Univerzita Hradec Králové

Pedagogická fakulta

Katedra českého jazyka a literatury

Návrh nového kulturně společenského periodika

Bakalářská práce

Autor: David Řasa

Studijní program: B7202 Mediální a komunikační studia

Studijní obor: Literární dokumentaristika a teorie čtenářství

Vedoucí práce: Čuřín Michal, Mgr.

Hradec Králové 2015

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta

Zadání bakalářské práce

Autor: **David Řasa**

Studium: P121015

Studijní program: B7202 Mediální a komunikační studia

Studijní obor: Literární dokumentaristika a teorie čtenářství

Název bakalářské práce: **Návrh nového kulturně společenského periodika**

Název bakalářské práce AJ: The concept of new cultural and social journal

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Cílem bakalářské práce je na základě reflexe současného stavu obdobně zaměřených periodik navrhnout nové periodikum, jehož koncepce bude zdůvodněna jak teoreticky, tak ukázkovým číslem.

Anotace:

Cílem bakalářské práce je na základě reflexe současného stavu obdobně zaměřených periodik navrhnout nové periodikum, jehož koncepce bude zdůvodněna jak teoreticky, tak ukázkovým číslem.

Garantující pracoviště: Katedra českého jazyka a literatury, Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: Mgr. Dagmar Magincová, Ph.D.
Mgr. Michal Čuřín

Oponent: PhDr. Lukáš Zábranský, Ph.D.

Datum zadání závěrečné práce: 15.1.2014

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval (pod vedením vedoucího bakalářské práce) samostatně. Veškeré použité podklady, ze kterých jsem čerpal informace, jsou uvedeny v seznamu použité literatury a citovány v textu podle normy ČSN ISO 690.

V Hradci Králové dne 29. 04. 2015.

……...……

David Řasa

Poděkování

Děkuji Michalu Čuřínovi, Mgr. za odborné vedení práce, věcné připomínky, dobré rady a vstřícnost při konzultacích a vypracování bakalářské práce.

Anotace

ŘASA, David. *Návrh nového kulturně společenského periodika.* Hradec Králové: Pedagogické fakulta Univerzity Hradec Králové, 2015. 57 s. Bakalářská práce.

Cílem bakalářské práce je na základě reflexe současného stavu obdobně zaměřených periodik navrhnout nové periodikum, jehož koncepce bude zdůvodněna jak teoreticky, tak ukázkovým číslem. Výstupem práce tak bude přehled různorodosti kulturních témat ve vybraných českých periodikách a jejich informační hodnota pro čtenáře.

Klíčová slova: časopis, kultura, obsah periodik, různorodost, obsahová analýza

Annotation

Řasa, David. *The concept of new social cultural journal.* Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2015. 57 p. Bachelor Degree Thesis.

The objective of bachelor thesis is a concept of new periodical based on a reflection of current status of similarly focused periodicals. Its conception will be substantiate theoretically and by an illustration journal. Practical part of work will be the summary of diversity of cultural themes in chosen periodicals and their information value for readers.

Keywords: journal, culture, content of periodicals, diversity, content analysis

Obsah

Úvod 1

Cíl práce 2

Kultura 2

Odvětví kultury 3

Divadlo 3

Hudba 4

Kinematografie 4

Literatura 4

Umění 4

Komiks 5

Videohry 5

Cílová skupina 6

Definování cílového trhu 6

Cílové třídy podle Sinus-tříd Sinus Sociovize 7

Cílové skupiny podle semiometrického modelu TNS Infratestu 8

Cílové skupiny podle výzkumného projektu Galaxie GIM 10

Výzkumné otázky 10

Průzkum českých periodik a jejich reflexe kulturní scény 11

Vybraný vzorek 11

Průzkum trhu 13

Tabulka 1 14

Tabulka 2 15

Vývoj trhu 15

Současná situace 16
Výzkumná metoda 17
Výběr metody 17
Nevýhody zvolené metody 19
Výzkumný proces 20
Průběh 20
Výzkumné téma 20
Operacionalizace 20
Plánování a organizace 22
Definice měřící jednotky 22
Kulturní index 23
Počet stran 26
Přípravná a ověřovací fáze 26
Vymezení české a zahraniční kultury 27
Sběr dat 27
Nový prostor 27
Reflex 29
Instinkt 31
Týden 34
Týdeník Echo 36
Reportér 38
Respekt 38
A2 41
Vyhodnocení 44
Kulturní témata 44
Česká a zahraniční kultura 46

Periodika 46
Tvorba časopisu 49
Design 49
Použitý software 50
Obsahová skladba 50
Financování 51
Závěr 53
Použité zdroje 54
Použitá literatura 54
Elektronické zdroje 55
Přílohy 1
Časopis 1
Tabulky 27
Tabulka č. 5 28

Úvod

Ve své bakalářské práci zhotovím první číslo fiktivního periodika, které by samo o sobě dokázalo obstát v komerční sféře. Teoretická část práce dokládá, jak toho nejlépe docílit, a praktickou částí práce je související výzkum a samotný časopis.

První číslo začínajícího periodika mívalo většinou v jeho celém dalším trvání důležitou úlohu, tedy zaujmout, co nejvíce čtenářů, a upozornit na sebe i na další nadcházející čísla. Kvalita prvního čísla hraje ovšem dnes ještě větší úlohu při využití určitých metod financování, popsaných dále v práci, které vyžadují zhotovení ukázkového čísla pro získání hlavního kapitálu a svou další existenci.

Vyhotovené ukázkové číslo periodika Alt nebude určené pro okamžitý vstup do distribuční sítě, ale k získání pozornosti přispěvatelů, potažmo inzerentů. Zhotovený návrh prvního čísla periodika lze využít k zajištění financování jeho vydání, které ovšem z důvodu rozsahu mé práci zmíním pouze teoreticky.

Bakalářská práce tak popíše proces tvorby periodika, počínaje jeho žánrovým vymezením, průzkumem českého trhu, neboli vyhledání tematického prostoru, tzv. „díry na trhu", již má časopis zaplnit, a určením ideální cílové skupiny. Ve výzkumné částí se zaměřením na současná česká periodika věnující se alespoň zčásti kultuře a metodou kvantitativní obsahové analýzy zjistím, kolik celkově ze svého obsahu věnují kultuře a kterým tématům přesně. Podle výsledků pak zvolím tematickou skladbu časopisu.

Další částí práce provázející vznik časopisu bude představení nutnosti kvalitního a originálního grafického designu jako nezanedbatelného aspektu při tvorbě nového periodika a obhajoba vlastních grafických rozhodnutí v rámci tvorby časopisu. Součástí bakalářské práce není založení a vedení stálé redakce periodika. Řešení této problematiky je pro účely práce, tedy zhotovení jednoho čísla, nepodstatné.

Cíl práce

Cíl mé práce spočívá ve vyhotovení exemplárního čísla fiktivního periodika s názvem Alt, které se chystá vstoupit na trh. Periodikum se vymezuje jako kulturně-společenský časopis s dvoutýdenní periodicitou, jež se nebude pokoušet profilovat jako odborný či dokonce usilovat o zařazení mezi impaktová periodika, ale čistě komerční.

Základním předpokladem pro jeho vznik je místo na trhu, tedy dostatek nakupujících čtenářů pro zachování delší existence. Proto je nutné si jako první stanovit cílovou skupinu a provést průzkum trhu.

Kultura

Pro účely práce je klíčové definovat hned od začátku, co přesně míníme pod pojmem kultura. Antropologický slovník nám v tomto ohledu dává na výběr z řady definic poplatných době, ve které vznikly. V současnosti je ovšem lze vymezit na tři základní přístupy tykající se rozsahu kultury a jejího obsahu:

1. První pojetí kultury vychází z tradičního axiologického, neboli hodnotícího významu z dob humanismu a osvícenství. Hodnotící prvek je zde zásadní, neboť kulturní rozsah vymezuje pouze na produkty kreativní a umělecké lidské činnosti, tedy na prostředky směřující k posílení humanizace a kultivovanosti jedince, společně tak vedoucí k vývoji lidské společnosti.
2. Mladší antropologické pojetí nevytyčuje kulturu pouze jako soubor uměle vytvořených hodnot, ale vesměs všechnu lidskou činnost překonávající základní biologické mechanismy. Jinými slovy veškeré chování, co člověka odlišuje od zvířete. Oproti axiologickému pojetí zde chybí hodnotící prvek, což vědám využívajícím tento přístup umožňuje porovnávat různá společenství (kultury) na základě jejich specifických sociokulturních rysů.

3. Redukcionistický přístup je vlastně souborem mnoha přístupů, které mají společný cíl vymezit chápání kultury pouze na užší výběr kulturních znaků, symbolů a hodnot charakteristických pro určité společenství. Společenství nejen lidské, ale i další, utvořené na základě sémiotického přístupu.[1]

Odvětví kultury

Kulturní tématika mého časopisu je ve shodě s první poskytnutou definicí, tedy kulturou jako souborem neprvoplánových produktů vzniklých z lidské činnosti s určitým vyšším účelem, ať estetickým či sloužícím k reflexi skutečnosti nebo vědomí a celkově vedoucí k vývoji lidské společnosti. Kultura, v našem mínění, je také značně různorodá, poskládána z různých typů uměleckých děl, jakými je třeba divadlo, literatura nebo film. Pro nadcházející výzkum je nutné definovat všechny tyto typy, aby poté bylo možné spolehlivě zařadit tematické články z periodik do odpovídajících kategorií. Jelikož jde o pojmy všeobecně známé a není je potřeba hlouběji představovat, zaměřím jednotlivé definice hlavně na jasné vymezení toho, co do které skupiny patří. Kategorie navrhuji tak, aby dokázaly zahrnou všechna témata, které se v periodikách mohou vyskytnout, ovšem nejsou tvořeny přímo podle obsahu mnou zvolených periodik, jelikož by tím pádem výzkum nemohl poukázat na případnou úplnou absenci některých témat.

Divadlo

Divadlo je možná nejrůznorodější kategorií i přes to, že jsou do něj zahrnuty pouze jevištní formy. Televizní záznam divadelní hry se ovšem do této skupiny započítává, jde totiž o stejný obsah na jiném médiu. Mezi divadelní žánr jsem tedy zařadil operu, operetu, muzikál, balet, taneční vystoupení i pantomimu a loutkové divadlo. Stand up[2] vystoupení jsou rovněž zařazena k divadlu, stejně tak jako cirkus. Oboje se odehrávají na jevišti a k dramatické scénické tvorbě mají

[1] MALINA, 2009, *ANTROPOLOGICKÝ SLOVNÍK.*

[2] Komické vystoupení, kde bavič účinkuje pouze prostřednictvím mikrofonu. Bavič před publikem stojí sám, z čehož pramení i anglický název.

blíže než k ostatním skupinám. Zároveň nejsou ani natolik výjimečné, aby vytvořily vlastní skupinu.

Hudba

Než vyjmenovávat všechny existující hudební žánry, je snazší určit, co do hudby nepatří. Je to tedy mluvené slovo, řadící se k rozhlasu, a všechny další formy rozhlasových her, byť mohou mít i hudební doprovod. V operách a operetách se vyskytuje zpěv, ovšem kromě něho mají vystoupení ještě četné scénické prvky, čímž převládá zařazení k divadlu. Vizuální prvky jsou přípustné pouze u koncertů a hudebních videoklipů, kde plní pouze doprovodnou funkci a hlavním prvkem zůstává hudba.

Kinematografie

Kinematografie zahrnuje film a všechnu další televizní tvorbu. Obsazení živých herců není kritériem. Do kinematografie se stejně tak řadí i animovaná tvorba, případně loutková, pokud nejde jen o záznam loutkové divadelní hry. V takovém případě je rozhodující přítomnost jeviště nebo kulis.

Literatura

Literaturu nelze vymezit pouze jako psanou formu. Stejně tak do ní patří mluvené slovo i recitování poezie. Jedině rozhlasové hry se liší od ostatních natolik, že by zasloužili vlastní kategorii, ovšem rozhlas je více médiem než uměleckou platformou, tudíž je zahrnuji také do literatury. Kromě tradičních literárních uměleckých disciplín jako je poezie či beletrie, je v souladu s naší kulturní definicí i literatura faktu či odborná literatura.

Umění

Umění ve svém širším pojmu zahrnuje všechny aspekty kreativní lidské činnosti. V tomto podání ale obsahuje všechna výtvarná umění, včetně sochařství, architektury nebo fotografie.

Komiks

Komiks je samostatně nezařaditelný do jiných odvětví, byť je teoreticky tvořen literárním a uměleckým zpracováním. Mezi tradiční formu řadím i karikatury a další podobné spojení textu s obrázky.

Videohry

Videohry jsou jednoznačně nejmladší ze všech kulturních odvětví a v médiích také často přehlíženy. Obecněji jejich pojetí inklinuje spíše k zařazení mezi sporty, i přesto se ale některým z nich nedá upřít status umění.

Cílová skupina

Opodstatnění vzniku a další existence periodika Alt vychází z neexistujícího středního proudu v oblasti kulturně-společenských tištěných periodik. Kulturní rubriky či přílohy má většina známých deníků i týdeníků, avšak primárně jsou zaměřeny na zpravodajství, což potřeby čtenáře, jenž se zajímá pouze o kulturní oblast, plně neuspokojí. Naopak ostatní nemasová kulturní periodika se buď zaobírají do hloubky jedním kulturním odvětvím, nebo přinášejí ucelený, ale pro širší veřejnost příliš odborný výstup.

Definování cílového trhu

Začněme výrokem odborníka na marketing a autora řady marketingových učebnic a příruček Philipa Kotlera: „*Jakmile je zvolen cílový trh, je relativně snadné identifikovat jména potencionálních kupujících. Spolu s tím, jak podnik prohlubuje svou znalost cílového trhu - co tento trh chce, co kupuje, kde a kdy to kupuje, jak to kupuje a tak dále.*"[3] Potřeba znát svou cílovou skupinu, případně alespoň nutnost potvrdit si její existenci, provází uvedení každého nového produktu na trh, takže ani moje periodikum nebude výjimkou.

Odborný časopis *Media & Marketing* se už několik let věnuje právě marketingovým analýzám cílových tříd, tedy jejich preferencím při koupi produktu, náchylnosti k reklamě a celkovým životním hodnotám. Publikace *Marketing podle cílových skupin* představuje tři nejvýznamnější výzkumné projekty:

1. Cílové třídy podle Sinus-tříd Sinus Sociovize
2. Cílové skupiny podle semiometrického modelu TNS Infratestu
3. Výzkum cílových skupin podle Galaxie GIM - Společnosti pro inovační výzkum trhu

Zmíněné tři vybrané a představené výzkumné projekty neurčují skupinu zákazníků na základě jejich sociodemografických znaků jako je věk, vzdělání

[3] KOTLER, 2000, s. 142.

nebo příjem, nýbrž podle sociopsychických rysů, tedy podle jejich způsobu života, hodnot, stálosti u daných značek produktů apod. První výzkum nazvaný Cílové třídy podle Sinus-tříd Sinus Sociovize byl časopisem Media & Marketing zveřejněn v letech 2002 a 2003, druhý výzkum Cílové skupiny podle semiometrického modelu TNS Infratestu pochází z let 2003 a 2004[4].

Prostřednictvím těchto výzkumů se podle jednotlivých marketingových analýz pokusím určit potencionální čtenáře, které by periodikum Alt dokázalo zaujmout.

Cílové třídy podle Sinus-tříd Sinus Sociovize

Prvním představeným výzkumem jsou Sinus-třídy Sociovize. Určujícím faktorem pro formování cílových skupin neboli Sinus-tříd je životní styl spotřebitele. Sinus třídy sdružují lidi s podobným pojetím a náhledem na život i svět okolo. Podle výzkumu lze populaci rozdělit do deseti vzájemně odlišných skupin, které se sice někdy sbližují podobnými návyky či morálkou, nicméně z hlediska plánování marketingové komunikace je nutné přistupovat ke každé skupině zvlášť.[5]

Etablovaní

Etablovaní disponují vysokým příjmem, mohou si dovolit utrácet a konzumně užívat života. Nechají se rádi zlákat, ale ne každým, jejich nároky na reklamu pramení z jejich náklonnosti k umění a kultuře všeobecně. Nově vzniklý časopis o kultuře by je tedy měl zaujmout a vzhledem k jejich finančnímu zajištění by měli být i pravidelnými kupci. Aby je reklama zaujala, musí být inteligentní a esteticky zajímavě provedena, pravě estetika je totiž u etablovaných jedním z hlavních kritérií, jimiž se řídí při výběru produktu. Jelikož se Alt snaží zaujmout nejen obsahově, ale i svou formou, jsou etablovaní svými nároky právě ideální cílovou skupinou. Etablovaní tvoří 10 %.[6]

[4] KALKA, 2007, s. 1.
[5] tamtéž, s. 8.
[6] tamtéž, s. 17

Postmateriální

Pro postmaterialisty je typické odlišení se od hlavního proudu. Cílem periodika Alt je pojmout celou kulturní scénu jak v její komerční, tak alternativní podobě, přičemž dále informovat o tématech, kterým se ostatní periodika nezabývají. Spolu se skupinami etablovaných a mladých a úspěšných patří postmateriální k vůdčím třídám Sinus sociovize. Jak sám název napovídá, nelpí postmaterialisté tolik na svém majetku, ale zaměřují se spíše na vzdělání a kulturu. V otázkách intelektu a kreativity jsou vyhraněnější než jiné skupiny. Zároveň mohou inklinovat k alternativnímu pojetí života. Postmaterialisté tvoří 10 % společnosti.[7]

Experimentátoři - s. 41, 42

U experimentátorů platí, že kult je důležitější než trend a styl důležitější než značka. Experimentátoři přímo vyhledávají novinky, nejsou poslušnými zákazníky stálých značek, mají chuť zkoušet nové věci, což by Alt se svým odlišným pojetím měl splňovat. Jsou také kulturně orientovaní, ale oproti ostatním upřednostňují aspekt zábavy. Experimentátoři tvoří 8 % společnosti (tamtéž, s. 41-42). [8]

Všechny tři skupiny projevují zájem o kulturu větší než zbylých sedm skupin Sinus-tříd. U etablovaných hraje důležitou roli estetika, postmaterialisté zase preferují kreativitu, čímž by měl Alt zaujmout obě skupiny ještě víc. Experimentátoři jsou naproti tomu často zlákáni novou značkou na trhu. Dohromady tvoří zástupci této trojice Sinus-tříd zhruba 28 % společnosti, což by pro uvedení nového periodika na trh nebylo vůbec špatné.

Cílové skupiny podle semiometrického modelu TNS Infratestu

U semiometrické metody jsou individua charakterizována na základě vyhodnocení klíčových 210 pojmů, podle nichž jsou následně rozřazovány do skupin s lidmi uvádějící podobná hesla.

[7] tamtéž, s. 25.
[8] tamtéž, s. 41-42.

Kulturní

Jsou definováni jako kultivovaní a vybíraví. Pokud si je nějaká značka dokáže získat, zůstanou jí dlouho věrni. Zaujmout tuto kulturní skupinu nedokáže každý produkt. Kulturní jsou uvědomělí, zaměřeni na intelektuální témata, což se promítá i do jejich materialistických potřeb. Obsahové požadavky této cílové skupiny by Alt splňoval, preference vůči estetice tu ovšem nejsou zcela zřejmé. Jako kulturní znaky definují výzkumníci trhu slova jako umění, divadlo, poezie, kniha, hudba a elegance.[9]

Další skupiny

Žádná další z celkových deseti cílových skupin semiometrického modelu TNS Infratestu se svou definicí a preferenčními znaky neprojevila jako dostatečně vhodná pro zařazení do cílové skupiny čtenářů Altu. Důvod spatřuji hlavně v nelogickém rozvržení cílových skupin, v němž si jsou některé cílové skupiny navzájem až moc podobné a jejich sloučení by mohlo přenechat místo jiným skupinám, které kvůli své menší velikosti nakonec do výsledků nebyly zahrnuty.

