraci v Budapešti v pátek 24. července. Část z asi deseti tisíc demonstrantů volala po dynamičtějším projevu odporu a žádala, aby se protestující vydali pod premiérova okna. Demonstraci, která byla streamována na internetu, sledovalo množství diváků. V komentářích pod přímým přenosem ovšem převážovaly emocionální výbuchy, v nichž se příznivci současné vlády na demonstranty obraceli s vulgárními antisemitskými a homofobními slovními výpady. Bodolai vyjádřil hned druhý den své obavy o budoucnost Indexu, který podle něj čelí „vnitřní bezradnosti, jež je generována ekonomickým tlakem“.

připomínají spíše systematický boj proti policii než snahu mít kvalitní policejní sbor. **Problém extremismu v berlínské policii je následujícího rozsahu: od roku 2017 bylo zahájeno 33 správních řízení proti jednotlivým policistům na základě podezření z extremismu a ve čtyřech případech to vedlo k vyloučení ze služby. Berlínská policie přitom má 25 tisíc zaměstnanců.** Na námitky, že jedno promile podezřelých neznamená zásadní problém, reagoval berlínský ministr vnitra Geisel slovy: „Problém je i jeden případ.“ Samozřejmě, poslední, co by si německá veřejnost přála a zasloužila, je policejní sbor složený z neonacistů. Na druhou stranu je ve zmíněném balíčku opatření zakotvena mimo jiné i instituce „hlášení podezřelých“, již se dosud využívalo pouze v případě podezření z korupce. Tento nástroj ovšem může být kontraproduktivní – existuje totiž oprávněná obava, že bude cíleně zneužíván –, a to především arabskými mafianskými klan v Berlíně. Jestli zavedení zmíněných opatření bude k něčemu, ukáže čas.

DIE WELT

Když v červnu tohoto roku Richard Grenell, americký velvyslanec v Berlíně, oznámil abdikaci, mnozí si oddechli. Dva roky v Německu stačily na to, aby si začali dělat starosti o pevnost americko-německých vztahů. Grenell byl považován za osobu velmi blízkou Donaldu Trumpovi a zcela bezskrupulózně a v podstatě

Naši maďarští přátelé

Index není ojedinelou kauzou, naopak zapadá do řady podobných případů z posledního desetiletí. Již v období první Orbánovy vlády došlo k útoku na týdeník Magyar Narancs, který byl v době svého vzniku blízký Fideszu, ale na rozdíl od vládních politiků si udržel svůj liberální profil, založený mimo jiné na myšlence otevřené společnosti. Roku 2010 byl pak nastolen „Systém národního porozumění“, který z veřejnoprávních médií učinil hlásnou troubu vlády a prostřednictvím hospodářských mechanismů běžných u oligarchů dostal pod kontrolu většinu reklamního trhu. Nezávislá média to uvrhlo do těžké situace. Markantním případem byla „restrukturalizace“ nezávislého internetového portálu Origo a likvidace nejčtenějšího tištěného deníku Népszabadság.

To, že se v případě Indexu nejedná jen o další internetový portál v ekonomických nesnázích, ale o závažné narušení svobody tisku v Maďarsku, ukazují i reakce ze zahraničí



V kontextu stále omezenějšího nezávislého zpravodajství byl Index považován za jedno z nejsilnějších médií. Foto boell.de

„nediplomaticky“ prosazoval jeho politiku v Evropě. Deník Die Welt ve vydání ze 4. srpna už informoval o jeho nástupci – a ke zlepšení bohužel asi nedojde. Úřad by měl převzít plukovník americké armády ve výslužbě Douglas Macgregor. Pokud se v Grenellově případě mluvilo o jisté „klackovosti“, s Macgregorem se mají Němci skutečně na co těšit. Prozatím prosul především svérázným výkladem německých a evropských dějin a také tím, že nemá problém o svých názorech mluvit veřejně. **Podle Macgregora byl Adolf Hitler zachránce západní civilizace.** Deník Die Welt se tedy ptá, zda by tento názor sdíleli také Židé, Poláci nebo Češi. Ale k dalším názorům nastávajícího velvyslance: podle Macgregora je nepřipustné, aby Němci stále trpěli za hříchy, které spáchali v období třetí říše. Všechna tato stanoviska jsou ovšem v Německu všeobecně považována za pravicově extremistická. Pokud je jejich hlasatelem průměrný obyvatel Texasu, je to jeho osobní názor. Ale jde-li o možného amerického ambasadora, jedná se o předzvěst značných problémů. Die Welt proto doufá, že německé ministerstvo zahraničí bude tak dlouho oddalovat jeho schválení, až v USA vyhraje prezidentské volby nějaký „rozumný člověk“ a Macgregorovu nominaci stáhne.

Wirtschafts Woche

Pokud jde o americké aktivity v Německu: ekonomický týdeník **Wirtschaftswoche**

(obavy vyjádřila i eurokomisařka Věra Jourová). Solidaritu s kolegy z Indexu tentokrát projevily také redakce maďarských deníků vycházejících v zahraničí, konkrétně bratislavského deníku Új Szó a portálu Paraméter.sk, ale také klužského Transzindexu, které zároveň vyjádřily znepokojení nad rostoucím vlivem oligarchů spřízněných s Orbánem na menšinový maďarský tisk, s čímž souvisí i gesta kompromitující Maďary žijící v sousedních zemích. Titulní stránka polského deníku Gazeta Wyborcza z pondělí 27. července obsahovala v maďarštině a polštině vytištěný vzkaz s nadpisem „Kedves magyar barátaink!“ (Naši milí maďarští přátelé!), odkazující na tradiční polsko-maďarskou solidaritu, která by nemusela stát na spříznění klerikálně autokratických režimů, ale mohla by se zakládat na evropských hodnotách, k nimž patří i myšlenka otevřené společnosti.

Autor je esejista a překladatel.

Z maďarštiny přeložila **Marta Pató**.

par avion

Z NĚMECKÉHO TISKU VYBRAL MARTIN TEPLÝ

die tageszeitung

Německé represivní složky mají zásadní problém s extremismem. Přinejmenším tento dojem mohl mít vnímavý čtenář německých médií v posledním půlroce. Ať už šlo o Komando speciálních sil čili o speciální armádní jednotky, které operují například v Afghánistánu, nebo o jednotky policie, mluvilo se především o nálezech „upomínkových předmětů“, které prozrazovaly sympatie k nacistickému Německu. Berlínský levicově liberální deník **Die Tageszeitung**, který ze své podstaty stojí na opačné straně barikády než silové útvary, ve vydání z 5. srpna informuje o balíčku opatření, která si připravilo pro boj s extremismem město Berlín. V německé metropoli vsadili na prevenci. Pravičáky v řadách policie nechťejí, a proto každého rekruta nechají „proklepnout“ příslušnými orgány, a pokud vznikne sebemenší podezření, nemá takový člověk u policie co dělat. Dlužno říct, že Berlínu momentálně vládne koalice Levice a Zelených a že jejich aktivity

4. srpna informoval o nebezpečí pro německé startupy v oblasti technologií. **V SRN jsou prý stále aktivnější dceřiné společnosti amerických ozbrojených sil, které si „brousí zuby“ na mladé technicky vyspělé německé firmy, především z oblasti kosmického výzkumu.** Firma In-Q-Tel, patřící tajné službě CIA, už se usadila ve Stuttgartu a má provádět cílený „skauting“ a vybírat investiční příležitosti. Space Force, nová jednotka americké armády, má za úkol lákat firmy k zakládání poboček v USA. Startupy jsou přitom ideální cíle. Americké agentury mají k dispozici opravdu hodně peněz, a pokud mladým německým vědcům někdo slíbí osmimístné částky v dolarech, je logické, že spolupráci minimálně zváží. Navíc se Německo ke svým startupům nechová úplně nejlépe. Například Bavorsko slíbilo na rozvoj technologií uvolnit 700 milionů eur, ale zatím dalo k dispozici pouze 30 milionů. Wirtschaftswoche proto mluví o maximálně dvou rocích, během nichž musí stát přehodnotit svou politiku, aby ti nejlepší opravdu neodešli do USA. Jednatel jedné německé firmy dokonce mluvil o tom, že peníze od Američanů dostal hned po odprezentování prvních deseti stránek v PowerPointu. Strach z „odlivu mozků“ je teď v SRN tak velký, že chtějí zasáhnout i zákonodárci. V případě čínských investic může německý stát celou transakci zadržet – a totéž se údajně připravuje i pro americké aktivity.

Pohled odjinud

Spory o Jozefa Tisa a charakter jeho režimu

Kniha *Kněz prezidentem* je dalším historiografickým příspěvkem ke zhodnocení kontroverzní postavy Jozefa Tisa. Polský historik Andrzej Krawczyk analyzuje nejen jeho život a politickou kariéru, ale i „černou legendu“, která se kolem něj vytvořila, a rovněž jeho podíl na vydání sedmdesáti tisíc slovenských Židů nacistickému Německu.

