# DAily Mirror



pravidelný měsíčník

herně-literárního serveru

www.darkage.cz

Červen 2009
číslo 6

**Ilustrace na obálce:** Zekeasakur
**Autoři textů**: Angeluss, Matob, Perilan, Moire, DonSimon, Avey
**Korektury:** Perilan
**Sazba:** Angeluss
Ročník první, číslo 6
**Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 28.6.2009.**

# Obsah


| | |
|---|---|
| Letní megasraz | 4 |
| Mayská mytologie | 5 |
| Střípky z DA | 6 |
| RPG dno | 7 |
| Literární rubrika | 8 |
| Srazy a akce | 11 |
| Válečná Jest | 12 |
| Čtení na prázdniny | 13 |
| Zombiewalk | 14 |


# Redakce



Angeluss



Matob



Moire



Perilan




Zbabělci! Dopisy sice nedorazily, ale my to s vámi nevzdáváme. I v červnu se dočkáte své pravidelné porce DM článků. Po méně záživných úvodech zminula vás čeká opravdové čtení. Mytologická i literární sekce se poprvé ukáží v plné síle. Zelenou dostala i dlouho žádaná RPG rubrika, která startuje seriálem věnovaný undergroundovým RPGčkům. Tradičně nechybí ani recenze, reportáž a srazy a akce na nejbližší dobu.

Stránky, které se (doufám) chystáte číst, jsou na delší dobu to poslední, co od nás uvidíte. Ne že by měl Mirror problémy, naopak. Všechno je, jak má být, a my se těšíme na dlouhé a zasloužené prázdniny: chystáme se přečíst pár pohádek chudým bahamským dětem, zachránit svůj strom v brazilských pralesích, zavlažit kus australské divočiny, pojmenovat první rybku korálových útesů... Zkrátka načerpat nové síly a inspiraci, aby za dva měsíce bylo čím překvapit.

Do srpna daleko, tak čtěte pomalu ;)

Angeluss

# Letní megasraz



**Přibližně v polovině července se bude konat víkendová akce, na kterou se většina z nás těší celý rok – velký letní sraz serveru DarkAge. Tentokrát se potkáme kousek od Jičína a stejně jako minulé roky připravujeme bohatý program. Pokud se snad teprve rozhodujete, zda přijet, nebo jste ještě na žádném předchozím srazu nebyli, nechte se navnadit touto lehkou ochutnávkou toho, co nás čeká.**

Příjezd jednotlivých účastníků očekáváme v průběhu pátečního odpoledne. Oficiální uvítání tedy proběhne někdy večer, současně s tím bude možnost přihlásit se na jednotlivé turnaje, soutěže a hry. Také rozdáme objednaná trička, narazíme sudy a zbytek pátečního večera obětujeme na oltář zábavy a poznávání nových tváří ;)

V sobotu se program rozeběhne naplno a počítáme s tím, že zážitky nabitý den zakončíme velkou žranicí. Máme přislíbeného kance, kterého se pokusíme během odpoledne a večera dozlatova upéci.

V neděli dopoledne budeme rychle dohrávat zbývající turnaje, dojídat jídlo, dopíjet pití, rozdávat ceny… a pak už uklízet a odjíždět :)

A co že se to na vás vlastně chystá?

Už tradičně budeme mít volně k zapůjčení připravenou hromadu deskových, karetních a jiných společenských her. Jejich kompletní seznam naleznete na webových stránkách srazu a budou mezi nimi jak známé fláky, tak i ne tolik provařené novinky. A pro ty z vás, kteří by si ze srazu rádi odvezli i nějakou hodnotnou památku, mám další dobrou zprávu – stejně jako předchozí roky chystáme několik turnajů ve vybraných hrách.

Vzhledem k tomu, že jsme server, který se zajímá hlavně o RPG, dostane samozřejmě prostor i tento druh her. Pokud jste se tedy zatím účastnili zajímavých příběhů jen za pomoci svého internetového prohlížeče, neváhejte a přihlaste se na některé z vypsaných dobrodružství na živo.

Odpočinek i zábavu pak slibuje filmová místnost. K dispozici bude projektor i kvalitní zvuková aparatura, takže bychom se opět měli dočkat solidních uměleckých prožitků. Program se teprve tvoří, ale lze předpokládat, že se bude odvíjet v duchu toho minulého (http://sraz.darkage.cz/2007/kino.pdf).

Těšit se opět můžete na několik zajímavých přednášek (popř. workshopů), které vám rozšíří obzory. Za všechny mohu jmenovat kupříkladu přednášku o překladech anime, chybět nebude ani tradiční ‚bilanční' povídání o tom, co se na DA za minulý rok povedlo, co ne a co se chystá na rok příští.

Nechystáme se celý víkend jen tak prosedět, takže je v plánu výlet do nedalekého Jičína za fotbalem a také pro vás připravujeme jeden speciální zážitek - pátrání po Rumcajzově pokladu. Někde v okolí našeho dočasného bydliště bude skryt poklad nesmírné ceny (podle neověřených pověstí obsahuje vzácné likéry a pochutiny všeho druhu). A ten (nebo ti), kdo ho objeví, ho mohu celý na místě sníst a vypít :)

Pokud vás šance strávit příjemný víkend ve společnosti kamarádů z DarkAge oslovila, prostudujte si bližší info na srazovém webu nebo se zapojte do plánování na fóru Třetí letní megasraz.

Základní údaje:
Datum konání: 17. -19. 7. 2009
Místo: Jičín
Web: http://sraz.darkage.cz

DonSimon

# Mayská mytologie

Mesoamerický národ Mayů, který obýval oblast poloostrova Yucatánu a jeho okolí, proslul v moderním podvědomí především svojí vyspělostí, která se v mnohém vyrovnala vyspělosti kultury evropské. Od plně vyvinutého psaného jazyka přes fascinující umělecké výtvory až po nesmírně exaktní matematický a astronomický systém je mayská civilizace podivuhodná a není divu, že v mnohých vzbuzuje zájem.



Mayská kultura, a především mytologie je dosud zastřena tajemstvím možná také proto, že nejstarší písemně dochované mýty pocházejí ze 16. století, ačkoli vývoj mayské civilizace dosáhl svého vrcholu kolem 9. století. Dá se předpokládat, že tyto dokumenty jsou stoletími ústního vyprávění a neustálého pozměňování pro potřeby vypravěče, nepřesným a mnohdy i výrazně redukovaným svědectvím o mayské víře – nemluvě o tom, že k zápisu těchto mýtů došlo až po španělské invazi na Yucatán. Podobně tomu bylo se záznamem severských mýtů, ke kterému došlo až po christianizaci Skandinávie. Je tedy velice pravděpodobné, že v tomto procesu došlo k úpravám obsahu ve snaze jej zpřijatelnit pro křesťanskou obec.

Mezi nejdůležitější dokumenty popisující příběhy z mayské mytologie patří Popol Vuh, Kniha komunity obsahující především mýtus o stvoření světa a lidstva a o vzniku Slunce a Měsíce.

