

VYSOKÁ ŠKOLA UMĚLECKOPRŮMYSLOVÁ V PRAZE

DIPLOMOVÁ PRÁCE

2020

Viktor Dedek



VYSOKÁ ŠKOLA UMĚLECKOPRŮMYSLOVÁ V PRAZE

Ateliér sochařství

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Viktor Dedek

**Nechte své sny přijít na dvorek**

Praha 2020

Vedoucí diplomové práce:

Mga. Dominik Lang

Mgr. Edith Jeřábková

Konzultant bakalářské práce:

doc. Mgr. Karel Císař, Ph.D.



ACADEMY OF ARTS, ARCHITECTURE AND DESIGN IN PRAGUE

Studio of Sculpture

MASTER THESIS

Viktor Dedek

# **Make Your Dreams Come Backyard**

Prague 2020

Master Thesis Supervisors:

Mga. Dominik Lang  
Mgr. Edith Jeřábková

Master Thesis Consultant:

doc. Mgr. Karel Císař, Ph.D.



Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem byl/a v souladu se Směrnicí o nakládání s výsledky činnosti ve výzkumu, vývoji a inovacích na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze seznámen/a s povinností uvést při jakémkoli nakládání s mou diplomovou prací (prezentace, výstava, či jiná forma) název nebo logo UMPRUM.

Zároveň prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval/a samostatně s vyznačením všech použitých pramenů a spoluautorství.

V Praze, dne 11.9.2020  
Viktor Dedek

Chtěl bych poděkoval vedoucím ateliéru sochařství Mgr. Edith Jeřábkové, MgA. Dominiku Langovi a doc. Mgr. Karlovi Císařovi, Ph.D. za podporu a konzultace, kterou mi poskytli.

Děkuji také mému oponentovi Borisi Ondreičkovi za ochotu zhostit se kritiky mojí práce.

Dále bych rád poděkoval MgA. Janu Boháčovi za dlouhodobou podporu.



## Obsah

Anotace	1
Annotation	2
místo současného umění	3
nutnost vytvořit alternativní svět	4
[1. část]	
neschopnost lineární narace - důvody pro nalezení kontraintuitivní metody	5
metoda zachování komplexity	6
problém informace, redukce, racionalizace	6
lineární (jednoduché, deterministické) a nelineární systémy (komplexní)	7
chápaní dějin jako komplexního systému, uvažování o budoucnosti jako o nespojitě oblasti	8
jinými slovy	9
[2. část]	
I.	11
II.	25
seznam použité literatury	37

Téma mé diplomové práce jsou alternativní budoucnosti současného umění a současného umělce; metoda, jak o takových věcech přemýšlet a obecně, jakým způsobem je možné hovořit o komplexních jevech bez redukce.

The topic of my master's thesis is the alternative future of contemporary art and the figure of contemporary artist; a method of thinking about such things and, in general, of how it is possible to speak of complex phenomena without reduction.

Rád bych na úvod čtenáře obeznámil se strukturou mé diplomové práce, stručně vysvětlil, jaké je vlastně její téma a proč jsem se pro něj rozhodl.

### **místo současného umění**

Téma mé diplomové práce vychází ze situace, kdy opouštím školu a mám pocit, že pro dominantní koncepty současného umění a současného umělce, o kterých jsem se měl možnost během studia dozvědět, není ve světě místo. Slovo „místo“ zde používám schválně kvůli jeho víceznačnosti – nesnažím se říci, že by současné umění mělo skončit.

Mám na jedné straně na mysli neadekvátnost těchto dominantních konceptů umění ve vztahu k podmínkám vnějšího světa a jeho požadavkům – jak požadavky hodnotové, etické, tak produkční a výkonosti spojené s povahou ekonomiky.

Na druhou stranu také „místo“ ve smyslu prostoru. „Kreativní lidé – noví rolníci – se začínají podobat zvířatům sbíhajícím se v zmenšujících se oázách starých médií ve vyprahlé poušti.“<sup>1</sup> říká Jaron Lanier ve své knize o dopadech digitálního designu. Povaha prostorů se mění dopadem internetu, prekarizací atd. Mění se prostor pozornosti, který divák umění věnuje, její forma i její místo. Podobně místa tvorby – místa současného umělce.

Některým lidem tento nesoulad neumožní po škole pokračovat v současném umění – nebude pro ně místo. Jiní svět umění opouštějí později – není to místo, kde by se chtěli nacházet. Důvody mohou být různé, mezi jinými např.: „genderové předsudky, limity politického potenciálu umění, šmelinářství, přítomnost odpuzujících osobností a neonových eg a obecně nesnesitelnost uměleckého světa.“<sup>2</sup>

Osobně nemám jasno. To, že pro koncepty současného umění a s nimi spojené praxe umělců není nebo brzy nebude ve světě místo, je

<sup>1</sup> LANIER, Jaron. *You Are Not a Gadget*. New York, Alfred A. Knopf, 2010. str. 49–50

<sup>2</sup> Kniha *Tell Them I Said No* Martina Herberta pojednává o různých umělcích, kteří se stáhli z uměleckého světa nebo zaujali protichůdné postavení vůči jeho mechanismům. Velká část role umělce v dnešním profesionalizovaném uměleckém systému je být přítomný / viditelný (being present). Herbert, který poskytuje protiargument k tomuto konceptu sebe-marketingu, zkoumá povahu ústupu, ať už jde o formu protestu, záměrný koncepční akt nebo osobní nutnost. Osvětlením těchto motivů nabízí pohled na to, kde a jak se liší potřeby umělce a potřeby uměleckého světa.

HERBERT, Martin. *Tell Them I Said No*. Berlín, Sternberg Press, 2016.

dojem. Nevím, jestli je „správný“ a rád bych zdůraznil, že o to v mé diplomové práci nejde.

Tento dojem se stal pouze motivací k zamyšlení, jak jinak by mohlo současné umění a postava současného umělce fungovat, případně, jak je vůbec možné v tomto směru o alternativách uvažovat. To je tématem mé diplomové práce.

### **nutnost vytvořit alternativní svět**

Alternativní podoba současného umění se nemůže zaměřit jen na postavu umělce a akt tvoření. Musí zahrnout také diváka a jeho „způsob diváctví“ – bez jednoho nelze změnit druhé. Nejen z dějin umění, ale i ze současných geografických odlišností umění, je evidentní, že jiná podoba umění vyžaduje jinou pozornost.

Definovat, kdo je současným umělcem, znamená definovat, kdo je divákem, jaké je jeho prostředí a jakým způsobem se nacházejí. Vytvořit alternativu současného umění znamená vytvořit způsob existence všech těchto prvků dohromady – vytvořit celý alternativní svět

Nad tím, jak takovou věc provést se zamýšlím v první části teoretické práce, kde popisuji *metodu zachování complexity*. Popisuji důvody pro její volbu, její povahu a provedení. Tuto metodu obhajuji jako metodu tvorby, tak jako výzkumnou metodu.

Druhá část teoretické práce představuje samotný výzkum pomocí této metody, snažící se odpovědět, jak by mohla vypadat budoucnost nebo alternativa současného umění a postavy umělce.

V praktické části pracuji s touto metodou, coby tvůrčím přístupem.

## [1.část]

### **neschopnost lineární narace – důvody pro nalezení kontraintuitivní metody**

Neschopnost představovat si alternativy je v samotném jádru kapitalistického realismu, jak Mark Fisher označuje náš stav. K vyjádření této situace Fisher často používá citát připisovaný zároveň Jamesonovi a Žižekovi: „Je jednodušší si představit konec světa, než konec kapitalismu.“<sup>3</sup>

Rojící se dystopické scénáře filmů, seriálů a videoher v současné kultuře jsou toho doslovným důkazem. Byla by ovšem chyba myslet si, že jediná alternativa globálního kapitalismu je tvrdý restart. Naše tendence k takovým scénářům ukazuje do velké míry na naši neschopnost zacházet s komplexními systémy v jejich původní formě a nutnost zjednodušovat, jakmile s nimi přijdeme do styku.

Není těžké prohlédnout, že všechny tyto dystopie jsou jen přebalené utopie, jakési hobbesiánské „přírodní stavy“, sny o konci kapitalismu a nové šanci, o příležitosti, nechat vše za sebou.<sup>4</sup> Je to sen o ráji, o neolitické situaci několika málo přeživších, jejichž jediný nepřítel je dystopické prostředí.

Ve skutečnosti takové filmy jen naplňují jednu z tradičních funkcí narace, totiž zjednodušení komplexních systémů do lineární podoby. „Příběh, mýtus nebo pohádka mají tu samou funkci: šetří nás před komplexitou a nahodilostí světa a dodávají řád chaosu lidské zkušenosti.“<sup>5</sup>

Lineární podoba nabízí divákovi komfort tím, že naplňuje jeho podvědomá očekávání. Divák rozumí tomu, co zažívá a ví, na co se dívat. Sleduje vztahy mezi prvky a zařazuje informace do předem připravené hierarchie. Divák je schopen dílo shrnout, tzn.: vyjádřit jeho podstatu bez zásadní ztráty informace.

Tato forma je výsledkem lineárního tvůrčího procesu, kde si autor

<sup>3</sup> FISHER, Mrk. *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*. Winchester, O-Books, 2009. str. 2

<sup>4</sup> BOWN, Alfie. *The Playstation Dreamworld*. Medford, Polity Press, 2018. str. 48

<sup>5</sup> TALEB, Nassim Nicholas. *The Black Swan*. Penguin Books, 2010. 6. kap., Andrey Nikolayevich's Rule, §9

předem stanoví, kam se chce dostat, a poté se na to místo snaží najít smysluplnou cestu – smysluplnou v tom smyslu, že ke každému důsledku existuje snadno dohledatelná příčina.

Jakkoli má tento přístup v kultuře své místo, nelze jej považovat za vhodný nástroj pro objevování skutečných alternativ. Představuje do sebe uzavřený způsob myšlení málokdy schopný překročit vlastní horizont. Výsledky, které generuje, jsou jiné povahy, než jaký je svět kolem nás.

O to větší škoda je, že se na tento přístup spoléhá také velká část výzkumných kapacit. Výzkum dnes, jak je navržen a financován, se zdá být obdobně teleologický, zaměřený spíše na konkrétní výsledky, než aby se vystavoval maximu možných větvících se rozcestí.<sup>6</sup>

„Naše psychologie je v tomto proti nám: lidé raději jdou na konkrétní místo, než aby čelili určitému stupni nejistoty, jakkoli by pro ně mohla být přínosná.“<sup>7</sup>

### **metoda zachování komplexity**

V následujících odstavcích se pokusím zachytit povahu omezení, která nám brání v zamýšlení se nad alternativními budoucnostmi, a navrhuji metodu, jak s nimi pracovat.

Hlavním faktorem v našem uvažování o budoucnosti je pochopení minulosti. Jsme v tomto směru „vězni minulosti“<sup>8</sup> – představujeme si budoucí, jako prodloužení minulého, a přitom minulost často redukuje na narativní linku kauzálně provázaných událostí.