VOJTĚCH ČURDA

V závěru politické biografie *Kněz prezidentem. Slovensko Jozefa Tisa* (Słowacja Księdza Prezydenta. Józef Tiso 1887–1947, 2015) uvádí polský historik Andrzej Krawczyk, že osobnost katolického kněze, nacionalisty a prezidenta první Slovenské republiky (v tuzemsku pejorativně nazývané „Slovenský štát“) Jozefa Tisa přestává být politickým problémem a stává se uzavřenou epizodou slovenských dějin. Soudobá krize liberální demokracie ve střední Evropě a vzestup autoritářství však může pozornost kulturní veřejnosti k moderní historii znovu nasměrovat. Spory o Jozefa Tisa a charakter jeho režimu mají přitom hluboké kořeny v reformním období šedesátých let a promítaly se i do československých vztahů v transformačním období. Krawczyk se ve své biografii pokouší prozkoumat pozadí Tisových politických postojů a míru jeho odpovědnosti za bezpráví a holocaust v době, kdy stál na vrcholu moci.

Čechoslovákismus a luďáctví

Svou prací Krawczyk rozhodně nevstoupil na neorané pole. O Tisovi se vedly spory a polemiky v rámci historické obce i široké veřejnosti. V poválečném období se v Československu vytvořil obraz Jozefa Tisa jako pronacistického přísluhovače a jednoho z rozbijců Československa. Jeho památku naopak hájily kruhy poúnorové „luďácké“ emigrace, především historici Milan S. Ďurica a František Vnuk, podle kterých slovenský prezident zachránil statisíce Židů před transportem a jeho politika byla vedena ve prospěch slovenského národa. K další názorové diferenciaci došlo ve slovenské historiografii v období šedesátých let, kdy se vedly diskuse například na stránkách Kulturného života. Reformní historici jako Lubomír Lipták nebo Sam Falán chápali luďáctví jako ideologii využívající oprávněné pocity křivdy slovenské veřejnosti z československého centralismu a přehlíživosti, reprezentované šovinistickou koncepcí čechoslovákismu. Tyto polemiky a postoje některých autorů lze chápat i jako nepřímou kritiku prezidenta Antonína Novotného a jeho odtazitého postoje k řešení slovenských požadavků. Spory pak znovu vyvřely v období před rozdělením Československa, kdy někdejší reformní historici (nezřídka odstavení v období normalizace) bojovali proti jednostranné glorifikaci Jozefa Tisa ze strany nacionalistických historiků. Ostatně ještě v roce 2008 vzbudilo emoce jmenování historika Ivana Petranského, jenž se účastnil oslav výročí vzniku první Slovenské republiky, ředitelem Ústavu paměti národa (ÚPN), který měl kromě období poúnorového režimu zkoumat i historii „farské republiky“.

Krawczyk v zásadě vychází z pojetí Tisovy osobnosti i Slovenské republiky, které se ustavilo v reformní historiografii šedesátých let. Tisa chápe jako nacionalistu, kterému však nešlo o rozbití československého státu, nýbrž o posílení slovenské autonomie a hospodářského potenciálu. Připomíná jeho angažmá v československé vládě takzvané panské koalice na postu ministra zdravotnictví v druhé polovině dvacátých let, kdy podle něj Tiso zastával spíše centralistické, umírněné postoje. Jedním z paradoxů Tisova životního příběhu byla například jeho výrazná intervence ve prospěch Edvarda Beneše při prezidentské volbě roku 1935, kdy o volbě Masarykova favorita přesvědčoval i vedení slovenské lidové strany v čele s Andrejem Hlinkou, podporující konzervativního agrárníckého kandidáta Bohumila Němce.

Mezi křesťanstvím a antisemitismem

Slabinou Krawczykovy práce je ovšem nedostatečná orientace v nejnovějším historickém výzkumu, a to včetně soudobé české historiografie. Odkazy na literaturu jsou ostatně



O Tisovi se vedly spory a polemiky v rámci historické obce i široké veřejnosti. Foto Narodowe Archiwum Cyfrowe

v celé publikaci značně řídké. Autor tak například znovu petrifikuje mýtus o přátelství a „vinárenském posedávání“ mezi komunistickými intelektuály a luďáckým ministrem vnitra Alexandrem Machem, který ve straně patřil k radikálnější, pronacistické skupině. Právě v rozsudku smrti pro Tisa na konci války a v mírnějším trestu pro Macha v poválečných procesech byly někdy spatřovány zákulisní intriky slovenských komunistů. Historik Michal Macháček však ve své husákovské biografii fámu o „kamarádství“ mezi Husákem a Machem vyvrátil jako nepodloženou.

Přesvědčivě Krawczyk vykreslil kořeny Tisova silně zakořeněného antisemitismu. Ty podle něj (podobně jako u Hitlera) sahaly do doby jeho studií v antisemitské Vidni, vedené starostou Karlem Luegerem. Po skončení „velké války“ je posiloval strach z radikální politiky bolševické Maďarské republiky rad, která v Tisovi utvrzovala stereotypy o „židobolševismu“. Kněžské povolání a odsouzení nacismu ze strany Vatikánu v druhé polovině třicátých let (Krawczyk má patrně na mysli papežskou encykliku Pia XI. *Mit brennender Sorge*, kterou však přímo nejmenuje) se pak autorovi jeví v přímém protikladu s Tisovými antisemitskými postoji. Zde se však Krawczyk vyhnul obsírnější analýze, která by spíše ukazovala na Tisovy sympatie k idejím stavovského korporativního státu, jehož koncept se objevoval v některých papežských encyklikách a hlásily se k němu autoritativní režimy v Dolussově Rakousku, Frankově Španělsku a Salazarově Portugalsku. Polský historik nicméně otázku Tisovy autoritativní politické orientace redukoval pouze na jeho vztah k židovství.

Provokativní pohled

Nejsilnější pasáže Krawczykovy monografie se týkají protizidovských represí na Slovensku, je ovšem s podivem, že kupříkladu osudy slovenských Romů v práci tematizovány nejsou. Vztah Slovenské republiky vůči Židům autor ukazuje i za pomoci dějin nazíraných „zdola“, především na dobovém chápání a legitimizaci arizace židovského majetku. Právě rčení o Tisovi jako prezidentovi, který „dal slovenskému zemědělci jízdní kolo a hodinky“, i hospodářská konjunktura a budování infrastruktury poukazují na příčiny pozdějšího nostalgického vzpomínání na Tisův režim. Samozřejmě tím nelze ospravedlnit stupňující se brutalitu vůči židovskému

obyvatelstvu, která vyvrcholila výrazným podílem Slovenské republiky na transportu místních Židů do vyhlazovacích táborů. Komplexnější pochopení fungování autoritativních režimů však může vést k lepšímu porozumění historii i soudobým problémům než poněkud schematická totalitně-historická vyprávění. Krawczyk také připomíná, že v poválečném procesu byl Tiso souzen především za rozbití druhé, Česko-Slovenské republiky, kdežto jeho podíl na represích vůči Židům hrál v obzvláště podružnou roli.

Z pohledu české kulturní veřejnosti Krawczykův (čtenářsky vstřícný) životopis přináší poněkud provokativní pohled, například když historik bagatelizuje polský zábor Těšínska v pomnichovské době. Monografie pak na různých rovinách ukazuje, že při interpretaci historie nelze zcela uniknout ze zajetí nejrozumnějších nacionálních stereotypů, a také do jaké míry se současné politické a společenské různice promítají do obrazů minulosti. Pro tuzemské čtenářstvo by však biografie mohla být přínosem právě svým pohledem „odjinud“, který může narušit například bezproblémové chápání československé státnosti, projevující se spíše v bujarých oslavách různých výročí než v promyšlené historické sebereflexi.

Autor je historik.

Andrzej Krawczyk: Kněz prezidentem. Slovensko Jozefa Tisa. Přeložila Michaela Benešová. Academia, Praha 2019, 364 stran.

10

ROSHICKA

Hudební festival současnosti
28.–29. srpna 2020 • Svitavy

TraumaTorr
Disordered Kind^{SK}
Exhausted Modern
Dash
Sanjin & Psj
Matwe^{SK}
Nic Robertson^{UK}
Kletis & Mooris
Plast
Trance Kafka
& Mike.H
Kosmic Skaut
Ban Jarnet
Motch
Heroin Broß
Pan Urb
FD Fem.
Puer aeternus

www.festivalrosnicka.cz

Poslední hurá komunistické utopie

Ideologie a utopie v éře poststalinismu

Kniha Soudruzi a jejich svět sleduje očima řadových straníků komunistický projekt v době po Stalinově smrti a XX. sjezdu Komunistické strany Sovětského svazu, na němž Nikita Chruščov odsoudil kult osobnosti. Historik Pavel Kolář ukazuje, že nikdy neexistoval jen jeden komunismus a že ideologie i politická praxe se měnily podle okolností.