Zejména jde o skupiny tradiční, religiózní a rodinné a sociálně orientované typy. Všechny tři se orientují na podobné hodnoty, mezi nimiž dominuje stálost, tradice a čest. Dalším společným znakem je pak věk, u všech třech cílových skupin totiž věkový průměr přesahuje padesát let.

Navíc je pravděpodobné, že by religiózní cílová skupina v České republice, na rozdíl od Spolkové republiky Německo, kde výzkum probíhal, byla zastoupena v menším počtu a nestala by se tudíž samostatně definovanou skupinou.

Zároveň ale musíme přihlédnout k tomu, že v semiometrickém modelu TNS Infratestu není uveden procentuální podíl zastoupení dané skupiny v populaci, jak tomu bylo u Sinus tříd Sinus Sociovize. Můžeme předpokládat, že rozdělením do deseti skupin si každá cílová skupina zabírá kolem 10 %, ovšem stejně tak je docela možné, že se zástupci kulturní cílové skupiny blíží spíš

[9] tamtéž, s. 100-101.

dvacetiprocentní hranici než hranici desetiprocentní. I s tímto předpokladem je ale potencionální cílová skupina čtenářů periodika Alt podle semiometrického modelu TNS Infratestu menší než podle výzkumu cílových Sinus tříd Sociovize.

Cílové skupiny podle výzkumného projektu Galaxie GIM

Výzkum cílových skupin podle Galaxie jsem po důkladném seznámení s metodou a jejími výsledky do práce nezahrnul, jelikož se věnuje pouze vzorku několika příkladových a ukázkových skupin a nepojímá tudíž celou společnost.

Výzkumné otázky

Přípravu návrhu kulturně společenského časopisu doprovází hned několik otázek, které budou předmětem mého výzkumu:

1. Dokázalo by se nové periodikum prosadit a kdy by pro to byla vhodná doba?
2. Reflektují česká periodika dostatečně kulturní scénu jak tuzemskou, tak světovou?
3. Jakým tématům periodika věnují pozornost a která jdou naopak mimo jejich zájem?

První výzkumná otázka se týká momentálních podmínek českého trhu, tedy zdali jsou současné prodeje periodik stejného zaměření na vzestupu, či nikoliv. Z důvodu časového rozvržení mé práce jsem horizont vydání omezil na začátek roku. Otázka je dále rozvíjena v kapitole Průzkum trhu.

Druhá a třetí otázka jsou zodpovězeny v kapitole Výzkumný proces, konkrétně v kapitole Vyhodnocení. Pro měření druhé výzkumné otázky vytvořím porovnávací metodu zvanou kulturní index (vysvětleno v podkapitole Měřící jednotky). Vyhodnocení reflexe kulturní scény bude založeno na průměrném kulturním index všech periodik. Obě otázky jsou zodpovězeny přímo v kontextu vybraných periodik.

Průzkum českých periodik a jejich reflexe kulturní scény

Vybraný vzorek

Vzorek analyzovaných periodik jsem vybral na základě dvou faktorů. Prvním byla časová periodicita podobná dvoutýdenní periodě Altu. Podle tohoto kritéria jsem vybral periodika v rozsahu od týdenní periody až po měsíční periodu. Ostatní periodika vycházející častěji, nebo naopak s delší prodlevou, mají na zpracování zkoumané látky, tedy kulturní scény, rozdílné množství času i prostoru a výsledky by byly těžko porovnatelné. Druhým faktorem byl výběr na základě podobné cílové skupiny, tedy čtenářů příslušících k obdobné ekonomické i vzdělanostní třídě. Do vzorku jsem zařadil čtyři zpravodajská periodika českého trhu: Reflex, Respekt, Týden a Týdeník Echo. Dále Nový Prostor, periodikum mezinárodní sítě street-paperů INSP, týdeník Instinkt, magazín Reportér a kulturní čtrnáctideník A2.

Lifestylové časopisy jsem do průzkumu nezahrnul, jelikož předpokládám, že jejich čtenáři nejsou ideální cílovou skupinou. V této domněnce mě upevňuje i definice lifestylového časopisu z diplomové práce Denisy Mannové na téma Senioři jako cílová skupina lifestylových časopisů: „*V lifestylových magazínech jsou tedy k nalezení rady z oblasti cestování, módy, kosmetiky, bydlení, kultury, zdraví a psychologie. Dále většinou obsahují rozhovory s herci, zpěváky, sportovci, ale i s mediálně známými odborníky, například lékaři. Většinou je zcela opomíjena politika, což je možná dáno i delšími redakčními lhůtami, ale spíše proto, že tyto časopisy nechtějí své čtenáře „zatěžovat" vážnými či odbornějšími tématy. Titulní strany většinou bývají obsazeny známou tváří a upoutávkami na hlavní články. Obvyklým formátem je A4.*"[10]

Periodikum Alt nebude cílen pro čtenáře, kteří nechtějí být zatěžováni vážnými či odbornějšími tématy, jinak by nemohl pokrýt tak široké kulturní spektrum, a ostatně nenabídne ani články z tolika oblastí. Z toho soudím, že čtenáři lifestylových časopisů nebudou potencionálními zákazníky. I po stránce

[10] MANNOVÁ, 2011, *Senioři jako cílová skupina lifestylových magazínů*, s. 12.

designu sází lifestylové časopisy podle definice spíš na kýč než na originalitu, která by měla být právě jednou z předností Altu. Lifestylové časopisy jsou cíleny spíše na jednoduchost, což potvrzuje i výrok šéfredaktorky lifestylového časopisu Marianne Kláry Olexové ohledně zásad tvoření textů v jejich časopise: „*Zabírají krátké články s výstižným titulkem. Málo eufemismu, hodně jednoduchosti. A rady. Každý chceme vědět, jak být v životě šťastný. Proto čteme časopisy - věříme, že to někdo ví.*"[11]

Výjimku jsem učinil u časopisu Instinkt, který je podle kanceláře ABC[12] také profilován jako lifestylový, ale svým obsahem věnovaným kultuře a úrovní informací si svoje umístění mezi vybraná periodika zaslouží. Do výběru nebyly dále zahrnuty žádné odborné časopisy věnující se jen určité oblasti z kultury (designu, literatuře, výtvarnému umění,...). U nich je sice šance nalézt cílové čtenáře větší, z hlediska výzkumu by ovšem měření u těchto periodik nedávalo smysl. Dosáhlo by sice vynikajících hodnot v obsahu věnovaném kultuře, ale zároveň by při výzkumu, kterým tématům se věnuje nejvíc a nejmíň pozornosti, výrazně narušilo měřenou statistiku a znehodnotilo celkové výsledky. Měsíční periodika Pevnost a XB-1 se sice věnují řadě kulturních oblastí, nicméně pouze v rámci žánru Science fiction a Fantasy, a proto jsem je do vzorku také nezahrnul. Lze totiž předpokládat, že tyto žánry se budou zejména objevovat v určitých kulturních oblastech, například literatuře, a v jiných téměř vůbec, například v divadle.

Jako časový úsek pro výzkum jsem zvolil leden. V něm provedu výzkum, čím vším se kulturní rubriky zabývaly, aby první číslo Altu přineslo témata, kterým se ostatní periodika tolik nevěnovala. Do výzkumu budou zahrnuta všechna lednová čísla periodik včetně těch, které vyšly ještě minulý rok, ale stihla se už označit jako čísla nadcházejícího ročníku. Jedinou výjimkou je první číslo periodika Týden, které vyšlo jako dvojčíslo spolu s posledním číslem toho roku už

[11] MAJER, 2010, *Čtenáři to poznají*.

[12] ABC ČR - Kancelář věnující se ověřování nákladů periodického tisku

20. 12. Pokrývá tak zcela jiné události než ostatní čísla periodik a do vzorku tak nemohlo být zahrnuto.

Průzkum trhu

Před uvedením nového periodika na trh je nutné seznámit se s aktuální tržní situací. Uvedení Altu je stanoveno na počátek roku, blíže nespecifikovaného data. Jako začátek roku tedy vnímejme první čtvrtletí. Průzkum, jejž v tomto období provedu, zodpoví otázky, který měsíc by se nejvíc hodil pro uvedení Altu na trh a zda se vůbec vyplatí uvést v současné době na trh s periodiky novou značku.

Jako zdroj dat o prodaných kusech periodik v každém měsíci použiji Kancelář ověřování nákladu tisku ABC ČR zajišťující v České republice ověřování nákladu tisku od 1. 1. 1997. „*ABC ČR je členem IF ABC (International Federation of Audit Bureaux of Circulations - Mezinárodní federace kanceláří ověřování nákladu tisku). Členové této federace jsou statutem zavázáni k dodržování mezinárodních standardů při publikování ověřených údajů.*"[13]

Podle vstupního ověření metodiky pro ověřování nákladů periodického tisku v systému ABC ČR jsou do statistik zahrnuta jen periodika s jejichž vydavatelem je podepsána smlouva, tudíž splňuje náležitá kritéria výkazu jednotlivých druhů nákladů. Z mnou vybraného vzorku mezi taková periodika patří pouze Instinkt, Reflex, Respekt a Týden. Jiná agentura stejného zaměření v České republice nefunguje.

[13] ABC ČR. *O nás.*

Tabulka 1

Měsíc	Rok	Periodika			
		Instinkt	**Reflex**	**Respekt**	**Týden**
Prosinec	**2011**	25 785	63 165	34 771	37 295
	2012	33 452	56 105	31 708	39 714
	2013	34 566	64 741	33 245	41 759
	2014*	32 275	59 720	33 850	47 743
Leden	**2012**	24 499	55 368	31 119	38 553
	2013	27 745	53 739	34 960	43 214
	2014	29 941	61 753	32 389	41 590
	2015*	32 565	60 292	33 052	47 310
Únor	**2012**	25 159	59 328	31 322	41 485
	2013	28 327	54 223	32 288	40 958
	2014	31 237	60 730	33 339	42 419
	2015*	32 412	59 251	33 149	47 541
Březen	**2012**	23 349	55 368	31 577	42 735
	2013	26 435	53 981	32 862	38 918
	2014	30 261	59 848	33 931	45 229

Tabulka č.1 - Statistika prodaných kusů periodik

Uvedené jednotky představují prodaný náklad včetně elektronických verzí. Hvězdička značí dosud neověřený náklad.

Prosinec byl do tabulek zařazen kvůli zvýraznění vzestupného trendu v nákupu periodik, jejž lze dobře ilustrovat díky všeobecně lepšímu odbytu zboží na vánoční svátky. Pro samotné uvedení nového časopisu na trh nepovažuji prosinec vzhledem ke zvýšenému množství reklam a častým bonusovým přílohám periodik za ideální.

Pokud se zaměříme na zbylé tři měsíce, vyjde nám, že celkově se nejvíce periodik prodá v únoru. Celkový součet prodaných výtisků všech čtyř periodik od roku 2012 do roku 2014 činí:

- 474 870 prodaných periodik za leden
- 480 815 prodaných periodik za únor
- 474 494 prodaných periodik za březen

Tabulka 2

Měsíc	Rok	Periodika				
		Instinkt	**Reflex**	**Respekt**	**Týden**	**Průměrně**
Prosinec	**2011**	-	-	-	-	-
	2012	29,73%	-11,18%	-8,81%	6,49%	4,06%
	2013	3,33%	15,39%	4,85%	5,15%	7,18%
	2014*	-6,63%	-7,76%	1,82%	14,33%	0,44%
	Průměr	8,81%	-1,18%	-0,71%	8,66%	3,89%
Leden	**2012**	-	-	-	-	
	2013	13,25%	-2,94%	12,34%	12,09%	8,69%
	2014	7,91%	14,91%	-7,35%	-3,76%	2,93%
	2015*	8,76%	-2,37%	2,05%	13,75%	5,55%
	Průměr	9,98%	3,20%	2,35%	7,36%	5,72%
Únor	**2012**	-	-	-	-	
	2013	12,59%	-8,60%	3,08%	-1,27%	1,45%
	2014	10,27%	12,00%	3,26%	3,57%	7,27%
	2015*	3,76%	-2,44%	-0,57%	12,07%	3,21%
	Průměr	8,88%	0,32%	1,92%	4,79%	3,98%
Březen	**2012**	-	-	-	-	
	2013	13,22%	-2,51%	4,07%	-8,93%	1,46%
	2014	14,47%	10,87%	3,25%	16,22%	11,20%
	Průměr	13,85%	4,18%	3,66%	3,64%	6,33%

Tabulka č. 2 - Vývojová tendence prodejů periodik

*Řádek nazvaný **Průměr** značí průměrný roční nárůst prodejů daného časopisu. Sloupec nazvaný **Průměrně** značí průměrný nárůst prodeje časopisů v daném roce a u řádku Průměr následný průměrný nárůst prodejů všech časopisů z dostupných let ve vybraném měsíci. Hvězdička značí dosud neověřený náklad.*

Vývoj trhu

Každý řádek představuje procentuální nárůst nebo pokles oproti minulému roku. Kladná hodnota značí růst, záporná pokles. Od konce roku 2011 můžeme kromě nepatrných výjimek v prosinci vidět celkový nárůst prodaných periodik ve všech čtyřech měsících.

Únor vykazoval oproti zbylým dvou měsícům v letech 2012 až 2014 menší průměrný procentuální nárůst i přesto, že se v něm ve zmíněném období časopisy prodávaly lépe. Vzhledem k tomu, že průměr procentuálního nárůstu je ovlivněn velkými rozdíly mezi stoupající a klesající tendencí prodeje, můžeme z toho vyvodit, že únor zachovává více konstantní prodeje než zbylé dva měsíce. Únoroví zákazníci jsou tedy hypoteticky méně náchylní k ovlivnění všeobecnou situací a nepodléhají sezónním výkyvům.

Současná situace

Stoupající tendence v prodejnosti časopisů může být důsledkem odcházející ekonomické krize, nicméně zájem o časopisy roste. V minulém roce byla na český trh uvedena dvě nová periodika, která jsem zahrnul i do svého výzkumného vzorku. Jedná se o Týdenník Echo a magazín Reportér s měsíční periodou. První číslo Týdeníku Echo vyšlo 7. 11. 2014 a podle vydavatele Echo Media se jeho tištěné prodeje dostaly k 6 tisícům výtisků. Portál Mediaguru přichází ještě s odhadem šéfredaktora Dalibora Balšínka, který prodeji elektronické verze připisuje dalších 3,5 tisíce kusů. Prvního čísla se tak prodalo okolo 9,5 tisíce kusů.[14] Magazín Reportér vstoupil na trh 15. 9. 2014 a jeho prvního čísla se podle vydavatelství Forum Media prodalo 32 tisíc kusů.[15] Obě periodika u následujících čísel pravděpodobně stejných prodejů nedosáhla, avšak tyto čísla jsou zřejmým důkazem, že trh není přesycený a nová periodika si své kupce najdou.

[14] VOJTĚCHOVSKÁ, 2014, *První čísla: Týdeník Echo celkem prodal téměř 10 tisíc.*

[15] VOJTĚCHOVSKÁ, 2014, *Prodej prvního čísla Reportéra dosáhl 32 tisíc.*

Výzkumná metoda

Předpokladem pro vznik nového kulturního periodika Alt je patřičná analýza obsahu vybraných periodik a co nejefektivnější zpracování dat. Zásadním problémem bylo zvolit vhodnou metodologii, která by dokázala systematicky rozebrat periodika podle stejných kritérií a vytvořit tak navzájem srovnatelná data. Pro tyto účely se nabízejí metody sloužící k výzkumu tematické agendy médií.

Výběr metody

Podle knihy *Metody výzkumu médií* se výzkum tematické agendy mimo jiné využívá k zjištění, na kolik média reflektují požadavky společnosti a na kolik se sama snaží udržovat co nejširší škálu témat ve vybrané oblasti svého zájmu. Tedy zda píší jen na „poptávku" svého čtenáře o tématech, jež mají pravděpodobně větší šanci upoutat jeho pozornost, nebo se snaží udržovat vyvážený poměr témat a každé oblasti věnují přiměřeně prostoru. Je samozřejmě nutné vzít v úvahu zaměření periodika, jeho typ, periodicitu a cílovou skupinu čtenářů, pro něž primárně vychází. Nemůžeme očekávat stejná témata v denním tisku a v lifestylovém týdenníku pro ženy, či snad v časopisu o počítačových hrách s měsíční periodou. Výzkum tematické agendy určuje tematické kategorie obsáhlé ve vybraném vzorku médií a obsah médií poté roztřídí do jednotlivých tematických kategorií. Měření se pak soustřeďuje na míru, kolik času nebo prostoru, závisí na typu média, bylo danému tématu ve vybraném médiu věnováno.[16]

Rozsah tematické pestrosti, ačkoliv pouze v případě článků s kulturní hodnotou, je právě cílem mého výzkumu. Vybranou metodou musím být schopen porovnat obsah periodik věnující se kulturním tématům jak po kvantitativní stránce, tedy kolik prostoru kultuře věnují, tak i po kvalitativní stránce, tedy kolik informací článek svému čtenáři přináší.

[16] TRAMPOTA, 2010, s. 101.

Výzkumy tematické agendy médií lze rozdělit podle předmětu jejich výzkumu na dva typy. První jsou výzkumy sledující přítomnost jednoho určitého tématu v agendě médií. Výzkumy druhé skupiny se naopak zabývají celou agendou média. Druhým typem výzkumu můžeme získat data o kompletní tematické škále obsahu daného média, nebo naopak pouze jednoho žánru, nejčastěji zpravodajství. Výsledná data prozrazují, kolik prostoru dané médium věnovalo jednotlivým tématům, nebo v případě zaměření výzkumu pouze na vyhledávání jednoho žánru, můžeme srovnat média mezi sebou, kolik prostoru věnují vybranému žánru.[17]

Pro zjištění míry, s jakou se vybraná periodika věnují kultuře, se více hodí druhý popsaný typ výzkumu tematické agendy. Kulturu lze jen těžko považovat za jednotné téma, lépe už ji lze vyprofilovat jako určitý tematický žánr článků, který ovšem není v rozporu s tradičními žánry publicistickými. Oba žánry se v tomto pojetí mohou navzájem obsahovat. Trampota a Vojtěchovská v *Metodách výzkumu v médiích* dále uvádějí jako základní metodu pro výzkum tematické agendy kvantitativní obsahovou analýzu: „*Zkoumání tematické agendy ve své tradiční podobě využívá kvantitativní obsahovou analýzu, která je spojována se jménem Bernarda Berelsona a která je tradičním nástrojem zkoumání mediálních obsahů (pro své výsadní postavení mezi metodami zkoumání obsahů bývá někdy zjednodušeně označována jen jako obsahová analýza).*"[18]

V porovnání například s hermeneutickou analýzou, jinou hojně využívanou kvalitativní metodou, je kvantitativní obsahová analýza více strukturovaná a selektivnější. Strukturovanost je základním předpokladem pro reliabilitu, tedy zpětnou ověřitelnost výsledků. To je podmíněné přesně definovanými pravidly a pořadím jednotlivých fází výzkumu. Odchylky od těchto pravidel by zákonitě vedly k devalvaci nashromážděných výsledků.[19]

[17] tamtéž, s. 102
[18] tamtéž, s. 103.