Podle Popol Vuh byli první lidé, které bohové stvořili, nedokonalí. Jejich těla, vymodelována z hlíny, nebyla schopna citů, pohybu ani řeči. Když si to bohové uvědomili, zničili tyto polotovary. Ve snaze napravit svou chybu se pokusili tito tři bohové, dohromady zvaní ‚Srdce Nebes', vytesat lidi ze dřeva. Tato stvoření sice uměla mluvit, ale neměla v žilách krev a postrádala duši. Stvořitelé ve vzteku rozštípali další svůj omyl. Až třetí pokus se podařil, když ‚Pravé Lidi' vykonstruovali z kukuřičných klasů.

Mnoho ze starých mayských tradic a jejich náboženství zůstává stále neprozkoumáno a hlavně nepochopeno. Mayové, stejně jako většina ostatních před-moderních kultur věřili na tři základní úrovně existence - nebe, Zemi a podsvětí.

Zatímco nebe je doménou Kinich Ahau, boha slunce, a Itzamny, tajemného boha stvořitele, podsvětí vládli staří bohové smrti a rozkladu. Mayové věřili, že noční nebe je oknem, které ukazuje nadpřirozené bytosti, bohy a místa a ve kterém se prolínají všechny tři existující úrovně. Zkoumali jejich konstelace a interpretovali významy pohybů hvězd v různých ročních dobách.

Mayský pantheon není tak přímočarý jako třeba pantheon řecký. Řečtí bohové měli každý přesně určeno, které sféře života, světa a přírody který z nich vládne, kdo je s kým příbuzný atd. - příklady není třeba jmenovat, řecké báje a pověsti jsme museli číst všichni. U Mayů je to jinak. Každý z bohů sice je spřízněn s nějakou oblastí a má své distinktní aspekty, ale právě díky nim splývají jeden v druhého a je těžké je rozeznat právě proto, že žádný aspekt ani vlastnost nejsou unikátními a jedinečnými poznávacími znaky jednoho konkrétního boha. Neexistuje přesné rozlišení mezi zlým a dobrým bohem a ne vždy je ‚dobrý' tou obdivuhodnou vlastností.

Bohů a polobůžků existuje v mayském pantheonu nepřeberné množství a jenom málokteří se v různých zdrojích vyskytují pravidelně, nebo více než jednou či dvakrát. Na toto má jistý vliv i mayská závislost na astronomii a astrologii a jejich spoléhání se na cykly. To, co bylo vhodné v jednu dobu, se díky změnám na nebi mohlo v příštím období stát nepřijatelným. Proto je nestálost v mayském náboženství jednou z nejtypičtějších vlastností.

Cyklus života kukuřice přitom hraje centrální roli v Mayském náboženství. Proto také mayská kukuřičná božstva jsou hlavními postavami pantheonu. V mayské

ústní tradici je kukuřice zosobněna jako žena, na rozdíl třeba od rýže v jiho-východní Asii. Přesto se zdá, že mayská předšpanělská aristokracie preferovala personifikaci kukuřice jako muže. Zajímavé je, že žádný z těchto tak důležitých bohů nebo bohyň nemá specifické jméno, lépe řečeno žádný se nevyskytuje dostatečně pravidelně aby bylo možné o něm zjistit něco víc. Obecně se však dá říci, že se téměř výlučně jedná o boha mladého, jehož vzhled byl považován za ideál tělesné krásy, byl také vzorem pro společenské chování pro Máye klasického období.

Mayové věřili v cykličnost času, rituály a slavnosti byly velmi úzce spojeny s nebeskými a zemskými cykly, které pozorovali a zapisovali do různých kalendářů. Úkolem kněží bylo tyto změny interpretovat a věštit z nich výhled do budoucnosti i minulosti, podle vztahů a podobností s již existujícími kalendáři. Také bylo jejich úkolem určit, které úkony, obřady nebo bohy je vhodné v nadcházejícím období vzývat a provádět. Mayové si mysleli, že znát minulost znamená znát cyklické vlivy, které pomáhají formovat současnost, a pomocí znalosti vlivů, které utváří přítomnost, mohou pozorovat cyklické vlivy, které ovlivní budoucnost.

Mayové, stejně jako jiné středoamerické kultury, praktikovali rituály, součástí kterých bylo obětování. V předšpanělské době byla obětována menší zvířata jako krocani, ryby nebo například jelení maso. Při zvláštních příležitostech, mezi které mimo jiné patřilo těžké onemocnění panovníka nebo královský pohřeb, byli obětováni i lidé. Při jednom z hlavních způsobů obětování dotyčnému, jehož ruce a nohy byly znehybněny, kněz rozřízl hrudí koš a vyrval z něj ještě bijící srdce k uspokojení bohů.

Mezi další způsoby patřily dekapitace, prostřelení šípy, shození do propasti nebo stáhnutí z kůže. Součástí mayských tradic bylo také sebeobětování, které provozovali především vysoce postavení členové společnosti a rodinní příslušníci panovníka. Při obřadech tohoto typu se účastníci řezali na různých částech těla, od ušních boltců přes jazyky až po pohlavní orgány, malými, ale velmi ostrými noži.

Bohužel nemám dostatek prostoru věnovat se všem stránkám fascinující mayské kultury, protože esej o nich by nezabral kratičký článek do nadšeneckého časopisu, ale soubor knih. V tomto pojednání jsem se snažila podat alespoň ty nejzákladnější a nejzajímavější součásti co nejjednodušeji, ale zároveň tak, aby to laiky potěšilo a odborníky neurazilo. Doufám, že aspoň v někom tenhle článek zanechá jiskru zájmu a ochoty hledat dál. Znovu opakuji, že mnoho z dědictví, které po sobě tato tajuplná kultura zanechala, nebylo dostatečně prozkoumáno a v některých případech ani objeveno – možná tyto objevy čekají na jednoho z vás.

*Moire*



# Střípky z DA

*Juker*- spánek škodí vám i lidem ve vašem okolí

*Chriss*- Nerozumím řeči vašeho kmene.

*Supik*- Až mi bude tak stodeset, přijde Bůh a zmáčkne RESET .

*Spinal* - Máš aspoň nějakýho ... take by sa mi jeden hodil...

*Morna* - Sem se jednou předávkovala kofolou...

*Kerstin* - Jen mě prosím vás šetřte, už mám svá léta

*Nufen* - …Jdu si na brusku obrousit tužku…

*Chriss* - Dneska k večeru zapátrám, snad najdu něco normálního…

*Kolaps* - Sakra, jak mám uklízet, když tady je takovej bordel.

*Matob* - Malá lama - taky lama!

*Darkbrother* - nejlepší je stejně bezdrátová sprcha Chucka norrise

*Astralien* - Chuck Norris pálí mravence lupou. V noci.

*Enefa* - asi nejsem ženská…

*Orcslayer* - Hm, nutíte mě přemýšlet, ale neva.

*Kerstin* - Já bych chtěla něco takovýho malýho vykulenýho, co bych mohla drbat…

*Matob* - Důchodce je člověk, jehož posláním během zbytku života zabrdzdit co nejvíce lidí během vystupování z MHD nebo cestou po schodech v metru.

*Meladyanne* - Křičet na papíře moc nejde...

*Vexar* - Dredy fungujou jako airbag

*Avey*

# RPG dno

Nejspíš teď kroutíte hlavou nad nadpisem a říkáte si: "Co je to proboha za název?" Inu, spanilého rytíře na bílém koni, který by se hrdinně chopil dlouho plánované RPG rubriky, jsme v redakci zatím nenašli, a tak mi nezbylo než se tohoto nechtěného dítěte ujmout sám.