MATĚJ METELEC

Monografie *Soudruzi a jejich svět* s poněkud spleťtým podtitulem *Sociálně myšlenková tvářnost komunismu* se věnuje poststalinismu, tedy etapě, která bývá v dějinách komunismu obvykle opomíjená. Období mezi stalinismem, který je často považován za jakousi esenci komunismu, a od něj odvozeným „neostalinismem“, jak se někdy vulgárně nazývá doba brežněvovské „stability kádru“, charakterizuje nejednoznačnost. V Sovětském svazu odstartovanou destalinizaci následovalo brutální potlačení maďarské revoluce, Chruščovova cesta do Ameriky a úsilí o mírové soužití předcházely kubánské krizi a stavbě Berlínské zdi. Historika Pavla Koláře ale nezajímá vysoká politika ani mezinárodní vztahy, nýbrž proměna komunistické ideologie a způsoby, jakými se odrážela v myšlenkovém světě řadových komunistů v době vymezené roky 1956 až 1970.

Nový začátek

Kniha je přepracovanou verzí Kolářovy v Německu vydané práce *Der Poststalinismus. Ideologie und Utopie einer Epoche* (2016) a německý podtitul vystihuje lépe než český, o co v ní vlastně jde. Šedesátá léta totiž nepochybně byla posledním velkým vzepětím komunistického utopismu. Postupná obnova válkou zničené východní Evropy, vypořádání se s otázkou nástupnictví po Stalinově smrti a v neposlední řadě i úspěchy sovětského kosmického programu se zdály naznačovat, že předsevzetí dohnat a předejnat kapitalistický svět by (konečně) mohlo vyjít. Na komunistickém projektu sice ležel po XX. sjezdu a Chruščovově „tajném referátu“ stín zločinů stalinské éry, připsat tyto zločiny výhradně „kultu osobnosti“ však svým způsobem znamenalo pokusit se o restart.

Právě tak pojímá rok 1956 Pavel Kolář – nikoli jako začátek konce evropského komunismu, jak soudí třeba François Furet v *Minulosti jedné iluze* (1995, česky 2018), ale „zrod jeho nové, více než třicet let trvající éry“. Východiskem je Kolářovi vcelku logicky československá zkušenost. Českoslovenští komunisté zůstali sice po odhalení „Stalinových zločinů“ víceméně pasivní a na rozdíl od Polska či Maďarska se žádný československý rok 1956 neodehrál, o to usilovněji se ale o dekádu později vrhli do pokusu o reformu, jejíž ambice byly mnohem větší než jen lépe lokalizovat či nacionalizovat socialismus. Tento nový začátek,

ke kterému patřila i eroze dříve neotřesitelného přesvědčení komunistů o nepochybné legitimitě jejich vlády, je podle Koláře pro stře-doevropský komunismus charakterističtější než předcházející stalinové období. Na rozdíl od Sovětského svazu, kde neomezená Stalino-va vláda trvala přes čtvrt století, totiž střední Evropa zažila jen sklonek vlády „rudého cara“.

Doby a místa

V pěti kapitolech, jejichž témata vymezují pojmy dějiny, strana, národ, nepřítel a čas, Kolář zkoumá, „jak se po roce 1956 změnilo komunistické chápání dějin a jeho utopické dimenze, tedy víra v radikálně jinou budoucnost“. Napětí mezi kreativní, experimentující utopií, spojovanou s dvacátými léty, a administrativní státní utopií stalinové doby podle Koláře nikdy zcela nezaniklo. Podle důrazu, který klade na tázavý tón, jenž byl dle jeho soudu pro poststalinismus charakteristický, se naopak zdá, že se kyvadlo lehce vychýlilo na stranu první ze zmíněných utopií. Vzhledem k tomu, že v centru Kolářova zájmu stojí titulní „soudruzi“, poněkud stranou zůstává otázka po příčinách odlišných důsledků poststalinické „ideologické soustavy plné rozporů, vnitřních proměn a nejasností“. V Československu byla tímto důsledkem reforma, v NDR utužení dogmatismu, v Polsku či Maďarsku nakonec spíše úsilí o „národní komunismus“.

Příčinou větší autonomie národních variant byla absence „vrchního redaktora“, kterým byl až do své smrti Stalin. Toho v této úloze nevystřídal Chruščov, který se proti stalin-skému dědictví explicitně vymezoval, ale ani později Brežněv, jakkoli nechal svůj vlastní kult osobnosti bujet do bizarních podob (byl například čtyřnásobným držitelem řádu Hrdina Sovětského svazu). Navzdory této autonomii i oslabováním rétoriky nepřátelství (neustálého pátrání po vnějších, ale hlavně vnitřních nepřátelích) ale zůstal ideál jednoty strany, respektive komunistického projektu jako takového nezpochybnitelný.

V předmluvě Kolář upozorňuje na skutečnost, že se v knize zaměřil na diskuse ve stranické základně, a dočteme se tak mimo jiné, jak ve snaze vypořádat se s nároky ideologického jazyka soudruzi z desavské cementárny došli k poznání, že „dějiny jsou motorem dějin“. Přesto debaty intelektuálů nestojí tak stranou, jak by se podle zmíněného vyjádření

zdálo. Právě na nich je totiž nejzřetelněji patrné, že ideologický jazyk byl ve sledované etapě nejen vnucován shora, ale stal se také „součástí subjektivity milionů těch, kteří se hlásili ke komunismu“.

Smysl poststalinismu

Kontroverzní je Kolářova teze, že českoslovenští komunisté vepsali do ústavy z roku 1960 vedoucí úlohu KSČ nikoli proto, aby stvrdili svůj totalitární nárok na ovládnutí společnosti, ale proto, že stranu vnímali jako záštitu proti zločinnému stalinovskému státu. V obnoveném antikomunistickém třetění tohoto léta však může kontroverzně působit i samotný fakt, že kniha nezkoumá poststalinistickou fázi komunistické diktatury perspektivou jejich odpůrců či obětí, ale řadových komunistů.

Jako bychom se vrátili zpět na začátek devadesátých let a znovu pochybovali o tom, že formy komunistického panství se v čase a prostoru proměňovaly. Přitom je na empirickém materiálu, který přináší Kolářova kniha, sotva něco patrnější, než že vedle shod a paralel existovaly i rozdíly, že komunismy se proměňovaly a role strany byla v různých časech a na různých místech odlišná. Možná nejlépe to potvrzuje úvaha o podobách odporu proti komunistické diktatuře – Charta 77 nebo polská Solidarita byla v epoše stalinismu jednoduše nepředstavitelná.

Kolář mluví o tom, že boj proti „kultu osobnosti“ se po roce 1956 pro komunisty stal identitotvorným činitelem. Kritika „kultu“ umožnila restart komunistického projektu, ale také k němu už navždy připojila nesmazatelnou vinu, byť její konkrétní projevy se lišily podle specifické dynamiky a zdrojů národních variant komunismů. Tento „dědičný hřích“ komunismu se pak významnou měrou podepsal na konečné dezintegraci celého „experimentu“. Jak Kolář upozorňuje v brilantním esejistickém epilogu, konec komunismu neznamenal jen pád sklerotických diktatur, byl také dovršením „rozpadu socialistického hnutí a tím i moderní masové demokracie vůbec“. A právě kritická rekonstrukce tohoto procesu je podle Koláře „nezbytným předpokladem obnovy radikálně demokratické politiky v budoucnosti“.

Pavel Kolář: Soudruzi a jejich svět. Ústav pro studium totalitních režimů a NLN, Praha 2019, 295 stran.