[19] SCHULZ, 2004, s. 29

Nevýhody zvolené metody

Metoda obsahové analýzy má i své kritiky. Hlavním nedostatkem je podle nich fakt, že výsledná data sice předvádí konkrétní a ověřitelné údaje, včetně jednotlivých podílů zkoumaných kategorií a jejich vzájemnou závislost, ale již neodpovídají na otázku, proč tomu tak je a co z toho vyplývá. Zkoumané kategorie navíc určuje sám výzkumník, nelze je nijak předem přednastavit, což může negativně ovlivnit kvalitu výsledků. Právě přístup výzkumníka je zásadní, čím méně kategorií je totiž použito, tím více jsou měřená data průměrována a rozdělována podle největší podobnosti k jiným datům v některé z kategorií. Při kategorizaci se tak neberou v potaz případné unikátní vlastnosti měřených jednotek. Správným přístupem by bylo vytvořit vlastní kategorii pro každá data se sebemenší odchylkou od zavedených kategorií, ovšem to se podle kritiků nestává.[20]

[20] TRAMPOTA, 2010, s. 110.

Výzkumný proces

Průběh

Německý profesor komunikace a mediálních studií Helmut Scherer v kapitole Úvod do metody obsahová analýzy přesně seznamuje s procesem metody. Na začátek výzkumu si musíme stanovit výzkumné téma. Výběr nebo vypracování funkční metody, kterou odpovíme na zadání výzkumného tématu, nazýváme fází operacionalizace. V další fázi plánování a organizace je nutné vymezit časový úsek, v němž se bude výzkum provádět, i přesný organizační průběh. Poslední fáze před počátkem samotného výzkumu zahrnuje ověření výzkumných metod, zda skutečně splňují naše kritéria a dovedou nás ke konečným výsledkům. Součástí je i zajištění všech technických nutností pro zdárný průběh, do něhož při rozsáhlejším výzkumu patří i případné proškolení spolupracovníků. Tato fáze se nazývá přípravná a ověřovací fáze. Po ní už následuje samotný výzkum, tedy sběr dat. Získaná data se následně analyzují a vyhodnotí.[21]

Výzkumné téma

Teorie nás učí, že na začátku každého výzkumu je nutné jasně definovat cíl zkoumání prostřednictvím výzkumné otázky či hypotézy. Pokud se náš zájem pojí s oblastí dosud neprobádanou, k níž nejsou k dispozici žádné předešlé výzkumy, musíme zvolit formu výzkumné otázky (TRAMPOTA, 2010, S. 104).

Moje výzkumná otázka tedy bude znít: Na kolik se současná česká periodika věnují kultuře, tedy kolik prostoru vyhrazují kulturní tématice a zvlášť jakým tématům.

Operacionalizace

Výzkumná metoda je již představena. Nutně musí tedy následovat definice výběrového souboru a co v něm chceme najít. Ve vybraných vzorcích periodik daného časového úseku provedu kompletní systematickou analýzu jejich obsahu

[21] SCHULZ, 2004, s. 31.

a podle zvoleného kritéria, tedy obsahu tematického kulturního žánru, vyvodím příslušné informace. Ty pak zpracuji do věcných selekčních údajů určených pro finální analýzu a vyhodnocení získaných poznatků.

Technika obsahové analýzy se skládá z několika po sobě jdoucích kroků. Jako první si musíme měřený obsah rozdělit na jednotlivé prvky, kódovací jednotky, které budou neměnné a snadno spočitatelné. Mojí kódovací jednotkou je jeden článek. Článek pojímám jako textový soubor s úvodním nadpisem a zakončením. Minimální rozsah kódovací jednotky je jedna strana, na níž daný článek zabírá svým obsahem nadpoloviční většinu. Za článek považuji i například Kulturní servis z Respektu, a další obdoby stejného typu článků v jiných časopisech, kde se pod jednotným nadpisem nachází několik uzavřených textových útvarů upozorňující na různé kulturní události. Sloupky a další podobné samotné textové útvary menšího rozsahu se jako samostatné články nezapočítávají, ovšem platí pro ně speciální pravidla definovaná ve fázi Plánování a organizace.

Další nutností pro obsahovou analýzu je určit kódovací znak, jímž podchycujeme předmět našeho výzkumu, to, po čem v kódovacích jednotkách pátráme. Znakem je v tomto případě sdělení s určitou kulturní hodnotou. Je tedy nutné znát celý kontext článku, znak se nevztahuje na pouhé slovo. Pokud v kódovací jednotce nalezneme informaci, tedy kódovací znak zapadající svou tématikou do kulturní definice, je třeba článek zaznamenat.

Posledním nezbytným krokem je vytvořit kategorie, jež popisují zkoumané vlastnosti kódovacích jednotek. Kategorie, neboli jednotlivé elementy podchycované v kódovací jednotkách, se nazývají proměnné. V mém výzkumu budou zastávat jednotlivá kulturní odvětví, do nichž se poté budou kódovací jednotky zařazovat. Proměnnou tedy rozumíme nějakou vlastnost vyjádřenou hodnotou. Články musí být od sebe rozeznatelné, z výsledných dat musí být jasné, o jaký článek se jedná. Proměnných je tedy zapotřebí určit několik, nejen pro kulturní tématiku kódovací jednotky, ale i pro počet stran, periodikum, číslo

periodika a kulturní index. Může se stát, že kódovací jednotka v rámci jedné kategorie zastává více než jen jednu hodnotu. Například rozhovor s umělcem se může vztahovat jak na literaturu, tak divadelní scénu.

Vybraná periodika byla zvolena podle kritérií potencionální cílové skupiny a jejích potřeb. Předpokládám, že čtenáři těchto periodik budou i zájmovou skupinou periodika Alt. Výstupem analýzy bude statistika, která ukazuje, jakým tématům se vybraný vzorek periodik věnuje nejvíce a kterým nejméně. Z toho budeme moct odvodit, jaká témata čtenářům chybí, načež by jejich zastoupení v Altu upoutalo zájem čtenářů.

Plánování a organizace

Časový úsek výzkumu je určen pro celý měsíc leden, tedy všechna čísla vybraných periodik vycházející v tomto měsíci, případně čísla vydaná dříve, ale určena vydavatelstvím jako čísla lednová. Čísla vydaná na sklonku ledna jako čísla únorová se započítávají taktéž. Takto krátký časový úsek je pro potřeby bakalářské práce dostačující, protože jejím výstupem je zhotovení jednoho čísla časopisu, sloužící reprezentativním účelům.

Definice měřící jednotky

Helmut Scherer v kapitole Úvod do metody obsahové analýzy zdůrazňuje důležitost přesného definování základní měřící jednotky: „*Je nutné vypracovat velmi podrobné pracovní postupy, pomocí nichž lze relevantní materiál identifikovat a roztřídit do kódovacích jednotek. Naprosto přesně se stanoví, kdy jednotka začíná a kdy jednotka končí. Je zcela nevyhnutelné, aby se dal tento pracovní postup zcela přesně a snadno opakovat, aby každý, kdo podle této metody pracuje, mohl stejný materiál třídit do stejných segmentů. Všechny další kroky mohou být jen natolik spolehlivé, nakolik je spolehlivý krok první. Kdyby dva odborníci dospěli při studiu stejného materiálu k rozdílné segmentaci, pak by*

se lišily i jednotky, které odborníci zkoumají. Následná kategorizace by tudíž rovněž nebyla shodná."[22]

Každý článek odpovídající svým obsahem kulturní definici, bude zaznamenán. Přepočítávat ovšem koncentraci článků vztahující ke kultuře pouze prostřednictvím součtu stran vůči celkové rozloze časopisu, by z hlediska výzkumu, jenž zjišťuje, nakolik se periodika zabývají kulturou, nebylo validní. Už kvůli tomu, že většina vybraných periodik přináší rovnou několik rozhovorů a jiných článků, které zasahují jak do kultury, tak do jiných témat. Případné přepočítávání odstavců či dokonce vět věnujících se kultuře na jednu stranu, tedy základní měrnou jednotku, by nemuselo přinést validní výsledek.

Pro funkční porovnávací metodu reflexe kulturní scény v jednotlivých periodikách jsem vytvořil kulturní index, vyjadřující hodnotu, nakolik se články, nebo v součtu celé měřené číslo, kulturou zabývají. Články nesoucí znaky kulturního obsahu, jsou nadále tříděny do dvou hodnotových úrovní.

Kulturní index

Výpočet kulturního indexu bude záviset na počtu stran článku a poměru jeho obsahu s kulturní hodnotou vůči celkovému obsahu článku. Z důvodů snadnější kategorizace se kategoriím, do nichž jsou zkoumané jednotky tříděny, přidělují číselné kódy. Ty mohou ovšem představovat diametrálně odlišné údaje a takový druh použité číselné škály ve výsledku rozhoduje i o tom, jakým způsobem se budou vyhodnocovat výsledky analýzy. Pro vytvoření kulturního indexu jakožto další kategorie jsem potřeboval teoretické zázemí, zda-li je takový postup v obsahové analýze vůbec proveditelný.

[22] SCHULZ, 2004, s. 40.

V případě běžného zakódování významu dané charakteristiky do číselného kódu, tedy jednoduše řečeno její zkrácení na formu jednoho čísla, mluvíme o využití nominální škály, která podstatu kulturního indexu nezachycuje. Ordinální škála, další možnost záznamu proměnných, jednoduše určuje pořadí měřených jednotek, což také není podstatou kulturního indexu. Naproti tomu v metrické škále mohou číselné kódy zastávat i skutečnou hodnotu, kupříkladu značit délku některého příspěvku (SCHULZ, 2004, s. 42).[23]

Metrická škála ovšem nabízí i další možnosti využití než jen měření délky či rozsahu jednotek: „*Můžeme kupříkladu počítat četnost výskytu určitých prvků v kódovací jednotce, např. četnost, s níž se vyskytuje jistý typ aktérů, nebo četnosti nějaké výpovědi, např. negativně hodnotící výpovědi. Jedná se pak o metrické znaky kódovací jednotky (ne aktérů či výpovědí).*"[24] Měření četnosti výskytu informací s kulturní hodnotou je právě základem pro výpočet kulturního indexu. Metrickou škálu tak využiji při rozdělení článků na první a druhou úroveň.

První úroveň se týká článků, jež se alespoň částečně zabývají kulturním děním, odkazují na díla či umělce, hodnotí kulturní situaci. Nejčastěji do této kategorie patří rozhovory, které se týkají jak politiky, tak kultury. Jako typický příklad bych uvedl článek z Respektu,[25] který je částečně vědecký, ale odkazuje i na vize předních světových autorů science fiction a jejich díla, nebo rozhovor z Instinktu s francouzskou novinářkou Annick Cojean o situaci v Islámském státě a její nové knize *Kořistí v Kaddáfího harému*[26].

[23] tamtéž, s.42.
[24] tamtéž, s. 43.

[25] SOBOTA, 2014, *Krásná budoucnost bez lidí. Respekt.*

[26] ŘÍMANOVÁ, 2015, *Znásilnění jako zbraň.*

Oproti tomu, článek ze stejného čísla Instinktu o spisovateli a zoologovi Geraldu Durrellovi[27] jsem nezahrnul ani do druhé ani do první úrovně, jelikož byl téměř čistě faktografický, zaměřený na Durrellovův život, vědeckou činnost a tedy z tedy kulturního hlediska irelevantní. Hodnota článků první úrovně pro přepočet kulturního indexu se rovná počtu jejich stran.

Druhá úroveň pak vystihuje texty, dotýkající se kultury přímo, věnující se jednomu konkrétnímu dílu nebo širší umělecké scéně, jen s menšími odchylkami od tématu. Jasným příkladem jsou recenze, články shrnující největší kulturní události v minulém roce, nebo naopak ty, jež mají teprve přijít, ale i některé rozhovory s umělci. Takové články pak dostanou za počet stran dvojnásobnou hodnotu v přepočtu kulturním indexu, než články první úrovně.

Rozporuplné články, věnující se zčásti kulturnímu dění, ale většinově obsahující nekulturní téma, (zhruba nad tři čtvrtiny obsahu stránky) jsem nezapočítal ani do jedné kategorie, z důvodu složitého přepočítání celkového rozsahu úryvků na celé strany nebo na různé jednotky délky. Šlo například o anketu Největší Čech[28] nebo dvanáctistránkový speciál Reflexu, kde zpovídají 100 českých osobností, včetně umělců, koho by pozvali na panáka.[29]

Strana časopisu je u každého periodika posuzována individuálně. Kulturní index se neřídí žádnou ideální normostranou či daným rozsahem textu. Hodnoty jednotlivých článků měřeného periodika se pak sečtou a výsledkem se vydělí celkový počet stran periodika. Výsledným číslem je kulturní index daného čísla periodika. Jeho maximální možná hodnota je 0,5, minimální hodnota se odvíjí podle počtu stran vybraného periodika. Kulturní index nijak nehodnotí obsahovou kvalitu článků.

---

[27] LIPČÍK, 2015, *O jeho rodině a jiné zvířeně*.

[28] STERN, 2015, *Český Pantheon*.

[29] REFLEX, 2014, *Koho byste pozvali na superpanáka?*

Počet stran

Do rozsahu stran článků jsou započítány i obrazové strany s úvodem ke článku nebo ilustračním snímkem. Jelikož je u periodik grafický styl jednotný, jsou přidané obrazové strany vyváženy celkovým počtem obrazových stran v periodiku. Celostránkovou reklamu a inzerci, pokud je přítomná v článku, do počtu stran nezahrnuji.

Sloupky

Všechny samostatné textové útvary menšího rozsahu jako jsou sloupky, doplňující rámečky, medailonky osobností aj. se svým obsahem mohou také slučovat s kulturní definicí a nést kódovací znaky. Aby se započítaly jako kódovací jednotka, musí se z nadpoloviční části obsahu věnovat kultuře, tedy splňovat kritérium druhé úrovně kulturního indexu, a jejich celkový rozsah nesmí být menší než sto slov.

I pokud se započítají jako samostatná kódovací jednotka, neuvádí se v kategoriích Počet stran, Úroveň článku a Kulturní index žádná hodnota. Tyto kategorie zůstávají v případě malých textových útvarů nevyplněné.

Přípravná a ověřovací fáze

Jako proměnné pro třídění kulturních tématik jsem zvolil kulturní odvětví definované na začátku práce. Zvlášť jsem ovšem vyhranil tvorbu českou a tvorbu zahraniční. Do té zahraniční spadá i tvorba slovenská, ačkoliv má s tvorbou českou z jazykového i historického hlediska společného mnohem víc než tvorba ostatních států a periodika ji podle toho věnují i více prostoru. Česká tvorba se při analýze kóduje jako proměnná s hodnotou 1, tvorba zahraniční jako proměnná s hodnotou 2.

Každému z osmi periodik je také přidělena vlastní hodnota:

1. Nový prostor
2. Reflex
3. Instinkt
4. Týden
5. Týdenník Echo
6. Reportér
7. Respekt
8. A2

Vymezení české a zahraniční kultury

Jako rozdíl mezi českým a zahraničním divadlem jsem stanovil jazyk představení. V případě, že půjde o němé představení je rozhodující národnost účinkujícího sboru. Původem zahraniční hry, které prošly českou inscenací, jsou brány jako české. V literatuře je také zásadní původní jazyk knihy, pokud se ovšem daný autor neřadil již dříve mezi autory české a díky svým předešlým knihám má pevnou vazbu na českou literaturu. U ostatních kulturních odvětví rozhoduje původ autora.

Sběr dat

Nový prostor

č. 449 v prodeji od 5. 1

1. Všichni dobří rodáci - článek o zapomenutých českých osobnostech. Dvě strany, článek první úrovně.
2. Dlouhý život - Povídka Aleny Zemančíkové. Dvě strany, článek druhé úrovně.
3. Potřebuju slyšet hudbu - Rozhovor s překladatelkou a spisovatelkou Annou Kareninovou. Tři strany, článek první úrovně.
4. Rok, který se nezdál - události z výtvarného umění za rok 2014. Jedna strana, článek druhé úrovně.

5. Kdyby Romů nebylo - recenze knihy Chudáci Romové, zlí cikáni. Jedna strana, článek druhé úrovně.
6. V temných zákoutích sítě - recenze desky Dark Web od Giant Claw. Jedna strana, článek druhé úrovně.
7. Tři bratři - recenze české divadelní hry Dům bez Boha. Jedna strana, článek druhé úrovně.
8. Nemožnost lásky? - recenze filmu Mami! Jedna strana, článek druhé úrovně.
9. Filmy v kinech - sloupek o zahraničním filmu.

č. 450 v prodeji od 20. 1.

10. Modré světlo a nadpřirozené ženy - článek o smrti na horách doplněný i odkazem na zahraniční film a rozebrání jeho přístupu k tématu. Jedna strana, článek první úrovně.
11. Paradox arabské sexuality - rozhovor s autorem knihy Sex a šaría. Dvě strany, článek první úrovně.
12. Básníci v revolučním Rusku - článek obsahující životní příběhy umělců, náhled do zákulisí tvorby, dobový kontext. Dvě strany, článek druhé úrovně.
13. Vyjádření úžasu, rozhovor se spisovatelem, dramatikem a kapelníkem S. d. Ch. Čtyři strany, článek druhé úrovně.
14. Jak umění vykládat dětem - recenze výtvarné knihy Proč obrazy nepotřebují názvy. Jedna strana, článek druhé úrovně.
15. Spřízněni koncem - recenze knihy Ostende. Léto jednoho přátelství. Jedna strana, článek druhé úrovně.
16. Panda přemýšlí o smrti - recenze alba Panda Beat Meets the Grim Reaper. Jedna strana článek druhé úrovně.
17. Docela dlouhá doba - recenze divadelní hry Po Sametu. Jedna strana, článek druhé úrovně.
18. Ze života pracující třídy - recenze filmu Dva dny, jedna noc. Jedna strana, článek druhé úrovně.

19. Poznámky budoucímu hnutí - recenze knihy. Dvě strany, článek druhé úrovně.

Reflex

číslo 1 v prodeji od 30. 12.

20. Hrad vybuchl - satirická aktovka. Čtyři strany, článek druhé úrovně.
21. 10 důvodů proč se těšit na rok 2015 - zasahuje i do kultury. Dvě strany, článek první úrovně.
22. Spor o Havla - článek o Václavu Havlovi hodnotící jeho zobrazení v seriálu České století a zabíhající i do jeho tvorby. Čtyři strany, článek první úrovně.
23. Nemoudří klauni - článek představující hororový fenomén klaunů. Dvě strany, článek druhé úrovně.
24. Nová cesta do pravěku - rozhovor s Ludmilou Zemanovou. Dvě strany, článek první úrovně.
25. Střecha chaloupky se prostě jí - článek o pohádkových knížkách. Jedna strana, článek druhé úrovně.
26. Neposlouchej Kašpárka - kulturní všehochuť. Jedna strana, článek druhé úrovně.
27. Vernisážový maratonec - článek o muži, jenž navštěvuje každou výstavu a fotí se s umělci. Dvě strany, článek první úrovně.

číslo 2 v prodeji od 8. 1.

28. Sherlock mezi čísly - Rozhovor s Benedictem Cumberbatchem. Šest stran, článek druhé úrovně.
29. Souboj titánů - článek o chystaných filmech pro rok 2015. Dvě strany, článek druhé úrovně.
30. Nahradit Krobota je čest - rozhovor s novým uměleckým šéfem Dejvického divadla Michalem Vajdičkou. Dvě strany, článek druhé úrovně.
31. Neštěstí rádo chodí po lidech - článek o novém albu skupiny Bonsai. Jedna strana, článek druhé úrovně.

32. Umění, Trickym a Kunderovi - kulturní všehochuť. Jedna strana, článek druhé úrovně.

číslo 3 v prodeji od 15. 1.