Přemýšlel jsem, jestli bude lepší čtenáře obohatit o názory na věčně nevyřešené otázky světa RPG, nebo jim přiblížit některý z profláknutých RPG systémů. Trochu to bolelo, a když jsem si uvědomil, že originalita těchto témat je veskrze nulová, po pár vteřinách jsem obě varianty zavrhl a s přemýšlením raději přestal. Nikdy mi to nesvědčilo.

Mimochodem, právě profláknutá velká RPGčka jako dračák, Shadowrun nebo Vampire jsou na internetu největší problém. Ačkoli je propaguje většina online RPG serverů, několika set stránkovou příručku si málokdo přečte. Složitost hraných světů je na webu jen těžko obsáhnutelná. Veškerá herní filozofie se pak smrskne na povrchní vidinu rasy, povolání, klanů... Hráči dál hrdě prohlašují, že hrají dračák, Shadowrun i Vampire, ale myslí přitom obecně fantasy, sci-fi nebo příběh v kůži nadlidské stvůry, která jim přijde hrozně cool. Hlavně ve světech World of Darkness (Vampire) je podobný přístup zavrženíhodným rouhačstvím, protože úplně potírá veškerý hlubší obsah, na němž WOD staví. Stejně jako hrdinu nedělá jeho kvér, myšlenku RPG nelze vtěsnat do pouhého seznamu herních archetypů.

Uspěchaný a povrchní svět internetu propracované hře nefandí. To je důvod, proč tu denně slýcháme zprofanované pojmy jako RP (což, mezi námi, vůbec není hra bez pravidel, ale jen upřednostnění hrané role před neobjektivní náhodou) i důvod, proč se v RPG dně obsáhlejší a složitá RPGčka neobjeví. Na internetu spoléháme především na vlastní fantasii a jakkoli promyšlené konvence zvenčí považujeme za přítěž. V příběhu si ceníme svobody a nevázanosti, rozvleklá pravidla proto považujeme za omezující a nechtěná. Známější RPG se tak dostávají úplně mimo mísu.

Sáhneme tedy jinam - po příručkách, které v obchodech nenajdete, a to ani jako podložku pod policí. Leží až na pomyslném RPG dně, kam se běžný smrtelník málokdy dostane. Drtivá většina těchto hříček vzniká jako tzv. Indies - hry, jejichž původcem je nezávislá scéna.

Indies si oblíbily minimalismus. Zpravidla vyjadřují jen několik jednoduchých myšlenek za použití snadno a rychle pochopitelných mechanismů a cílených zápletek. Pro ilustraci si posloužíme krátkým příkladem:

*V sobotu odpoledne se sejde parta studentíků. Staré známé RPG už je neláká a proto se rozhodli vymyslet něco vlastního. Kája se vždycky chtěl stát rytířem, Mája by zas ráda nějakou romantiku, Pája je rozený diplomat a Áju zajímá jedině historie.*

*Čeho bude svědkem jejich potemnělý podkrovní byteček dnes? Vyberou zápletku, která všechny jejich přání spojuje. Námětem dobrodružství budou například Artušovské legendy. Kostky tentokrát nikdo nedonesl, takže se bude hrát RP. Aby se podpořila myšlenka diplomacie a mezilidských vztahů, nebude úspěch postav vyhodnocovat vypravěč, ale ostatní hráči společným hlasováním. Každá postava si na začátku definuje původ a cíl, kterého hodlá dosáhnout, hlubší charaktery se zformují za běhu. Nová Indie hra je na světě.*

Specifický námět a ne zcela konvenční řešení můžou a nemusí sednout. Nenechte se proto znechutit, pokud vás prvních pár dílu RPG dna neosloví. Na rozdíl od komerčních titulů podbízejících se co největšímu publiku (proto je většina příruček tak nesmyslně dlouhá) si Indies své příznivce pečlivě vybírají a na vaši notu mohou naladit třeba až v pátem nebo i pozdějším pokračování tohoto seriálu. Byla by škoda tu chvíli propásnout.

Netradiční přístupy, ve kterých si Indies doslova libují, jsou pro internet jako dělané. Setkáme se se spoustou bezkostkových a RP systémů osvobozených od nadvlády šestistěnné náhody. Narazíme i na příručky umožňující hraní bez přípravy příběhu i herních postav nebo bez vypravěče.

O minimalismu už řeč byla, některé RPG jsou dokonce tak krátké (1-2 strany), že je můžeme bez problémů přidat jako časopisovou přílohu. Se zmínkou o příloze jsme se mimoděk dostali k té největší výhodě. Indies jsou často volně šiřitelné. Spoustu z nich si můžete bezplatně stáhnout a beztrestně rozeslat svým hráčům. Máte se tedy na co těšit.

Tolik k úvodu. Na příště už čeká nějaká ta ňamka. Doufám, že vás budoucí díly RPG dna potěší a že alespoň některým vnuknou použitelný herní nápad. O to tu přeci jde.

*Angeluss*



# Jak psát: sloh poprvé...

Máme tu druhou část série o psaní, ve které se blíž podíváme na základy řemeslné stránky textu, konkrétně na jednotlivé způsoby jeho výstavby.

Tento a další články budu psát tak, aby se z nich poučili i ti méně znalí, tedy pokud možno co nejpodrobněji a nejsrozumitelněji. Je pravděpodobné, že ti zkušenější z vás se nového dozví jenom málo nebo dokonce nic – od těch naopak rád přijmu jejich názory, připomínky a vlastní postřehy ohledně psaní, protože jak známo, nikdo vyjma Divace na DA neomylný není. Fórum DAily Mirroru čeká na vaše komentáře. :)

Základem toho, aby se nějaké dílo vůbec dalo číst, je bezesporu jeho stylistická úroveň. Nepřijde jen tak, člověk si ji musí získat – a bohužel vůbec neplatí, že pokud jste měli ve škole ze slohu jedničky, je váš řemeslný um bez jediné chyby. A protože ani dům se nestaví od střechy, musíme i tady začít odspoda, tedy slovní zásobou.

Jestliže máte zato, že zrovna ta vaše za moc nestojí, nepomůže vám přelouskat si slovník. Recept je jediný: číst a psát, psát a číst. Autor, který dovede používat například deset tisíc slov, na tom bude, bez ohledu na talent, vždycky líp než ten, kdo má rozsah jenom poloviční. Druhou věcí je to obsáhlé penzum slov a výrazů aktivně používat a ‚vidět' místa, kde by se co hodilo nebo kde co dře, až z toho bolí oči. Každému to zezačátku půjde hůř nebo líp, ale všechno nakonec přijde časem spolu s okřídlenou vypsaností.