Čeněk Folk: Bez názvu, 2017

A2 kulturní čtrnáctideník



15 let

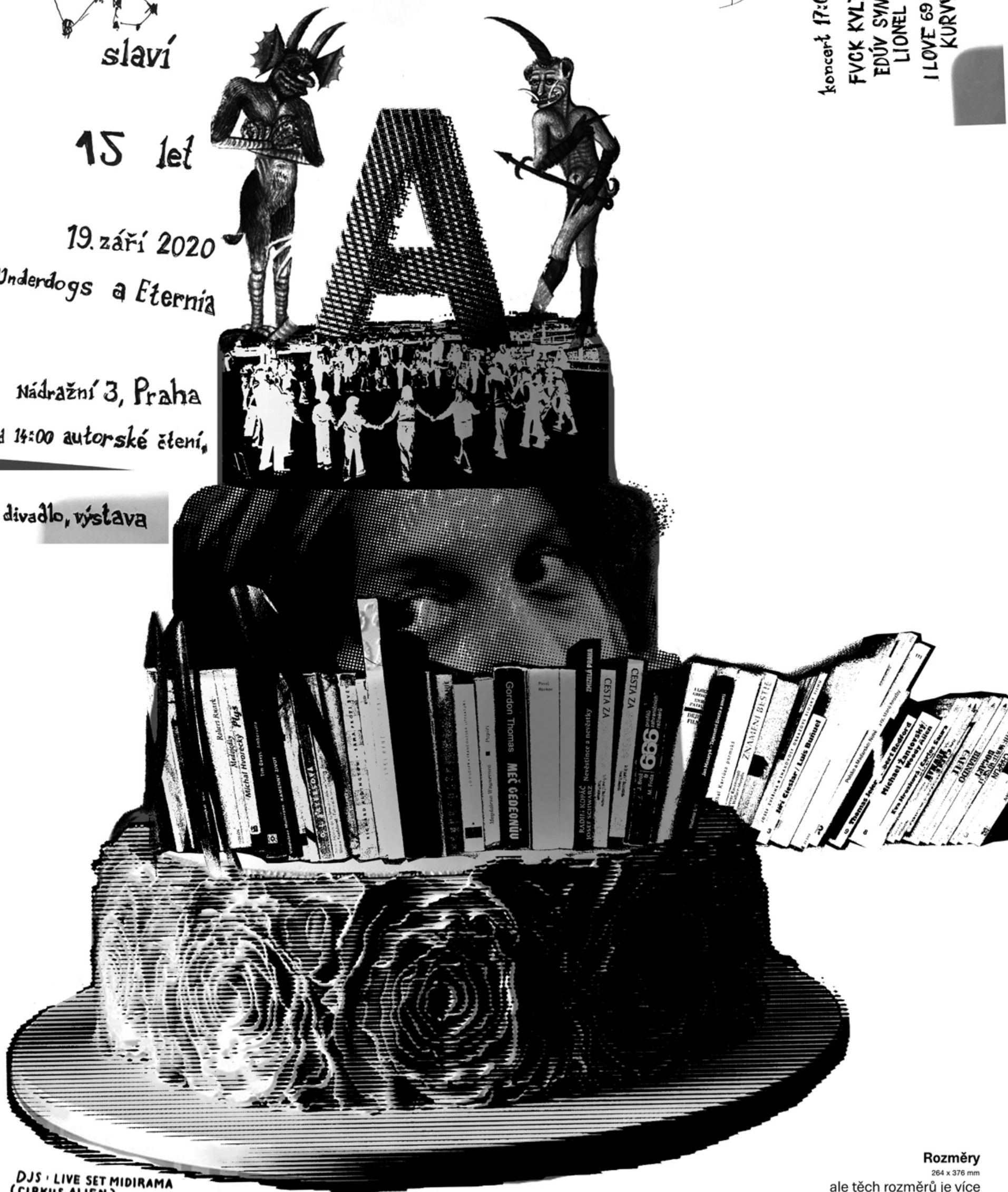
19. září 2020

Underdogs a Eternia

Nádražní 3, Praha

od 14:00 autorské čtení,

divadlo, výstava



DJS · LIVE SET MIDIRAMA
(CIRKUS ALIEN)
SSNURSSLA (AVA)
MARY C
JOE BAZOOKA (ALIEN
CIRKUS)

koncert 17:00
FVCK KULT
EDUV SYN
LIONEL DIXIT
I LOVE 69 POPGEJŮ
KURVY ČEŠI

A2

Rozměry

264 x 376 mm

ale těch rozměrů je více

Zedník proti kapitálu

Životní příběh anarchisty Lucia Urtubii

Známý pařížský hřbitov Père-Lachaise, kde odpočívá mnoho evropských revolucionářů a bojovníků za spravedlivý svět, má od konce července dalšího slavného nájemníka. Stovky lidí doprovodily na poslední cestu Lucia Urtubiu, známého anarchistu a padělatele, jenž zemřel v Paříži ve věku 89 let.

JAKUB HORŇÁČEK



Lucio Urtubia se na konci sedmdesátých let proslavil paděláním cestovních šeků v hodnotě 20 milionů dolarů. Foto enoughisenough14.org

Během svého dlouhého života prošel Lucio Urtubia podstatnou částí dějin pohnutého 20. století. Narodil se v roce 1931 v městečku Cascante v oblasti Navarra na severu Španělska do chudé rodiny sympatizantů s republikou a myšlenkami socialismu. Vyrůstal v době, kdy sílil frankismus, doznávaly boje občanské války a nouze byla každodenní realitou širokých vrstev společnosti. „Chudoba byla mým bohatstvím, díky ní jsem se ani nemusel tolik snažit, abych ztratil respekt před tím, co nám vnucovali – státem, soukromým vlastnictvím a církví,“ uvedl Urtubia v jednom rozhovoru. Tento vzdor se naplno projevil v roce 1954, kdy Urtubia spolu s dalšími vojáky zběhl od své jednotky a přešel hranice do Francie.

Propaganda činem

Ve Francii stále ještě existoval živý španělský exil a hnutí odboje, které bylo tamními úřady trpěno. Španělští exulanti se účastnili francouzského odboje s nadějí, že porážka nacismu a italského fašismu pomůže ke změně režimu ve Španělsku. Ještě na konci čtyřicátých a na začátku padesátých let existovalo na území španělského státu, především v Katalánsku, horských a pohraničních oblastech a v Madridu, celkem silné a živé hnutí ozbrojeného odboje, které se snažilo proti Frankovu režimu vést guerillovou válku. Tato strategie se ale postupně vyčerpávala, a to především kvůli postupné normalizaci vztahů mezi Francií a Španělskem, které se v období vrcholící studené války vracelo do tábora západních mocností.

V této době se zedník Urtubia v Paříži zapojuje do kruhů anarchistické mládeže, kde poznává mimo jiné Alberta Camuse či André Bretona. V polovině padesátých let, kdy se ozbrojený odboj postupně vyčerpával, se Urtubia setkává také s ikonou anti-frankistického odboje Franceskem Sabatém, známým jako El Quico. Sabaté byl nejstarší ze tří bratrů, kteří působili v katalánském odbojovém hnutí. Oba mladší sourozenci byli zabiti represivními orgány: Pepe Sabaté byl v roce 1949 zastřelen v Barceloně policií a nejmladší Manuel byl rok poté popraven. Od konce čtyřicátých let El Quico pravidelně pendluje pod falešnou identitou mezi Francií a Katalánskem, kde se snaží formovat nové skupiny odboje a udržovat při životě

ty stávající. Činí tak až do roku 1960, kdy je zabit při honičce s režimní Guardia Civil. Bratři Sabatéovi byli anarchisté, kteří provozovali takzvanou propagandu činem. A právě díky Sabatému se Urtubia angažuje v prvních pří-
mých akcích, jež většinou spočívají v bankovních loupežích.

Bankovní lupič a padělatel

Pozice antifrankistického exilu je však v padesátých letech stále těžší. Francouzské úřady se zaměřují na aktivity, které vedou k podpoře ozbrojeného odboje, a snaží se činnost anarchistických i komunistických aktivistů omezovat. El Quico musí strávit několik měsíců v izolaci v Dijonu, odkud se mu ale podaří uprchnout. Vedle problémů v zázemí čelí ozbrojený odboj čím dál větší schopnosti frankistických orgánů kontrolovat území Španělska. Na začátku šedesátých let tak guerillový odpor pomalu ustává, byť s výjimečnými výjimkami Katalánska a baskických zemí. Členové odboje v exilu jsou stále osamocenější. Jejich levicoví spojenci už mají jiné priority než lpět na politickém boji, jehož výsledky se zdají být v nedohlednu. Sondou do tohoto prostředí je známý film Alaina Resnaisa *La guerre est finie* (Válka skončila, 1966).

Pro Urtubiu ovšem šedesátá léta znamenají novou etapu v jeho politickém angažmá. Časté přechody pyrenejské hranice vyžadují stabilní přísun padělaných či pozměněných dokumentů. Vedle toho se členové odboje snaží padělat i peníze, a poskytnout tak svým aktivitám finanční krytí, které by bylo méně riskantní než přepadávání bank. V obou činnostech vyniká právě Urtubia, nejen svou zručností, ale především schopností organizovat tyto aktivity ve větším měřítku. Co se týče peněz, Urtubia se nechce omezovat jen na menší obnosy. Anarchisté té doby si dobře uvědomují, že masové šíření padělaných peněz může podkopat důvěru lidí v měnu a stát. Urtubia dokonce v roce 1962 své padělatelské řemeslo nabídl nově ustanovené vládě Fidela Castra, když jejimu ministři průmyslu Ernestu Guevarovi navrhl udělat z Kuby manufakturu na padělané dolary, kterými by se zaplavily Spojené státy, a zasadila se tak těžká rána tamnímu kapitalismu. Kuba, která měla čerstvě za sebou vylovení v Zátocě Sviní, nakonec nabídce nepřijala, zřejmě i z obav z reakce USA.