33. Nebuďte průměrní a závislí - rozhovor s Pavlem Vosobou. Šest stran, článek první úrovně.
34. 10 důvodů proč byl důležitý Elvis. Dvě strany, článek první úrovně.
35. Rozhovor s mladým českým umělcem Janem Gemrotem. Čtyři strany, článek druhé úrovně.
36. Otvíráme Plzeň - článek o evropském městě kultury. Dvě strany, článek první úrovně.
37. Masaryka jsem zbožňovala - rozhovor s britskou scénáristkou Ruth Boswellovou. Dvě strany, článek první úrovně.
38. Lepší než originál - recenze filmu Fotograf. Jedna strana, článek druhé úrovně.
39. Simona připomíná Sagu - kulturní všehochuť. Jedna strana, článek druhé úrovně.

číslo 4 v prodeji od 22. 1.

40. Chci vyhrát zápas - rozhovor s dramatikem Petrem Kolečkem. Čtyři strany, článek druhé úrovně.
41. Zakázaná výstava - článek o výstavě Svařený ornament časů. Dvě strany, článek první úrovně.
42. Satira je pro Francouze svatá - o tradici francouzské satiry. Dvě strany, článek druhé úrovně.
43. Zlatá éra detektivek je teď - článek o stoupající oblibě detektivního žánru. Jedna strana, článek druhé úrovně.
44. Oscar a lev, lesk a bída - kulturní všehochuť. Jedna strana, článek druhé úrovně.
45. Labyrint kultury: Zlatá éra detektivek je teď, sloupek věnovaný Cenám české filmové kritiky, nominacím Českého lva a nominací na Oscary. Dvě strany, článek druhé úrovně.

46. Jak se z brouků stala lukrativní značka - reportáž z Liverpoolu o přetrvávající slávě Beatles. Čtyři strany, článek první úrovně.

číslo 5 v prodeji od 29. 1.

47. Herec je opička, která má strach - rozhovor s bratry Hádkovými. Šest stran, článek druhé úrovně.
48. Jezevec brzdí kolonu - rozhlasová aktovka. Dvě strany, článek druhé úrovně.
49. 10 důvodů proč je Jiří Lábus mimořádný. Dvě strany, článek první úrovně.
50. Tyran, který vás donutí tančit - recenze filmu Whiplash. Dvě strany, článek druhé úrovně.
51. Život jako dobrodružství - rozhovor s hudebníkem Adrianem T. Bellem. Dvě strany, článek druhé úrovně.
52. Othello políbil svou oběť - článek o novém šéfovi činohry Národního divadla Danielu Špinarovi. Jedna strana, článek druhé úrovně.
53. Clinton uvádí Rolling Stone - kulturní všehochuť. Jedna strana, článek druhé úrovně.
54. Vysoký příliv i vysoké C - článek o Eduardu Ingrišovi. Šest stran, článek první úrovně.

Instinkt

číslo 1 v prodeji od 30. 12.

55. Ohlížíme se, abychom pokračovali - nejlepší filmy roku 2014. Dvě strany, článek druhé úrovně.
56. Nejlepší desky 2014. Dvě strany, článek druhé úrovně.
57. Knižní top ten 2014 - výběr z českých i zahraničních knih. Jedna strana, článek druhé úrovně.
58. Nejočekávanější koncerty roku 2015. Jedna strana, článek druhé úrovně.
59. (Ne)vysněná Amerika - rozhovor s herečkou Janou Kolesárovou. Čtyři strany, článek první úrovně.
60. Tajemství Samsonových vlasů - četba na pokračování z knihy Vyzvědačky století. Jedna strana, článek druhé úrovně.

číslo 2 v prodeji od 8. 1.

61. Z dětí herci nebudou - rozhovor s herečkou Julianne Moore. Šest stran, článek druhé úrovně.
62. Šťastnej v blbým věku - rozhovor se zpěvákem Xindl X. Šest stran, článek první úrovně.
63. Kinopremiéry - sloupek.
64. Vůně benzinu - recenze českého filmu Burácení. Dvě strany, článek druhé úrovně.
65. Bouře ve sklenici vody - sloupek.
66. Svatý děvkař a opilec - recenze filmu Miluj souseda svého. Dvě strany, článek druhé úrovně.
67. Moruša: Čierna - recenze alba Jany Kirschnerové. Jedna strana, článek druhé úrovně.
68. Colorado - příběhy českých písní. Colorado. Jedna strana, článek druhé úrovně.
69. Televize Barrandov spustí dva nové kanály. Dvě strany, článek první úrovně.
70. Znásilnění jako zbraň - rozhovor s Annick Cojeanovou o její nové knize Kořistí v Kaddáfího harému. Čtyři strany, článek první úrovně.

č. 3 v prodeji od 15. 1.

71. Kinopreméry - sloupek.
72. Objektiv obdivuje škrabošku - recenze filmu Fotograf. Dvě strany, článek druhé úrovně.
73. Nová CD - sloupek.
74. Návrat Kytarové lovestory - recenze alba Monuments to an Elegy. Jedna strana, článek druhé úrovně.
75. Na shledanou - příběhy českých písní. Jedna strana, článek druhé úrovně.
76. Nepřehlédnutelná Alice má problém - recenze knihy Alice v říši divů (a taky před zrcadlem). Jedna strana, článek druhé úrovně.
77. Rub a líc slávy - recenze divadelní hry Celebrity. Jedna strana, článek druhé úrovně.

78. Špionky války Severu proti Jihu - čtení na pokračování z knihy Vyzvědačky století.. Jedna strana, článek druhé úrovně. (česká lit)

číslo 4 v prodeji od 22. 1.

79. Děti miluju. Tak minutu - rozhovor s Jiřím Lábusem. Pět stran, článek první úrovně.
80. Možná přijde i souznění - článek o Oldřichu Kaiserovi a Jiřím Lábusovi. Tři strany, článek druhé úrovně.
81. Hudba v laboratoři - článek o vlivu hudby na člověka. Čtyři strany, článek první úrovně.
82. Kinopreméry - sloupek.
83. Hackování je sexy - recenze filmu Hacker. Dvě strany, článek druhé úrovně.
84. Vlna pokračuje - sloupek.
85. Sentimentální raperka - recenze nového alba Nicki Minaj. Jedna strana, článek druhé úrovně.
86. Suzanne - příběhy slavných písní. Jedna strana, článek druhé úrovně.
87. Ať ti z toho nešibe - rozhovor s Hanou Fialovou. Dvě strany, článek první úrovně.
88. Dvě tváře božské Emy - článek o Emě Destinnové. Čtyři strany, článek první úrovně.
89. Špionka v lékařském i v belgické krajce - čtení na pokračování z knihy Vyzvědačky století. Jedna strana, článek druhé úrovně.

č. 5 v prodeji od 29. 1.

90. Životní role? Režisérka - rozhovor s Angelinou . Pět stran, článek první úrovně.
91. Tři muži ve člunu - recenze filmu Nezlomný. Jedna strana, článek druhé úrovně.
92. Kinopreméry - sloupek.
93. Dej fem ten obraz, fem fek! - recenze filmu Mortdecai: Grandiózní případ. Dvě strany, článek druhé úrovně.
94. Filmové porno - sloupek.

95. Nová CD - sloupek.
96. Samolibý „gangsta" vrací úder - alba Okamžitě odejdi do svého pokoje a vrať se, až budeš normální. Jedna strana, článek druhé úrovně.
97. Highway to Hell - příběhy slavných písní. Jedna strana, článek druhé úrovně.
98. Auto zabiják - recenze knihy Pan Mercedes od Stephena Kinga.Jedna strana, článek druhé úrovně
99. Blázni a nádherný holky - upoutávka na program televizní stanice Barrandov. Jedna strana, článek první úrovně.
100. Monoskop - sloupek.
101. Tajné zprávy v rakvích - čtení na pokračování z knihy Vyzvědačky století.. Jedna strana, článek druhé úrovně.

Týden

2. číslo v prodeji od 5. 1.

102. Bavič Italské republiky - článek o italském komikovi Beppe Grilla. Dvě strany, článek první úrovně.
103. Poctivě o pedofilii aneb Filmy 2015 článek o českých i zahraničních filmech. Čtyři strany, článek druhé úrovně.
104. Čas okysličení - sloupek.
105. Monoskop - strana kulturní všehochuti. Jedna strana, článek druhé úrovně.
106. Mojžíš štípe ploty koncentráků - recenze filmu Exodus Jedna strana, článek druhé úrovně.
107. Jaro přinese nové kanály: Kino Barrandov a Barrandov Plus - článek o nových kanálech stanice Barrandov, Dvě strany, článek první úrovně.

číslo 3 v prodeji od 12. 1.

108. Méně je více - článek o cenách evropské filmové akademie. Čtyři strany, článek druhé úrovně.

109. Divadlo s titulky i bez - článek o sboru Prague Shakespeare Company. Jedna strana, článek druhé úrovně.

110. Obrazy za humny - článek o stavu českých galeriích. Jedna strana, článek druhé úrovně.

111. Cesta do hlubin muzikantovy duše - recenze knih Leonard Cohen a Kdo je ten chlap? Dvě strany, článek druhé úrovně.

112. Konce, nebo začátky? sloupek.

113. Monoskop - strana kulturní všehochuti. Jedna strana, článek druhé úrovně.

114. Dámy, chci se do vás schovat - recenze filmu Fotograf. Jedna strana, článek druhé úrovně.

115. Tvůrce Simpsonů umírá: miliardy dá zvířátkům - článek o Samu Simonovi. Dvě strany, článek první úrovně.

číslo 4 v prodeji od 19. 1.

116. Musí se to udělat osobně - rozhovor s uměleckým šéfem projektu Plzeň evropské město kultury Petrem Formanem. Šest stran, článek první úrovně.

117. Mládí, hybaj do postrojů - článek o hudební scéně. Dvě strany, článek druhé úrovně.

118. Zakletý zámek - sloupek.

119. Monoskop - strana kulturní všehochuti. Jedna strana, článek druhé úrovně.

120. Život jako scénář - recenze knihy Jack Nicholson. Jedna strana, článek druhé úrovně.

121. Televize bere Hollywood útokem - článek o vzestupu seriálů. Dvě strany, článek druhé úrovně.

číslo 5 v prodeji od 26. 1.

122. Žena je slabší kus - rozhovor s majitelem národního cirkusu originál Berousek Jiřím Berouskem. Čtyři strany, článek první úrovně.

123. Tepání do zplesnivělých mozků - rozhovor s frontmanem skupiny Vanessa Samirem Hauserem. Čtyři strany, článek druhé úrovně.

124. Viva México! - recenze filmu Birdman. Dvě strany, článek druhé úrovně.
125. Na velikosti (ne)záleží - článek o úspěchu krátkometážních českých filmů. Dvě strany, článek druhé úrovně.
126. Lidé na okraji - sloupek.
127. Monoskop - strana kulturní všehochuti. Jedna strana, článek druhé úrovně.
128. Jen si tak trochu kopnout - recenze divadelní hry Kopanec. Jedna strana, článek druhé úrovně.
129. Kniha není staromódní věc - rozhovor s generálním ředitelem Albatros Media Václavem Kadlecem. Dvě strany, článek první úrovně.

Týdeník Echo

číslo 1 v prodeji od 2. 1.

130. Na počátku byl Walesův podpis - recenze knihy Po poledni. Jedna strana, článek druhé úrovně.
131. Kruh zauzlený na začátku.Obraz českých Romů v médiích. Čtyři strany, článek druhé úrovně.
132. Nejsilnější filmové otázky roku 2014 - výběr z loňské filmové tvorby. Čtyři strany, článek druhé úrovně.
133. Gamebook pro intoše - recenze knihy Poznámky k dějinám. Jedna strana, článek druhé úrovně.
134. Kulturní tipy - kulturní všehochuť. Jedna strana, článek druhé úrovně.

číslo 2 v prodeji od 9. 1.

135. Diktátor jako filmový kritik - článek hodnotící události kolem filmu Interview. Jedna strana, článek první úrovně.
136. Oligarchie ráno, demokracie odpoledne, monarchie k večeři - recenze knihy Nic není pravda a všechno je možné. Pět stránek, článek druhé úrovně.

137. Národní divadlo na zlomu období a ér. Čtyři strany, článek druhé úrovně.

138. Seriál, který přežil svého hrdinu - článek o seriálu Homeland. Jedna strana, článek druhé úrovně.

139. Kulturní tipy - kulturní všehochuť. Jedna strana, článek druhé úrovně.

číslo 3 v prodeji od 16. 1.

140. Žijeme v ukřičené době. Lavina informací nás může pohřbít - rozhovor s českou designérkou Ditou Krouželovou. Čtyři strany, článek druhé úrovně.

141. Idea billismu-murrayismu - článek o herci Billu Murray. Čtyři strany, článek druhé úrovně.

142. Odboj přes všechny stránky indexu - recenze knihy Hrdinové. Jedna strana, článek druhé úrovně.

143. Kulturní tipy - kulturní všehochuť. Jedna strana, článek druhé úrovně.

číslo 4 v prodeji od 23. 1.

144. Vyhoďte toho provokatéra - recenze knihy Nový teror ctnosti. Jedna strana, článek druhé úrovně.

145. Skutečná provokace Michela Hullebecqa - článek o tvorbě francouzského autora. Čtyři strany, článek druhé úrovně.

146. Posílání emocí na dálku funguje. Mezi lidmi i k mimozemšťanům - rozhovor s hudebníkem Miroslavem Papežem. Čtyři strany, článek druhé úrovně.

147. Velký malý princ - článek o různých vydáních Malého prince. Čtyři strany, článek první úrovně.

148. Klasik prohrává s počítači - recenze filmu Hacker. Jedna strana, článek druhé úrovně.

149. Kulturní tipy - kulturní všehochuť. Jedna strana, článek druhé úrovně.

číslo 5 v prodeji od 30. 1.

150. Za Dočekala bylo Národní pestré, ale nemělo žádný ksicht - rozhovor s novým šéfem činohry Národního divadla Danielem Špinarem, Čtyři strany, článek první úrovně.
151. Posedlost versus „dobrá práce" - recenze filmů Whiplash a Birdman. Čtyři strany, článek druhé úrovně.
152. Znalosti poetických tvůrců - recenze sebraných spisů Josefa Topola O čem básník ví. Jedna strana, článek druhé úrovně.
153. Kulturní tipy - kulturní všehochuť. Jedna strana, článek druhé úrovně.

Reportér

č. 5 v prodeji od 16. 1.

154. Vražda! aneb tak se zrodil Othello - reportáž z Národního divadla. Deset stran, článek první úrovně.
155. Pondělí ráno - povídka české autorky Petry Soukupové. Šest stran, článek druhé úrovně.
156. Protest musí trochu bolet - článek o umělkyni JBK. Čtyři strany, článek první úrovně.
157. Glosy - postřehy ze světa literatury. Jedna strana, článek první úrovně.
158. Ondřej Oliva: zadlužil se kvůli sochařství. Dvě strany, článek druhé úrovně.

Respekt

č. 1 v prodeji od 29. 12.

159. Krásná budoucnost bez lidí - článek odkazující na literaturu. Sedm stran, článek první úrovně.
160. Najít hudbu od začátku - článek o kapele Zrní. Tři strany, článek druhé úrovně.
161. Bída viktoriánských kurtizán - recenze knihy Kvítek karmínový a bílý. Jedna strana, článek druhé úrovně.

162. Literatura - dvě knižní recenze. Jedna strana, článek druhé úrovně.

163. Rok, kdy selhali hitmakeři - článek o českém filmu. Dvě strany, článek druhé úrovně.

164. Playback - sloupek.

165. Tvůrčí psaní s.r.o. - článek pojednávající o nově vzniklé spisovatelské organizaci. Dvě strany, článek druhé úrovně.

166. Kulturní servis - kulturní všechochuť. Jedna strana, článek druhé úrovně.

č. 2 v prodeji od 5. 1.

167. Impérium vrací úder - článek rozebírající vztah Belgie a Konga z dob kolonialismu na základě knihy Duch krále Leopolda. Tři strany, článek první úrovně.

168. To bolí - článek o bolesti vycházející z knihy Příběh bolesti. Dvě strany, článek první úrovně.

169. Reklama na konec světa - recenze filmu Exodus a článek o jeho režisérovi Ridleym Scottovi. Tři strany, článek druhé úrovně.

170. Příliš křehký Taleb - recenze knihy Antifragilita - Jak těžit z nejistoty. Jedna strana, článek druhé úrovně.

171. Literatura - dvě knižní recenze. Jedna strana, článek druhé úrovně.

172. Vlk stažený z internetu - sloupek.

173. Nocí zprůsvitnělí - článek o výtvarném umění. Dvě strany, článek druhé úrovně.

174. Nezírejte na můj zadek - článek o zpěvačce Nicki Minaj. Dvě strany, článek druhé úrovně.

175. Kulturní servis- kulturní všehochuť. Jedna strana, článek druhé úrovně.

č. 3 v prodeji od 12. 1.

176. Plachý démon - článek o Karlu Rodenovi. Dvě strany, článek druhé úrovně.

177. Černí baroni z filozofické fakulty - recenze knihy Hrdinové. Jedna strana, článek druhé úrovně.

178. Literatura - dvě knižní recenze. Jedna strana, články druhé úrovně.

179. Komu patří rap? - sloupek.

180. Paměť, co nedá vydechnout - článek o malíři Josefu Bolfovi. Dvě strany, článek druhé úrovně.

181. Přistání na stanici Solaris - článek o převratné polské audioknize. Dvě strany, článek první úrovně.

182. Kulturní servis - kulturní všehochuť. Jedna strana, článek druhé úrovně.

č. 4 v prodeji od 19. 1.

183. Naslouchejte obrazu - článek o průkopníkovi audiovizuálního umění Milanu Grygarovi. Tři strany, článek druhé úrovně.

184. Podlehnout je tak sladké - recenze knihy Soumission. Jedna strana, článek druhé úrovně.

185. Literatura - dvě knižní recenze. Jedna strana, články druhé úrovně.

186. Fotograf - sloupek.

187. Objev nanečisto - článek o dvojici muzikantů Kalle. Dvě strany, článek druhé úrovně.

188. V prachu superhrdinské pomíjivosti - recenze filmu Birdman. Dvě strany, článek druhé úrovně.

189. Kulturní servis - kulturní všehochuť. Jedna strana, článek druhé úrovně.

č. 5 v prodeji od 26. 1.

190. Maximální Boris Carloff - profil českého hudebníka. Tři strany, článek druhé úrovně.

191. Mezi zlatými hochy - recenze knihy Barakuda. Jedna strana, článek druhé úrovně.

192. Literatura - dvě knižní recenze. Jedna strana, článek druhé úrovně.

193. Ze Sundance je brána k Hollywoodu - sloupek.

194. Šílené chvíle rozkoše - výstava českého symbolismu. Dvě strany, článek druhé úrovně.

195. Všichni jsme slídilové - recenze filmu Nightcrawler. Dvě strany, článek druhé úrovně.

196. Kulturní servis - kulturní všehochuť. Jedna strana, článek druhé úrovně.

A2

číslo 1 v prodeji od 7. 1.

197. Dnes hraje DJ Reiner - recenze knihy Básník. Román o Ivanu Blatném. Jedna strana, článek druhé úrovně.

198. Lehkost překladu a zážitky z četby - článek o nejlepších překladech z loňského roku. Jedna strana, článek druhé úrovně.