### **problém informace, redukce, racionalizace**

Touha po redukci minulosti se týká obecněji problému informace – „informace chce být zjednodušena“<sup>9</sup>. Čím více náhody je v informaci, tím větší je její objem a tím obtížnější je jí redukovat. Čím více se ji budeme pokoušet redukovat, tím více řádu do ní vložíme,

---

6 TALEB, Nassim Nicholas. *The Black Swan*. Penguin Books, 2010. 1. kap., The Other Types of Redundancy, §10

7 Tamtéž.

8 TALEB, Nassim Nicholas. *The Black Swan*. Penguin Books, 2010. 1. kap., Nobody Knows What's Going On, §3

9 TALEB, Nassim Nicholas. *The Black Swan*. Penguin Books, 2010. 6. kap., On the Causes of My Rejection of Causes, §7

tím méně náhody. Je paradoxní, že ta samá podmínka, která nás nutí informaci zjednodušit, v nás utvrzuje dojem, že svět je méně náhodný, než ve skutečnosti je.<sup>10</sup> Máme tendenci zásadně podceňovat roli náhody, přestože právě ona stojí za charakteristickou texturou dějin plných skoků a zlomů.<sup>11</sup>

Snaha o shrnutí informace, tzn. vypuštění jejích nepodstatných částí - její racionalizace -, je pro nás v rámci všedního života výhodná. Umožňuje nám konat rychlá, byť nepřesná, rozhodnutí. Dokud prostředí reaguje konzistentně, není důležité, jak přesně či nepřesně systému rozumíme.

Dokonce i v případech, kdy se nám věci jen tak dějí a my nad nimi nemáme kontrolu vůbec žádnou, může být pocit, že chápeme logiku události, výhodný v tom smyslu, že nenarušuje naši sebedůvěru a víru v řád světa: dostali jsme přidáno proto, že děláme naši práci dobře, ne proto, že se ráno šéf stal svědkem autonehody a uvědomil si, jak je život krátký...

V tomto konkrétním příkladě se zdá nepochopení situace poměrně neškodné. Problém je, že nikdy nezůstáváme pouze u zpětného vysvětlení. Může za to, již výše zmíněné, chápání budoucího, jako prodloužení minulého. Predikce založená na takovém nepřesném pochopení minulosti může mít katastrofální následky - záleží na typu systému.

### **lineární (jednoduché, deterministické) a nelineární systémy (komplexní)**

Systémy můžeme rozdělit podle složitosti na lineární a nelineární (komplexní).

V lineárních systémech je změna na vstupu proporcionální ke změně na výstupu - čím víc kopnu do míče, tím dál poletí -, a proto jsou snadno předvídatelné.

V nelineárních systémech, neboli v systémech s vysokou komplexitou, toto neplatí. Jejich chování vytváří vysoce škálovatelné prostředí plné skoků a zdánlivě náhodného vývoje. Mají tu vlastnost, že i ten nejmenší a zdánlivě nepodstatný prvek

---

10 TALEB, Nassim Nicholas. *The Black Swan*. Penguin Books, 2010. 6. kap., Andrey Nikolayevich's Rule, §7

11 TALEB, Nassim Nicholas. *The Black Swan*. Penguin Books, 2010. 1. kap., History Does Not Crawl, It Jumps, §5



může mít velké následky, myšlenka známá jako teorie chaosu.<sup>12</sup>

Hezkou ilustrací je případ kyvadla. Pohyb jednoduchého kyvadla můžeme relativně přesně předvídat na základě proměnných, jako je počáteční pozice, hmotnost apod. Přesnost naší předpovědi bude závislá na přesnosti našeho počátečního měření, vždy ale bude rámcově odpovídat.

Nyní vytvořme v polovině kyvadla volný kloub, vznikne tzv. dvojité kyvadlo. Spustíme-li takové kyvadlo několikrát po sobě ze stejné pozice, zjistíme, že trajektorie bude pokaždé unikátní, bude nám připadat náhodná.

O žádnou „pravou náhodu“ tu ovšem nejde, i dvojité kyvadlo se chová stále podle stejných pravidel. To, co pokaždé tak zásadně mění trajektorii, je námi nepostřehnutelná odchylka v počáteční pozici. Přidáním kloubu jsme navýšili komplexitu systému natolik, že začal vykazovat tzv. chaotické jednání - vliv proměnných na systém je nelineární.

Nikdy nemůžeme změřit všechny vstupní proměnné do takového detailu, abychom mohli predikovat chování komplexního systému.<sup>13</sup> Co ale můžeme udělat, je vytvořit mnoho nepřesných simulací a sledovat, jakou přibližně pokrývají oblast - uvažovat o predikci komplexních systémů jako o oblasti.

### **chápaní dějin jako komplexního systému, uvažování o budoucnosti jako o nespojitě oblasti**

Dějiny, resp. náš svět, můžeme chápat jako nelineární systém, tedy systém, ve kterém změna výstupu není proporcionální ke změně na vstupu. Učebnice dějepisu jsou plné malých událostí s velkými následky. A podobně, jako v případě dvojitého kyvadla, tak bude lepší o budoucnosti uvažovat jako o *nespojité oblasti*, v jejímž rámci se mohou realizovat různé, velmi odlišné varianty.

Vytvoření takové oblasti bude vyžadovat nehierarchický přístup k informaci, jelikož žádnou část informace nemůžeme předem

---

<sup>12</sup> TALEB, Nassim Nicholas. *The Black Swan*. Penguin Books, 2010. 11. kap., The Three Body Problem, It Jumps, §1

<sup>13</sup> U komplexních systémů můžeme predikovat relativně přesně jen na velmi krátkou dobu, např. počasí. U některých komplexních systémů, jejichž „vnitřní čas“ je výrazně pomalejší, jako např. sluneční soustava, se nám může zdát, že je dovedeme predikovat do daleké budoucnosti, nicméně to nás jen klame měřítko. Ve skutečnosti predikujeme jen velmi malý úsek.

považovat za důležitější než jinou. Musíme se ubránit tendenci redukce a respektovat náhodu, jako plnohodnotnou součást informace. Odolávat racionalizaci, odmítat vysvětlení a vyhýbat se narativizaci celého systému, dokud se *oblast* dostatečně „nazahustí“. A ani pak bychom se neměli soustředit na její neostré, tekuté hranice – nová informace se může kdykoliv objevit vně těchto hranic.

Jelikož lidská mysl tíhne k přesnému opaku, je v tomto směru neteoretizování aktivní konání.<sup>14</sup>

## **jinými slovy**

Počínaje kulturou a vědeckým výzkumem konče, děláme vše pro to, abychom svět kolem sebe zjednodušili. Nechceme bydlet v chaosu. Stresuje nás.

Nicméně nezjednodušujeme svět samotný, ten zůstává složitý, zjednodušujeme jen naši představu o něm. Mezi sebe a svět vnějšku stavíme bariéru jazyka, narace, rozumu. Při pohledu na chaos sebejistě vidíme řád.

Na druhou stranu nás tento dlouhodobý pobyt ve vlastní fikci omezuje. Točíme se v kruhu, vykrádáme sami sebe, děláme remaky remaků. Nejsme schopni vidět budoucnost jinak, než jako „minulost v zrcadle“. Občas nás z tohoto kruhu vytrhne mimořádná událost, nehoda, nevysvětlitelná náhoda, ale nedovedeme se v tomto vytržení ani na chvíli zastavit, natož jej vítat a pozitivně uplatnit. A přitom je to náš jediný opravdový zdroj.

Pokud chceme, ať už výzkumem nebo tvůrčím procesem, generovat vědění, musíme pracovat s realitou v její komplexnosti. Musíme chápat naše omezení ve vztahu ke komplexním systémům, a zároveň si uvědomit, že abychom s nimi mohli pracovat v neredukovaném stavu, je nutné zrcadlit jejich charakter v samotné tvůrčí nebo výzkumné metodě.

Metoda zachování komplexity je proto realistickou metodou, protože se snaží v procesu zachovat povahu svého objektu zájmu: náhoda, bezcílný pohyb, nehierarchický přístup k informaci a vytváření nespojitých oblastí, to jsou všechno vlastnosti komplexních

---

<sup>14</sup> TALEB, Nassim Nicholas. *The Black Swan*. Penguin Books, 2010. 6. kap., Splitting Brains, §2

systemů, jakým náš současný svět nepochybně je.

V menším měřítku můžeme takto uvažovat o uměleckém světě: vysoce škálovatelném systému, jehož vývoj je zásadně ovlivňován náhodnými faktory.<sup>15</sup> Ve větším měřítku o prostředí globálního kapitalismu. Obojí je příkladem komplexního systému, z něhož nemůžeme uniknout skrze zjednodušení.<sup>16</sup>

Hledání cíle v této metodě přichází vždy až po samotném výzkumu nebo tvorbě. Proto se může čtenáři zdát, že se v druhé části této teoretické práce vůbec nezabývám uměním či postavou současného umělce, jak jsem v úvodu avizoval. Je to proto, že se soustředím na všechny prvky najednou, nehierarchicky – současný umělec, jeho divák a prostředí se v textu ztrácí a nalézají, mísí a prostupují podle toho, jak se tyto obrazy shlukují v čtenářově mysli. V tomto smyslu je text druhé části textem performativním v Austinovském smyslu – dělá během čtení, spíše než že by vytvářel tvrzení, s nimiž by se dalo nebo nedalo souhlasit.

Podobně jako hra není poznána přečtením pravidel, ani jejím pozorováním zvenčí, ale musí se do ní vstoupit, tak bych také já rád prozkoumal možné způsoby existence (či neexistence) současného umělce tím, že nechám čtenáře do komplexity vstoupit.

Obvyklá cena za komplexitu je nepochopení (na divákově straně) a selhání (na straně autora). Rád bych, aby se čtenář / divák naučil tuto cenu platit a brát ji jako hodnotu s pozitivním potenciálem.

---

15 TALEB, Nassim Nicholas. *The Black Swan*. Penguin Books, 2010. 7. kap., Living in the Antechamber of Hope, §1

16 SHAVIRO, Steven. *No Speed Limit: Three Essays on Accelerationalism*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2010. 1. kap., Introduction to Accelerationalism, §33

## [2. část]

### I.

Rozhrnul závěs, pak druhý, třetí, čtvrtý, pátý a ocítl se v místnosti osvětlené centrálně umístěným barem. Zádem k němu se kolem baru hrbilo několik siluet hostů, z nichž jedné barman zrovna doléval. Nezdálo se, že by si jej někdo všiml.

Došel pomalu k baru a objednal si. Ocenil, že si každý hledí svého, i když bylo patrné, že sem nepatří.

V místnosti hrála zvláštní hudba. Smutný dlouhý tón trval a trval, nespojoval se v žádnou melodii a přesto jakoby zpíval nějakou píseň. Zahleděl se do kouta, odkud hudba vycházela, ale byla tam tma.

Poslouchal a snažil se přijít hudbě na kloub. Musela to být barva tónů, která se měnila. Jako kdyby se nástroj v rámci jednoho tónu nějak vnitřně měnil a tím vznikala melodie.

Když tu jej něco stáhlo za ruku z barové židle a on se propadl do temnoty.

\*

Ucítil štiplavou vůni uzeninové pálenky a ve zmatku otevřel oči. Něčí ruce jej přidržely.

„Klid, klid. Jsi v bezpečí,“ ozval se chraplavý hlas.

Kus před sebou viděl známý bar s přikrčenými siluetami. Hudba nehrála. Seděl někde na kraji místnosti téměř v úplně tmě. Někdo mu tiskl paži a pokračoval:

„Spadl jsi ze židle, nic víc. Jen ses asi pořádně fláknul do hlavy, chvíli už tu takhle sedíš. Začal jsem bejt trochu nervózní, tak jsem ti koupil tohle.“

„Díky, nedám si.“

„Jak myslíš.“ Ozvalo se polknutí a kolem se rozlil uzeninový odér. „Asi je to moje vina, měl jsem tušit, že nejsi zvyklej na pořádnou hudbu.“

„Vy jste...”