Hvězdná chvíle, která Urtubiu proslavila po celém světě, však měla přijít až o téměř dvacet let později. Na konci sedmdesátých let se zaměřil na padělání cestovních šeků jedné z nejvýznamnějších bank té doby – First National City Bank (dnešní Citibank). Získané prostředky, zhruba 20 milionů dolarů, byly použity na financování revolučních a osvobozeneckých hnutí, hlavně v Jižní Americe. Podařené padělky bance nejen způsobovaly přímou škodu, ale poškozovaly především její reputaci, což se záhy projevilo na propadu hodnoty akcií. Když nakonec policie padělatele dopadla, banka s nimi začala vyjednávat, aby jí předali štočky sloužící k výrobě falešných šeků. Traduje se, že Urtubia tehdy vmetl do tváře bankéřům, že opravdoví zločinci jsou oni. Banka nakonec za vydání zaplatila, peníze byly použity na podporu spřátelených hnutí a Urtubia strávil ve vězení poměrně krátkou dobu šesti měsíců, během nichž se utvrdil v odmítavém názoru na instituci žalářů.

Význam práce

Urtubia zasvětil svůj dlouhý a dobrodružný život boji proti kapitalismu a jeho institucím. Ačkoliv svými aktivitami podporoval různá revoluční hnutí, zůstal věrný svému anarchistickému krédu. „Každá moc nás kazí, a to je důvod, proč jsem anarchist,“ opakoval v rozhovorech a dodával, že představa, že společenskou změnu přinesou volby a nová vláda, je nereálná. Ačkoliv však celý život bojoval proti kapitálu, nikdy se z něj nestal profesionální anarchist; naopak, dlouhá desetiletí pracoval jako zedník na stavbách a na své „civilní povolání“ byl patřičně hrdý. V mnoha rozhovorech zdůrazňoval význam práce pro sebenaplnění člověka, byť její komodifikaci a vykořisťování pochopitelně odmítal.

S Luciem Urtubiou se můžeme seznámit prostřednictvím řady rozhovorů, dokumentárních filmů a dalších pramenů, které vznikaly (a nepochybně ještě vzniknou) i mimo anarchistické prostředí, protože jeho život lze lehce přetavit do mediálně vděčného klíše o moderním Robinu Hoodovi. Hlavní poselství jeho životního příběhu ale nepochybně tkví v tom, že chudý zedník dokázal kapitálu a jím ustanoveným institucím pořádně zavařit. Autor je spolupracovník deníku Il Manifesto.

Bez šance na úspěch

Největší srbské protesty od dob Miloševiče



Zcela zásadním problémem opozice je její ideologická roztříštěnost a absence alternativy. Foto Jernej Verbic

V Srbsku už od roku 2018 probíhají masové protesty proti vládě prezidenta Aleksandara Vučiće. V době karantény sice na čas ustaly, v červenci však propukly násilné pouliční rioty. Nad stále autoritářštějším režimem ale demonstranti těžko zvítězí, protože jsou ideově rozrůzněni a Vučić má navíc podporu západních politiků.

JAKUB ŽABA

Srbsko v červenci zažilo nejnásilnější protesty od dob Miloševičova režimu. Demonstranti vzali útokem budovu srbského parlamentu (Skupštiny) a země si na chvíli připomněla obrazy takzvané buldozerové revoluce, která 5. října 2000 svrhla Slobodana Miloševiče. Vzduchem létaly dlažební kostky, dělobuchy a zápalné láhve, policie použila slzný plyn a obušky. V některých případech policejní násilí přerostlo bezmála v lynčování bezbranných demonstrantů i přihlížejících pozorovatelů. Protesty za sebou zanechaly desítky zraněných na obou stranách, desítky zadržených a zase o něco rozdělenější společnost.

Nepokoje vypukly 7. července poté, co prezident Aleksandar Vučić přišel se zprávou o dramaticky se zhoršující pandemické situaci v Bělehradě, která je dle jeho slov výsledkem nezodpovědného chování občanů, a ohlásil znovuzavedení přísných opatření. Vyvolal tak vlnu rozhořčení, která se během několika hodin přelila do bělehradských ulic i dalších srbských měst. Vučić sám totiž v květnu

odvolal v podstatě všechna (do té doby velmi přísná) nařízení. Jak se později ukázalo, vláda tak učinila na základě zfalšovaných čísel o počtu nakažených a mrtvých, který zhruba dvakrát podhodnotila. Důvodem bylo umožnit v červnu konání parlamentních voleb, které měly jasného favorita: Vučićovu Srbskou pokrokovou stranu. Konaly se tedy masové předvolební mítinky, ale i sportovní akce, a počty nakažených a mrtvých začaly stoupat. V současnosti vykazuje Srbsko společně se sousedním Bulharskem nejvyšší smrtnost v celé Evropě a srbské zdravotnictví je na pokraji kolapsu.

Proti diktatuře

Současné bouře však nereagují jen na chování vlády během koronavirové krize. Jsou výsledkem dlouhodobé frustrace části Srbů ze směřování jejich země pod vedením Vučiće, který se v roce 2014 stal premiérem a v roce 2017 prezidentem. Vučić kombinuje technokratický étos s pragmatickou proevropskou politikou a banálním nacionalismem a je neo-hroženým lídrem Srbské pokrokové strany, se kterou se mu podařilo ovládnout klíčové instituce v zemi. Srbsko se jednoznačně posouvá k autoritářství, politická opozice a kritičtí novináři jsou verbálně napadáni a výjimkou nejsou ani fyzické útoky.

Občanské bouře trvají od prosince 2018, kdy demonstranti začali každou sobotu pochodovat bělehradskými ulicemi. Pravidelné protesty přerušila až koronavirová krize. Protestující žádají svobodu slova, nezávislost médií, vyšetření korupčních skandálů, vraždy Vučićova kosovského kritika Olivera Ivanoviće a brutálního napadení opozičního politika Borika Stefanoviće, ale také odchod některých

politiků v čele s Vučićem. Ten demonstrujícím se svým typickým výsměchem vzkázal, že neodstoupí, ani kdyby do ulic vyšlo pět milionů lidí. Demonstranti své sobotní akce v reakci na jeho slova nazvali „1 od 5 miliona“ (Jeden z pěti milionů).

Problémy opozice

Existuje ovšem několik důvodů, proč současné protesty nemají valné naděje na úspěch. Zcela zásadním problémem opozice i občanských bouří je jejich ideologická roztříštěnost a absence alternativy. Opozice je schopná se sjednotit pod heslem „Antivučić“, ale program postavený na pouhé negaci nestačí. V opozici proti Vučićovi se nachází proevropská levice, liberální střed, ale také nábožensko-nacionalistický populismus Boška Obradoviće a jeho strany Dveri (Dveře). Podobně je tomu i v ulicích. Důležitou roli zde na jedné straně hraje levicová iniciativa Ne da(vi)mo Beograd, která vznikla v roce 2015 jako reakce na developerský megaprojekt Bělehrad na vodě a nepokrytý klientelismus na bělehradské radnici a městských úřadech. Na straně druhé se část demonstrantů rekrutuje z řad krajní pravice, která Vučićovi vyčítá proevropskost a pravděpodobnou ochotu uznat za určitých podmínek nezávislost Kosova. Protesty jsou tedy nehierarchické, bez organizační struktury a vůdců, ale také bez jasných cílů.

Dalším problémem opozice je, že nevyhrává volby. Zatímco Milošević nakonec v roce 2000 ve volbách prohrál, a otevřely se tak dveře pro jeho odchod, Vučić vítězí stále v dalších volbách, a to na všech úrovních. Od roku 2012 vládla Srbská pokroková strana spolu se Socialistickou stranou Srbska, přičemž letošní červnové volby pokrokařům nadělily zisk 61 procent hlasů a 188 křesel ve dvoustupňové jednokomorové Skupštině. Vučić se tak nadále obejde bez koaličních partnerů. Jeho bezprecedentní vítězství je přitom dáno i rozhodnutím velké části dosavadní parlamentní opozice bojkotovat volby na protest proti neférovým podmínkám a autoritářským praktikám vlády. Volební účast sice byla pouhých 49 procent (tedy nejmenší od prvních demokratických voleb v roce 1990), snaha delegitimizovat volby však byla spíše zoufalým gestem bez reálných dopadů: Vučićovi je úplně jedno, jakým způsobem volby vyhraje, a zatím je to jedno i Evropské unii a USA, které srbské volby bez otálení uznaly a kriticky naopak hodnotily opoziční bojkot.

Třetím klíčovým pilířem Vučićova úspěšného tažení je jeho mezinárodní kredit. To je zásadní rozdíl oproti Miloševičovi, který měl na Západě pověst Hitlera konce 20. století a jehož režim se dlouhodobě nacházel v mezinárodní izolaci a pod tvrdými ekonomickými sankcemi. Vučić je oproti tomu vnímán jako rozumný politik, který namísto sjednocování „srbských zemí“ pragmaticky jedná o přístupovém procesu do Evropské unie, možném uznání Kosova a neo-liberálních reformách. Roztříštěná srbská opozice je pod rozlišovací schopností západních zemí, kdežto Vučić je pro ně jakožto regionální stabilizátor po zkušenostech z devadesátých let užitečným spojencem. Vůbec totiž není jasné, kdo by přišel po něm: možná proevropská Demokratická strana nebo Hnutí svobodných občanů Saši Jankoviće, ale třeba také Miloševičovi proruští pohrobci ze Socialistické strany, militantní radikálové odsouzeného válečného zločince Vojislava Šešelje nebo Boško Obradoviće a jeho „skutečné hodnoty“ – Kosovo, pravoslavlí a homofobie.