199. Strýček Skrblík ve Středozemi. Jedna strana, článek druhé úrovně.

200. Literární zápisník - sloupek.

201. Naši oblíbení Francouzi - článek o vydávání překladů z francouzštiny Jedna strana, článek první úrovně.

202. Klasici, šmíráci a překvapení - článek o překladech německé literatury. Jedna strana, článek druhé úrovně.

203. Síla rozumu a slabiny překladu - o překladu knih Oriany Fallaci. Jedna strana, článek druhé úrovně.

204. Noví rudí - rozhovor s ruským básníkem Kirillem Medveděvem. Jedna strana, článek první úrovně.

205. Žena a stroj - recenze filmu Dva dny, jedna noc. Jedna strana, článek druhé úrovně.

206. Co je to animace? - článek o festival animovaného filmu. Jedna strana, článek druhé úrovně.

207. Normalizace včera, dnes a zítra - sloupek.

208. Jak se vede, Chalupecký? - článek o výtvarné ceně pro umělce. Jedna strana, článek druhé úrovně.

209. Rezistencia vytesneného - článek o hrách dramaturga Martina Crimpa. Jedna strana, článek druhé úrovně.

210. Generace bolavých srdcí - článek o stavu současného popu. Jedna strana, článek druhé úrovně.

211. Tanec v ulitě - článek o ženevském vydavatelství Danse Noire. Jedna strana, článek druhé úrovně.

212. Bible a banány - článek o překladech. Dvě strany, článek první úrovně.

213. Můžeme kritizovat Foucaulta? - přeložený rozhovor s Danielem Zamorou. Dvě strany, článek první úrovně.

214. Osip míří na jih - poezie autorky Marie Iljašenko. Dvě strany, článek druhé úrovně.

215. Koláč, který přestal kynout - recenze knihy Až dojdou peníze. Konec západního blahobytu. Jedna strana, článek druhé úrovně.

216. Minirecenze - kulturní všehochuť. Jedna strana, článek druhé úrovně.

číslo 2 v prodeji od 21. 1.

217. Karikatura svobody - článek o vývoji karikatury. Jedna strana, článek druhé úrovně.

218. Dokument neopakovateľnosti - článek o bratislavské výstavě. Jedna strana, článek druhé úrovně.

219. Všechny cesty vedou do barů - recenze knihy Neviditelné Bary. Jedna strana, článek druhé úrovně.

220. Skalpy na tenkém ledě - recenze komiksu Skalpy. Země Indiánů. Jedna strana, článek druhé úrovně.

221. Literární zápisník - sloupek.

222. Velké kufry zbytečné - recenze knihy Ostende. Léto jednoho přátelství. Jedna strana, článek druhé úrovně.

223. Horizont slova - recenze sbírky Na Knížecí. Jedna strana, článek druhé úrovně.

224. Empatie, estetika, etnofilm - článek o etnografickém filmu. Jedna strana, článek druhé úrovně.

225. Hon predátorů a zaslepených - recenze seriálu Fargo. Jedna strana, článek druhé úrovně.

226. Zvodnosť módneho aktivizmu - článek o izraelské módní značce Muslim Brothers. Jedna strana, článek druhé úrovně.

227. Co je mezi zdmi - článek o výstavě Mezi zdmi. Jedna strana, článek druhé úrovně.

228. Pospiszylovy asociace - sloupek. (česká literatura, české umění, zahraniční umění)

229. Rituální odmítnutí oběti - recenze divadelní hry Jarní oběti. Jedna strana, článek druhé úrovně.

230. Jen sousedské setkávání - článek o českém amatérském divadle. Jedna strana, článek druhé úrovně.

231. Tanečním krokem do práce - sloupek.

232. Dylan je Dylan je Dylan - recenze knihy Kdo je ten chlap. Jedna strana, článek druhé úrovně.

233. Vrat na útěku - rozhovor s vydavatelem Martinem Valáškem. Jedna strana, článek druhé úrovně.

234. Galerie - sloupek.

235. Sebevražda - úryvek z knihy Suicide. Dvě strany, článek druhé úrovně.

236. Minirecenze - kulturní všehochuť. Jedna strana, článek druhé úrovně.

Vyhodnocení

Periodikum	Kulturní index	Divadlo		Hudba		Kinematografie	
		České	Zahraniční	Česká	Zahraniční	Česká	Zahraniční
Nový Prostor	1,66	3	0	1	2	0	4
Reflex	2,78	14	3	3	5	8	11
Instinkt	3,51	4	0	9	10	12	17
Týden	4,54	6	1	3	5	6	13
Týdeník Echo	2,59	7	0	1	1	3	8
Reportér	4,71	1	0	0	0	0	0
Respekt	3,16	4	0	8	6	3	11
A2	0,89	3	3	2	4	1	6
Celkem	-	42	7	27	33	33	70
Průměr	2,98	5,25	0,88	3,38	4,13	4,13	8,75

Literatura		Umění		Komiks		Periodikum
Česká	Zahraniční	České	Zahraniční	Český	Zahraniční	
2	7	1	0	1	0	Nový Prostor
5	6	5	4	0	1	Reflex
5	4	0	0	0	0	Instinkt
4	4	3	1	1	0	Týden
6	6	6	1	1	0	Týdeník Echo
2	0	2	0	0	0	Reportér
6	13	9	0	0	0	Respekt
6	16	2	6	1	2	A2
36	56	28	12	4	3	**Celkem**
4,5	7	3,5	1,5	0,5	0,38	Průměr

Tabulka č. 6 - Tematická různorodost měřených periodik

Kulturní témata

Výsledná data z Tabulky č. 6 dávají jasně najevo, že články s kulturní hodnotou přinášejí pro své čtenáře nejvíce informací ze zahraniční kinematografie. Celkově bylo zaznamenáno sedmdesát takových případů za měsíc leden. Vysvětlení může nabízet fakt, že 15. 1. se uskutečnily nominace na nejpopulárnější filmové ceny Oscar a zároveň 11. 1. proběhlo vyhlášení 72. ročníku Zlatých glóbů.

Naproti tomu, 7. 1. proběhly nominace na Ceny české filmové kritiky, jež měly i 24. 1. vyhlášení. V půlce měsíce, 14. 1. proběhly i nominace na Českého lva, ale český film tím zájem redaktorů kulturních rubrik už tolik nevzbudil. Celkově bylo zaznamenáno třicet tři sdělení o českém filmu.

Druhým nejvíce zastoupeným odvětvím kultury je zahraniční literatura s celkem padesáti šesti záznamy. Vzhledem k tomu, že ve spoustě rozhovorů, ale i dalších článků první úrovně, primárně zaměřených na nekulturní téma, jsou právě odkazy na literaturu, není její umístění až takovým překvapením. Česká literatura obsáhla 36 záznamů, což z ní činí druhou nejvíce frekventovanou kategorii české tvorby.

Nejvíce záznamů v kategoriích české tvorby zaznamenalo divadlo. S čtyřiceti dvěma záznamy bylo české divadlo zároveň třetí nejvíce zmiňované téma v lednových periodikách celkově. Česká divadelní scéna dostala prostor na většině stránek s kulturními tipy, ale hojně i v recenzích a rozhovorech. Zahraniční divadlo bylo naopak zmíněno pouze v sedmi záznamech, což je ale vzhledem k nedostupnosti zahraničních představení pro českého diváka oproti jiným kulturním odvětvím pochopitelné.

Třiatřicet záznamů bylo věnováno i zahraniční hudbě. Česká hudba byla zmíněna v dvaceti sedmi záznamech. Českému umění se dostalo pozornosti v dvaceti osmi kódovacích jednotkách a zahraničnímu ve dvanácti. Nižší počet záznamů zahraničního umění lze odůvodnit stejným argumentem jako u zahraničního divadla a zároveň na závislosti vůči přítomnosti nějaké aktuální výstavy zahraničního umělce v České republice.

Poslední zaznamenanou kategorií zůstává komiks, jemuž se z periodik kriticky věnoval pouze Nový Prostor a A2. Ostatní periodika o komiksu pouze informovala, nebo ho úplně vynechala. Záznamy o českém komiksu byly evidovány čtyři a zahraniční komiks měl záznamy tři.

S nulovou reflexí v periodikách přišly videohry. Chápu, že tato oblast může dle mínění redaktorů ležet mimo zájem většinového čtenáře jejich

periodika, ovšem opominout tuto tématiku zcela, je podle mě zásadním nedostatkem. Problém nespatřuji ani tak v otázce prostoru, který raději věnují jiné kulturní tématice, ale v nedostatku přispěvatelů do kulturních rubrik dostatečně erudovaných v tomto žánru.

Česká a zahraniční kultura

Česká kulturní scéna byla celkově zaznamenána ve sto sedmdesáti případech, kdyžto světová kulturní scéna v sto osmdesáti jednom případu. Rozdíl je vzhledem k celkovému počtu záznamů malý. Lze z toho vysuzovat, že skladba českých periodik v lednu se orientovala na českou a zahraniční kulturu stejným dílem.

Největší rozdíl v poměru mezi českou a zahraniční kulturou zaznamenala A2, zahraniční kultuře bylo věnováno třicet sedm záznamů, české patnáct. Reportér ze svých celkových pěti záznamů nevěnoval ani jeden zahraniční kultuře. Týdeník Echo upřednostnil českou kulturu s dvaceti čtyřmi záznamy oproti šestnácti záznamům pro zahraniční kulturu. Nový Prostor se také zaměřil více na zahraniční kulturu se třinácti záznamy a na českou s osmi. Reflex se věnoval české scéně pouze pěti záznamy navíc, v poměru třicet pět ku třiceti. Instinkt věnoval české kultuře třicet záznamů a zahraniční třicet jedna, podobně jako Týden, který české kultuře věnoval dvacet tři záznamů a zahraniční dvacet čtyři. Vzhledem k tomu, že do výzkumu byly zahrnuty pouze čtyři čísla Týdu, lze předpokládat, že by výsledná bilance všech pěti čísel byla stejná. Respekt věnoval oběma kategoriím po třiceti záznamech.

Periodika

Nový Prostor vyšel z porovnání průměrného kulturního indexu periodik jako druhý nejlepší. Jeho kulturní index vyšel na 1,66. Náplň časopisu je sice různorodá, ale kulturní rubrika patří k těm nejobsáhlejším. Svou roli hraje i dvoutýdenní periodicita, díky níž mají redaktoři na výběr z více kulturních událostí.

Reflex s průměrným kulturním indexem 2,78 vyšel z poměřování těsně jako čtvrtý. Ze všech periodik informoval nejvíce o české divadelní scéně, v níž zároveň dosáhl největšího rozdílu mezi první a druhou pozicí. Druhým nejčastějším tématem byla zahraniční kinematografie, následovaná českou kinematografií.

Instinkt získal průměrný kulturní index na jedno číslo 3,51. Informačně se nejvíce orientoval na zahraniční kinematografii, kde dosáhl i nejvíce záznamů ze všech periodik. Další nejvíce frekventovanou kategorií byla česká kinematografie a poté zahraniční hudba. Celkově se Instinkt zaměřil na hudební tématiku více než ostatní periodika. Podprůměrný kulturní index je zapříčiněný i stylem článků a rozhovorů s osobnostmi angažujícím se v kulturním dění, ale samotným textem zaměřeným pouze na životopisné prvky bez kulturních hodnot. Instinkt zároveň jako jediné periodikum neobsáhl ani jeden záznam z kategorií umění a komiks.

Týden získal průměrný kulturní index na jedno číslo v hodnotě 4,54, což je nejhorší výsledek z týdeníků a druhý nejhorší výsledek celkově. Svůj podíl na tom má zejména televizní program obsáhlý přímo v časopisu. Týden se nejvíce věnoval zahraniční kinematografii a následně českému divadlu a české kinematografii.

Týdeník Echo se s průměrným kulturním indexem 2,59 stal třetím kulturně nejobsáhlejším periodikem. Nejvíce frekventovanou kategorií byla opět zahraniční kinematografie a poté české divadlo. Jednotlivým kulturním odvětvím bylo věnováno vyrovnaně prostoru, kromě hudby, jež zůstala téměř opomenuta jak na zahraniční, tak na české scéně.

Reportér vyšel jako magazín s daleko větším počtem stran i inzerce z výzkumu jako periodikum, které kultuře věnuje nejméně prostoru. Kvůli jeho měsíční periodicitě jsem do lednového výzkumu nemohl zahrnout další čísla a tudíž nemohu určit, zda šlo o výjimku. Reportér nemá stálou kulturní rubriku, ale zaměřuje se zejména, jak už jeho název napovídá, na reportáže a rozhovory.

Respekt má stálou a bohatou kulturní rubriku, doplněnou jednou za půl roku i o literární přílohu. Sám o sobě je nicméně hlavně publicistickým týdeníkem a většina jeho obsahu kulturní hodnotou nedisponuje. Nejvíce záznamů spadalo v Respektu do kategorie zahraniční literatury, poté do zahraniční kinematografie a českého umění.

A2 se vymezuje jako kulturní čtrnáctideník, což odpovídá i suverénně nejlepší získané hodnotě kulturního indexu. Ve dvou měřených číslech se vyskytlo více záznamů o zahraniční literatuře než v jakémkoliv jiném měřeném týdeníku, které měly pro porovnání k dispozici pět čísel. Nezanedbatelným faktem je, že každé číslo se zčásti věnuje určité tématice a zrovna pro první číslo A2 byly vybrány jako téma překlady zahraniční literatury. Další kategorie už měly početně vyrovnané zastoupení.

Tvorba časopisu

Výsledky výzkumu ukázaly, že periodikum A2 se po obsahové stránce blíží ideálu kulturního časopisu. Při analýze obou lednových čísel jsem ale zjistil dva vážnější nedostatky, prostřednictvím analýzy bohužel neměřitelné. Prvním je skutečnost, že A2 cílí na vzdělané lidi, čemuž odpovídá i složitost textů a intelektuální nároky kladené na čtenáře. Určené cílové skupiny pro časopis Alt sice také zahrnují čtenáře z nejvzdělanější části populace, ale zároveň jsou určeny i pro méně vzdělané skupiny. Tento fakt, jsem při tvorbě textů zohlednil.

Design

Druhým nedostatkem periodika A2 je grafické zpracování. Jak sám název napovídá, vychází periodikum v novinovém formátu i na recyklovaném novinovém papíře. Domnívám se, že byla takováto forma periodika zvolena hlavně z důvodu nižních nákladů na vydávání. Neatraktivně ale působí i samotný design, jednotlivých stránek. Každé číslo A2 obsahuje velké množství textů, což samozřejmě značně omezuje designerské možnosti, nicméně celkový vzhled je i tak v porovnání s denním tiskem nezajímavý. Design Altu půjde v zásadě opačným směrem.

Zásady moderního designu shrnul na berlínské konferenci TYPO polský grafik Jacek Utko, proslavený zejména grafickou „renesancí" denního tisku ve východní Evropě. Podle jeho zkušeností se úspěšné noviny graficky inspirují časopisy a úspěšné časopisy zase fotoalby. Zdůrazňuje i platnost úspory textu ve prospěch vizuální stránky. Těmito zásady jsem se řídil i při tvorbě designu pro Alt [UTKO, 2013].

Tiskový zákon České republiky vymezuje časopisy mimo jiné jako: „*Tiskoviny vydávané pod stejným názvem, se stejným obsahovým zaměřením a v jednotné grafické úpravě nejméně dvakrát v kalendářním roce.*"[30] Jako jednotnou grafickou úpravu zachovává Alt font a jeho velikost, šířku sloupců

[30] ČESKO, 2000, *zákon č. 46.*

textu i třeba značení stran. K designu jednotlivých stran jsem ovšem přistupoval pokaždé individuálně, způsob jednotného stylu všech stran jsem neshledal za dostatečně poutavý. Nejcharakterističtější jednotná grafická úprava je pro Alt právě nejednotnost.

Pro zhotovení kvalitního časopisového designu jsme potřeboval i řadu ilustračních fotografií a obrázků. Některé z nich jsou moje vlastní, většina z nich ovšem pochází z internetu a podléhá autorskému právu. Jejich použití mi povoluje výjimka v autorském zákoně podle níž do autorského zákona nezasahuje ten, kdo: „*Užije výňatky z díla nebo drobná celá díla pro účely kritiky nebo recenze vztahující se k takovému dílu, vědecké či odborné tvorby a takové užití bude v souladu s poctivými zvyklostmi a v rozsahu vyžadovaném konkrétním účelem*."[31]

Jelikož většina periodik formuje na stranách text do tří až čtyř sloupců, rozhodl jsem Alt odlišit a text členit pouze do sloupců dvou. Formátem časopisu se z případných důvodů snadného tisku stala nativní A4.

Použitý software

Pro tvorbu pozadí, upravování písmen a nadpisů a práci s obrázky jsem využil program pro tvorbu rastrové grafiky Adobe Photoshop CS4 užívaný jak amatérskými, tak profesionálními grafiky. Firma Adobe vyvíjí i řadu programů Adobe InDesign určenou přímo pro desktop publishing[32], ale jelikož mám s prací ve Photoshopu zkušenosti už ze střední školy, rozhodl jsem se pro něj. Samotnou sazbu textu jsem provedl v Microsoft Office Publisher 2007, který mým nárokům vyhovoval.

Obsahová skladba

Při výběru témat bylo nejdůležitějším kritériem obsáhnout většinu kulturních odvětví, dalším pak reflexe aktuálních událostí ve světě kultury. Hlavním tématem čísla se stal zahraniční film, tedy filmy nominované na

[31] ČESKO, 2000, zákon č. 121.

[32] Elektronická tvorba tištěného dokumentu.

americkou cenu Akademie filmových umění. Nominace proběhly už v půlce ledna, ale většina nominovaných snímků se do českých kin dostala až v únoru. Ostatní periodika se filmům věnovala postupně, což první číslo nového periodika může využít a informovat o všech dostupných filmech najednou. Filmům, jimž se data premiér v českých kinech minuly se zasazením časopisu na únor, jsem pozornost nevěnoval.

Oproti periodikům měřených ve výzkumu jsem tematickou skladbu časopisu rozšířil o videoherní žánr. Předpokládal jsem, i vzhledem ke slabé lednové produkci, že o pouhé recenze či novinky ze světa videoher by mezi cílovou skupinou čtenářů příliš velký zájem nebyl. Ostatně, i jak sám výzkum ukázal, jsou videohry mimo okruh zájmu kulturních a společenských periodik. Danou tématiku jsem tedy obsáhl ve článku Kam kráčí frontová linie, kde hodnotím z širšího než jen aktuálního hlediska a představuju videohry i pro čtenáře neznalé dané tématiky.

Odvětví, které jsem byl nucen, částečně z vlastní neerudovanosti a částečně kvůli absenci výraznějšího dění na lednové scéně opominout byla česká hudební scéna. Absence zástupce české literatury byla způsobena vytížením jednoho mladého českého spisovatele, který bohužel nestihl dodat slíbený rozhovor včas.

Financování

Jelikož samotné vydání časopisu není cílem mé bakalářské práce, nebudu se jeho financováním zaobírat dopodrobna. Ideální metodou financování je pro Alt metoda crowdfundingu. Crowdfunding funguje formou sbírky, kdy uživatelé přispívají na cílovou částku daného projektu prostřednictvím specializovaného internetového portálu. Pokud se peníze do stanovené doby vyberou, dostanou přispěvatelé odměnu podle výše své investice, pokud ne, vrátí jim server peníze zpátky.

Odměny by se v tomto případě jednoduše rozdělily na počet jednotlivých čísel Altu, které by si přispěvatel zaslanou částkou koupil. Šíře odměn by byla

nastavena od jednoho čísla za minimální příspěvky až po předplatné, odvíjející se podle zaslané sumy. V České republice funguje portál nakopni.me a startovač. Zejména na startovači se daří uspět i větším projektům. Například slovenskému magazínu Egreš se povedlo vybrat 2 846 eur.