„Jo. Neviděl jsem tě přicházet. Musel jsem ztratit pojem o čase, jak jsem hrál.”

„Přišel jsem o trochu dříve.”

„Tak tím se to vysvětluje,” zaradovala se osoba trochu nepatříčně. „Teda ale... abychom zas šli. Oni, když se hraje, tak tu cizákům většinou moc pozornosti nevěnujou, ale to nesměj padat ze židlí. Udržíš se na nohou?”

Postavil se a hlavu mu zalila pulzující bolest. Hudba začala hrát. Také jeho nový společník se zvedl. Chvilí nehybně stál, pak se vydal směrem k východu.

Prošli prvním, druhým, třetím, čtvrtým, pátým závěsem a hudba utichala jakoby v barevném gradientu, až zmizela úplně.

\*

Ocitli se na ulici. Chladný vlhký vzduch působil tišivě na jeho bolest.

„Hádám, že tohle bude asi tvoje,” řekl společník a kývl hlavou směrem, kde u chodníku postával hlouček lidí.

Nečekal na odpověď a pokračoval: „Musíme se toho zbavit. Objed blok a dej se támhle tou ulicí. Počkám tam na tebe v průjezdu po pravé straně.”

Hlouček se vytvořil kolem trojhonky, na které přijel. Nedošlo mu, jaké tím způsobí pozdvižení. Měl rád pozornost, ale ne těchhle lidí. Připadal si jako idiot, když před nima lezl do sedáku.

Udělal, co mu bylo řečeno a za okamžik už uhýbal do zmíněného průchodu.

Ocitli se v úzkých uličkách. Znovu několikrát zatočili, až se dostali k napůl rozpadlému lešení, z něhož na zem visela stará reklamní plachta.

Společník za kus plachty zatáhl, ze záhybů vytekla černá voda, pak

plachtu nadzvedl a zamával: „Zajeď s tím sem, co nejvíc pod to. Půjdem ke mně do kanclu. Vyzvedneš si to tu cestou zpátky.”

Bolest hlavy ještě stále neodezněla a schopnost jasného úsudku tím byla značně postižena, i tak mu ale celá situace začala připadat absurdní. Koukal na človíčka, jak bojuje s neforemnou váhou plachty. Je nějaký malinký, napadlo ho. Představoval si, jak zajede dovnitř, plachta na něj i s lešením spadne a človíček ho pak vyleje ze záhybů jako černou vodu. Jako nějaký kouzelnický trik.

Ale tenhle človíček mu byl doporučen a konec konců, co má teď asi dělat. Na vteřinu zvažoval, jestli nemá ujet, pak pod plachtu zaparkoval a společně se vydali pěšky.

V této čtvrti nikdy nebyl.

„Poslyšte, myslím, že chodíme stále dokola.”

„Nechodíme. Snad trefím do svého kanclu, ne?”

Když potřetí obešli dva do země vrostlé betonové bloky, jejichž účel se nadal ani tušit, neubránil se a vydal pochybovačný zvuk.

„Tady seš v Dajvaj, všechny domy jsou tu podle toho samýho tutoriálu.<sup>17</sup> Budeš mi muset věřit.”

\*

Ve dveřích dutě zarachotily mechanické zámky a vzniklá mezera se otevřela jen natolik, aby mohly oba proklouznout dovnitř. Po

---

<sup>17</sup> Rozvádím zde myšlenku zmíněnou Hito Steyerl v článku *Too Much World: Is The Internet Dead?*

„Stačí se rozhlédnout kolem sebe: Umělé ostrovy napodobují geneticky manipulované rostliny. Zubní kanceláře se parádí jako filmové interiéry reklam na auta. Lícni kosti jsou airbrushované, stejně jako celá města předstírají, že jsou youtubovými CAD tutoriály. Umělecká díla jsou zasílána e-mailem, aby se objevila v bankovních lobby navržených v softwaru pro design stíhaček. [...] Ale tím, jak se obrazy stávají skutečností, většina z nich se podstatně mění. Jsou překládány, zkrouceny, pohmožděny a překonfigurovány. Mění svůj postoj, doprovod a točí se.”

V současné době hraje vzdělávání formou internetových tutoriálů čím dál větší roli. Kromě videí Do It Yourself (DIY), kterými se inspiroují především drobní kutilové a nízkopříjmové skupiny, získávají si YouTube tutoriály popularitu také u profesionálů a vysoce odborných profesí. Není výjimkou sdílení stavebních plánů a vysvětlování pokročilých řemeslných technik, s jejichž využitím může jedinec nejen dosáhnout vysoké kvality výroby, ale může se také sám začít považovat za odborníka.

STEYERL, Hito. *Too Much World: Is The Internet Dead?* v *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*, od Lauren Cornell a Ed Halter, Cambridge, The MIT Press, 2015, str. 441.

lehkém zaklapnutí se na sekundu či dvě ocitli v naprosté tmě.

Pak se rozblikaly starodávné zářivky a osvětlily rozlehlou čtvercovou místnost, jejíž dvě protilehlé stěny zakrývaly tmavé závěsy.

Človíček vymrštil ruce vzhůru: „Vítej! Musíš mě omluvit za celý ten začátek dnešního večera. Prostě jsme špatně začali. Ale to je dobrý. Už je to dobrý. Je to do-brý,” spustil překvapivě silným hlasem a na poslední slabiku jej plácl do ramene.

„Těší mě,” ušklíbl se nad nenadálou změnou chování človíčka.

Poslední půl hodiny cesty šli mlčky a on v hlavě probíral události večera dokola a dokola. Nevěděl, co se to stalo, že se nechal tak snadno zmanipulovat. Myslel na svojí trojhonku pod tou špinavou plachtou a mrzelo ho, že jí tam tak opustil.

„Já jsem Ian a asi by mi bylo příjemnější, kdybychom si vykali.”

„Ale jistě, jistě,” vrazil mu človíček ruku, „Zelenohorský.<sup>18</sup> Máme tu trochu jiný jména, tak mi klidně říkejte Grýn. Je to takový... nepodstatný je to.”

Grýn ukročil stranou se sklopenou hlavou, jakoby se na sekundu zamyslel a pak vláčným pohybem malinké dlaně pokynul Ianovi:

„Prosím pěkně. Posadte se tamhle ke stolu. Odložte si - a jako doma.”

Ian zamířil k velkému stolu z tmavého dřeva. Hodil si bundu na opěradlo jedné židle, když v tom nabyl dojmu, že jej někdo sleduje.

Nebylo těžké najít, kdo to je. Z rohu místnosti se k němu houpavým krokem blížil fialový jezevčík se svítícím zvonkem na obojku.

„Ale kuš!” vracel se Grýn s dvěma sklenicemi vody.

„Že já tě srovnám, ty vejtržníku,” zamumlal vlídně, podal Ianovi

---

<sup>18</sup> Narážím na *rukopis zelenohorský*, literární falzum údajně objevené roku 1817 na zámku Zelená hora, které vzniklo na „poptávku” českého národního obrození. Tento text se literární fikcí - tvorbu alternativní minulosti - snažil vybudovat sebevědomější budoucnost českého národa vůči národům sousedním.

sklenici a pozoroval, jak se k němu zvíře blíží.

Ian sklouzl očima na Grýna. Poprvé měl možnost si jej pořádně prohlédnout. Byl to asi tak padesátiletý připosražený vyzáblý chlápek s úzkými rameny, křivýma nohama a neúměrně velkou hlavou. Místo ošoupané nepromokavé bundy, ve které přišel, měl nyní na sobě zelený svetr a elegantní černé kalhoty.

Jezevčík se zastavil asi půl druhého metru před Grýnem a vzhlížel svýma fialovýma očima do jeho ostronosé tváře.

„A cuccia, a cuccia.”

Pes si lehl a zůstal na místě.

Grýn si nesouhlasně povzdechl, přidřepl a zvedl psa oběma rukama pod břichem.

„Ne ho abbastanza. Bestiaccia!” domlouval mu a nesl jej někam zpátky za závěs.

„Karmelo je starej lišák, musíte ho omluvit,” vracel se Grýn.

„Lišák?” posadili se naproti sobě ke stolu.

„Rád dělá naschvály.”

„Aha.”

„Ale abychom se konečně dostali k tomu, proč jste přišel,” pronesl Grýn, ještě jednou zašilhal směrem k závěsu a pak už se otočil na Iana:

„Pochopil jsem, že jste přišel k nějaké věci a nevíte si s ní rady. Chtěl byste asi, abych se vám na ní podíval a něco k ní řekl, že?”

Ian neklidně přikývl.

„Tak sem s tím, snad vám dovedu poradit.”

Ian začal na náramku hledat pro tuto příležitost připravený soubor.



„Poslyšte, ještě než začnem,“ pokračoval mezi tím Grýn, „vidím, jak se na mě díváte. A řeknu vám to napřímo: nemám rád, když se na mě lidi takhle dívají.“

Ian povytáhl obočí.

„Ono to není dobrý pro byznys.“ Pokračoval. „Tak jen aby bylo jasno: nejsem žádná šmelina. Můžu vás ujistit, že ode mě se nemáte čeho obávat. Koneckonců jste na mě dostal doporučení, ne?“ Grýn nasadil úsměv, upřel pohled na Iana a vyčkával.

„Totiž... nesmíte si to brát osobně. Já jen prostě ještě nikdy nebyl ve městě. Ne takhle hluboko. Je to tu hodně jiný než v Domovech,“ vysvětlil nervózně a jejich oči se poprvé na okamžik potkaly.

Grýn se rozesmál:

„No to rozhodně!“

Ian si otřel dlaně do kalhot. A taky se rozesmál.

Vrátil se zpět k hledání a za chvíli se nad stolem rozsvítily tři zářivé hologramy. Jednalo se o trojrozměrné skeny tří obdélníkových plochých objektů s barevným povrchem.

Grýn vyšpulil spodní ret a těkal po skenech očima.

Pak se zvedl ze židle a šel zhasnout hlavní světla. Místnost teď ozařovaly pouze protáčeující se hologramy. Grýn se vrátil ke stolu a s patrným zaujetím je obcházel.

„Kde jste k tomu přišel?“

„Zdědil. Babička žila mimo Domovy. Vy víte, co to je?“

„Myslím, že jo. Ale ještě nikdy jsem to takhle neviděl.“

„Má to nějakou hodnotu?“

„Hodnota je závislá na poptávce,“ odpověděl Grýn mnohoznačně a zvětšil si jeden ze skenů. Místnost zalilo modré světlo.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Kleinova modř.

Ian se zamračil:

„Nepřišel jsem pro základy ekonomie. Řeknete mi, co to je nebo ne?

„A možná... že jste právě pro základy ekonomie přišel.“ odhlédl Grýn od jednoho ze skenů, „Co vy na to?“

Ian si unaveně promnul obličej a vydechl. Ten človíček už na něj zas něco zkoušel.

„Když vám řeknu, co to je, budu za tu informaci něco chtít, to chápete, že?“

Ian mlčel a čekal, co z modře ozářeného Grýna ještě vypadne.

„Hodnotu to má, pokud chcete slyšet tohle.“

„Inu...“ povzdechl si Ian. „Nejprve by mě zajímalo, co to je. Podle toho se případně domluvíme na odměně.“

Grýn přimhouřil oči a pak se doširoka usmál:

„Momentíček.“

Odcupital někam za závěs, za chvilku vyšel s velkou černou krabicí a položil ji na stůl. Pak z ní podal Ianovi jakousi kartu.