Pro příklad si můžeme ukázat, jak asi takový text bude vypadat, je-li na tom autor se slovní zásobou špatně. Posuďte sami, že to zrovna za moc nestojí:

*...Při přestávce jsem zaslechl jsem směs zvuků. Něco mi to připomínalo, ale nemohl jsem si vzpomenout, jestli jsem tyto zvuky už někdy slyšel či nikoli. Zvuky přicházely od moře, a to mě čím dál tím víc znepokojovalo. V okolí mé chaty totiž není žádný přístav a veškeré lodě spojenců nemají povolení cestovat až tak na sever. Poté na chvíli zvuky ustaly. Usoudil jsem, že to nejspíš nešlo od moře, ale že to bylo jenom stádo zvěře. Za chvíli jsem už na žádné zvuky nemyslel. Když vtom se začaly ozývat znovu! V tu chvíli jsem si byl jistý, že zvuky jdou od moře. Jelikož mám mnohé zkušenosti na loďstvu, věděl jsem, že u pobřeží jich právě mnoho kotví. Pomalu a tiše jsem se začal plížit se sekerou a lukem k pobřeží. Stromy mi zakrývaly výhled. Zvuky byly stále blíž a stále hlasitější...*

Opakování slov a výrazů je dost častý nešvar i na DA – tady je vidět, že v hraničním případě to vážně moc hezky nevypadá. Někdy není potřeba znát hned deset synonym; příklad mimo jiné ukazuje, že kolikrát stačí prostě zmíněný termín vypustit (čtenáři to zkrátka dojde, nepodceňujte jeho inteligenci) nebo nahradit odpovídajícím zájmenem. A když už se vám bude zdát, že to jinak nejde, že to líp napsat nedokážete, dejte textu čas – obyčejně se k němu za nějakou tu dobu vrátíte a zjistíte, že řešení vám leželo přímo před nosem, popřípadě tkvělo v něčem úplně jiném.

U sloves už se mají věci trochu hůř, tam jednoduše musíte vhodné alternativy znát a některým se vyhnete jenom těžko. Malou útěchou může být, že vzácně vypadají v různých formách a časech jinak; typickým příkladem je být. Je – není – bylo.

Slovní zásoba je alfa a omega psaní, ať už jste minimalisté, kteří květnatý projev nemají v lásce, nebo se snažíte o co nejbohatší sloh. Zkuste si jen tak k některému ze slov v ukázce přiřadit tolik synonym, kolik vás jich napadne. Čím více, tím lépe.



Text lze v zásadě tvořit třemi základními způsoby: popisem, vyprávěním a dialogem, kam osobně řadím i vnitřní monolog, na DA v podobě mnohdy tak populárních kurzívových pasáží s duševními pochody postav. Tento měsíc se zastavíme u prvních dvou jmenovaných, třetí si i s příklady necháme na příště.

Popis a vyprávění mají některé společné rysy. Zaprvé se u nich mnohem výrazněji než u přímé řeči a jejích sestřiček projeví, kterak umíte s textem pracovat – každá chybka, každé špatně použité slovo nebo spojení jsou tu vidět. Zadruhé fungují jako jakýsi graf vašeho slohového vývoje; s dalšími a dalšími napsanými stránkami si můžete nejen vy, ale i nezainteresovaný člověk všímat, jaký je váš pokrok. V neposlední řadě se navzájem velice často prolínají. Mnohokrát narazíte na vyprávění, které plynule přechází v popis reálií, a samozřejmě i naopak.

Okrajem se musím zmínit ještě o jednom nebezpečí: kopírování jiných autorů, zejména těch (vámi) oblíbených. Inspirací po stránce myšlenky a nápadu už jsem se zabýval v minulém díle a stejné je to i tady: nikdo neocení dalšího vousatého kouzelníka s holí a mluvícím vraníkem, nicméně znalého čtenáře taky moc nenadchne louskat něco, co zdánlivě připomíná mladické pokusy dnes vytříbeného literáta z regálů knihku-

pectví.

Ze zkušenosti se dá říct, že tenhle problém obyčejně nepřichází hned, ale spíš časem, kdy se začínající autor dostává z kategorie píšu-jako-kopyto o něco dál, a není zrovna lehké mu vzdorovat – možná se stane, že na nepříjemnou podobnost s někým jiným vás upozorní až vaši vlastní kamarádi. Jediné, co se proti tomu dá zřejmě dělat, je důsledně si hlídat svůj pokrok a držet se stranou od svých oblíbenců (to ještě neznamená, že byste je měli přestat číst). Lidé, kteří vlastní vzor mezi profesionály nemají, jsou pochopitelně ve výhodě; rozhodně neplatí, že tohle musí potkat každého. Společné vlastnosti jsme si vyjmenovali, takže se můžeme pustit dál.

**Popis**

Popisem můžeme vykreslit prakticky cokoli v našem dohledu, od lidí na ulici přes záclony v oknech paneláků až po rýhy na stole, u kterého sedáváme v hospodě. Může být krajně objektivní, strohý a realistický, ale taky subjektivní až lyrický, snový a surrealistický. Fantazii se meze nekladou. Většině z nás už na střední škole cpali do hlavy, že popisy se rozdělují dvěma způsoby:

1) **Objektivní x subjektivní**

2) **Prostý x odborný**

Pro potřeby beletrie lze využít všechny, byť odborný se svou snahou o co největší přesnost nebude otloukánek nejspíš jen u strohých realistů – prosté popisy kladoucí důraz na názornost převládají. Objektivní jsou ty, které srozumitelným a neutrálním způsobem vykreslují jistý objekt nebo činnost. Subjektivní neboli citově zabarvené jsou naopak zaujaté, nepřesné, podmíněné autorovým vztahem k tomu či onomu. Na začátek si znovu uvedeme ukázku toho, co ano a co ne:

*„Mohl by mi někdo pomoct?“ zeptal se bojovník. „Sám si tu ruku neobvážu.“*

*Byl středně vysoké postavy a byl oblečený v černé tunice bez rukávů, pod kterou měl blýskající kroužky kroužkového brnění. V úrovni pasu měl pás, na kterém byl připjatý meč a zahnutá dýka. Zelený plášť mu spadal až ke kotníkům. Na nohou měl vysoké šněrovací boty a ve tváři zarostlé tmavým strništěm nečitelný výraz o to víc podtržený zachmuřeným pohledem tmavě hnědých očí…*

Popis prvořadě nesmí přeskakovat páté přes deváté, má mít svou určitou strukturu. Od nejbližšího k nejvzdálenějšímu, odshora dolů, od nejdůležitějšího k méně podstatnému. Přebíhat od bot ke grimasám v obličeji není zrovna ideální. Také je potřeba určitá bohatost vyjadřovacích prostředků – všimněte si, jak často se v ukázce opakují dvě obyčejná, snadno nahraditelná slovesa.

V popisech se často vyskytují ustálené obraty nebo metafory. Není to chyba, kolikrát se hodí, ale není radno to s nimi přehánět; synekdochy a metonymie vyskakující zpoza každého druhého řádku jsou trochu moc. Vhodné připodobnění může přidat na atmosféře, špatné (nebo příliš používané) udělá přesný opak.

Délka popisu a jeho obsah jsou přímo závislé na dané situaci. V příkladu se dovídáme přesně to, co je nám, čtenářům, momentálně k ničemu, ale to důležité, předně vše okolo poraněné ruky, už ne.