Závěr

Cílem závěrečné práce bylo zhotovit exemplární číslo kulturně společenského periodika Alt. To zahrnulo průzkum aktuální situace na trhu s periodiky a poté výzkum prostřednictvím obsahové analýzy, hodnotící současnou reflexi kulturní scény ve vybraných českých periodikách.

Průzkum trhu ukázal, že prodeje periodik mají ve vybraných měsících od roku 2011 vzestupnou tendenci. Jako nejvhodnější měsíc ze začátku roku pro uvedení nového periodika na trh se ukázal únor. Vykazoval největší a zároveň nejstálejší prodeje s nejmenšími rozdíly v počtu prodaných periodik za jednotlivé roky. Z toho vyplývá, že z celého prvního čtvrtletí právě únor, nehledě na aktuální vlivy, vykazuje největší ochotu nakupujících pořídit si nějaké periodikum.

Aby periodikum zaujalo obsahovou stránkou, analyzoval jsem pestrost témat ostatních českých periodik zabývající se kulturou přímo, nebo alespoň částečně. Výsledky mého výzkumu ukazují, že kulturní rubriky periodik informují o zahraniční i české scéně téměř stejnou měrou. Výsledný poměr byl sto sedmdesát záznamů české kultury proti sto osmdesáti jednomu záznamu zahraniční kultury. Nejvíce zastoupenou se stala zahraniční kinematografie, jelikož na přelomu roku se udělují ceny i nominace nejprestižnějších filmových ocenění. Tomuto tématu jsem věnoval i největší článek časopisu Oscar 2015. Samostatné články jsem věnoval i nejvíce přehlíženým tématům, tedy komiksu a videohrám.

Do vytvořeného čísla periodika Alt jsem vybral z lednových kulturních událostí to, co jsem vzhledem k dodržení tematické různorodosti a aktuální reflexe považoval za nejdůležitější. Hlavním kritériem v tvorbě designu bylo, aby se časopis výrazně odlišil od své konkurence. Nové periodikum by tak po obsahové i vizuální stránce mělo dostát svému názvu Alt a zapůsobit jako něco nového a alternativního, co na českém trhu dosud není k mání.

Použité zdroje

Použitá literatura

1. KOTLER, Philip. *Marketing podle Kotlera: jak vytvářet a ovládnout nové trhy*. Vyd. 1. Praha: Management Press, 2000, 258 s. ISBN 80-7261-010-4.
2. KALKA, Jochen a Florian ALLGAYER. *Marketing podle cílových skupin*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2007, vii, 270 s. ISBN 978-80-251-1617-3.
3. TRAMPOTA, Tomáš a Martina VOJTĚCHOVSKÁ. *Metody výzkumu médií*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2010, 293 s. ISBN 978-80-7367-683-4.
4. SCHULZ, Winfried. *Analýza obsahu mediálních sdělení*. 2. přeprac. vyd. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2004, 149 s. ISBN 80-246-0827-8.
5. *Nový Prostor*. Praha: Nový Prostor, 2015, č. 449. ISSN 1213-1911.
6. *Nový Prostor*. Praha: Nový Prostor, 2015, č. 450. ISSN 1213-1911.
7. *Reflex*. Praha: Ringier Axel Springer CZ, 2014, č. 1. ISSN 0862-6634.
8. *Reflex*. Praha: Ringier Axel Springer CZ, 2015, č. 2. ISSN 0862-6634.
9. *Reflex*. Praha: Ringier Axel Springer CZ, 2015, č. 3. ISSN 0862-6634.
10. *Reflex*. Praha: Ringier Axel Springer CZ, 2015, č. 4. ISSN 0862-6634.
11. *Reflex*. Praha: Ringier Axel Springer CZ, 2015, č. 5. ISSN 0862-6634.
12. *Instinkt*. Praha: Empresa Media, 2014,č. 1. ISSN 12 13-774X.
13. *Instinkt*. Praha: Empresa Media, 2015,č. 2. ISSN 12 13-774X.
14. *Instinkt*. Praha: Empresa Media, 2015,č. 3. ISSN 12 13-774X.
15. *Instinkt*. Praha: Empresa Media, 2015,č. 4. ISSN 12 13-774X.
16. *Instinkt*. Praha: Empresa Media, 2015,č. 5. ISSN 12 13-774X.
17. *Týden*. Praha: Mediacop, 2015, č. 2. ISSN 1210-9940.
18. *Týden*. Praha: Mediacop, 2015, č. 3. ISSN 1210-9940.
19. *Týden*. Praha: Mediacop, 2015, č. 4. ISSN 1210-9940.
20. *Týden*. Praha: Mediacop, 2015, č. 5. ISSN 1210-9940.

21. *Týdeník Echo*. Praha: Echo Media, 2015, č. 1. ISSN 2336-4971.
22. *Týdeník Echo*. Praha: Echo Media, 2015, č. 2. ISSN 2336-4971.
23. *Týdeník Echo*. Praha: Echo Media, 2015, č. 3. ISSN 2336-4971.
24. *Týdeník Echo*. Praha: Echo Media, 2015, č. 4. ISSN 2336-4971.
25. *Týdeník Echo*. Praha: Echo Media, 2015, č. 5. ISSN 2336-4971.
26. *Reportér*. Praha: Reportér magazín, 2015. č. 5. ISSN 2336-4092.
27. *Respekt*. Praha: Economia, 2014, č.1. ISSN 0862-6545.
28. *Respekt*. Praha: Economia, 2015, č.2. ISSN 0862-6545.
29. *Respekt*. Praha: Economia, 2015, č.3. ISSN 0862-6545.
30. *Respekt*. Praha: Economia, 2015, č.4. ISSN 0862-6545.
31. *Respekt*. Praha: Economia, 2015, č.5. ISSN 0862-6545.
32. *A2*. Praha: A2, 2015, č. 1. ISSN 1803-6635.
33. *A2*. Praha: A2, 2015, č. 2. ISSN 1803-6635.
34. TWEMLOW, Alice. *K čemu je grafický design?*. Přeložil Kateřina Cenkerová. V Praze: Slovart, 2008, 256 s. ISBN 978-80-7391-027-3.
35. PECINA, Martin. *Knihy a typografie*. 2. vyd., rozš. Brno: Host, 2012, 308 s. ISBN 978-80-7294-813-0

Elektronické zdroje

1. MALINA, Jaroslav a kol. Kultura. In: Přírodovědecká fakulta Masarykovy univerzity *ANTROPOLOGICKÝ SLOVNÍK*. [online]. 2009, [2015-04-14]. Dostupné z: <http://is.muni.cz/do/1431/UAntrBiol/el/antropos/slovnik.html>.
2. MANNOVÁ, Denisa. *Senioři jako cílová skupina lifestylových magazínů* [online]. Praha, 2011 [cit. 2015-04-14]. 78 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce PhDr. Martina Vojtěchovská. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/93550/>.

3. MAJER, Jan. Čtenáři to poznají. *www.psychologie.cz* [online]. 19. 10. 2010, [cit. 2015-03 19]. Dostupné z: <http://psychologie.cz/ctenari-poznaji/>.
4. ABC ČR. O nás. *ABC ČR - Kancelář ověřování nákladu tisku* [online]. ©2015 [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <://www.abccr.cz/o-nas/>.
5. VOJTĚCHOVSKÁ, Martina. První čísla: Týdeník Echo celkem prodal téměř 10 tisíc. In: *MediaGuru*. [online]. Praha: PHD, 21.11.2014 [cit. 2015-04-16]. Dostupné z: <http://www.mediaguru.cz/2014/11/prvni-cisla-tydenik-echo-celkem-prodal-temer-deset-tisic/#.VS_0wiHtlBd>.
6. VOJTĚCHOVSKÁ, Martina. Prodej prvního čísla Reportéra dosáhl 32 tisíc. In: *MediaGuru*. [online]. Praha: PHD, 5.11.2014 [cit. 2015-04-16]. Dostupné z: <http://www.mediaguru.cz/2014/11/prodej-prvniho-cisla-magazinu-reporter-dosahl-32-tisic/#.VS_6BSHtlBf>.
7. SOBOTA, Jiří. Krásná budoucnost bez lidí. *Respekt*. Praha: Economia, 2014, č. 1, s. 44-50. ISSN 0862-6545.
8. ŘÍMANOVÁ, Radka. Znásilnění jako zbraň. *Instinkt*. Praha: Empresa Media, 2015, č. 2, s. 44-47. ISSN 12 13-774X.
9. LIPČÍK, Roman. O jeho rodině a jiné zvířeně. *Instinkt*. Praha: Empresa Media, 2015, č. 2, s. 48-51. ISSN 12 13-774X.
10. STERN, Jan. Český Pantheon. *Nový Prostor*. Sto nejznámějších Čechů. Praha: Nový Prostor, 2015, č. 449, s. 8-11. ISSN 1213-1911.
11. Koho byste pozvali na superpanáka? *Reflex*. 100 osobností vybírá svého favorita. Praha: RIngier Axel Springer CZ, 2014, č. 1, s. 20-31. ISSN 0862-6634.
12. UTKO, Jacek. Print vs. Digital. [video]. *Typo* [online]. FontShop, 2013. [Vid. 27.4.2015] Dostupné z: <http://typotalks.com/news/2013/07/31/jacek-utko-print-vs-digital/>.
13. ČESKO. Zákon č. 46 ze dne 22. února 2000 o právech a povinnostech při vydávání periodického tisku a o změně některých dalších zákonů (tiskový zákon). In: *Sbírka zákonů České republiky*. 2000, částka 17. Dostupný z:

<http://www.zakonyprolidi.cz/cs/2000-46> [cit. 2015-27-04]. ISSN 1211-1244.

14. ČESKO. Zákon č. 121 ze dne 7. dubna 2000 o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) § 31 písmena b) . In *Sbírka zákonů ČR*, ročník 2000, částka 36. Dostupné na: <http://www.zakonyprolidi.cz/cs/2000-121> [cit. 2015-04-27]. ISSN 1211-1244.
15. NOVÁK, Vojtěch. *Google+* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: <https://plus.google.com/+Luk%C3%A1%C5%A1Hanu%C5%A1/posts/h3wMmmRR1KN>.
16. VALEŠOVÁ, Ester. *Facebook* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=937946356217886&set=pb.100000075916168.-2207520000.1429982439.&type=3&theater>.
17. Autor neuveden. *Video Game Manor* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: <http://videogamemanor.com/microsoft-eats-up-minecraft-is-this-good-or-bad>.
18. DEEPSEARCH. FIlm Reel. *DeviantArt* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: <http://deepsearch.deviantart.com/art/Film-Reel-207553320>
19. MCFADDEN, Daniel. Still of Miles Teller in Whiplash (2014). *IMDb* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: <http://www.imdb.com/media/rm702991360/tt2582802?ref_=ttmd_md_pv>.
20. MCFADDEN, Daniel. Still of J.K. Simmons in Whiplash (2014). *IMDb* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < http://www.imdb.com/media/rm2600256768/tt2582802?ref_=ttmi_mi_all_sf_12>.
21. MCFADDEN, Daniel. Whiplash (2014). *IMDb* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: <

http://www.imdb.com/media/rm1936314624/tt2582802?ref_=ttmi_mi_all_sf_27>.

22. MCFADDEN, Daniel. Still of Michael Keaton and Edward Norton in Birdman: Or (The inexpected Virtue of Ignorance) (2014). *IMDb* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < http://www.imdb.com/media/rm1477102848/tt2562232?ref_=ttmi_mi_all_sf_9>.
23. Autor neuveden. Still of Michael Keaton in Birdman: Or (The inexpected Virtue of Ignorance) (2014). *IMDb* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < http://www.imdb.com/media/rm3297494272/tt2562232?ref_=ttmd_md_nxt>.
24. Autor neuveden. Still of Ralph Fiennes, Tilda winton, Tony Revolori and Paul Schlase in Grandhotel Budapest (2014). *IMDb* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < http://www.imdb.com/media/rm1388827136/tt2278388?ref_=ttmi_mi_all_sf_33>.
25. Autor neuveden. Still of Williem Dafoe and Adrien Brody in Grandhotel Budapest (2014). *IMDb* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < http://www.imdb.com/media/rm3473462272/tt2278388?ref_=ttmi_mi_all_sf_26>.
26. WARNER BROS. Still of Bradley Cooper and Kyle Gallner in American Sniper (2014). *IMDb* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < http://www.imdb.com/media/rm233373184/tt2179136?ref_=ttmi_mi_all_sf_19>.
27. BERNSTEIN, Keith. Still of Bradley Cooper and Jake McDorman in American Sniper (2014). *IMDb* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < http://www.imdb.com/media/rm367590912/tt2179136?ref_=ttmi_mi_all_sf_10>.

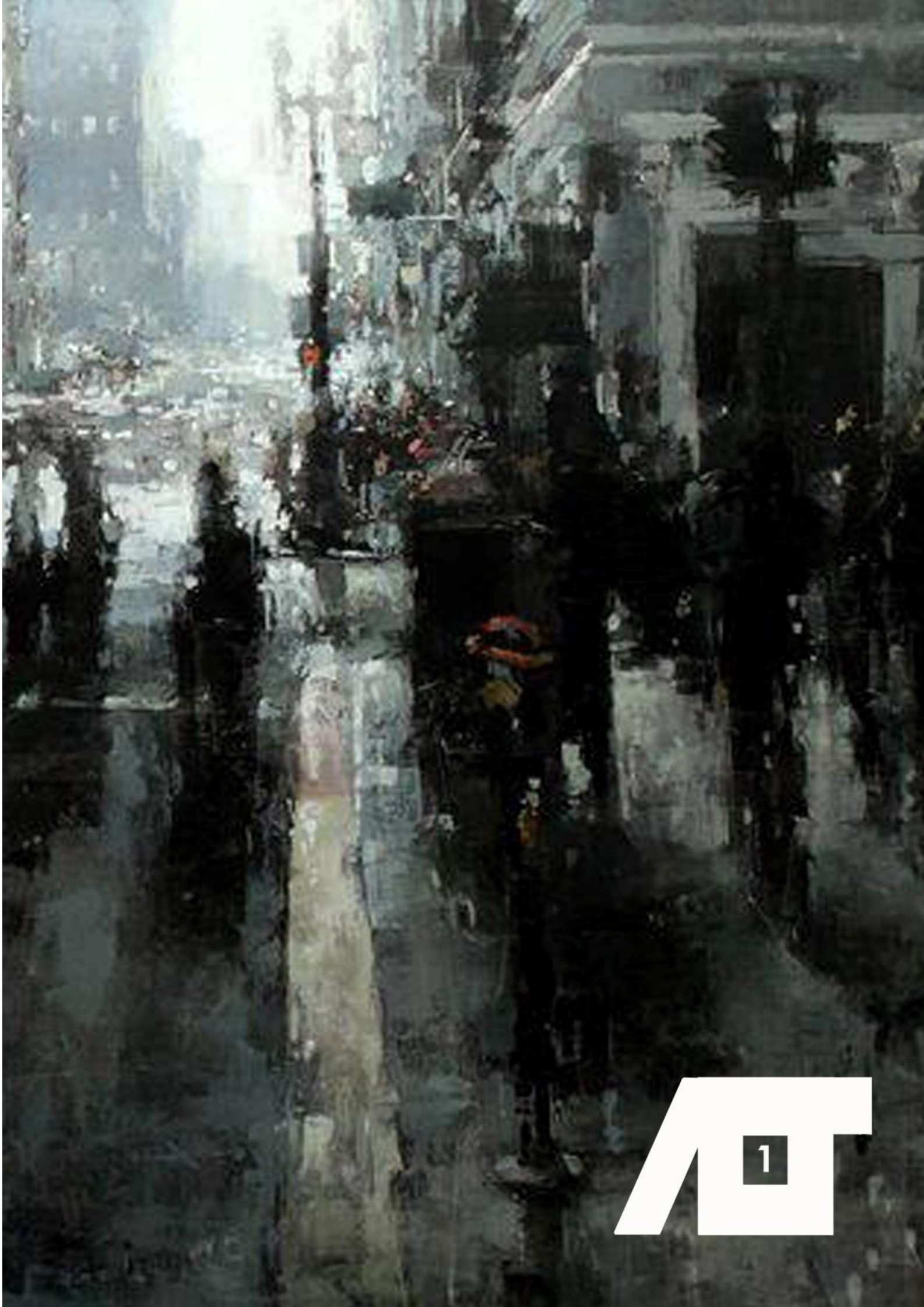
28. 20TH CENTURY FOX. *National geographic* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < http://voices.nationalgeographic.com/2014/03/27/spoiler-alert-you-cant-really-stay-at-the-real-grand-budapest-hotel-but-we-can-tell-you-everything-about-it/>.
29. Autor neuveden. *Pulp* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < http://pulp365.com/2015/02/american-sniper-review//>.
30. Autor neuveden. Still of Ellar Coltrane in Chlapectví (2014). *IMDb* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: <http://www.imdb.com/media/rm94489856/tt1065073?ref_=ttmi_mi_all_sf_5>.
31. Autor neuveden. Still of Matthew Goode in Kód Enigmy (2014). *IMDb* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < http://www.imdb.com/media/rm158070784/tt2084970?ref_=ttmi_mi_all_sf_3>.
32. Autor neuveden. Still of Benedict Cumberbatch in Kód Enigmy (2014). *IMDb* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: <http://www.imdb.com/media/rm3977575168/tt2084970?ref_=ttmi_mi_all_sf_6>.
33. Autor neuveden. Still of Matthew Beard, Matthew Goode, Keira Knightley, Benedict Cumberbatch, Allen Leech in Kód Enigmy (2014). *IMDb* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < http://www.imdb.com/media/rm3086402304/tt2084970?ref_=ttmi_mi_all_sf_10>.
34. Autor neuveden. Boyhood Wallpapers. *Litewallpaper* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < http://litewallpaper.com/boyhood-wallpapers.html>.
35. Autor neuveden. *ModVive* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < http://www.modvive.com/2014/11/14/war-mine-will-bomb-drops/>.
36. REPROFOTO. Vinnetou ukázka 2. *Lidovky* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < http://www.lidovky.cz/s-kreslirkou-toy-box-o-

malovani-slzami-a-komiksu-podle-anticke-tragedie-1n1-/kultura.aspx?c=A150408_111824_ln_kultura_hep>.

37. REPROFOTO. Moje kniha Vennetou obálka. *Lidovky* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < http://www.lidovky.cz/s-kreslirkou-toy-box-o-malovani-slzami-a-komiksu-podle-anticke-tragedie-1n1-/kultura.aspx?c=A150408_111824_ln_kultura_hep>.
38. Autor neuveden. Fligny, koks a kutilové. *Klicperovo dovadlo Hradec Králové* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < http://www.klicperovodivadlo.cz/inscenace/fligny-koks-a-kutilove-505/>.
39. Autor neuveden. *Fobres* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < http://www.forbes.com/sites/judebrennan/2014/03/02/oscar-face-off-god-vs-the-golden-idol/>.
40. Autor neuveden. román Kvítek karmínový a bílý. *KLUBknihomolů.cz* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: <http://www.klubknihomolu.cz/115449/autor-romanu-kvitek-karminovy-a-bily-se-setkal-s-ceskymi-fanousky/>.
41. Autor neuveden. *Kosmas* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < https://www.kosmas.cz/knihy/182318/kvitek-karminovy-a-bily/>.
42. Autor neuveden. *tweakers* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < http://gathering.tweakers.net/forum/list_messages/1620796>.
43. DÍAZ, Federico. *Federico Díaz* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: < http://www.federicodiaz.net/>.
44. SPERL, Dan. Federico Díaz před vernisáží v pekingsém CAFA Aur Museu. *Reflex* [online]. [cit. 28.4.2015]. Dostupný na WWW: <http://www.reflex.cz/galerie/placena-zona-archiv-labyrint/53506/zakazana-vystava>.