Byl to malý obdélníček špinavého plátna zataveného v plastu.

„Viděl jste někdy něco podobného?“

„Hm... to nevím,“ obracel Ian věc v ruce. „Nepřijde mi.“

Grýn si vzal věc zpět a vrátil ji do krabice:

„To je *malba*.“

„Nerozumím.“ Poposedl si Ian.

„A že prý jste nepřišel pro lekci ekonomie.“

\*

„Platformy a jejich *itemy* tu byly snad vždycky, ale ne vždycky byly takhle dominantní. Z dnešního pohledu se to zdá neuvěřitelné: *itemy* jsou přirozeně volatilní a zároveň kontrolovatelné, jsou nadnárodní a každý jim rozumí, mají reálnou hodnotu ve hře, ale může se s nima spekulovat, existují malé i velké, levné i drahé i kombinovatelné. Od trejdování, longů, spoření, přes praní a další černotu, až po sběratelství a ingejm využití.<sup>20</sup> Nemusíte spekulovat, můžete zasednout a získat je poctivým hraním. Nebo se jako *umělec* podílet na jejich tvorbě. *Itemy* jsou celým spektrem...” Grýnovy oči zazářily, „duhou klenoucí se nad Domovy. Ale ne vždycky tomu tak bylo. Málokdo dnes ví, o bůhvě jakých lidech z Domovů – nic proti vám –, že tak sto, sto padesát let zpátky, v době, kdy *platformy* teprve získávaly sílu, se dával přednost jiným investičním nástrojům: *akciím* a *malbě*. Akcie byly dost archaický způsob investování,<sup>21</sup> založený na analýze matematicko-ekonomických ukazatelů, takže jistě chápete, že s příchodem kvantových počítačů klesla jejich volatilita prakticky na nulu. Cena byla určena zcela přesně a v reálném čase. Koho by to bavilo, co?” plácnul rukou do stolu, „Trh teda ne. Říká se, že *malba* nebyla jedinou alternativou. Ale já o jiných nic nevím – většina tehdejšího internetu už je mrtvá. Pokud se nepletu, vypadala *malba* původně

---

20 Navazuji zde na logiku současného stavu ekonomiky herního průmyslu. Vycházím z článku *Gaming the System: Money Laundering Through Online Games*.

Ekonomika herního průmyslu se čím dál více orientuje na in-game mikrotransakce. Samotný herní titul bývá nabídnut zadarmo k hraní, čímž získá na popularitě. Herní studia poté vydělávají na dobrovolných nákupech, které hráč může uskutečnit uvnitř hry. Jedná se např. o kupování oblečení pro avatara, vzhled zbraní (tzv. *skin*y) nebo i vylepšení či rozšíření samotné hry. Většinou se jedná o transakce v řádu jednotek dolarů.

Zvláštním poddruhem takových objektů (*item*ů) jsou *loot-boxy*. Jsou to objekty, které se buď nalézají během hry (hráči tzv. *padají*) nebo si je člověk kupuje. *Loot-box* pak hráč otevře a v něm najde náhodný herní předmět – je to jakýsi druh loterie a v několika zemích podléhá zákonu o hazardu. 25% zisků celosvětového herního průmyslu v roce 2018 pocházelo právě z prodeje *loot-box*ů.

Schopnost herních předmětů (in-game *items*) uchovávat hodnotu je často využívána k přechovávání, převedení nebo „vyprání“ nelegálně nabytých peněz. Dále existuje sekundární trh s předměty, který se odehrává mimo herní platformu, většinou někde na sociálních sítích nebo k tomu určených aukčních webech.

Herní předměty jsou např. nakoupeny ukradenými kreditkami a poté prodány uvnitř hry za virtuální měnu, která je následně vyměněna s jiným hráčem ve výhodném poměru za reálné peníze. Toto staví správce her, soukromé společnosti (v příběhu *platformy*), do výsadního postavení, jelikož mohou trasovat nejen všechny virtuální obchody, ale také chování a kontakty kriminálků.

V tomto směru článek dále odkazuje na dokumenty „leaknuté“ Edwardem Snowdenem, které ukazují, že americká Národní bezpečnostní agentura (NSA) sbírala informace a data z on-lineových her *World of Warcraft* a *Second Life* a z platformy *Xbox Live* s obavami, že by teroristé touto cestou mohli nejen komunikovat, ale také přesouvat své finance.

MOISEINENKO, Anton, a IZENMAN, Kayla. *Gaming the System: Money Laundering Through Online Games*. RUSI, 11. říj., 2019. [rusi.org/publication/rusi-newsbrief/gaming-system-money-laundering-through-online-games](https://rusi.org/publication/rusi-newsbrief/gaming-system-money-laundering-through-online-games).

21 Za první akciovou společnost se považuje Sjediněná východoindická společnost, založená v roce 1602.

“Public Company.” Wikipedia. Wikimedia Foundation, 4. srp., 2020. [https://en.wikipedia.org/wiki/Public\\_company](https://en.wikipedia.org/wiki/Public_company).

přesně tak, jako tyhle vaše předměty - plátna byly na rámech. Ne, jako to, co jsem vám ukazoval," poklepal na krabici, „to bych ale předbíhal. Takže... úspěch *malby* podle mě spočíval v tom, že se v mnohém *akciím podobala*, a přitom přinesla do investování několik nových, nepochybně na tehdejší dobu vzrušujících kvalit. Takových, jaké dnes oceňujeme na *itemech*. Skladovatelnost, přeprava, dělitelnost... Existovaly malé i velké, levné i drahé, různé edice a série. A podobně jako je to s *itemy*: nemusel jste spekulovat, každý si mohl sednout a získat *malbu* poctivým malováním. Dalo se trejtovat, spořit, prát, sbírat... Samozřejmě takové plátno," ukázal na největší z rotujících skenů, „standardně vlastnilo několik investorů najednou.<sup>22</sup> Čím dražší obraz, tím více investorů a tím menší části vlastnili. To mělo ještě sehrát svoji roli... Tedy, aby to zrychlil: *Malba* především nebyla přímo závislá na okolní ekonomice, byla vysoce spekulativní, volatilní a s více investory dostatečně likvidní. Je-nom-že," Grýn si poposedl a na tváři se mu objevil šibalský úsměv, „tohle všechno, co vám povídám, se stalo ještě před Prvním odpojením."

Grýn čekal, jestli Ian nějak zareaguje.

„Říká vám to něco?"

„Hm... něco mi to říká. Nebo... asi spíš ne. Nevím," přiznal se Ian.

„Katastrofické poškození sítě. Moment, kdy zemřel internet."<sup>23</sup>

22 Ze stránky společnosti Masterworks založené v roce 2017, která lidem umožňuje investovat do uměleckých děl formou podobné akciovému trhu:

„Příliš dlouho byl přístup k investicím do prémiového umění omezen jen na ty nejbohatší, kteří kupují mistrovská díla - mnohdy historické poklady - a poté, jakmile vstoupí do jejich sbírek, mizí díla z očí veřejnosti. Masterworks otevírá dveře investicím do špičkového, prémiového umění všem. S Masterworks můžete investovat do historie."

[www.masterworks.io](http://www.masterworks.io)

23 Jakkoli se může zdát, že čas je na internetu jakoby zmražen na věčnost, realita je jiná. Pro soukromé společnosti, jako např. sociální sítě, neexistuje žádná povinnost udržovat všechnen obsah nutně on-line. Internet jsou data uložená na serverech, které se musí provozovat, aby bylo možné si je prohlížet. V případě bankrotu internetové platformy by se data ze serverů velmi pravděpodobně jednoduše vymazala a servery se prodaly v insolvenčním řízení. Je těžké představit si takovou událost v případě Facebooku, ale článek *The Old Internet Died And We Watched And Did Nothing* (Starý internet zemřel a my jsme se dívali a nic neudělali) ukazuje několik případů, kdy internetová platforma vyšla z módy, přestala se používat a spolu s obsahem zkrátka zmizela, data už nejsou. Podobně případ Twiteru, který v listopadu roku 2019 oznámil, že se chystá smazat účty a obsah všech uživatelů, kteří se alespoň jedenkrát nepřihlásili během posledních šesti měsíců. Mimo jiné to předpokládalo smazání všech účtů lidí, kteří již zemřeli. Zabránil tomu tehdy jen masivní protest uživatelů.

Existují aktivity jako *Archive team* ([www.archive.team.org](http://www.archive.team.org)), které se snaží obsah internetu archivovat do vlastních úložišť a předcházet tak situacím, kdy najednou kus internetu „zemře".

NOTOPOULOS, Katie. *The Old Internet Died And We Watched And Did Nothing*. BuzzFeed News.

31. pros., 2019. [buzzfeednews.com/article/katienotopoulos/how-we-killed-the-old-internet](https://buzzfeednews.com/article/katienotopoulos/how-we-killed-the-old-internet).

Historická událost!" snažil se Grýn najít dostatečně patetický obrat. „Není divu, že vám to nic neříká," dodal dvojznačně, mávl rukou a pokračoval: „Přes noc se ztratila celá jmění. Ekonomika zažila tvrdý restart a lidstvo se mělo vrátit ke zlaté rezervě. Ale to nestačilo. Lidé se dožadovali samotného zlata. Slyšel jsem, že banky vymýšlely robotické systémy, které přesouvaly v trezoru zrnka drahých kovů z přihrádky do přihrádky - z účtu na účet."

Ian pochybovačně protáhl obličej.

„Slyšel jsem to," odkašlal si Grýn. „Nicméně, jak asi tušíte, *malba* stoupla v oblibě. V mnoha rodinách to byla jediná investice, která odpojení přestála, a udržela jim tak střechu nad hlavou. Lidé ale byli jako posedlí a chtěli své investice prostě fyzicky vlastnit<sup>24</sup>. Doslova je mít doma. Instituce do té doby uchováující hromadně zakoupené malby se ocitly v podobné situaci, jako banky s oněmi zrnky a přihrádkami. Jakou přesně část malby investoři vlastnili? Jak dělit už tak malý obraz na tisíc kousků?" Grýn se překotně napil ze sklenice. „Vznikl systém, podle kterého se určilo, jakou část konkrétní malby investor přesně vlastní, a stanovila se minimální velikost dělitelného pole. Výsledkem byla zásadní evoluce malby v to, co jste před chvílí držel v ruce. Rozřezané malby se nakrátko staly perfektním aktivem."

Grýn vytáhl z krabice dvě do plastu zatavené plátýnka a zamyšleně si je prohlížel ve světle rotujících hologramů.

„Proč nakrátko?" zeptal se Ian.

„Samozřejmě to bylo absurdní. Zpátky na stromy. Trvalo to jen asi dva roky, než to všem došlo a začala se budovat nová, robustnější síť s několika internety.<sup>25</sup> Ty méně duchapřítomné galerie, aukční domy a další burzy s *malbou* zanikly. Ty pohotovější, jako

24 „Předpokladem ke vzniku uměleckého trhu je zájem veřejnosti o umění a zájem umělecká díla sbírat a vlastnit."

ZAVADOVÁ, Kateřina. *Vývoj Evropského Uměleckého Trhu s Vizuálním Uměním a Jeho Tržní Principy*. Bakalářská práce, Fakulta humanitních studií Univerzita Karlova, 2017. str. 5

25 „Proč se pomalu nestáhnout z nemrtvého internetu a nevybudovat několik dalších vedle toho?"