Neplatí, že co je příliš dlouhé, to je zároveň i nudné; vždy záleží na tom, co se nám právě hodí do krámu. Pokud máme v úmyslu zpomalit děj, delší popis (ovšem oprávněný!) není na škodu. Chceme-li udržet spád a tempo při ‚akci‘, je vhodné popsat jen to, co čtenář bezprostředně potřebuje k pochopení dalších řádků. Popis s adekvátním využitím slovní zásoby a odpovídající situaci – opět zasazený do kontextu – může vypadat například takto:

*Někde na prahu vědomí a snů jsem zaslechl poslední slova invokačního nápěvu. Kdo by to zrovna teď sesílal? Za zády se mi ozval Samuelův hlas:*

*„Tohle už není jen tak, Dame.“*

*Tma před mýma očima se pomalu rozjasnila. Pod nohama se mi svíjel polonahý voják s vyvrženými vnitřnostmi, dalších šest plavalo na hladině mělkého toku a barvilo vodu doruda. Vyděšeně jsem se rozhlédl. Zbylých osm mužů nebo spíš to, co z nich zůstalo… všude kolem. Muž s těhotnou ženou nabodnutý na uražený pahýl větve, pobočník s rukou utrženou v rameni v předsmrtné agónii.*

*„Mohl jsem to nechat, dokud jsi nikoho nezabil. Tohle už nemůžu ututlat, brachu. Promiň.“*

Na závěr krátké shrnutí výše řečeného: popisy se musí držet určité konstrukce, po které ‚lezou‘; měly by vykreslovat to, co je pro povídku/text potřeba, být podle toho přiměřeně krátké nebo dlouhé a nezabíhat do detailů, které jsou čtenáři k ničemu. Jenom málokdy zrychlí děj a uspíší jeho vývoj, ale jako určité zklidnění a zpomalení mohou, když se to s nimi umí, fungovat dobře tím spíš.

**Vyprávění**

Vyprávění slouží ke zprostředkování toho, co probíhalo nebo právě probíhá. Než si k němu řekneme něco víc, musíme si udělat jasno v typech vypravěčů. Zpočátku je lepší nepřeskakovat od jednoho k druhému, text působí zbytečně nesourodě a rozháraně. I u zkušenějších autorů je to někdy sázka do loterie. Vypravěče můžeme rozdělit následovně:

1) **Objektivní** - nejtypičtější je pro realisty; je neutrální, dění nekomentuje, působí jen jako svědek. Nikdy neví víc než postavy, které sleduje.

2) **Autorský** – do pozice vypravěče se staví ten, kdo příběh tvoří. Působí do jisté míry jako bůh – ví všechno, často filozofuje sám se sebou i se čtenáři, vyslovuje hypotetické otázky ohledně budoucího děje; na rozdíl od objektivního vnáší do vyprávění osobitost vlastního charakteru – může být cynický, melancholický a podobně. Dovede mnohem snáz než objektivní typ obe-

znamovat čtenáře s pravidly světa a doby.

3) **Subjektivní** – typický pro „ich" formu, kdy je vypravěč sám aktérem příběhu a může děj dynamicky ovlivňovat. Je nutně osobitý a svůj. Ví jen to, co je mu jako postavě určeno, ale jinak je pro něj platné totéž, co pro autorský typ: hádá se sám se sebou, pokládá řečnické otázky, vzpomíná, odvolává se na všechno možné nebo seznamuje čtenáře se zákonitostmi vlastního prostředí.

Pomocí vyprávění můžeme děj notně uspíšit, díky případné osobitosti – nepřípustné pro první, objektivní typ – text rychleji plyne, člověk se u něj baví, až může získat dojem, že se všechno odbývá takříkajíc jemu před očima.

Nemusíme se zaměřovat jenom na přítomnost nebo blízkou budoucnost; vyprávění se může retrospektivně pitvat i v tom, co bylo, a rozhodně není třeba jít pokaždé do hloubky a cpát čtenáři pod nos, že to bylo přesně takhle. Méně je někdy více - lidi kolikrát potěší, že si něco mohou podle náznaků domyslet (byť špatně; nikdo netvrdí, že je na konci nelze šokovat opačným vyústěním, než předpokládali).

Neexistuje pravidlo, které by říkalo, že i vyprávění musí jít podle určitého řádu. Může se postupně víc a víc brodit do minulosti, může osvětlovat děj na přeskáčku nebo se vůbec okovy času nemusí zabývat (technika Pásma); je to autorův rajón pro experimentování. Čím odvážnější ale budete, tím větší um je potřeba, aby to neskončilo fiaskem. Je lepší začít tím jednodušším.

Vyprávění, především je-li nám předkládáno subjektivním nebo autorským typem, rozhodně nemusí využívat pouze ordinérní slovník, který učí profesoři češtiny na středních školách. Tu se hodí argot, tam slang, u příběhu z pohledu přístavního rváče zase patřičně vulgární vyjadřování. Čtenář musí tomu, jak je děj podávaný, věřit. Jazykové prostředky jsou zde širší než u popisu, vyprávění dává autorovi do jisté míry křídla – právě tady může reflektovat své vlastní názory, morální pravidla, kritizovat chyby, které ten či onen svět má. Podobnou příležitost má sice i u dialogů prostřednictvím vlastních postav, ale pouze do určité omezené míry.

Na DA je nejčastějším typem vypravěče subjektivní; uvedu znovu dva příklady. Nejdřív tady máme ten méně povedený:

*Kvůli informacím, které přinesli našemu králi Entadovi I. špioni, jsme museli zaujmout obranné postavení. Démoni prý už dodělali svou pekelnou činnost a valí se přímo na nás. Naštěstí jsme tento zásah čekali, a tak máme dobré opevnění, nejlepší lučištníky na hradbách, kterým stojím v čele kvůli mým výborným bojovým schopnostem, neuvěřitelné zručnosti v zacházení s lukem a mým bystrým očím. Jsem nervózní. Snažím se to zamaskovat neustálým přerovnáváním mých šípů, ale i přesto na mne několik vojáků hledí se strachem ve tváři. Místo toho, abych jim šel příkladem, je ještě více znervózňuji. Naštěstí akorát přichází král Entada I., aby pronesl svůj proslov. Nemám ani náladu na to ho poslouchat. Stále jsem nervózní, ale vím, že jakmile skolím prvního ohavného Démona, nervozita ze mne okamžitě spadne a budu vzorem pro ostatní bojovníky.*

Subjektivní typ má za následek to, že se vyprávění v textu často mísí s klasickými vnitřním monologem postavy, a tak klade větší nároky na uvěřitelnost. Příklad výše je špatný nejen proto, že postavy ‚v mládí jsem byl namyšlený, ale až teď nemám chybu' jsou zoufale nudné, nýbrž i proto, že vypravěčova osobitost stojí stručně řečeno za nic.

Ve vlastních postojích, kterými by subjektivní typ tu a tam měl děj prokládat, se opakuje, není ničím ojedinělý nebo specifický a vůbec nevyužívá svého potenciálu. Čtení neubíhá tak rychle, jak by mohlo, a pokud v textu něco pobaví, nebude to zřejmě původním autorovým záměrem.