Přílohy

Časopis


1

ÚVOD

pokrok

generace

kultura

alternativa

cit

společnost

poselství

rozkoš

krása

ANEB ODLIŠNÁ REFLEXE VÁLKY VE **VIDEOHRÁCH**

Hry jsou přece od toho, aby bavily. Žádnou složitost nebo poselství v nich nehledejte. Tato slova lze jen těžko zpochybnit pokud se podíváme na přední místa v žebříčku nejprodávanějších videoher. Krulují jim dlouholeté série jako Call of Duty, Battlefield nebo Assassin's Creed. Hrát si na válku a zkreslovat její podobu může být podle mnoha odborníků nebezpečné, zvlášť když dnešní grafické zpracování už neděli od reality nijak velký krok. Prezentují ale dnes videohry válku dostatečně objektivně? První dvě jmenované série už daly svým hráčům možnost zastřílet si snad ve všech moderních konfliktech a přidaly do zásoby materiál, který by bohatě vystačil na několik dalších světových válek. Posunuly ale obě vlajkové lodě herního průmyslu, kromě navýšení rozpočtu a zisku z řádu miliontů na miliardy, vnímání války někam dál? Někam hlouběji?

Legendární výrok Johna Carmacka pro knihu Masters of Doom zpočátku století srovnává příběh ve hrách s příběhem v pornu. Čeká se, že tam bude, ale není důležitý. Carmack, vizionář, jenž doslova rozšířil žánr stříleček o nový rozměr a přivedl na svět tituly jako Doom, Quake nebo Wolfenstein, by se svým výrokem v 90. letech trefil do černého. Vždyť právě hry z jeho portfolia ukuly žánr FPS (stříleček z první osoby) do dnešní podoby, přičemž Wolfenstein 3D v podstatě zavedl válečnou tématiku do žánrového podvědomí. Inovační technologie jsou i dnes u nových herních značek přeci jenom hlavním tahákem a stává se, že zastíní příslib sebelepšího příběhu. Jenže, co dělat v době, kdy trhu vládnou dlouholeté série, rodící každoročně nový přírůstek do svých řad, případně rovnou dva? S tímto tempem vydávání nelze rok co rok vyrukovat s dostatečně velkou technickou revolucí, aby to stačilo otevřít ústa a peněženky všech fanoušků. Zaplatit dobrého scenáristu vyjde samozřejmě lacinějš.

Příběh si ve hrách získal výsadní postavení logicky i díky bližšímu propojení s filmem. V mainstreamu se hranice mezi oběma médii stírá čím dál víc, herní trailery se příliš neliší od těch filmových, o to víc když výraznějším postavám běžně propůjčují své tváře známí herci. S tím ale zároveň přichází i stejná přesycenost. Vzor hrdiny jako stroje na zabíjení, co s každým novým dílem zachraňuje svět, přestal časem na filmové diváky plnit a samozřejmě to samé se začíná dít i u hráčského publika. Příběhy se opakují, nezvyšují a herní narace tak hledá nové postupy a nevšední hrdiny. Válka přestává být jen přehlídkou výbuchů a hrdinských činů v černobílých konturách dobra a zla.

Svěží vítr přinesl až loňský rok. Na první pohled dětsky barevná plošinovka Valiant Hearts: The Great War odvyprávěla příběh několika bezejmenných hrdinů první světové války, kterými se stali navzdory bojkotu rozkazů a vůbec celé mašinérie války. Antimilitantní poselství se ve hře odráží v každém úkolu, byť hratelnost je striktně lineární a vede hráče doslova za ručičku. Nadřízení, běžně v jiných hrách vydávající nezpochybnitelné rozkazy, jsou zde osobami, jejichž pozornosti je lepší se vyhnout. Potkat vojáka z opačné strany neznamená, že byste měli tasit bajonet, ale možná si budete schopni navzájem pomoct. Valiant Hearts si jednoznačně zaslouží pochválit za vyprávění příběhu, jenž citlivějším hráčům dovede vehnat slzy do očí, nicméně kdy-

by vývojáři místo podivné kombinace krvavého bojiště a infantilní hratelnosti povolili víc hráčův obojek a dopřáli mu v určitých chvílích možnosti vlastního rozhodnutí se všemi dopady, co k tomu patří, mohla by hra aspirovat na Nobelovu cenu za mír.

S přesně obrácenou koncepcí přišla na sklonku roku nezávislá hra This War of Mine. Nejde jen o to, že paleta barev hraje pouze šedivými tóny a skutečné historické kulisy jsou vyměněny za no-name konflikt ze současnosti. Nikdo tu neukazuje, co je dobře a co špatně, nejsilnější zbraní This War of Mine je totiž svědomí a morálka samotných hráčů. Koncept vychází z populárního žánru survival, tedy „přežití". Zatímco ostatní hry žánru se podobají simulátoru Robinsona Crusoe, This War of Mine sleduje postavy několika civilistů ve válkou zdevastovaném městě. K žádné bitvě ale po čas hry nedojde, o život postávám usiluji nemoci, hlad, vyčerpání, případně ostatní obyvatelé města.

Začínají se hry blížit skutečné válce? Strana 6-7.

Čím se baví generace Z? 16-17

Český komiks posouvá hranice. 18-19

Gangsteři v Klicperáku. 20-21

Whiplash. 10
Birdman. 11
Grandhotel Budapešť. 12
Americký sniper. 13
Chlapectví. 14
Kód Enigmy. 15

Nástupce Dickense a Čeští lvi. 22-23

Čech vs. Peking. 24-25

ANEB ODLIŠNÁ REFLEXE VÁLKY VE **VIDEOHRÁCH**

Hry jsou přece od toho, aby bavily. Žádnou složitost nebo poselství v nich nehledejte. Tato slova lze jen těžko zpochybnit pokud se podíváme na přední místa v žebříčku nejprodávanějších videoher. Kralují jim dlouholeté série jako Call of Duty, Battlefield nebo Assassin's Creed. Hrát si na válku a zkreslovat její podobu může být podle mnoha odborníků nebezpečné, zvlášť když dnešní grafické zpracování už nedělí od reality nijak velký krok. Prezentují ale dnes videohry válku dostatečně objektivně? První dvě jmenované série už daly svým hráčům možnost zastřílet si snad ve všech moderních konfliktech a přidaly do zásoby materiál, který by bohatě vystačil na několik dalších světových válek. Posunuly ale obě vlajkové lodě herního průmyslu, kromě navýšení rozpočtu a zisku z řádu milionů na miliardy, vnímání války někam dál? Někam hlouběji?

Legendární výrok Johna Carmacka pro knihu Masters of Doom zpočátku století srovnává příběh ve hrách s příběhem v pornu. Čeká se, že tam bude, ale není důležitý. Carmack, vizionář, jenž doslova rozšířil žánr střílečeek o nový rozměr a přivedl na svět tituly jako Doom, Quake nebo Wolfenstein, by se svým výrokem v 90. letech trefil do černého. Vždyť právě hry z jeho portfolia ukuly žánr FPS (střílečeek z první osoby) do dnešní podoby, přičemž Wolfenstein 3D v podstatě zavedl válečnou tématiku do žánrového podvědomí. Inovační technologie jsou i dnes u nových herních značek přeci jenom hlavním tahákem a stává se, že zastíní příslib sebelepšího příběhu. Jenže, co dělat v době, kdy trhu vládnou dlouholeté série, rodící každoročně nový přírůstek do svých řad, případně rovnou dva? S tímto tempem vydávání nelze rok co rok vyrukovat s dostatečně velkou technickou revolucí, aby to stačilo otevřít ústa a peněženky všech fanoušků. Zaplatit dobrého scénáristu vyjde samozřejmě laciněji.

Příběh si ve hrách získal výsadní postavení logicky i díky bližšímu propojení s filmem. V mainstreamu se hranice mezi oběma médii stírá čím dál víc, herní trailery se pramálo liší od těch filmových, o to víc když výraznějším postavám běžně propůjčují své tváře známí herci. S tím ale zároveň přichází i stejná přesycenost. Vzor hrdiny jako stroje na zabíjení, co s každým novým dílem zachraňuje svět, přestal časem na filmové diváky platit a samozřejmě to samé se začíná dít i u hráčského publika. Příběhy se opakují, nevyvíjejí a herní narace tak hledá nové postupy a nevšední hrdiny. Válka přestává být jen přehlídkou výbuchů a hrdinských činů v černobílých konturách dobra a zla.

Svěží vítr přinesl až loňský rok. Na první pohled dětsky barevná plošinovka Valiant Hearts: The Great War odvyprávěla příběh několika bezejmenných hrdinů první světové války, kterými se stali navzdory bojkotu rozkazů a vůbec celé mašinérie války. Antimilitantní poselství se ve hře odráží v každém úkolu, byť hratelnost je striktně lineární a vede hráče doslova za ručičku. Nadřízení, běžně v jiných hrách vydávající nezpochybnitelné rozkazy, jsou zde osobami, jejichž pozornosti je lepší se vyhnout. Potkat vojáka z opačné strany neznamená, že byste měli tasit bajonet, ale možná si budete schopni navzájem pomoct. Valiant Hearts si jednoznačně zaslouží pochválit za vyprávění příběhu, jenž citlivějším hráčům dovede vehnat slzy do očí, nicméně kdy-

by vývojáři místo podivné kombinace krvavého bojiště a infantilní hratelnosti povolili víc hráčův obojek a dopřáli mu v určitých chvílích možnosti vlastního rozhodnutí se všemi dopady, co k tomu patří, mohla by hra aspirovat na Nobelovu cenu za mír.

S přesně obrácenou koncepcí přišla na sklonku roku nezávislá hra This War of Mine. Nejde jen o to, že paleta barev hraje pouze šedivými tóny a skutečné historické kulisy jsou vyměněny za no-name konflikt ze současnosti. Nikdo tu neukazuje, co je dobře a co špatně, nejsilnější zbraní This War of Mine je totiž svědomí a morálka samotných hráčů. Koncept vychází z populárního žánru survival, tedy „přežití". Zatímco ostatní hry žánru se podobají simulátoru Robinsona Crusoe, This War of Mine sleduje postavy několika civilistů ve válkou zdevastovaném městě. K žádné bitvě ale po čas hry nedojde, o život postávám usilují nemoci, hlad, vyčerpání, případně ostatní obyvatelé města.

Právě s vazbou na ostatní přeživší operuje nejsilnější prvek hry. Otázka zní: „Co všechno jste pro svoji záchranu ochotni udělat?" Což lze volně přeložit jako: Čeho všeho jste ochotni se dopustit. Potřebujete se pořádně vyspat na zítřejší lov jídla? Ale jediné dřevo, o kterém víte má nemocná rodina o blok dál. Pokud se ale budete celou noc klepat zimou, nebudete mít síly na zítřejší průzkum a jídlo možná nenajdete. S podobnými otázkami se při hraní musí kalkulovat celou dobu. Koncept sbírání všech věci, co se vám hodí, v jiných hrách naprosto samozřejmá záležitost, zde získává úplně jiný rozměr. Vše, co seberete, může někdo jiný postrádat. Absolutní volnost rozhodnutí, jež hra nabízí, je mnohem účinnějším prostředkem k uvědomění si vlastní bestiálnosti, než kdyby se za jednotlivé skutky přičítala a odečítala karma. This War of Mine i Valiant Hearts: The Great War sklidily průměrně vyšší hodnocení od recenzentů i hráčů než valná část válečných FPS nebo strategií poslední doby. Obě hry, byť Valiant Heats vyšlo pod záštitou gigantického vydavatele Ubisoft, mají nálepku indie (nezávislých) her. Ty zpravidla nemají na vývoj žádný ohromný rozpočet, takže se musí prosadit svou originalitou. U mainstreamu je situace horší, hráč vybírá podle určitých očekávání a vývojáři nechtějí podstoupit riziko ztráty prodejnosti nějakým netradičním prvkem v hratelnosti. Občas se sice někde mezi vojáky vyskytne existenciální dialog o smyslu války a armádním údělu, jenže v zápětí je zapomenut při masakru několika desítek útočících nepřátel.

Z herních blockbusterů lze určitě jmenovat série Fallout a Metal Gear Solid. Fallout je sice sci-fi zobrazením světa až po ukončené jaderné válce, ale na působivosti mu to neubírá. Metal Gear Solid od svého začátku operuje s tématy jako je identita vojáka bez svého národu - žoldáka, loajalita, ale i poválečný syndrom nebo mentalita lidí, kteří od mala žili pouze ve válce. Je až k nevíře, jaké otázky může pokládat hra, kde je nejzákladnější výbavou špiona papírová krabice, do které se sám vejde. Duchovní otec série Hideo Kojima se nebál zajít až tak daleko, že v zatím posledním pokračování Ground Zeroes vytvořil americkou vojenskou základnu, jasně odkazující na věznici Guantánamo, v níž kromě explicitního zobrazení mučení přednesl také téma znásilnění vojaček. V chystaném pátém dílu s podtitulem Phantom Pain zase už od prvních trailerů ukazuje dětské armády natolik přesvědčivě, že zpravodajské stanice využívají jeho animaci jako ilustrační záběry. Hideo Kojima ovšem zůstává na herní scéně pouze jeden a lze těžko říct, jestli by si podobně ostré téma mohl dovolit zpracovat i někdo jiný.

Za zmínku stojí určitě i Spec Ops: The Line. Na první pohled normální vojenská akce s atraktivním prostředím pískem zasypané Dubaje a klasickým srdnatým mariňákem v čele se záhy změní v pouť bezohledného šílence za jeho vysněným nepřítelem. Je až k zamyšlení, co všechno se může pod pojmem hra vydávat za zábavu. Musíme se ale podívat na videohry jako na plnohodnotné médium, které už odrostlo pubertálním návykům a nyní nastává čas získat trochu zodpovědnosti a postavit se tváří v tvář dospělým tématům.

OSCAR 2015

Nominace byly vyhlášeny a do českých kin se právě dostávají hlavní trháky oscarové sezóny.
V následujícím článku se dozvíte vše o favoritech na cenu za nejlepší film a další kategorie, které už pronikly na naše stříbrná plátna.

Největší oscarové překvapení

whiplash

Co všechno si vyžádá cesta na vrchol? Whiplash je příběhem devatenáctiletého bubeníka Andrewa Neimana, jehož láska k jazzu a touha být nejlepším ve svém oboru jsou středobodem celého jeho života. Andrew studuje na prestižní Shafferově konzervatoři (ve skutečnosti existuje jen ve filmu). Jeho jediným a nejlepším přítelem je jeho vlastní otec, jímž ale ve skrytu duše opovrhuje, za to, že se nedokázal stát, čím chtěl. Touha po uznání ho přivede doslova až ke smlouvě s ďáblem, učitelem Fletcherem, jenž si na škole udržuje autoritu diktátora, ale výkony jeho orchestru na soutěžích jsou nejlepší ve Státech. Od té chvíle se přičiněním Fletchera stává z Andrewova života peklo. Na jedné straně tento přístup nutí mladého bubeníka k nadlidským výkonům, na straně druhé se jeho život smrskne na cyklus tréninku, spánku a školy, kde je vystavován nejen psychickému týrání. Fletcherova postava zobrazuje hranici mezi géniem a šílencem, sadistou a učitelem, který chce ze svých žáků vydolovat to nejlepší za jakoukoliv cenu.

Výkon J. K. Simmonse, jenž se díky aktivitě internetové komunity zapsal do podvědomí hlavně jako cholerický šéf Petera Parkera z první trilogie Spidermana, lze bez okolků označit za jeho, alespoň prozatím, životní. Z Fletchera běhá mráz po zádech a kamera se stará, aby jeho řev a pohrdání mířil kromě svých studentů také na diváka. Ani hlavní postava ovšem není jen nevinná oběť svých přehnaných ambicí. Andrew se neštítí vrazit kudlu do zad, má radost z každého rychlého krůčku vpřed, i když musí prokazatelně způsobit pád někoho jiného. Opovrhuje svými kolegy, vlastní rodinou i partnerkou a divák tak přichází na to, že nejbližší vztah, postavený na určité pokřivené formě respektu, má právě se svým učitelem.

Whiplash získal 5 nominací. Logickou kategorií je Simmons jako herec ve vedlejší roli a ač mladý Miles Teller předvádí zejména v závěru neskutečně vypjatý výkon, herecky ho jeho učitel jistě převyšuje. Nominace na nejlepší film je skvělou poctou, byť šance na výhru jsou nereálné. Mnohem nadějněji působí technické kategorie mix a střih zvuku, v nichž Whiplash skutečně exceluje. Komorní, stísněné místy až klaustrofobické prostředí doslova ožívá při každém zaržání jazzových nástrojů. Pečlivé a měnící se nasvícení jednotlivých scén je bravurně propojeno s hudebním doprovodem, z něhož se některé skladby zavrtají pod kůži a zůstanou tam i po skončení filmu.

Trochu nešťastná je nominace pro adaptovaný scénář. Režisér Damien Chazelle totiž z důvodu zaujmutí producentů natočil z už hotového scénáře krátkou verzi filmu pro festival Sundance 2013 a díky tomuto „triku" už nebyl zařazen mezi původní scénáře. V kategorii adaptovaných je přeci jenom pro takový film větší konkurence. Damien Chazelle, režisér a scénárista v jedné osobě, dosáhl několik dní po nominacích třiceti let, což vzhledem k tomu, že jeho filmový debut získal hned pět nominací na Oscara a jeden Zlatý Glóbe věští, že v Hollywoodu vyšla jedna nová hvězda.

Birdman

Nečekané kouzlo lhostejnosti

Devět nominací a podle výsledků jiných cen a předpovědí bookmakerů i budoucí držitel sošky za nejlepší film. Birdman je popisován jako příběh herce Riggana Thomsona (Michael Keaton), proslaveného především za svou roli ve filmové adaptaci stejnojmenného komiksu. Jeho inscenace O čem mluvíme, když mluvíme o lásce od Daymond Carvera má být jeho vysněnou vstupenkou do uměleckého pantheonu a konečně smazat cejch herce v komerčním blockbusteru. Bývalého superhrdinu ovšem od úspěchu vzdaluje nejen jevištní sok Mike (Edward Norton), věčně nespokojená dcera navrátivší se z odvykací kúry, nebo zaujatá divadelní kritička, ale i krize středního věku a narůstající schizofrenie. Tohle shrnutí vás ale sotva připraví na to, co v kině skutečně zažijete.

Birdman je dvouhodinovým kolotočem scén natočených zdánlivě jen v několika dlouhých záběrech. Kamera opouští divadelní prostředí jen minimálně, a to pouze do nejbližšího okolí, aby se hned zase vrátila k dalším ústředním postavám, které alespoň v první polovině filmu okrádají hlavního Riggana o prostor i vzduch. Riggan sám je paralelou herecké kariéry Michaela Keatona, zpodobněnou hlavně prvními dvěma díly Batmana od Tima Burtona. Ačkoliv ostatní charaktery líčí Riggana jako sebestředného režiséra, posedlého svoji hrou, nemá divák příliš důvodů brát jejich výtky vážně. Herecký um Keatona je zkoušen schizofrenickými záchvaty, ve kterých vede boj se svým alter egem Birdmanem, ale i vyhrocenou situací na jevišti, jelikož ani jedno představení neprobíhá podle jeho vize.