STEYERL, Hito. „Too Much World: Is The Internet Dead?" v *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*, od Lauren Cornell a Ed Halter, Cambridge, The MIT Press, 2015, str. 444.

Alohaet<sup>26</sup>, Stým<sup>27</sup> nebo Envidyja<sup>28</sup>, se vyvinuly v *platformy* a byly u zrodu ekonomiky, jak ji známe dnes. Tedy založené na *ítemech*." Dokončil vyprávění Grýn a odmlčel se.

Ian zašoupal nohama a zamyslel se:

„Zajímavé..." až podezřele zajímavé, pomyslel si, „A jak to, že jsem nikdy o ničem podobném neslyšel?"

„Právě proto, že jste o ničem podobném neslyšel, právě proto tady teď sedíte, protože jste ani nic podobného nikdy neviděl," připomněl mu Grýn. „A jak to, že jste nic podobného nikdy neviděl? Inu... říkal jsem vám, že většina internetu z té doby je fuč. A ty současné vznikly až potom, s *platformami*."

Ian z toho nebyl moudrý. To poslední, co si od dědictví sliboval, byla nutnost zabývat se takovými povídkami. Ale možná, že by ani nemusel, bleskla mu v hlavě spásná myšlenka:

„Poslyšte, říkal jste, že to má hodnotu."

Grýn přikývl:

„Právě jsem se vám tu snažil vysvětlit její podstatu."

„A nevysvětlil jste ji už náhodou na začátku? Řekl jste něco, jako že ,cena se odvíjí od poptávky'. Dovedl byste to prodat?"

Grýn se zarazil:

„Teda... Takhle jsem to nečekal. Ale ano, myslím, že bych to zvládl."

„Za kolik?"

---

26 ALOHAnet byl pionýrským projektem mezi havajskými univerzitami (bezdrátová komunikace mezi ostrovy), v rámci kterého byl stanoven dorozumivací protokol Ethernet. Dodnes tento protokol používají všechny bezdrátové komunikace - včetně telefonů, satelitů i WiFi. První spojení bylo uskutečněno roku 1971.

ALOHAnet. University of Hawai'i College of Engineering, 4. zář. 2020, [www.eng.hawaii.edu/about/history/alohanet/](http://www.eng.hawaii.edu/about/history/alohanet/).

27 Kurátorovaný kanál „uměleckých her" na největší herní platformě a obchodu Steam: [store.steampowered.com/curator/26168615-Video-Games-Art-International/](https://store.steampowered.com/curator/26168615-Video-Games-Art-International/)

28 Společnost NVIDIA vyrábí grafické karty a během posledních několik let je také velmi aktivní na poli umělé inteligence a cloudových služeb. Grafické karty se využívají nejen ke hraní her, ale také k náročným výpočtům, práci s velkými daty, počítání simulací apod. Mnoho technik, které NVIDIA vyvíjí, se týkají možností umělé inteligence ve vizuálním poli. Např. [www.nvidia.com/en-us/research/ai-playground/](http://www.nvidia.com/en-us/research/ai-playground/)

„To samozřejmě nemohu...”

„Rámcově. Nechci to řešit.”

„Tři legendární *itemy*,” odpověděl Grýn bez zaváhání a zabodl se do Iana pohledem, jako kdyby se ho chystal odtlačit i se židlí na druhý konec místnosti.

Ian to vydržel několik vteřin a pak povolil:

„Platí.”

„Výborně!” zaradoval se Grýn.

Vida, tak nakonec je to vyřešeno... Tři legendární *itemy*! a za jeden večer. U všech všudy, vždyť to je hotový poklad! pomyslí si Ian.

\*

Vůně to byla opravdu nezvyklá. Místnost naplňovalo pulzující světlo zvětšeného rotujícího skenu a štiplavý uzeninový odér.

Ian prudce postavil skleničku na stůl, rozmáchl se a hlasitě pronesl:

„Budiž ti chvála, babičko naše zlatá!”

Načež zesmutněl a spustil ruce dolů.

„Babičko zlatá...” Podíval se na Grýna držícího skleničku. Jakoby se vlnil, napadlo ho. Přidržel se stolu.

Vedle na zemi stál Karmelo se svým fialovým zvonkem a upíral na něj své blyštící se oči.

„Poslyšte, pane Zelenohorský,” oslovil Ian Grýna žertovně, „když jste mi vyprávěl to... když jste mi vyprávěl, měl jsem pocit, že je ve vašich slovech jakýsi smutek. Snad netoužíte po těch časech, co jste popisoval?”

„To je docela možné, že jste něco takového zaslechl. Mám k takovým předmětům, řekněme, nostalgický vztah... jako historik nadšenec.”

„Sentiment?“

Grýn se usmál. „Ano, i sentiment. I když jsem samozřejmě...“

„Taky mám smutek, Grýne. Víte, co bych si teď moc přál? Přál bych si, Grýne, slyšet znovu tu hudbu, která hrála v baru.“ Ian upadl do židle. „Co to bylo za nástroj?“

„To byla akordyna.“<sup>29</sup>

„Akordýna? Nikdy jsem o tom neslyšel.“

„Divil bych se, kdyby nějaká v Domovech byla. Většinou na ní hrajou Bezobrazí.“<sup>30</sup>

„Ty jsi Bezobrazý?“

„Býval jsem.“

Ian mávl rukou:

„Co je to za nástroj, ta akordýna? Proč bychom na ní v Domovech nemohli hrát?“

„Protože by to znělo, jako když uchází měch. Ploše a prázdně.“ Grýn se hrdě napřímil a začal přecházet sem tam. „Akordyna je nástroj, jehož barva vychází z barvy vašeho hlasu. Tak jako zpěv, ale ještě mnohem víc. Když na ni hrajete, čte vás, to akordyna hraje, ne vy! Nemůžete zahrát melodii jedním tónem, musíte to nechat na ní. Je to náš nástroj, ne váš. Čím slabší, čím zapomenutější, čím více zraněný a zkažený hráč je, tím krásnější je barva. Je to nástroj studu a nestrefení, nástroj reality. Poslední výspa bezvědomých, bezcených a ohavných. Akordina je realismus v hudbě. Poslední možnost, jak se stát hvězdou večera.“

---

29 *Accordina* je dechový nástroj podobný foukací harmonice, ale větší. Má klapky podobně uspořádané jako akordeon. Byl vyroben ve 30. let. 20. stol. ve Francii, kde ji dnes vyrábí poslední tři soukromníci.

30 „[...] důsledkem je, že se realita sestává do velké míry z obrazů; a nebo spíše věcí, konstelací a procesů, známých dříve jako obrazy. To znamená, že člověk dnes nemůže chápat skutečnost bez pochopení kinematografie, fotografie, 3D modelování, animace, nebo dalších forem pohyblivého obrazu.“

Pokud by byla tato podmínka pravdou, budou lidi nechápající zmíněné způsoby produkce pohyblivého obrazu zásadně vyloučeny z participace ve společnosti.

STEYERL, Hito. *Too Much World: Is The Internet Dead?* v *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*, od Lauren Cornell a Ed Halter, Cambridge, The MIT Press, 2015, str. 444.



Zakončil Grýn pateticky zvýšeným hlasem a opět splasknul.

Pak vytáhl z bundy plochou černou kazetu posetou pravidelně uspořádanými bílými dírkami. Ian se na ni snažil zaostřit, ale Grýn ji držel objěma rukama a velkou část z ní zakrýval. Uchopil ji jako nějakého kojence, nejprve s něhou, pak se ovšem potočil stranou, téměř zády, prsty křečovitě pokrčil, smrští ramena a nahrbil se nad nástroj, jako kdyby se jej chystal zakousnout. Jeho pootevřené rty se žádostivě přibližovaly černému náústku, klouby zbělely a obličej přistíněný šerem kanceláře se zvolna protahoval, jakoby se rozléval po závěsech za ním.

„Počkejte... pročkejkle...“ rozplynul se Ian v bezpřítomném výrazu.

## II.

Mladý gyrovák<sup>31</sup> Juan Carlos SpeCial Tena Lopez se za pozdního srpnového jitra, dalo-li se tomu tak říkat v případě polární noci, probudil ve stanici Έρεβυς, tyčící se na jižním úbočí hory Mount Erebus<sup>32</sup>, posledního aktivního vulkánu antarktického kontinentu. Bylo už jedenáct. Ale i ve dne, který měl přijít za necelý měsíc, tu vstával Lopez vždycky pozdě. Spánek zde byl vždy hluboký a klidný jako vody McMurdova zálivu, takže se z něj, stejně jako ledovým krám, pokrývajícím tento záliv, nechtělo odcházet.

Aniž rozlepil víčka, Lopez odhodil tenkou syntetickou přikrývku, roztáhl nohy a ruce do tvaru písmene X a prohnul se tak, až mu v obratlech zapraskalo. Tenhle zvyk si vytrvale uchovával už dvě desítky let, počínaje prvním pobytem v Koreji. Tehdy mu bylo jedenáct, prsty se dotýkal stěn své hráčské buňky a také se prohýbal, prohýbal celé své mladé, atletické tělo, bažící po životě, soutěži a dobrodružství.

Nyní se už takovými kvalitami jeho tělo pyšnit nemohlo. Lopez vždy trénoval kvůli výsledkům, které mu měly přinést slávu, ne krásu. Nehledě na to, že v okolí stovek kilometrů nebyl nikdo, kdo by atletické tělo ocenil.

Lopez spával vždy nahý. Chvilku na vysoké rozlehlé posteli poseděl, pak vstal a po teplé mramorové podlaze se odebral do koupelny. Ta byla obrovská, s výhledem dolů ze svahu, z něhož vystupovaly ledové fumaroly<sup>33</sup>, působící jako skupina zmrzlých obrů. Z několika takových obrů nacházejících se pod budovou získávala stanice svoji veškerou energii.<sup>34</sup>

---

31 Noys ve své knize analyzující akceleračníismus a historii této ideje zmiňuje pojetí „silné“ a „slabé duše“ u Virilia. Zatímco slabá duše je uvězněna v těle a ve světě, mocná duše je fluidní a přenosná. Virilio přirovnává tuto silnou duši ke „gyrovagues“, potulným mnichům, které církev raného středověku často odsoudila za parazitickou mobilitu, prodej falešných relikvií a obžerství. V tomto vojenském gnosticismu není zrychlení jen zrychlením vozidla, ale „čistým“ zrychlením duše, která plynule přechází z jednoho ztělesnění do druhého a je tak schopna překonat jakékoli územní zajetí. NOYS, Benjamin. *Malign velocities: Accelerationism & Capitalism*. Winchester: Zero Books, 2014, str. ISBN 978-1-78279-300-7.

32 Mount Erebus je vulkán ležící v Antarktidě na Rossově ostrově. Je to druhá nejvyšší hora Antarktidy a od roku 1972 je nepřetržitě aktivní. Z kaldery na vrchu soustavně unikají sopečné plyny. Největší erupce byla naposledy zaznamenána 14. října v roce 2019. Na vulkán se nachází observatoř Univerzity Nového Mexika. JUDSON, Olivia, a fotografie Carsten Peter. *Mount Erebus, Antarctica*, 15 Sept. 2017, [www.nationalgeographic.com/magazine/2012/07/mount-erebus/](http://www.nationalgeographic.com/magazine/2012/07/mount-erebus/).