Vypravěč na pár místech vypadává ze svého jinak sofistikovaného, až archaického slovníku, když využívá výrazy a obraty víceméně hovorové – například slovo ‚akorát' tu působí jako pěst na oko. Nijak oslnivá slovní zásoba špatný dojem jenom dokresluje. Na opačné straně barikády máme trochu povedenější pokus:



*Nicotná šarvátka, poslední z ‚velkých střetnutí' téhle války, jak to vzletně odpadávalo z tlam pánů generálů. Odbojný šlechtic, pečlivě zahrabaný ve své horami chráněné baště, mohl počítat dny do popravy. Jeho konec zaplatilo krví něco přes deset tisíc mužů, z toho dvě desítky bojových čarodějů. Na každý pluk připadali tři, jeden na tisícovku vojáků. Bylo to málo, ale Kolegium udělalo králově dost velký ústupek, už když se uvolilo sem vůbec někoho poslat. Nejvyšší pro tuhle práci vybrali tu největší spodinu – nás.*

Tady je subjektivní typ vypravěče nesrovnatelně štědřejší. Používá bohatý slovník, nepřímo vyjadřuje vlastní názory o minulosti a právě probíhající situaci a vyjadřuje se osobitým jazykem. Nevidíme tu nic navíc – žádnou repetici postojů a vnitřních stavů ani nic podobného. Vypravěč se v ději pohybuje bez zbytečných zádrhelů nebo širokého opisování nezajímavých fakt.

Na závěr si také u vyprávění shrneme to podstatné: je to na papír přenesená dějovost z pohledu jednoho ze tří typů vypravěče. Otevírá prostor pro projekci vlastních stanovisek a názorů autora, je jeho hřištěm časových i jazykových experimentů a způsobem, jak předkládat čtenáři věci minulé, stávající i budoucí. Děj posouvá dopředu a coby brzda překotného vývoje příběhu vám nikdy neposlouží.

S formou výše zmíněných prostředků se každý musí popasovat sám. Samozřejmě je potřeba text dělit do odstavců, aby se vůbec dal číst, a radit se v tom prakticky nedá. Někdy může odstavec představovat jednu větu, jindy deset. Dřív nebo později každý získá cit a bodů ‚předělu' si bude všímat sám od sebe.

Způsoby podání popisu a vyprávění byste měli ‚odměřovat' i podle toho, kdo váš příběh, quest nebo postavu bude číst a posuzovat. Typického muže děj podávaný prostřednictvím jemné, cudné a způsobné dívky, jejíž svět je plný pentliček, mašlí, sametu a marcipánu, asi moc nenadchne. Podobně tak běžnou ženu dvakrát nepotěší sarkastický vypravěč brodící se potoky krve a úlomky lidských kostí v prostředí, oproti kterému je válečná zóna něco jako dětský píseček.

Pokud hodláte psát pro blíže neurčené obecenstvo, musíte počítat s tím, že podle vašeho stylu podávání informací se nejspíš vymezí i vaši příznivci nebo odpůrci. Když se ale někomu nebude líbit váš sloh, a to pouze proto, že je zrovna příliš suchý, objektivní, subjektivní a kdo ví, co ještě, může být problém stejně tak ve vás (tam hledejte nejdřív) jako ve vašich čtenářích.

Za nápravu stojí ty boty, kterých by se neměl dopouštět nikdo – vidět popáté na třech řádcích to samé slovo zkrátka není žádný med. Chyby týkající se vašeho pojetí si zaslouží pozornost, zamyšlení a otevřenou debatu obou stran, ale ne změnu za každou cenu. Autorův denní chléb spočívá i v tom, že se jednoduše nezavděčí všem.

V příštím díle pomocí názorných příkladů rozebereme dialogy a podíváme se i na alfu a omegu každého příběhu: postavy.

Pozn. aut.: některé z uvedených ukázek jsou z díla Historie elfů autora HellKiller. Celý text je k dohledání na http://www.onlinehra.cz/blog/evolution/zajimavosti-/2007/historie-elfove.html.

*Perilan*

# Srazy a akce

**Conventicon**
**Praha, 28. - 30.8.**

Dravý nováček v záplavě šedivějících conů. I tak by se dal charakterizovat Conventicon. Jeho pravá tvář se sice ukáže a až začátkem srpna, jedná se totiž o první ročník, ale očekávání směřují vysoko. Už to, že se organizace chopili zkušení pardálové v čele s Maelstromem, prozrazuje, že bude o co stát.

DarkAge na podobné akci samozřejmě nemůže chybět. V sekci srazů už Conventicon visí nějaký ten týden a jednou webovou tabulkou to pro nás rozhodně nekončí. Poprvé v historii chystáme samostatnou programovou linii, celodenní a možná i celonoční zábavu.

Conventicon je šance i pro vás. Poutavá témata přednášek a dobré nápady vůbec se v našem programu určitě uplatní. Představte nám svoji oblíbenou hru nebo s návštěvníky odehrajte zajímavý oneshot příběh. Na akce, jako je Conventicon, se nezapomíná, a pokud se stanete součástí, nezapomene se ani na vás.

**Fallout Madness**
**Mimoň - Česká Lípa, 24. -26.7.**

Ne každého na LARPu uspokojí dřevěný mečík a pár středověkých hlášek. Někdo se dokáže odvázat, jen když v ruce drží pořádné železo a na jazyku převalovaluje zásobu peprných výrazů z moderního slangu. Právě Fallout a jeho vyprahlá pustina za obzorem blízké budoucnosti je pro podobné lidi ideálním místem.

Třetí Fallout Madness je městský LARP. Zavede vás hluboko do centra Denu známého z Falloutu 2, kde krom ostatních hráčů potkáte i původní NPC přímo ze hry. Co ve městě zažijete, je jenom na vás.

**Písek by Night**
**Písek, 12. - 16.8.**

Písek by Night je pokračováním série upířích městských LARPů, které naši republiku vysávají už pěkně dlouho. Noční Písek vás vtáhne do tajemného prostředí supernaturálů inspirovaného světem World of Darkness. A na scéně se neobjeví zdaleka jen krvelační upíři. Potkat můžete animální vlkodlaky, manipulativní mágy i fanatické lovce. Za všechny si samozřejmě můžete i zahrát.

Písek by Night pojí temný příběh se silnou atmosférou. Cílem pořadatelů je účastníky pohltit a pomoct jim překonat hranici mezi hráčem a rolí tak, aby se oboje stalo jedním. Přijďte se přesvědčit, jak se to povede.

*Angeluss*

# Vladimír Šlechta - Válečná lest

Poprvé jsem se o Vladimíru Šlechtovi a jeho cyklu Krvavé pohraničí dočetl (a doslechl) až v antologii Legendy české fantasy, jejíž recenzi jsem si vám dovolil nabídnout v jednom ze starších čísel Daily Mirroru. A vzhledem k tomu, že jeho povídka se četla skvěle, jsem byl nucen usoudit, že něco na tom Šlechtovi je. Netrvalo dlouho a odkládal jsem dočtené Krvavé pohraničí a o pár dnů později i Šílený les a s chutí sáhl po obsažnější Válečné lsti…

Válečná lest je, na rozdíl od jiných titulů z Krvavého pohraničí, knihou povídkovou. Společným jmenovatelem všech povídek je voják Roger Schnirega. Kniha začíná zhruba před dvacátým rokem jeho věku, kde se v povídce Válečná lest zcela nedobrovolně stane velitelem pevnosti Rudenrog a musí čelit nájezdu orků vedených samotným Temným mágem. Každá další povídka představuje významnou událost v Rogerově životě – kapitán Schnirega se představí jako zamilovaný blázen jdoucí za hlasem svého srdce, velitel ochranného komanda dřevařské osady, ochránce a mstitel slabých a nepochopených, nepříliš ambiciózní velitel a vládce města a v poslední povídce nakonec jako čtyřicetiletý otec rodiny, kterou se snaží zaopatřit. Výborná je zejména rozmanitost jednotlivých povídek – některé jsou plné boje a akce, některé jsou naopak pochmurně a tajuplně laděné, zajímavé je také střídání městského prostředí s okrajovými výspami civilizace a úplnou divočinou.