Autor je politolog.

ULTIMÁTUM

Galerie Zelených perel

MIROSLAV PATRIK

„Ekologie není věda. S vědou nemá nic společného. Je to ideologie.“ To je jedno z neznámějších a také neabsurdnějších tvrzení devadesátých let minulého století, které v dubnu 1995 před studentstvem v Olomouci pronesl tehdejší předseda vlády a předseda ODS Václav Klaus, který s ním pak v dubnu 1996 vyhrál první ročník ankety o nejpitomější výrok z oblasti ochrany životního prostředí.

Anketa o antiekologický výrok, která se od třetího ročníku jmenuje Zelená perla, existuje již čtvrt století a dosud se jí podařilo shromáždit přes čtyři sta padesát „antiekohlášek“. Jde o unikátní přehled výroků, jejichž autoři a autorky se snaží pomlouvat, znevažovat či zlehčovat ochranu životního prostředí i jeho ochránce. Pětadvacet Zelených perel nyní tvoří pěknou galerii zhůvěřilostí, které nám svět jistě může jen závidět. Rekordmanem ankety je právě Václav Klaus, neboť ji jako prezident vyhrál ještě v letech 2005 a 2007, a to s těmito výroky: „Občanská společnost je polemika se svobodnou společností! A je povinností každého demokrata ze všech svých sil, do konce svých věků proti ní bojovat!“ a „Žádné ničení planety nevidím, nikdy v životě jsem neviděl a nemyslím, že nějaký vážný a rozumný člověk by to mohl říci.“ Zatímco tedy Klaus v roce 1995 prokázal přezíravý vztah k jiným vědním oborům, než je ekonomie, po deseti letech ještě přitvrdil, neboť se až fanaticky vymezoval proti angažované veřejnosti a odmítal špatný stav životního prostředí vůbec brát na zřetel.

Druhou osobou, která od nezávislé komise složené ze stovky zástupců veřejnosti dostala více než jednu Zelenou perlu, je Andrej Babiš. Ten v květnu 2013 jako předseda hnutí ANO a předseda představenstva společnosti Agrofert Holding, a. s., ještě před vstupem do politiky prohlásil: „My se jednou asi z té demokracie poděláme, všichni. Jak jinak totiž vysvětlit to, že se tu k dálnici vyjadřuje jezevec, ekologický terorista a taky každý starosta chce mít výjezd...“ Zatímco tehdy kritizoval principy demokracie, jakým je třeba právě hledání kompromisů, v květnu 2019 ve stylu slovních eskapád Miloše Jakeše hájil svou vládu řečmi o tom, že ji ochrana přírody zajímá a jediní, kdo to nechápou, jsou aktivisté a novináři: „Ale my v Čechách máme rádi přírodu. Máme obrovský program na vodu. My chceme zasadit deset milionů listnáčů. Kůrovec nám žere lesy. My chceme znovu motýle. A ty včely mají rády tu řepku. Můžou si kecat novináři, co chtějí. Mají. Je to pravda. Jsem byl v Lysé nad Labem na výstavě.“

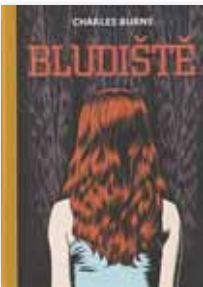
Další antiekologické výroky, které Děti Země zveřejňují spolu s výsledkem ankety o antiekologický čin Ropák, jsou k dohledání na internetové stránce organizace. Každý si jistě najde ten svůj. Mým favoritem je tento: „Radikální ekologové jsou problémem vzhledem k tomu, že hesla, která propagují, jsou většinou pravdivá a mají podporu veřejnosti, ale i policistů.“ Do sborníku přednášek Role policie v boji proti rasismu a xenofobii ho v roce 2000 napsal pracovník Kriminalistického úřadu Policejního prezidia ČR Rudolf Zeman. Můžeme konstatovat, že je stále aktuální!



Jōko Tawadová
Emisar
 Přeložila Klára Macúchová
 Dybbuk 2019, 126 s.

Novela Emisar od japonské spisovatelky žijící v Berlíně je podivně čtivo. Jōko Tawadová vykresluje znepokojivý svět budoucnosti, v níž se Japonsko po bližší nespécifikovaných událostech vrací k izolacionismu, který praktikovalo jako šogunát v období Edo. Nacionalistické tendence, zákaz cestování, zahraniční literatury i slov přejatých z cizích jazyků jsou brány jako dané a nejsou příliš komentovány, stejně tak se jen z nejasných náznaků postupně dozvídáme, že jsou staří lidé prakticky nesmrtelní a vykonávají veškerou fyzickou práci, kdežto lidé mladí a především děti trpí všemožnými degenerativními onemocněními, kvůli nimž se nemohou dožít vyššího věku. Na počasí se nedá spolehnout, potraviny jsou jedovaté a venkovní příroda prakticky neexistuje. Jistá vodítka, proč tomu tak je, v ději sice nalezneme, ale není jich moc a ani o ně nejde. Vyprávění se totiž zaměřuje především na vztah spisovatele Joširóa, kterému je přes sto let a je v plné síle, a jeho pravnuka Mumeie, který – stejně jako ostatní děti – trpí různými zdravotními problémy. Dočteme se o složité rodinné historii, péči i drobných radostech života v rozpadajícím se světě. Děj se přelévá jako oceán mezi japonskými ostrovy – fragmenty z Joširóova a Mumeiova života na sebe navazují spíše nahodile a epizodicky, aniž by děj spěl kupředu. Novela působí poněkud naivním dojmem a její tvar je příliš fragmentární na to, aby se dala číst jako příspěvek k žánru dystopie. Není to ale ani alegorie rozpadající se rodiny a vztahů, ani experimentální průzkum literární divnosti.

Karel Kouba



Charles Burns
Bludiště
 Přeložil Martin Svoboda
 Trystero 2020, 64 s.

Pár let po dokončení trilogie Naposled se komiksový tvůrce Charles Burns loni vrátil s prvním dílem chystané série Bludiště. Kniha zatím nevyšla v angličtině, což dělá z českého vydání, přeloženého z francouzštiny, poměrně exkluzivní záležitost. Z prvního dílu příběhu o podivínském mladíkovi posedlém kreslením monstrozních kokonů, snad inspirovaných jeho oblíbeným hororem Invaze lupičů těl, se toho nedá mnoho vyčíst. Je ale jasné, že Burns se pohybuje na starém známém terénu, kde se v iracionálním proudu asociací potkává osobní fascinace starými horory, ryze snové scény a dějová linka zaměřená na outsiderské postavy ze současného amerického předměstí. Bludiště je dokonce možná až příliš podobné trilogii Naposled (oproti přece jen výrazněji odlišné Černé díře a raným povídkovým cyklům jako El Borbah), a to nejen konkrétními motivy a kolážovitou strukturou scénáře, ale i kresbou. Mistr jednolitých černobílých ploch totiž pracuje s barvou úplně stejným způsobem jako v Naposled. Přes drobné pochybnosti o tom, jestli tu autor jen neopakuje své prověřené postupy, je však Bludiště rozhodně výrazné komiksové album. Jeho výtvarná stránka je neobyčejně precizní a vyprávění znovu dokládá, že Burns dokáže skvěle evokovat náladu na hraně skutečnosti a noční můry. Škoda, že komiks vzbuzuje obavu, zda se legenda amerického indie komiksu tentokrát nepohybuje svým bludištěm po až moc vyšlapaných cestách.

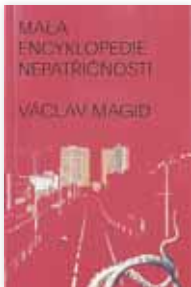
Antonín Tesař



Jean-Claude Gal, Jean-Pierre Dionnet
Dobyvačné armády
 Přeložil Richard Podaný
 Argo 2019, 209 s.

Zatímco u většiny komiksové produkce bývá na titulní straně jako první uveden scenárista, v případě Dobyvačných armád je to výtvarník. A z dobrého důvodu – titul totiž vyniká zejména výtvarnou složkou. Předčasně zesnulého Jeana-Clauda Gala známe z komiksu Diosamante, na němž spolupracoval s Alejandrem Jodorowským, který u nás prodá téměř cokoli. Dobyvačné armády vznikaly o něco dříve, mezi lety 1977 a 1988, a v aktuálním českém vydání najdeme nejen stejnojmenné album, ale i dvě další, která se odehrávají v témže světě, a také krátký příběh Katedrála, jenž by se v něm klidně mohl odehrát také. Předmluva scenáristy Jeana-Pierra Dionneta nicméně slibuje víc, než kniha nabízí. Jejím rámcem má být tažení „dobyvačné armády“, která obsazuje cizí území a podrobuje si jeho obyvatele, aniž by toto dobývání mělo nějaký další smysl. Jednotlivé příběhy jsou často až kafkovské – třeba hned v úvodní povídce je dobyté město, jehož obyvatelé se proměňují v odevzdané figurky, kterým je vlastně všechno jedno – což nakonec postihne i dobyvatele. Větší část knihy tvoří dobrodružství válečníka Arna, který se armádě postaví. Scenárista toho však chce do příběhu dostat tolik, že se čtenář brzy začne ztrácet a nudit. Naštěstí se vždycky může opřít o neuvěřitelně precizní Galovy obrazy. Nutno dodat, že původně černobílé komiksy u nás vycházejí v pozdějším kolorovaném vydání – barva sice možná osloví víc čtenářů, ale leckde potlačuje původní smysl pro detail.