33 Fumaroly jsou ledové věže vzniklé ze sopečných plynů bohatých na vodní páru. Když se horké páry dostanou na chladný vzduch, okamžitě zamrzají a vytváří struktury dosahující až desetimetrové výšky. Zdroj viz pozn. 2.

34 Mírně se zde dotýkám pověsti o Golemovi.

Lopez strávil v koupelně asi půl hodiny, zaplavával si v malém bazénku s ledovcovou vodou a kousky ledu, pak si dopřál kontrastní sprchu, zakousl několik čerstvých jahod a natřel se santalovým tělovým mlékem.

Lopez vyšel z koupelny nahý a postavil se nad topné těleso zabudované pod mamutím oknem, táhnoucím se téměř do poloviny kruhové obývací místnosti. Betlžés, nejjasnější hvězda Orionu, a opodál ještě jasnější Sirius<sup>35</sup> vítaly nahého gyrováka s klídnou důstojností. Mezi hvězdami se v odlesku skla vznášel obličej mladého mexického muže: plné tváře, vysoké čelo s vodorovnými vráskami<sup>36</sup>, rovný nos, povýšené smyslné rty a počínající druhá brada.

Lopez sjel po skle očima na odraz svého těla, na kterém ještě usychalo vonné mléko.

„Chtěl jsem jenom hrát, vážně,“ promluvil ke svému odrazu. „A skončím tady, v tomhle složitým temným příběhu.“<sup>37</sup> opřel se vrcholkem čela o sklo. „Celibát! Shniju tu, jak nějaký poustevník.“

Z úzkých dveří nehlučně vyšla štíhlá Korejka v šedivém kalhotovém kostýmu.

---

35 Betelgeuse je jedna z nejjasnějších hvězd na obloze a nejjasnější hvězda souhvězdí Orionu. Poblíž je Sirius, nejjasnější hvězda na obloze vůbec, která se v budoucnosti stane „Severkou jihu“ – v budoucnosti se bude přibližovat, až se ocitne téměř přesně na místě jižního nebeského pólu.

McCLURE, Bruce. *Sirius, Future South Pole Star*. EarthSky, Tonight, 25 led. 2020, earthsky.org/tonight/sirius-future-south-pole-star.

36 Jedna z vedlejších postav objevující se v úvodu Sorokinova románu *Třicátá Marinina láska*, postava egoistického pianisty, vysvětluje, že s Rostropovičovem nekoncentroval, jen zkoušel: „Kdybych býval tehdy souhlasil se společnými vystoupeními, měl bych dnes v obličeji poněkud jiný výraz. [...] Měl bych méně vodorovných vrásek a podstatně víc svislých. Kdybych zvítězil nad vlastní sebestředností, připomínal bych dnes v nejlepším případě hrůzou znetvořeného senátora epochy Caligulovy. V mé tváři by převládaly rysy sokratovského klidu a platónské moudrosti.“

Rostropovič byl ruský violoncellista a v roce 1970 musel odejít ze Sovětského svazu kvůli otevřenému dopisu, v němž podpořil disidenty v čele se spisovatelem A. Solženicynem. Postava románu „nezvítězila nad vlastní sebestředností“, tedy nepodepsala otevřený dopis, a proto má především svislé vrásky. Přejímám zde tuto absurdní spojitost mezi směrem vrásek a charakterem postavy.

SOROKIN, Vladimír Georgijevič. *Třicátá Marinina láska*. Přeložil Libor DVOŘÁK. Příbram: Pistorius & Olšanská, 2010. ISBN 9788087053478. Str. 9

37 Cituji zde z dokumentárního filmu *There Are No Fakes*, který mapuje příběh asi největší aféry padělaných obrazů v kanadském uměleckém světě, spojené s praním špinavých peněz, drogami, sexuálním zneužíváním a další kriminalitou. Kevin Hearný žaloval galerii, která mu prodala padělek obrazu od Norvala Morrissea. Tím se spustil řetězec událostí. Hearný říká na začátku dokumentu: „Chtěl jsem si jen koupit obraz, opravdu, a ocitl jsem se v tomto složitém, temném příběhu, který zdaleka přesahoval oblast padělání uměleckých děl.“

KASTNER, Jamie, režie. *There Are No Fakes*. Cave 7 Productions, 2019.

„Ty se nepočítáš, icymi<sup>38</sup>.“

„Icymi, to je legrační jméno.“ Kousla se dívka do rtu, pootočila hlavu a vrhla na Lopeze kosý pohled. Pak sklopila řasy, až se jí téměř přitiskly k tváři, a pomalu je zas zvedla jak oponu v divadle.

„Jsi boxér profesionál?“ zeptala se, po chvíli ticha.

Lopez odlepil čelo od skla. Zamyslel se a pak se pánovitě otočil:

„To zrovna ne. Jsem čmuchal.“

„Čmuchal? Co je to čmuchal?“ Strčila si do úst palec a hryzala ho. Byl to podivně utvářený palec – krásný, ale v této pozici odhaloval kloub navíc. Zvolna ho hryzala a cucala a obracela v ústech, zatímco se mladý gyrovák přibližoval houpavým, jakoby kovbojským krokem.

„Jste jenom hrozný vtipálek. A navíc ukrutně vysoký,“ řekla a zahihňala se utajeným veselím. Pak pomalu a ohebně pootočila tělem, aniž zvedla nohy. Paže jí ochable klesly k boku. Postavila se na špičky a zhoupala se tak, že padala přímo do náruče Lopeze. Zachytil ji a přitiskl k sobě. Když měla dívka hlavu ve výši jeho prsou, natočila k němu tvář a zahihňala se.

„Jste štramák,“ uchichtla se. „Já jsem taky hezká.“<sup>39</sup>

Uplynulo něco přes půl hodiny. Všechno černé uniklo ouškem jehly. Lopez odhodil tenkou syntetickou příkrývku, roztáhl nohy a ruce do písmene X a prohnul se tak, až mu v obratlích zapraskalo. Odebral se do koupelny, tentokrát jen pro horkou sprchu, přehodil přes sebe bílé hedvábné kimono a postavil se před zrcadlo. Krásná mužná tvář se na posledního Vítěze dívala s chladnou sebejistotou.

„Lituju toho, že mi můj vrozený egoismus neumožňuje pracovat v kolektivu,“<sup>40</sup> pronesl s předstíranou upřímností.

38 Zkratka „In Case You Missed It“ často používaná na internetu a v herním prostředí, přeložitelná jako: v případě, že ti to ušlo.

39 Alterovaná scéna z úvodu románu *Hluboký spánek* Raymonda Chandlera. CHANDLER, Raymond. *Hluboký spánek* v 3x Phil Marlowe. V překladu Františka Jungwirtha. Praha. Odeon. 1978.

40 Cituji stejnou postavu, jako v poznámce č. 5. SOROKIN, Vladimír Georgijevič. *Třicátá Marinina láska*. Přeložil Libor DVOŘÁK. Příbram: Pistorius & Olšanská, 2010. ISBN 9788087053478. Str. 9

„¿Almuerzo, señor?“ vešla Minjung, už opět v šedivém kostýmu, tlačící servírovací stůlek.

Místnost naplnila vůně chilaquiles, pokrmu ze smažených kukuřičných tortil, červené salsy, trhaného kuřete, volského oka, smetany, čerstvého sýra, plátků avokáda a kroužků čerstvé cibule. Lopez mávnutím ruky naplnil místnost jasným žlutým světlem. Chilaquiles jedl pokaždé přesně v tuto dobu už od svých deseti let.

Tehdy Lopeze začala jeho matka vozit do nákupního střediska, kde trávil dny v zábavním centru. K obědu si dával chilaquiles a čas trávil karetní hrou Yugioh. Pak ale naproti obchodu s komiksy objevil počítačovou hernu, kde hráli všichni Brudvars. Od té doby trávil všechnen čas tam.

Jakkoli to tak nyní nepůsobilo, malý Juan Carlos Special Tena Lopez býval sportovně nadané, atletické dítě. Chodil do nejkvalitnější soukromé školy ve městě zřízené Envidijí. Měli fotbalové, basketbalové, volejbalové, plavecké i běžecké družstvo, měli čínštinu a jógu – měli všechno. Juan byl jako každé normální dítě: raději hrál sporty, než se učil.

Mladého Lopeze nepochybně hnala kupředu jeho vrozená soutěživost. Ta nabrala největší síly, když začal hrát on-line. Nikdy neměl kamarády, ale pak potkal Dajna a Dajn jej uvedl na korejský server. Tam našel svůj první klan.

Lidé byli u vytržení, když se malý jedenáctiletý Special ukázal na Světovém kyberpoháru a rozdrtil všechny ostatní hráče. Bylo to v jeho rodném městě, Guadejaře, a v publiku seděla i jeho matka. I když hře nerozuměla, věděla, že její syn se právě stal Vítězem a pojedí do Soulu.

Během jeho korejské kariéry vystřídal Lopez mnoho klanů a tréninkových domů. Dominoval a nehodlal nikomu uhýbat z cesty. Přestože neustále čelil nařknutím z podvádění, nikdy se nic neprokázalo. Lopez se rozhodl v Koreji zůstat natrvalo.

Bohužel, když bylo Lopezovi sedmnáct, objevil se poprvé virus a on musel do tří měsíců opustit zemi. Bylo to těžké, ztratil všechnu motivaci. Nemohl by pokračovat ve vrcholovém hraní mimo Koreu, latence připojení se v zalidněných oblastech pohybovala daleko

nad únosnou mírou. Jedině fyzická přítomnost v korejské síti umožňovalo hráčům dosáhnout těch nejvyšších výkonů.<sup>41</sup>

Lopez nikdy předtím nepřemýšlel, co by dělal, kdyby nehrál kompetitivní hry. Když byl malý, sledovala jeho matka ráda detektivní seriály. Povolání detektiva bylo jediné, o čem dovedl uvažovat.

Nakonec se ale cesta přeci jen našla. Lopez se od svého dobrého známého 서준<sup>42</sup>, hráče online pokru, dozvěděl o existenci hráčských stanic. Lopez se rozhodl to zkusit a prodal většinu svých itemů.

Tak se ocitl zde, v temné antarktické noci<sup>43</sup> na vulkánu pojmenovaném po bohu věčné tmy, Erebovi<sup>44</sup>, synu Chaosu - tak se stal grovákem.

Lopez beze spěchu posnídal a odebral se do šatny, kde mu Minjung

---

41 Juan Carlos „SpeCial“ Tena Lopez je vrcholový hráč hry StarCraft II: Wings of Liberty. Tato real-timová strategická sci-fi počítačová hra je spolu s jejím prvním dílem (StarCraft: Brood War) korejským „národním sportem“. Jeho životopis zde zachovávám téměř nezměněný tak, jak jej vypráví v nedávno vydaném rozhovoru.

V současné době je jeden ze dvou posledních nekorejských hráčů, kteří jsou ještě stále v Koreji. Všem ostatním hráčům víza vypršela a nemohou kvůli korona viru přicestovat zpět. Specialovy poradil jeho známý, hráč on-line pokeru, jak pomocí právníka po měsících prodlužovat vízum. Proto je jedním ze dvou posledních „nekorejců“, kteří se mohou účastnit velkých turnajů.

Na velkých turnajích je potřeba být přítomný fyzicky a naprostá většina z nich se koná právě v Koreji. Dále se hraje tzv. žebříček, který je na každém serveru vedený zvlášť. Korejský server, kde je nejvíce hráčů, je nejvíce sledovaný a vítěství v něm znamená mnohem víc, než např. v evropském žebříčku. Bohužel, hráč, který se na korejský server připojuje z ciziny, má velkou nevýhodu kvůli zpoždění (latency) způsobeném jeho geografickou polohou.