Šlechtův styl je zvláštní (kritika často v souvislosti s ním hovoří o tzv. zálesácké fantasy) – prezentuje klasickou fantasy plnou elfů, orků, čarodějů a dalších ryze fantaskních bytostí, ale v pozadí nechává magii a různé zvláštní schopnosti, aby na světlo vytáhl vlastně zcela obyčejné lidi s jejich slabostmi, přednostmi a charakterem. Každý příběh představuje několik dobře vykreslených postav, které se následně objeví nebo jen mihnou i v dalších Šlechtových dílech.

A zde je třeba zmínit další zajímavý rys Šlechtových děl - jejich komplexnost. Autor vytvořil fiktivní dějiny Pohraničí a postupně je doplňuje prostřednictvím povídek a knih. To funguje právě díky jednotlivým postavám – zatímco v této knize je hlavním hrdinou Roger a potkává spousty dalších postav, v jiných knihách a povídkách je věnován prostor právě těmto ‚vedlejším postavám', čímž můžeme zažít část příběhu ze dvou různých pohledů.

Celkově lze tedy říci, že Válečná lest není vůbec špatná kniha, na které si ‚pochutnají' zejména milovníci klasické fantasy bez větší míry násilí a magie, ovšem mnohem větší kouzlo a smysl získává až v kontextu s dalšími povídkami a knihami z Krvavého pohraničí (bohužel, některá díla jsou vyprodána, ale chystá se druhé vydání). Zkrátka – Válečná lest není kniha pro každého a rozhodně není tak masovým tahákem, jako jsou díla od Kulhánka nebo třeba Kopřivův Asfalt. Asi nejschůdnější cestou by mohlo být pro případné čtenáře pokusit se ulovit ve vodách internetu některou z povídek a vyzkoušet, zda právě vám Šlechtův styl sedne. Cena Šlechtova díla činí 230 korun a znatelnou nevýhodou knížky je její ultraměkká obálka (mně se podařilo ji brutálně poničit po cca třech dnech transportu v batohu, což jiné knížky ve stejných podmínkách vydržely bez vážnějších problémů).

*Matob*



# Čtení na prázdniny

Za dveřmi jsou prázdniny, a tak jsem kromě obvyklé recenze tentokrát připravil i několik tipů, co si přečíst v době flákání a volna. Už teď vám můžu zaručit, že bude pršet vydatně a nějaká ta silnější knížka se vám bude hodit!




Máte rádi Miroslava Žambocha? Tak v tom případě zajisté uvítáte zprávu, že se na pulty vrátilo nové vydání Líhně. Původně dvojdílná kniha je nyní spojena do jednoho pořádně tlustého špalku (v ceně kolem 340,-- Kč) a opatřena novou (bohužel zase trapně měkkou!) obálkou. Samotný příběh je hutné akční čtení, ve kterém proti sobě válčí americké tajné služby, česká mafie a ještě pár dalších frakcí. Příběh zpočátku trochu připomíná Kulhánka očesaného o černý humor, druhá polovina pak přináší odklon do úplně jiných vod a zajímavou pointu.

Dalšího nového vydání se dočkala i kniha Štěpána Kopřivy Zabíjení. Kniha je to vskutku jednoduchá: úkolem hrdiny je vykostit jedenatřicet lidí a zabránit tím šíření tajné informace. Hlavní postava je tudíž překvapivě masový vrah. Jinými slovy jde o řezničinu protkanou humorem tak černým, že vás z něj občas má tendenci trefit šlak. Prodejní cena 195,-- Kč. Ještě si neodpustím poznámku – Asfalt byl přece jen o něco lepší, ale i tak Zabíjení nezklame.

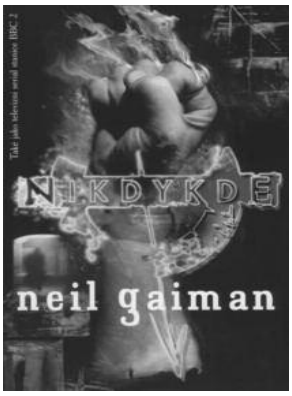
Nyní již sáhnu do novinek staršího data, které jsou však k dostání v každém větším knihkupectví a o kterých si myslím, že zasluhují pozornost.




Krokem vedle rozhodně nebude jakákoliv kniha Sergeje Lukjaněnka. Většina z vás už určitě přečetla všechny možné knihy s názvem Hlídka. Hlídky nejsou špatné, spíš jen profláklé. Poměrně zajímavou alternativou jsou však cyberpunková Lživá zrdcadla a jeho pokračování Bludiště odrazů. Jedná se o zajímavou knížku o lidech žijících ve virtuální realitě a virtuální realitou – je to hodně čtivé zamyšlení o prolínání reálného a virtuálního života, o virtuálním randění a kriminalitě, to vše zabalené v lehce filozofickém, zadumaném hávu.

Další dílka od Lukjaněnka, která mám zmapována, jsou Spektrum, pojednávající o záhadném zmizení mladé dívky a jejím hledání galaktickým detektivem (samozřejmě s příslušným filozofickým podtextem zamyšlení), a novější věc nazvaná Nanečisto o strážci bran do paralelních světů (a ani zde nechybí ona potřebná kapka mozkolamného přemítání). Nevýhodou těchto titulů je jejich poměrně vysoká cena - zhruba 290,-- Kč za knihu.

Od oblasti cyberpunku se plynule překlopíme do žánru new weird. Zde bych vaší pozornosti doporučil literáta s exotickým jménem China Miéville a jeho knihy. Za zmínku stojí kupříkladu Král krysa, který kloubí klasickou legendu o Krysaři s undergroundem moderního Londýna a houseovou kulturou (cca 220,-- Kč). Dílko tak trochu připomíná Neila Gaimana a jeho Nikdykde.




Dalšími zajímavými knihami téhož autora jsou i Nádraží Perdido a Jizva (v ceně kolem 260,-- Kč). A když už jsme se otřeli o Gaimana, skutečně přemýšlivým povahám doporučím jeho Americké bohy. Ovšem pozor - opravdu nejde o lehké a konzumní čtivo!

A abyste neřekli, že jsem se naprosto vyhnul fantasy, sáhnu i do tohoto žánru. Poměrně slušným se mi jeví například sborník Legie nesmrtelných, který přináší mix fantasy povídek z českých a slovenských luhů a hájů spolu se zahraničními autory a obsahuje příběhy ze známých cyklů (350,-- Kč). Dobrou volbou je i sborník povídek městské fantasy Pod kočičími hlavami (350,-- Kč), tentokrát v režii známých československých autorů. A do třetice sborník – Čas psanců (330 ,-- Kč). Opět se jedná o československý projekt s povídkami o vyděděncích společnosti, to vše rozdělené do tří časových rovin – minulosti, současnosti a budoucnosti - se zastoupením předních českých autorů.