Jiří G. Růžička



Václav Magid
Malá encyklopedie nepatřícností
 Artmap 2020, 134 s.

Malou encyklopedii nepatřícností výtvarného umělce a kurátora Václava Magida tvoří série krátkých úvah – o budoucnosti, štěstí, těle, práci, společnosti, dětech či domácnosti – doplněných vlastními ilustracemi. Pro čtenářovo pohodlí zahrnuje útlá kniha i rejstřík včetně vymezení jednotlivých pojmů. Jde koneckonců o encyklopedii, a tak svazek obsahuje všechno, co je pro tento žánr potřebné. Samotná hesla jsou pak většinou nejen krátká, což se u podobného druhu literatury cení, ale i vtipná. Jednotlivé texty rozhodně nepřekypují fakty, daty ani jinými exaktními informacemi. Jedná se spíš o postřehy, které „lidového kazatele“ Magida mohly napadnout kdekoli, třeba i cestou do práce, při návratu z dětského hřiště nebo při hodnocení studentských projektů. Nejsou to však vlezlá moudra nebo životní rady, jak je známe ze sociálních sítí. Ne všechna hesla jsou stejně povedená, převažují však ta zdařilá, v některých případech se dokonce blíží dobře vypointovaným básním v próze, což platí zejména pro abstraktnější témata. Tam, kde se Magid vrací ke každodenním věcem, připomínají jeho texty krátká kabaretní čísla, která by mu mohli závidět i někteří dnešní stand-up performeři. Srovnání mezi klubovým vystoupením a čtením na gauči nicméně vychází ve prospěch knihy. Čtenář si může četbu dávkovat dle vlastní nálady a v případě potřeby knihu kdykoli zavřít, aniž by musel v rozpacích hledat způsob, jak se vypařit z nepovedeného představení.

Olga Pavlova



Bombshell
 Režie Jay Roach, USA, 2019, 108 min.
 Premiéra v ČR 16. 7. 2020 (Netflix)

Ve filmu Bombshell se Hollywood vyrovnává s nedávnými mediálními kauzami obvinění různých vlivných mužů ze sexuálního obtěžování. Zaměřuje se sice na případ žaloby na ředitele kanálu Fox News, nicméně není těžké zahlédnout analogie s četnými kauzami v samotném Hollywoodu, samozřejmě v čele s procesem s Harveyem Weinsteinem. Události, které Bombshell zpracovává, mají navíc ještě jeden zásadní kontext: Fox News jsou vlivná konzervativní stanice a její obviněný šéf Roger Ailes býval mediálním konzultantem Nixona, Reagana i Bushe. Obvinění se navíc odehrála v roce 2016, tedy v předvečer vítězství Donalda Trumpa v prezidentské kampani. Díky tomu je Bombshell (v češtině bombastická zpráva) tak trochu nomen omen – snímek, který funguje jako mediální událost, o níž se dobře diskutuje v souvislosti se současnými společenskými problémy. Nomen omen je ale film i v tom, že na tyto kontexty spoléhá až moc. Tvůrci se snaží navázat na dynamický, informačně koncentrovaný styl skvělé Sádky na nejistotu, ale způsob, jakým celou kauzu pokrývají, je mnohem roztěkanější a nespojitější. Nejsilnější z celého filmu nakonec vynízají scény zachycující paranoidní atmosféru, která mezi ženami pracujícími ve Fox News v každodenním provozu panovala. Neukotvený tvar pak drží pohromadě hlavně díky výrazným, soustředěným výkonům tří hlavních představitelk – Charlize Theronové, Margot Robbiové a Nicole Kidmanové.

Antonín Tesař



Julius Reichel a Namor Ynrobyv
Brrrain Freeze !!!
 Villa Pellé, Praha, 10. 7. – 23. 8. 2020

Společná výstava Julia Reichela a Romana Výborného alias Namora Ynrobyva Brrrain Freeze!!! s podtitulem Nový impresionismus představuje nejnovější tvorbu této umělecké dvojice, jež vznikala v reakci na pozastavení světa v souvislosti s koronavirovou epidemií a s ní spojenými omezeními. Jde o další obměnu jejich typického rukopisu, který představili už na své předchozí výstavě Le Concept Store Global ve White Pearl Gallery či na výstavě skupiny Black Hole Generation s názvem 999 % Off v galerii Kvalitář. Jejich výraz je tedy na první pohled rozpoznatelný. Ona podobnost přitom nespočívá jen v malbě samotné, ale také v instalaci, která divákům často brání v pohodlném pozorování vystavených děl. Řetězy, koberce a oděvy jsou pro tentokrát nahrazeny drátěnými ploty a skleněnými dveřmi konferenční místnosti, ale podstata zůstává stejná – možná až příliš. Při svém pátrání po odlišnosti se Reichel a Výborný zacyklují ve stále stejných formulích, které však přestávají šokovat a namísto toho působí jako značka. Na části obrazů se objevují hesla a symboly, tentokrát ve formě nekonečného proudu hashtagů, skrze něž má tvorba dvojice reagovat na současné dění, svým množstvím a vágností se však stávají vyprázdňujícími znaky. Výstava tak osciluje mezi dvěma polohami: na jedné straně vidíme budování značky, na straně druhé snahu potlačit galerijní status quo. Je tak na každém, aby zvolil jedno z těchto dvou prizmat. **Natálie Drtinová**



Nataša Novotná, Pavla Beranová,
Vladiojna La Chia
Light Underground: Pod prahy
 Dům U Kamenného zvonu, Praha, 29. 7. 2020

Představení Pod prahy, které proběhlo v rámci série krátkých performancí Light Underground v podzemí gotického domu na Staroměstském náměstí, bylo v podstatě prohlídkou sklepních prostor ozvláštněnou pohybem, světelným designem a hudbou. Tři průvodkyně, choreografka a tanečnice Nataša Novotná, light designérka Pavla Beranová a skladatelka a zpěvačka Vladiojna La Chia, lákaly návštěvníky, jejichž počet byl omezen na zhruba tučet, do jedné místnosti za druhou a obratně se mezi nimi proplétaly, uplatňující při tom každá svoji vlastní dovednost. Jedna jim k tomu rozsvěcovala (a zase zhasínala), druhá je vábila hrou na baskytaru nebo akustickou kytaru a zpěvem, třetí se při svých tělesných kreacích dostávala do jejich těsné blízkosti, a ještě v nich tak zesilovala nejistotu při šátrání v pološeru sklepa. Nebyl bych proti tomu nechat se zavléct do podzemního labyrintu a tam být vydán napospas prázdnotě a chladu, místo toho jsem si při pronásledování performerek vzpomněl na televizní recitál Marty Kubišové Náhrdelník melancholie (1968) v režii Jana Němce, kde se skladatel Jan Klusák během písně Není to láska šourá za zpěvačkou jako ocas a cpe se u toho sušenkami. Když mě spolu s ostatními vypustili bočním východem do Týnské ulice a nechali mě s pootevěřenou pusou stát na prahu Staromáku, připadal jsem si právě jako Klusák, když mu Kubišová v závěru písně upláchne kočárem.