Plott, Nick „Tasteless“, režie. Účinkující Juan „SpeCial“ Lopez, *Tasteless Podcast #36 - Juan „SpeCial“ Lopez*, 7 srp. 2020, [youtube.com/watch?v=Ko2yDujW4Cc](https://www.youtube.com/watch?v=Ko2yDujW4Cc).

42 Čti Seo-jun.

43 Pojem *temná noc duše* je duchovní termín spojen s básní sv. Jana od Kříže, římskokatolického kněze a mystika ze 16. stol., který popisuje obtíže člověka usilujícího o duchovní růst a povýšení svého spojení s Bohem. Termínem se označuje fáze osobního rozvoje, kdy člověk prochází obtížným a významným přechodem k hlubšímu vnímání života a svého místa v něm. Toto zvýšené povědomí je doprovázeno bolestivým zbavováním se předchozích koncepčních rámců, jako je systém identit, vztahů, kariéry, zvyků nebo víry, které jim dříve umožňovaly budovat smysl svého života. Sv. Jan od Kříže zmiňovanou báseň napsal ve vězení a proces, o kterém pojednává, je významně spojen s tématem samoty. Ve smyslu délky noci a jejího působení na člověka bychom přeneseně mohli mluvit o *polární noci*.

PRESS, Joshua. *The Dark Night of the Soul: Understanding Amidst the Absence of Meaning*. Medium, The Apeiron Blog, 6. čce 2020, [medium.com/the-apeiron-blog/the-dark-night-of-the-soul-understanding-amidst-the-absence-of-meaning-3494cb193bc2](https://medium.com/the-apeiron-blog/the-dark-night-of-the-soul-understanding-amidst-the-absence-of-meaning-3494cb193bc2).

IOANNES A CRUCE, Sanctus. *Svatého Jana od Kříže, učitele církevního Výstup na horu Karmel*. Přeložil Jaroslav Štěpán OVEČKA. V Olomouci: Dominikánská edice Krystal, 1940.

44 Erebus je jedním z prvotních božstev v řecké mytologii, je věčnou tmou. Jeho otcem je Chaos, před nímž nebylo nic, a sestrou Nykta, temnota.

HÉSIODOS. *Theogonia*. Verš 116-124. Dostupné: [perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Hes.+Th.+116](https://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Hes.+Th.+116)

pomohla do pohodlné domácí kutny. Byla sobota, dnes neměl žádné utkání, ani veřejné tréninky.

Oblečen v měkké velbloudí vlně s vyšitým logem gyrováků, převázan plochým lanem, vyjel Juan Carlos Special Tena Lopez výtahem do vrchního patra, které celé zabírala jeho herna.

Skrze kovový rošt ve stropě pronikalo do potměšilé místnosti světlo polární záře a rozsévalo po podlaze drobné akvamarínové čtverečky. Na roštu pod kupolí z gorilího skla<sup>45</sup> stála konstrukce z bílého kovu nesoucí obrovský talíř staničního satelitu. Lopez tam asi měsíc po nastěhování našel astrokop, musel ho tam nechat minulý nájemník. O hvězdy se sice nikdy předtím nezajímal, ale noci zde byly dlouhé a nakonec tomu přišel na chuť. Druhou půlku roku pozoroval faunu, lámající se ledy a dvě opuštěné vědecké stanice, americkou McMurdovu a novozélandskou Scottovu.

Vítěz se nadechl klidu místnosti. Vydal se podél kruhových stěn a levou rukou se dotýkal herních stanic, které jakoby vrněním odpovídaly jeho dotekům. Jelikož v různých ligách byly dovoleny různé komponenty a různé ovládací režimy, měl tu nainstalovaných dvanáct různých kombinací. Dnes je plánoval nechat spát.

Vítěz se nakonec posadil doprostřed místnosti do mimořádně pohodlného koženého křesla. Zrodil se před ním hologram s aktuálním žebříčkem ligy. Pohledem po něm sklouzl. V tom se ozval zvukový signál a objevil se piktogram červeného sluchátka. Vítěz do něj píchl prstem. Sluchátko se protočilo, přilétlo k jeho hlavě, přisálo se mu na oči a uvnitř se už usmívala hlava bratra Kouče.

„Bratře gyrováku, Vítězi, krásný den ti přeji!“

„Bratře gyrováku, Kouči“ kývl Lopez.

„Jak se ti daří? Kde máš svoji krásnou společnici?“

„Minjung tu není, je sobota. Proč voláš, bratře? Mám se dobře,“ dodal Vítěz poněkud otráveně.

„Totiž, potřeboval bych, abys, bratře, něco vyzvedl. Já vím... já

---

<sup>45</sup> *Gorilla glass* je značka chemicky zpevněného skla vyráběna v současnosti jako ochrana displejů mobilních telefonů.

vím... je sobota. Ale stanice bratra sOs byla odstíněna. Je to prioritní zásilka. Jen to vyzvedneš, bratře, a prodat už to může tvá Minjung."

„Snad ne zas kreditky?“<sup>46</sup>

„Ne, ne, bratře, tohle se s kreditkami nedá srovnat. Posílám ti tady souřadnice, bude tam na tebe čekat paladin se zlatohřívím medvědem, dnes v poledne, bude mít červenou helmu. Vyháže ti ítemy do křoví."

„Za kolik?"

„Mělo by to vyjít na dvanáct zlatých vozíků. Zbytek půjde nám."

„Dobrá. Do kdy to potřebuješ, bratře Kouči?"

„Do pondělí, bratře Vítězi."

„Bratře... to přeci ode mne nemůžeš žádat... dvanáct vozíků za neděli? Musel bych se toho zbavit strašně pod cenou. Nakonec budeme ještě doplácet."

„Ne, když to prodáš jako sám Vítěz." zatvářil se bratr Kouč významně.

„Chceš, abych zásilku převzal jako Special? Ale vždyť mě na serveru každý ihned pozná. Neudělám krok, aniž by se za mnou netáhly hloučky hráčů. Akorát tak ještě odstíní Ερεβυς a bude utrum."

„Vím, nebude to snadné, ale nemáme na výběr. Ber to, bratře Vítězi, jako takovou malou zkoušku. Něco vymysli, ztrať se v lese, Podvodný kouř<sup>47</sup> nebo tak něco. Věřím v tebe, bratře."

---

46 Podobně jako v pozn. 4 v kapitole I. zde narážím na kriminální metody používané k praní peněz skrze herní předměty. Konkrétně referuji k případům, kdy zloději na ukradené kreditní karty nakoupili virtuální herní předměty, pak je prodali pod cenou za virtuální měnu a tu na sekundárním trhu, jako jsou např. různé webové aukce nebo internetová fóra, vyměnili virtuální měnu za skutečnou.

MOISEINENKO, Anton, a IZENMAN, Kayla. *Gaming the System: Money Laundering Through Online Games*. RUSI, 11. říj., 2019. [rusi.org/publication/rusi-newsbrief/gaming-system-money-laundering-through-online-games](https://rusi.org/publication/rusi-newsbrief/gaming-system-money-laundering-through-online-games).

47 Smoke of Deceit (kouř podvodu) je herní předmět ve hře Dota 2. Použitím předmětu, rozbitím malé fialové ampulky, hráč vytvoří oblak fialového dýmu a poskytne tak sobě a zasaženým spoluhráčům dočasnou neviditelnost.



Vítěz se odmlčel.

„Jsem-li naše jediná šance, pak nemám na výběr. Něco vymyslím.“

„To rád slyším, bratře. Chtěl jsem s tebou probrat ještě jednu důležitou věc, před chvílí jsi na ní sám narazil: tvá prezenc, bratře, za poslední týden klesla pod půlroční minimum.<sup>48</sup> Věnuješ se grafům? Nezapomeň, velký Vítěz zítřka by se sice měl držet stranou, z dohledu, ale musí být stále přítomný, žádoucí, bratře. Soustřed' se.“

„Bratře Kouči, děkuji ti za tvou moudrou radu. Máš pravdu, poslední dobou mám těžkosti. Snad, až odejde temná noc a vyjde den, budu mít opět více energie.“

„Jsem tu vždy pro tebe, bratře gyrováku,“ pohládl Kouč Vítěze po tváři, „jsem si jist, že až za měsíc nad Ερεβουσε zazáří slunce, získáš jeho sílu. Mám pro tebe na toto období už připravené hodinky,<sup>49</sup> brzy tě s nimi seznámím. Ale než se tam stane, dovoluji ti si dnes ještě před předáním zaletět mezi lidi, bratře, zasloužíš si to a oni si zaslouží sáhnout na Vítěze.“

„Ach, mohu? Bratře Kouči, jsem nevýslovně šťasten.“

„Nechť je tvá sobota dnem svátečním. To je ode mne vše. Bratře,

48 „Velká část umělcovy role v masivně profesionalizovaném uměleckém světě spočívá nyní v ukazování se, v dělání sebe-marketingu. Na všech kanálech, v ideálním případě...“ Kromě této pasáže z knihy *Tell Them I Said No* narážím v textu také na grafy, které jsou dostupné uživatelům facebooku, pokud si aktivují profesionální účet. Grafy ukazují procentní i absolutní nárůsty sledujících, počet zhlédnutých minut videa, ale také, kdy jsou sledující on-line, jejich věkové rozhraní apod. Grafy jsou v podstatě identické s těmi v aplikacích pro obchod s akcemi a jejich zeleně psané procentní body mají stimulovat stejným způsobem.

Také Shaviro v tomto směru cituje Jonathana Bellera: „dívat se (věnovat něčemu pozornost) znamená vykonávat práci... Čím dál tím více se hodnota komodity, ať už jde o malbu nebo hollywoodskou hvězdu, odvíjí od množství (nezaplacené) vizuální pozornosti, kterou komodita absorbovala.“ Shaviro tvrdí, že zatímco Beller takto trefně popisuje filmový a televizní průmysl 20. století, v počítačových hrách je situace ještě dál. Hraní hry vyžaduje fyzický i mentální výkon, kterým hráči on-line her vytváří vlastní náplň hry. Odevzdávají tento výkon s radostí a bezplatně a jak sklízí tento požitok, sami vykonávají práci: nejenže reálně platí za možnost spolukonstruovat tento výdělečný spektakl, navíc poskytují velké množství cenných dat.

HERBERT, Martin. *Tell Them I Said No*. Berlín, Sternberg Press, 2016. str. 11

SHAVIRO, Steven. *Post-Cinematic Affect*. Winchester, O-Books, 2010. str. 98 - 99

49 Hodinky nebo-li kniha hodinek byly knihy se zjednodušenými denními modlitbami pro laiky, kteří chtěli napodobit řeholníky. Používám zde toto označení pro rozpis tréninkových rutin, které profesionálním hráčům obvykle připravují trenéři. Sám Special o svých rutinách, obsahující např. „hodinu přemýšlení“ mluví v rozhovoru zmíněném v pozn. č. 9.

*Horae Principii De Rohan / Kniha Hodinek Knížete Rohana*. Tempus Libri. [hodinkyderohan.tempuslibri.cz/cz/oknize.aspx](http://hodinkyderohan.tempuslibri.cz/cz/oknize.aspx).

nejlepší způsob, jak se s nenávidníky vypořádat, je zabít je laskavostí.“<sup>50</sup>

„Zabít je laskavostí, bratře.“

Políbili se na tvář, sluchátko se odlepilo z Lopezových očí a hologram zhasl.