Snad vás některá z knih zaujme (pro podrobnější informace si klidně napiště na redakční mejl) a příjemně si počtete. Bezva prázdniny přeje Matob.

*Matob*

# Zombiewalk

16. květen 2009 byl pro většinu lidí obyčejná sobota. Ne tak pro hrubým odhadem sedmistovku nadšenců, kteří se před pátou hodinou odpoledne sešli na Staroměstském náměstí. Japonští turisté na notnou chvíli přestali obdivovat památky stověžaté matičky a hlídat si svoje peněženky – mnohem zajímavějším objektem pro fotografování se stala rostoucí banda porůznu zkrášlených individuí s omezenými motorickými schopnostmi a poněkud stereotypním slovníkem.

Vítá vás Zombiewalk, v Praze už podruhé.

Zombiewalk je pro mě jedinečná příležitost, jak se uvolnit a odreagovat od téměř každodenního stresu ze školy. Letošní ročník jsem si za sebe užil více než loni, ale pokud bych měl mluvit o akci jako celku, tak mě letos mírně zklamala. Lidé až příliš často vystupovali ze své role a tempo, které při chůzi nasadili, se chodícím mrtvolám nijak zvlášť neblížilo.

Na druhou stranu afterparty, která se konala v malém klubu kousek od Prašné Brány, měla úžasnou atmosféru a výběr kapel byl též výborný. Příští rok, pokud mi v tom nic nezabrání, se určitě opět zúčastním.

*Sirall*

Na úvod bych měl upřesnit, co to ten Zombiewalk vlastně je. Jde o svérázný druh protestu proti všeobjímajícímu konzumu. Organizátoři se pokoušejí upozornit na to, že zombíci, kteří se v různých městech světa – jmenovitě například Toronto, San Francisco a Vancouver – ploužili ulicemi, se zas tak neliší od lidí, které můžeme potkávat každý den.

Znudění, unavení, lhostejní, připravení sednout si k televizi nebo internetu a nechat si vymývat hlavy pasivní zábavou a zůstat u toho, že základní fyziologické potřeby jsou vše, o co člověk musí stát. Proti tomu Zombiewalk brojí – i realita může být nevšední, zájmy originální a aktivní, život pestřejší.

Přiznávám se. Jako mrtvola se cítím skvěle. Moje morbidní já si v průvodu vyloženě libuje. Úzké uličky plné fotografujících turistů mi silně připomínají červené VIP koberce. Nejspíš na tom něco bude, on totiž Hollywood je také plný vyčpělých hvězd. Člověk se jednou za čas odvázat musí a Zombiewalk je zkrátka skvělá příležitost.

Mimochodem, od minulého roku přibylo mrtvol na úrovni. I když mému žebříčku stále vévodí rozpadající se Ježíš z minula, mám pocit, že na letošním walku se hnilo mnohem důstojněji.

*Angeluss*

Celý pochod měl oficiálně začít v pět hodin odpoledne, ale jak to bývá, nic nevychází přesně podle plánu, a tak se pár pomalejších kreatur připojilo k davu s menším zpožděním. K vidění byla pestrá plejáda všeho možného: nechyběli farmáři s obligátními krumpáči, motykami a lopatami, dostavilo se i několik nestárnoucích sestřiček a v davu jsme dokonce zahlédli jednoho vkusně upraveného domácího mazlíčka.

Některé ‚kostýmy' byly odfláknuté, zato jiné se pyšnily smyslem pro originalitu a detail; jedním z vrcholných kousků byla trojice slečen, které se neváhaly všechny ‚narazit' na jednu tyč a pochodovat všude pospolu. Bohužel ne všechny zombie se držely daných rolí a často z nich vypadávaly – po cestě jsme potkávali mrtvolné tváře ve volném vycházkovém tempu a družném hovoru. Takových naštěstí nebylo příliš a většina nezapomínala, že pár vrstev make-upu znamená dočasně odpojit artikulovanou řeč a vybavit se přiměřenou skoliózou páteře.

Akce se samozřejmě účastnila i početná suita z DarkAge – obzvlášť povedení byli Sirall, který zarputile odmítal vystoupit ze své role (ačkoli přes ten umný předkus asi ani mluvit nemohl), a Tortor, jehož vzhled nám všem připomínal Mozarta, jak by býval vypadal, kdyby zaklepal bačkorami v deseti letech. Mezi další relikvie patřili Lutus s až příliš mírumilovným výrazem (nebály se ho dokonce ani přítomné chodící stromy), Angeluss s grimasou utečence z psychiatrické léčebny, Morna, Alissea a Nehvízdek s neodolatelnou umělou krví ve vlasech.



Celý průvod frenetický obíhali fotografující jednotlivci, mezi nimi i nám dobře známý Reziel, a dokumentovali, div že se jim z jejich aparátů nekouřilo. Nohy si protáhli víc než slušně – procesí bylo vinou nezodpovědných (tedy příliš rychlých) jedinců roztrhané málem po celé délce trasy.

Davu vévodil jeden z pořadatelů, Silver, který s úpravou zevnějšku rozhodně nezůstal oproti svým ovečkám pozadu – s napůl černým a napůl bílým obličejem, cylindrem, holí a v dlouhém kabátu připomínal Harlekýna.

Prvního ročníku jsem se nezúčastnila, a proto nemohu srovnávat. Z fotek mohu ale potvrdit, že letošní účast zombíků byla větší a pestřejší. Potkala jsem i několik zahradníků, Červenou Karkulku a dokonce Střihorukého Edwarda, který vypadal opravdu skutečně (dotyčný si s přípravou kostýmu dal určitě velikou práci a popravdě řečeno bych ho nechtěla potkat někde v temné uličce :D). Pochod jako takový byl zajímavý, i když se někteří nechovali jako správní zombíci (to znamená pomalá chůze, slintání, popř. plazení se po zemi a zombácká mluva – mručení, hučení, hýkání :D). Některé reakce přihlížejících turistů stály opravdu za to … bylo se čeho bát. Bylo zde pár blázínků, kteří plivali po přihlížejících umělou krev.

Můj celkový dojem z akce? Bylo to pěkné. Najde se i pár nedostatků, třeba že byl pouze jeden stůl na registrování, nebyly zde žádné kabinky na převlečení a doladění převleků, jinak snad více připomínek nemám. Těším se na další ročník a doufám, že bude větší účast z řad DA. A už stačí jen dodat: Braaains!!!

*Morna*

Na konci letošního walku, u sochy svatého Václava, se všichni zombíci úhledně poskládali kolem podstavce (vyvolení vystoupali i na něj), několikrát zapózovali pro hyperaktivní fotografy a završili celou akci vystavením transparentu. Rekord akce podle předběžných odhadů padl a hromadné skandování podle toho vypadalo – citlivějším povahám mohlo zvonit v uších ještě dlouho poté, co se nalíčená banda odporoučela na after party do klubu Chapeau Rouge.

A jaké je tedy resumé? Pokud vidíte současnou společnost podobně jako organizátoři nebo se chcete jen tak odreagovat, tu a tam spadnout na zem a děsit zvědavé turisty, neváhejte a přidejte se příští rok k nám. Za tu podívanou a zábavu to rozhodně stojí.

Brains.

Bližší informace o celé akci naleznete na stránkách www.zombiewalk.cz.

*Perilan*