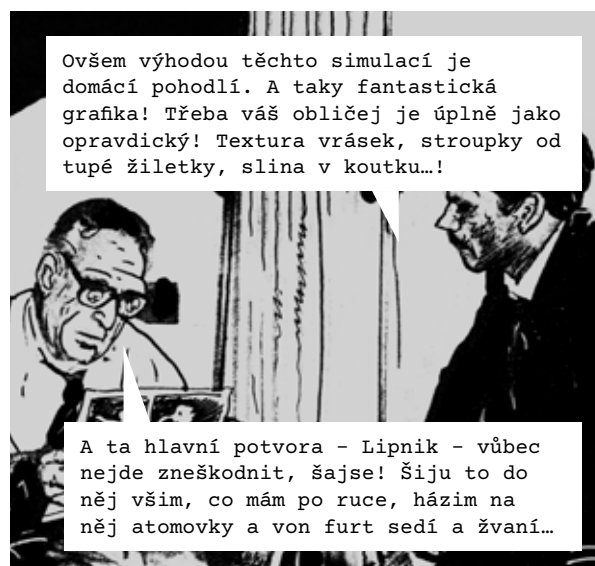
Jan Klamm



Poprvé a za peníze
Salto mortale
 Free download 2020

Že v hudbě figuruje extrémně málo žen, je smutný fakt. Ještě smutnější je, když jsou některé zvukové umělkyně přehlíženy kvůli tomu, že se vymykají oblíbeným stereotypům o ženách-hudebnících. Je to i případ projektu lve ty Plné Poprvé a za peníze, jenž se na konci jara připomněl další nahrávkou zveřejněnou na Bandcampu. Plná není jazzová zpěvačka ani producentka, DJka či rapperka, a dokonce nikdy nehrála na baskytaru v indierockové kapele. Je to improvizátorka experimentující s neobvyklými technikami hry na elektrickou kytaru. Nejde přitom vůbec o jejich originalitu, nýbrž o míru koncentrace – důslednost tu hraničí s posedlostí. Zatímco pestrá sonická matérie vznikající přikládáním nejrůznějších předmětů a strojků k „hostitelskému“ nástroji evokuje spíše zvuky přírodních jevů či procesů, případně industriálních prostředí, doplňkové instrumenty – klávesy a foukací harmonika – ji kradmo přibližují hudbě. Nicméně pořad jako by šlo o náznaky harmonie vytvořené větrem nebo nahodilě souzvuky strojů v továrenské hale. Mnoho posluchačů takzvané alternativní hudby by patrně produkci Poprvé a za peníze označilo za nudnou. A stejně tak tuzemská média s čestnou výjimkou online magazínu HIS Voice. Jsou to ovšem především nemístná očekávání, neochota poslouchat a často také neadekvátní přístup hudební publicistiky ke zvukovému experimentu, co staví tvorbu lve ty Plné do pozice na okraji okraje. Stačilo by přitom přijmout skutečnost, že si při jejím poslechu, stejně jako třeba u terénních nahrávek, nebudete připadat jako na diskotéce.

Anna Silenská

HOVORY Z REZIDENCE
SCHLECHTFREUND

© MONSTRABARET/FREDA BRUNOLDA 2020

A2 15 LET
kulturní čtrnáctideník

Objednávejte na www.advojka.cz nebo e-mailem na distribuce@advojka.cz

Slavíme 15 let! Pořídte si narozeninové předplatné A2 za 799 Kč a buďte celý rok v obraze.

Získáte 26 tištěných čísel a přístup do online archivu + A2 mystery box! 100 tajemných cen k narozeninovému předplatnému!

Další možnosti předplatného:
Mecenáš 5000 Kč a více
Elektro 499 Kč
Student 690 Kč

eskalátor

Že by představitelům české vlády prospělo alespoň elementární školení zaměřené na komunikaci s veřejností, bylo jasné už během nouzového stavu v březnu. S blížícím se začátkem školního roku a pravděpodobně i druhé „covidové“ vlny ovšem do veřejné komunikace začaly zasahovat osoby, které doposud mlčely, a tiskové konference dostaly novou dynamiku. Od případu nákazy v pražském klubu Techle Mechtle se totiž mezi dámami z hygieny a šéfem Ústavu zdravotnických informací a statistiky Ladislavem Duškem uchytil nový narativ o nezodpovědné mládeži. Pozadu nezůstává ani epidemiolog Rastislav Maďar, který se podívoval nad tím, že pařit se zjevně chodí i v době pandemie. Vláda nás tedy neúnavně přesvědčuje o tom, že se nic neděje a že není nutné zavádět žádná zvláštní opatření, zároveň nám ovšem hodné tetičky a moudří strýčkové domlouvají, ať jsme rozumní, a přitom se na nás dívají jako na nezodpovědné spratky.

E. Marková

A tenhle znáte? Levičák, liberál a demokrat jsou pro neustálé odkládání prezidentských voleb v Polsku, až volby nakonec stejně proběhnou a vyhraje kandidát ultrakonzervativní pravice... A co tenhle? Levičák, liberál a demokrat drží palce brzkému konání prezidentských voleb v Bolívii, jenže ty se stále

jen odkládají, aby nevyhrál kandidát levicových socialistů. Tuto taktiku zvolila dočasná prezidentka Jeanine Áñez, která se v listopadu loňského roku dostala k moci vojenským pučem. Celý svět to tehdy považoval za záchranu demokracie, protože vítěz voleb Evo Morales si prý pomohl volebními podvody. A současní hlídací psi bolivijské demokracie hrozí už třetím posunutím termínu volby právoplatného prezidenta, protože průzkumy výrazně favorizují Luise Arceho z Moralesovy socialistické strany. Proč se najednou neozývají hlasy mezinárodních strážců demokracie, není známo. Zato se ozval bolivijský lid – a to masivní stávkou na začátku srpna, při které žádal dodržení původního, zářijového termínu voleb. Uvidíme, kdo se bude smát poslední.

M. Veselá

Poslední dobou se vedou debaty o přílišném zvýhodňování motoristů na úkor ostatních účastníků provozu. A tak cyklisté bojují za nové pruhy, trasy i pravidla a řidiči se brání hesly o cyklototalitě. Jen chodčům je to jedno, neboť na chodnících bude stejně potřeba i nadále vyhlížet nejen otrikotované vyznače jedné stopy, ale i různá elektrohejblátka. Sám na kole ujeďu několik stovek kilometrů do roka. Autem jich překonám přibližně třicet tisíc, povětšinou z nutnosti. Kolik kilometrů urazím pěšky, netuším. Každopádně mám pocit, že na českých stezkách, silnicích i chodnících se chovají jako magoři všichni účastníci provozu. Parádní myšku umí nejen pán v oktávce, ale i maminka

s kočárkem. Na cyklostezkách se nevyhýbám jen náhle vyjíždějícím vozidlům, ale také chodčům. Je fakt, že na chodníku mě zatím žádný řidič neohrozil, ale co není... Ano, podmínky pro jízdu na kole jsou u nás tragické, totéž ale často platí i pro chůzi ve městech, a mnohdy také pro pohyb automobilem. Možná by nám nejvíce pomohlo, kdybychom se konečně zbavili svých návyků z devadesátých let, kdy bylo největším vyjádřením svobody upřednostnit sami sebe.

T. Čada

K prostému lidu opět sestoupil hlas shůry. Po celonárodním úspěchu z minulého roku přispěl Petr Kellner i letos do výroční zprávy zlatého telete, známého též jako PPF. Tentokrát se zabývá strastmi lidu bitého koronavirem. „Pro člověka, který tak jako já miluje tvořit a stavět, je nejhorší vidět úpadek a destrukci,“ káže mimo jiné český miliardář. Možná, že ze svého soukromého tryskáče zahlédl osudy lidí splácejících lichvářské úroky z půjček laskavě poskytnutých jeho Home Creditem. Snad je v jejich bídě zahřeje u srdce Kellnerův portrét ze zprávy, na němž pózuje v roli obyčejného člověka v džínách u táborového ohýnku. Zcela určitě je však potěší vědomí, že aktiva jeho PPF Group na konci loňského roku dosáhla hodnoty téměř 1275 miliard korun. „To skutečné, hmatatelné, co je vidět za námi, ve skutečnosti naznačuje, co bude před námi,“ uzavírá mysticky své poselství Kellner. Pánbůh s námi a zlý pryč!

V. Ondráček

Rekonverze istanbulského muzea Hagia Sofia v mešitu vzbudila dle očekávání mezinárodní vášně. Podpora tomuto plánu přicházela převážně z muslimského světa, kritika byla oproti tomu nejhlasitější slyšet z úst křesťanských církevních představitelů a některých západních politiků a intelektuálů. Ti hovořili o prohlubování konfliktu civilizací a o posledním hřebíčku do rakve tureckého sekularismu. Zatímco podle stoupenců tohoto kroku byla přeměna mešity v muzeum, iniciovaná zakladatelem moderní Turecké republiky Mustafou Kemalem Atatürkem, protiprávním aktem (jak nyní potvrdil turecký Nejvyšší správní soud), dle odpůrců – a jsou mezi nimi i někteří islámští konzervativci – byla ilegální naopak přeměna původního byzantského pravoslavného chrámu v mešitu Mehmedem II. Prezident Erdoğan dnes každopádně slaví symbolické vítězství. To mu však může brzy zhořknout. Téma transformace Hagie Sofie mu totiž po léta dobře sloužilo coby populistická karta, s níž mohl opakovaně odvádět pozornost od četných politických problémů doma i v zahraničí, a poslední dobou především od prohlubující se ekonomické krize. Jenže za několik měsíců, až prvotní nadšení opadne, se i Erdoğanovi stoupenci začnou ptát, kdo metropoli nahradí peníze za (ne zrovna laciné) vstupenky od milionů návštěvníků Hagie Sofie. Staronová mešita je totiž od nynějška stejně jako ostatní muslimské svatostánky v Istanbulu přístupná věřícím i turistům bez rozdílu zdarma.

J. Kondrys