Lopez se prošel po místnosti, pak zůstal stát, prudce vyskočil, až se zachytil za okraj roštu ve stropě, rozhoupal se jako opice a radostně houkal, dokud mu stačil dech. Pak se pustil, dopadl na zem a nadechl se.

„Muy bien,“ pronesl Lopez.

Ano, konečně po tak dlouhé době, mohl za obyčejnými lidmi. Na uzavřených serverech byli hráči až příliš vzdělaní, konzervativní a kritičtí. Konstantně hledali chyby a nikdy s nimi nebyla žádná zábava.<sup>51</sup> Nejen na zápasech, i na trénincích jej věčně probodávali zkoumavými pohledy. Každý jeho krok analyzovali a komentovali. Někdy i týdný po samotném utkání. Od momentu, kdy v Guadejaře poprvé získal titul Vítěze, byl každý jeho zápas i trénink, každé jeho rozhodnutí nahráváno, archivováno a dokola probíráno komentátory. Žádná jeho chyba se neměla nikdy ztratit.<sup>52</sup>

Poledne serverového času je ještě daleko. Zásilka jej tedy bude čekat až později. Teď si přál rozlet. Skutečný rozlet! Lopez se vrátil do křesla a zavolal Minjung.

Dívka okamžitě vešla do dveří.

„Miláčku, chci se okamžitě vydat na cestu.“

„Provedu.“ usmála se dívka.

---

50 Závěrečná replika videa, které facebook vytvořil jako podporu pro začínající streamery. V originále: „Best way to deal with haters is to kill them with kindness.“ *Jak si poradit s hatery*. Vystupuje UnCAGEDgamez, Facebook Gaming Creators, 2020, [www.facebook.com/fbgaminghome/creators/levelupbootcamp?videoid=520416702174489](https://www.facebook.com/fbgaminghome/creators/levelupbootcamp?videoid=520416702174489).

51 Herbert cituje umělce Davida Hammonse, podle kterého je umělecké publikum „až příliš vzdělané, konzervativní, přichází, aby kritizovalo, ne aby pochopilo, a nikdy s ním není žádná zábava.“

HERBERT, Martin. *Tell Them I Said No*. Berlín, Sternberg Press, 2016. str. 67

52 Brown cituje Marka Fishera. „v podmínkách digitálního vzpomínání, je ztracena samotná možnost ztráty.“ Citaci uvádí v kontextu zábavního průmyslu a her a tvrdí, že v podmínkách internetu, kde je možné kdykoliv najít jakoukoliv minulý obsah – videa na YouTube, fotografie apod. – se ztrácí samotná možnost věci ztratit.

BOWN, Alfie. *The Playstation Dreamworld*. Medford, Polity Press, 2018.

Za pět minut si Lopez na palubě výsadkového letadla oblékal svoji temně modrou kombinézu. Objevil se Okraj světa<sup>53</sup> a dole pod mraky nekonečná tmavě zelená plocha lesů. Vítězovi poskočilo srdce. Pak se les v jednom místě rozestoupil, udělal místo malému potoku, který neustále sílil, bíle zapěnil v rychlém divokém úseku, až se nakonec proměnil v temnou poklidnou řeku a na ní se objevila první rybářská loďka. Pak letadlo začalo prudce stoupat.

Lopez si nasadil přilbu s kyslíkovým přístrojem a přistoupil k otvírajícím se dveřím. Ozval se hlas Minjung, popřála mu krásný let. Na displeji v helmě se zobrazila mini-mapa s jeho pozicí. Bílé chomáče mraků na východě prorážely černé skály samotného Okraje, za nimiž stoupal oblouk teplého ranního slunce.

Vítěz stál nade vším. Tyto okamžiky se nedaly srovnat s ničím. Byl sám. Svět mu ležel u nohou. A ten svět byl nádherný. Čekal jen na něj.

Do očí mu zasvítíl paprsek slunce. To pro něj byl signál. Vítěz se prudce odrazil, vrhl se s nataženými rukama vpřed – řítíl se do vytoužené hlubiny. Vítr zahučel, v přilbě zavyl a rozeřval se, kombinéza se přitiskla k tělu, pak se rozzářila její světla – modře pulzující figura Vítěze prorážela mraky jako blesk.

Jakmile Lopez sestoupil pod mraky, započal okamžitě vlnivý sestup. Na levé straně hledí si hlídal ukazatel výšky, na pravé rychlosti. Roztáhl blány a začal plachtit směrem k malé osadě u řeky. Jakmile rychlost klesla pod sto padesát kilometrů, přitáhl končetiny těsně k tělu a vrhl se střemhlav k zemi, dokud nedosáhl dvou set, pak opět roztáhl blány a plachtil téměř vodorovně k cíli, takto proces opakoval. Lopez byl ve vlnivém sestupu stejně zdatný a přesný, jako v jakékoliv jiné herní technice. Dole se zelenaly louky, černaly se jedle a borovice a modrala jezera. Svět ledového ticha stanice nechal Lopez za zády. Před ním se prostíral lidský svět, na který tolik čekal. Protočil se ve vzduchu elegantním pohybem, cítil, jak je okolní vzduch každou vteřinou teplejší. Zažehl přistávací trysky. Zpoza lesa se vynořily rolnické domy – a řinčení, stoupající vzhůru, řinčení, jež v sobě neslo jediné poselství: Čekáme na tebe, milujeme tě! Byl očekáván. A milován. Stovky postav se zastavily, aby pozdravily Vítěze řinčením svých primitivních nástrojů. Zasloužil si to. To řinčení se nedalo srovnat s ničím – ani s ovacemi, ani s poháry světových turnajů,

---

53 Okraj světa, v originále *World's Edge* je herní mapa ve hře Apex Legends.

ani s vlastním bohatstvím a mocí. Bylo to jako vracet se domů. Proto se při přiletu vždy tak radostně usmíval.

Rolníci už ho očekávali. Přilétal jen několikrát za sezónu, podle toho, jak mu to dovolil Řád. Ti, co tu žili, poznali jeho seskok už z dálky. Shromáždili se, sledovali blížící se Modrý Blesk, jak jej nazývali, a silícím řinčením svých nástrojů naplnili okolní krajinu.

Vítěz elegantně sestoupil na louku. Lidé se k němu rozeběhli. Beze spěchu si odepnul trysky a sundal kombinézu. Přinesli mu kutnu z obyčejného lněného plátna, do které se navlékl, a obyčejnou podtínačku. Znalecky sekeru potěžkal.

„Děkuji vám, moji milí, za vaše dary. Poctivý šat a poctivý nástroj. Víc si nemohu přát. Mír vaší osadě,“ pronesl.

Dav ožil a mumlal nadšené pozdravy.

„Nuže, zda-li pak jsem nevyšel ze cviku. Vzhůru!“ zvedl prudce paži třímající sekeru a dav gesto s jásotem zopakoval.

Kácení stromů s vesničany byla pro Juana Carlose SpeCiala Tena Lopeze sváteční událost. Stala se z toho už taková tradice. Moci trávit čas s ostatními touto namáhavou fyzickou prací, neefektivně jako nováček, sekat jeden strom za druhým, sledovat, jak odletují tlusté třísky, jak sekera krájí po vrstvách dřevo plné vody, poslouchat praskot lámajícího se kmene, tahat ve skupinách klády z lesa na louku, vdechovat čistý vzduch, rozprávět s vesničany o cenách itemů – nepřemýšlet. To byla pro něj pravá hra. Bohužel, většině profesionálním hráčům byla závislost na intelektu tak důkladně vštípena, že věřili, že by umřeli, kdyby přestali myslet.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Herbert cituje ze zápisků umělkyně Agnes Martin: „Závislost na intelektu je v lidech tak hluboce naučená, že si někteří myslí, že by umřeli, kdyby přestali myslet.“

HERBERT, Martin. *Tell Them I Said No*. Berlín, Sternberg Press, 2016. str. 26



## Použitá literatura

- BOWN, Alfie. *The Playstation Dreamworld*. Medford, Polity Press, 2018.
- CHANDLER, Raymond. *Hluboký spánek v 3x Phil Marlowe*. V překladu Františka Jungwirtha. Praha. Odeon. 1978.
- FISHER, Mark. *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*. Winchester, O-Books, 2009. str. 2
- HERBERT, Martin. *Tell Them i Said No*. Berlín, Sternberg Press, 2016.
- HÉSIODOS. *Theogonia*. Dostupné na: [perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Hes.+Th.+116](http://perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Hes.+Th.+116)
- JUDSON, Olivia, a fotografie Carsten Peter. *Mount Erebus, Antarctica*. 15 Sept. 2017, [www.nationalgeographic.com/magazine/2012/07/mount-erebus/](http://www.nationalgeographic.com/magazine/2012/07/mount-erebus/).
- LANIER, Jaron. *You Are Not a Gadget*. New York, Alfred A. Knopf, 2010.
- McCLURE, Bruce. *Sirius, Future South Pole Star*. EarthSky, Tonight, 25 led. 2020, [earthsky.org/tonight/sirius-future-south-pole-star](http://earthsky.org/tonight/sirius-future-south-pole-star).
- MOISEINENKO, Anton, a IZENMAN, Kayla. *Gaming the System: Money Laundering Through Online Games*. RUSI, 11. říj., 2019. [rusi.org/publication/rusi-newsbrief/gaming-system-money-laundering-through-online-games](http://rusi.org/publication/rusi-newsbrief/gaming-system-money-laundering-through-online-games).
- NOTOPOULOS, Katie. *The Old Internet Died And We Watched And Did Nothing*. BuzzFeed News. 31. pros., 2019. [buzzfeednews.com/article/katienotopoulos/how-we-killed-the-old-internet](http://buzzfeednews.com/article/katienotopoulos/how-we-killed-the-old-internet).
- NOYS, Benjamin. *Malign velocities: Accelerationism & Capitalism*. Winchester: Zero Books, 2014.
- PRESS, Joshua. *The Dark Night of the Soul: Understanding Amidst the Absence of Meaning*. Medium, The Apeiron Blog, 6. čce. 2020, [medium.com/the-apeiron-blog/the-dark-night-of-the-soul-understanding-amidst-the-absence-of-meaning-3494cb193bc2](https://medium.com/the-apeiron-blog/the-dark-night-of-the-soul-understanding-amidst-the-absence-of-meaning-3494cb193bc2).
- SHAVIRO, Steven. *No Speed Limit: Three Essays on Accelerationalism*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2010.
- SHAVIRO, Steven. *Post-Cinematic Affect*. Winchester, O-Books, 2010.
- SOROKIN, Vladimir Georgijevič. *Telurie*. Přeložil Libor DVOŘÁK. Příbram: Pistorius & Olšanská, 2014.
- SOROKIN, Vladimir Georgijevič. *Třicátá Marinina láska*. Přeložil Libor DVOŘÁK. Příbram: Pistorius & Olšanská, 2010.
- STEYERL, Hito. *Too Much World: Is The Internet Dead?* v *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*, od Lauren Cornell a Ed Halter, Cambridge, The MIT Press, 2015.
- TALEB, Nassim Nicholas. *The Black Swan*. Penguin Books, 2010.
- ZAVADOVÁ, Kateřina. *Vývoj evropského uměleckého trhu s vizuálním uměním a jeho tržní principy*. Bakalářská práce, Fakulta humanitních studií Univerzita Karlova, 2017.