Jeho reputaci zachraňuje před divákem právě chování ostatních postav, kteří se v divadle objevují. Herci zůstávají ve svých rolích i po opuštění jeviště, mluví, jak kdyby kolem sebe měli neustálé publikum. Nikdy nedají někomu jinému zapravdu, nechtějí naslouchat, pouze strhávat pozornost a být vyslyšeni. A je jen na nás, zda to budeme pokládat za režisérský záměr nebo za nedůvěryhodnost postav. Jako pěst na oko pak Rigganova bývalá manželka, která na scénu přináší nevídanou laskavost a závan „vnějšího" světa. Nereálnost a absurdita je právě to, co na filmu baví. Na delší seznámení se s postavami a jejich hlubší pochopení nezbývá čas, stejně stačí vyžvanit své nejniternější pocity dřív, než si divák zapamatuje jejich jméno. Film tak celou dobu obratně načrtává problémy, jež hloubavějším jedincům přerůstají do nezodpovězených otázek, ale ve svém zběsilém tempu nemá na jejich řešení čas a nechává tak zmatené ale i okouzlené diváky bezostyšně za sebou.

Nominace na nejlepší film, režii a původní scénář jsou samozřejmě na místě. Herecké nominace získal Birdman všechny, co mohl. Emma Stone ani Edward Norton se za své výkony stydět rozhodně nemusí, ale silným hráčem je tu pouze Michael Keaton, jehož osobní příběh v kontextu přidává body navíc. Z technických kategorií je zase největším favoritem nepopiratelně kamera, za níž pak s vlažnou nadějí zůstává střih zvuku a mix zvuku. Ať už Birdman v boji o nejprestižnější sošku zvítězí, nebo ne, zůstane stále nejlepším filmem této oscarové sezóny.

Grandhotel Budapest

Od uvedení Grandhotelu Budapešť do kin uplynul bezmála celý rok a snímek se, i přesto, že se od Hollywoodského mainstreamu liší, jak jen může, stal několikanásobně ziskovým. Nyní nadešel čas i pro zasloužená ocenění. Jak ale shrnout film, který vypadá jako omalovánky, odehrává se v rozpětí obou světových válek, zahrálo si v něm více hvězd než v *Expendables* a daří se mu přesto zůstat laskavou komedií?

Co udeří do očí hned zkraje je zmíněné vizuální provedení filmu. Nejde jen o počet barev, barevné tóny kamery, měnící se design i vybavení prostorů spolu s dobou. Film nás provádí několika časovými rovinami, než se napevno usadí v nejvyhlášenějším hotelu fiktivního státu Zubrowka, a každé období neváhá odlišit nejen na plátně, ale i plátnem samotným. Měnící se poměr stran nemá samozřejmě na film žádný vliv a možná byste si ho ani sami nevšimli, přesto jde o hravý vzkaz bystrému divákovi a jeden ze střípků tvořící dohromady obraz geniality režiséra Wese Andersona.

Ačkoliv je děj zasazen do doby konce starých dobrých časů, válka je vytěsněna jen do podoby několika postraních nepříjemností, nijak neohrožující vyšší patra společnosti. Právě evropská smetánka, zejména postarších paniček a vdov, využívá služeb Grandhotelu Budapešť i jeho majitele pana Gustava. Když náhle jedna dáma z přední klientely umírá, odkazuje panu Gustavovi obraz nedozírné hodnoty, po kterém prahnou všichni pozůstalí.

Film je přesným opakem omšelého schématu příběhu malého bezmocného člověka v soukolí hrůzných dějin. Prim zde hraje absurdní příběh a zvláštní nepodbízivý typ laskavého humoru, se zdravou dávkou kousavosti, vulgarismů i černosti. V době, kdy se z holocaustu pomalu stává marketingová značka, je podobný přístup značně osvěžující. Nemíním tím, že si Grandhotel Budapešť dělá legraci z vážných témat. Vtipy v jeho případě nevyvolávají salvu smíchu, ale široký úsměv, který u hloubavějších diváků doprovází i odér smutku ze zániku starých časů.

Nominací se v tomto případě sešlo rovných devět. Vítězství v nejlepším filmu a režii by bylo velkým překvapením, nadějněji se jeví původní scénář a výprava. I přes výčet hvězdných jmen se z hereckých kategorií neprobojovala ani jedna nominace. Největší šance získat zlatou sošku má film nepochybně za kostýmy a makeup. V technických kategoriích je nominovaná kamera a s minimální šancí oproti konkurenci i střih. Jako černý kůň zbývá hudba, jež bohužel před Zimmerovými varhany (*Interstellar)* zní jako kulhající herka. Je až podivuhodné, jak se americké produkci podařilo natočit dokonalý evropský film. Grandhotel Budapešť je důkazem, že i v prohnilém Hollywoodu může uzrát zářivý plod originality, jenž svou hořkosladkou chutí přiláká řadu zájemců.

Americký film evropského střihu

FORMA VS. OBSAH

Jak přistupovat k filmu, jenž je po řemeslné stránce mistrovským kouskem, ale obsahově závadný? Špatně. Clint Eastwood natočil film o Američanovi pro Američany a to natolik černobíle, že papouškované stereotypy odpůrců západních mocností na internetu oproti němu vyznějí jako celkem sofistikované kritiky. Americký Sniper opět rozdmýchává oheň okolo stále doutnající otázky vpádu USA do Iráku. A to značně neopatrným způsobem. Chris Kyle byl skutečným odstřelovačem americké armády, skutečně zabil okolo sto padesáti lidí a skutečně prohlásil, že lituje pouze toho, že jich nemohl zabít víc. Film na svém počátku nastiňuje dětství v rodině autoritářského otce, kdy byl od mala veden k tomu být ochráncem stáda před vlky, což ovšem nestačí na plnou obhajobu Kyleova pokřiveného vidění světa. Eastwood má pro americký patos slabost, ale místo toho, aby Kylea vykreslil jako statečnou, nicméně neuvažující bytost, podřídil jeho černobílému vidění světa celý film. 11. 9. 2001 Kyle, nyní už s přítelkyní a členstvím v armádě, jako omráčený sleduje záběry padajícího World Trade Center v televizi. Následuje střih, rozesmátá svatba, další střih a výsadek v Iráku. Taky vám tam něco chybí? Válka v Afghánistánu se asi do finální verze filmu nevešla, tak letí američtí vojáci bez vysvětlení bojovat rovnou do Iráku. Co na tom, nepřátelé Ameriky jsou přece všude.

Samotná akce při vojenské službě nenudí, nelze ji nic vytknout. Chris nachází v Iráku svého rivala, olympijského střelce Mustafara, s nímž si po vzoru *Nepřítele před branami* buduje vztah na dálku a jeho zabití bere jako osobní výsadu. Problém nastává, když se Chris vrací domů. Civilní linka působí jako nepříjemné vytržení z hlavního příběhu a nic na tom nemění ani uplakané oči Sienny Miller, ani reflexivní záškuby hlavního hrdiny při zvuku vrtačky nebo mixéru. Chris Kyle se zdá být pořád stejným Chrisem Kylem jako na začátku. Morální posun je znát až při třetím návratu do Iráku, kdy Chris jako otec dvou dětí váhá, jestli zabít malého chlapce představující hrozbu pro jeho spolubojovníky, i když na začátku své vojenské kariéry neváhal v podobném případě stisknout spoušť. Při narůstajícím stihomamu věří, že pouze on dokáže zvládnout situaci a zničit nepřítele, jenž je pro něj ztělesněn Mustafou. Vrací se tedy do Iráku počtvrté a naposled. Posttraumatický syndrom, který si vojáci z bojišť odnášejí, je určitě správné připomínat. Jenže Americký sniper s celou látkou nakládá jako s nepříjemnou povinností, kterou si prostě nějak musí odbýt, protože se to od něj očekává a ve skutečnosti se chce věnovat úplně jiným věcem. Podobně vyznívá i nominace na nejlepší film. Bradley Cooper si ocenění zaslouží alespoň formou nominace a v kategorii adaptovaných scénářů je vzhledem k řadě dalších životopisných snímků šance na vítězství poměrně malá. Z technických kategorií získal Americký sniper nominace na střih, střih zvuku a mix zvuku, u nichž u všech je mu největším konkurentem Whiplash.

AMERICKÝ SNIPER

CHLAPECTVÍ

ZRCADLO DO MLÁDÍ

Před dvanácti lety se režisér Richard Linklater rozhodl natočit dospívání chlapce Masona a s ním i jeho představitele, tehdy ještě šestiletého Evieho Thompsona. A my si díky umu pana režiséra můžeme během dvou hodin projít celé své dětství spolu s nimi. Chlapectví cíli na sentiment a nostalgii naprosto bez rozpaků a přetvářky. Dějová linka jakoby naschvál nezatěžuje svými vlastními problémy, až na pár konfliktů plyne v klidu dál a nechává tak divákovi možnost promítnout si na plátno obraz svého vlastního mládí. Kdo propadne Linklanterovu záměru hned od začátku, může na konci filmu plný dojetí tleskat ve stoje a v slzách svému vlastnímu životu, zatímco ten, kdo zůstane zaujat pouze strohou dějovou linkou Masona, může už po prvních třiceti minutách okopávat nudou přední sedadlo. Chlapectví zkrátka vyžaduje k plnému zážitku velkou dávku sebereflexe, empatie a paradoxně i dospělosti, bez které jen těžko dohlédneme na samotný začátek.

Chlapectví je rozporuplným filmem, nikoho nemůže bavit jen trochu. Buďto oslní, a nebo navždy zhasne bez zanechání jediné vzpomínky. Režisérský záměr vyhnout se všem typickým momentům „dospívajícího" žánru se sice zdařil, ale zároveň zanechal Masona napospas úplné všednosti, ze které se začne dostávat až závěrem svých náctiletých roků. Ocenění si určitě zaslouží Masonova matka, která se občas dostává do středu dění a bere na sebe úlohu hlavní postavy - matky samoživitelky s dvěma dětmi a s nedostudovanou školou. Ať se ale zrovna potýká s finančními problémy, nebo naopak narůstajícím terorem nového partnera, vidíme ji vždy Masonovýma očima především jako matku.

Právě Patricia Arquette v roli matky je ideální kandidátkou na Oscara za herečku ve vedlejší roli. Ethan Hawke v roli otce nemá pro změnu žádnou šanci proti své konkurenci a Mason se nominace nedočkal. Šanci dostal i původní scénář, byť se sám Linklater dušuje, že se za těch dvanáct let točilo prakticky bez něj a hotová byla jen osnova základních kroků Masonova života. Podobně působí i nominace za střih, jelikož Chlapectví se po technické stránce ostatním filmům moc rovnat nemůže. To klíčové nám zůstalo na konec, lze totiž předpokládat, že film získá Oscara buďto za režii, což by si Linklater vzhledem k dvanáctiletému natáčení zasloužil, a nebo rovnou za nejlepší film.

Vítězství v obou kategoriích není pravděpodobné, jelikož Akademie bude chtít alespoň jednou z hlavních cen ocenit i Birdmana. Vzhledem k propojení filmu s určitými milníky americké společnosti, ať už šlo o nastínění války v Iráku nebo první kandidatura prezidenta Obamy, jde pro Američany o ještě emotivnější látku. Právě z těchto důvodů má Chlapectví největší šanci získat hlavní cenu oscarového večera za nejlepší film. Paralely s vlastním dětstvím totiž dokazují, že každý v sobě máme nějaký ten kus Masona a nedat nejvyšší cenu obrazu vlastního života by přece pro Akademii bylo pokrytecké.

KÓD ENIGMY

Životopisný příběh geniálního matematika a vedoucího týmu, který ve druhé světové válce v přísně utajovaném projektu rozluštil nejdůmyslnější šifrovací stroj historie, Alana Turinga, právě přichází do kin. Svým divákům přináší unikátní pohled na trochu odlišné válečné hrdiny, kteří si svoje vybojovali i mimo frontu. Historici ovšem mohou místo podobného zážitku očekávat spíše žaludeční vředy. Alan Turning sice je stále gayem, asociálem a géniem, nicméně historická přesnost je vytlačena sentimentálním klišé, v řadě případů naprosto zbytečně. To, na jakou cílovou skupinu bude Kód Enigmy mířit, šlo vyčíst už z obsazení hlavní role Benedictem Cumberbatchem, nynějším idolem všech dívek, jež zrovna odrostly upírským láskám a svého nového idola našli v seriálu Sherlock.

Alan se uchází o místo luštitele Enigmy. Jelikož v šifrách vyniká a přesto, že neumí ani slovo německy, se dostane do týmu dalších matematiků a šachystů, kteří si navzájem přeměřují pravítka tím, kdo rychleji a přesněji spočítá, kolik možností nastavení Enigma má. Zbytek týmu tu je ale proto, aby zdůraznil Alanův problém s mezilidskou komunikací, než aby mu pomohl. Hlavní hrdina funguje sám spíš jako stroj, jsou mu přičteny všechny zásluhy včetně vynálezu počítače v závěru filmu. Hackování Enigmy bylo samozřejmě rozvleklým procesem a úspěch se nedostavil tak dramaticky jako ve filmu, nýbrž postupně díky práci celého týmu. Hlavní problém Kódu Enigmy ale spočívá v tom, že nedokáže ničím překvapit. Dialogy, střihy, hudební doprovod scén, to všechno tu už přesně takhle jednou bylo. Při sledování, jsem se dokonce neubránil pocitu, že už jsem film někdy předtím viděl. Hlavní děj ještě navíc doplňují dvě linky, jedna z Alanova dětství a druhá z padesátých let, z níž je příběh vyprávěn. Režisér jakoby se nemohl rozhodnout, jestli Alanovu osobnost lépe dokreslí pohled do minulosti či naopak náhled z budoucnosti a tak raději zvolil oba.

Čím se ale blížíme konci, tím víc film získává na síle. V první půlce jde hlavně o zásadní počin, který pomohl vyhrát druhou světovou válku, s každou další minutou se ale mění v příběh muže perzekuovaného za svou sexuální orientaci. A druhá půlka funguje díky procítěnému závěru mnohem lépe. Konec rozplétá namísto válečných šifer Turinga samotného, čemuž částečně podrazí nohy řádně nedopracovaná linka Alanova dospívání s možná nejhorším rozhovorem ředitele a žáka v dějinách filmu. Naopak zakončení linky v padesátých letech by si zasloužilo více prostoru.

Kód Enigmy si vybojoval nominaci na režii i nejlepší film, svou kvalitou ovšem vychází z daných kategorií jako jeden z nejhorších. Benedict Cumberbatch určitou šanci na získání Oscara za herce v hlavní roli má, ale favoritem rozhodně není, Keira Knightley ve vedlejší roli ani nestála za zmínku. O ocenění za nejlepší adaptovaný scénář se rozhodne právě mezi životopisnými dramaty, naději skýtá i výprava. V kategorii hudebního doprovodu jsou díky velké konkurenci naděje pramalé, což ovšem nesráží její kvality v samotném filmu. Poslední střih musí být spíš poctou, než vážně myšlenou nominací. Kód Enigmy plní na sto procent všechno, co se dnes od Hollywoodu očekává, bohužel ale nepřekračuje vyměřené hranice ani o píď. Ačkoliv jde o vrcholovou hranici průměru, stále se jedná pouze o průměr.

LIDSKÉ A NEVĚRNÉ

DNES BAVÍ DĚTI?

Odpověď sice může být překvapivá, ale ve své podstatě je jednoduchá. Kostky. Fascinace stavebnicemi, jakožto nejsnazším ventilem tvořivé přirozenosti, se s člověkem táhne už od nejútlejšího věku. S jeho vývojem pak záliba v konstrukcích nemizí, ale přetváří se do nových praktičtějších schopností a záleží už jen na jedinci, jaké ze svých dřívějších staveb zůstane věrný. Pokud bychom měli vyřešit počáteční otázku formou dotazníku, nebylo by překvapením, kdyby většina malých respondentů uvedla jako svou tvůrčí platformu stavebnici Lego. Kdyby ovšem místo toho proběhl výzkum, kde děti stavěním tráví nejvíc času, odpověď by zněla: V Minecraftu. Minecraft je videohra. Před jejím vydáním se nenašel žádný vizionář, který by koncept založený na donekonečna se generujícím světě, v němž lze úplně všechno rozebrat na kostky, ocenil alespoň na milion dolarů. Přesto, bezmála tři roky po oficiálním vydání Minecraftu, přijal tvůrce Markus Persson, přezdívaný Notch, nabídku Microsoftu za práva ke hře za 2,5 miliardy dolarů. Microsoft ale už tehdy dobře věděl, že Minecraftem propluje miliard daleko víc. Svět Minecraftu by nešel postavit ani ze všech kostiček Lega a všech ostatních stavebnic dohromady. Kostičkované alter ego hráče se zpočátku objeví na pláži, doslova s holýma rukama. A začíná stavět. Nejzákladnějším nástrojem pro přežití je krumpáč, jímž můžete rozebrat vše kolem sebe na další stavební materiál. Na kovy ale budete muset sestrojit lepší krumpáč, tedy je nutné nalézt potřebné suroviny pro jeho zhotovení. Průzkum je jednou z prvních věcí, kterými Minecraft dokáže své hráče uhranout. Můžete jít kamkoliv, donekonečna objevovat jeskyně, chrámy, postupem času se ve hře objevily i vesničky. Hlavním lákadlem je ovšem možnost tohle všechno rozbořit a přestavit na něco docela jiného. V Minecraftu už vznikly repliky skutečných měst i filmových scenérií. Obrovská středověká města i vesmírné lodě, vytvořené společným úsilím hráčů, jelikož, důležitým prvkem Minecraftu je, že jeho svět můžete procházet spolu s dalšími hráči. Zatímco někdo se rozhodne vyrobit pár tun dynamitu a vyhodit celou krajinu do povětří, jiní si díky existenci vodivých materiálů mohou sestrojit do svého sídla elektrické osvětlení, nebo pasti pro nevítané návštěvníky. Někteří hráči zašli až tak daleko, že v prostředí Minecraftu sestrojily gigantický, nicméně funkční 16-bitový počítač schopný zapisovat na obrazovku i provádět výpočty. Teoreticky je tak možné i naprogramovat v tomto prostředí nějakou jednodušší hru. To by ale jen těžko dokázalo dítě na prvním stupni základní školy i se sebevětším zápalem ke hře. Pro ně je Minecraft něčím jiným. Ačkoliv je koncept Minecraftu jednoduchý, je zvládnutí pokročilých dovednosti ve hře pro děti celkem složité.

Z těchto důvodů se začaly na serveru YouTube objevovat videonávody, jak lze co postavit či získat. Snadným natáčením videí ze hry s improvizovaným komentářem a ještě snazší distribucí prostřednictvím pouhého zveřejnění videa na internetu, se zanedlouho vytvořilo nové konkurenční prostředí, v němž tvůrci videí, nyní už vlogeři, začali boj o své diváky. Nejlépe lze vývoj tohoto trendu předvést na slovenském vlogerovi se jménem GoGo. Jeho raná tvorba není ničím jiným než náhradou za neexistující tutoriál k Minecraftu pro slovenské a české diváky. Pozitivní zpětná vazba a nárůst příjmu z reklamy na YouTube donutil dnes osmnáctiletého GoGa, aby nefungoval pouze jako hráč, ale začal své diváky bavit. Tak vznikla největší československá YouTube celebrita, proslavená zejména videem, ve kterém si maže Nutellu na obličej. Fekální vtipy a fotomontáže jsou zaručeným způsobem, jak zaujmout mladé diváky. Většina z téměř dosaženého jednoho milionů odběratelů GoGova YouTube kanálu jsou děti základní školou povinné. Tedy děti generace Z, kterým je bližší si vybrat obsah zábavy na internetu, než si zapnout televizi a nechat skladbu pořadů na někom jiném. Spousta vlogerů upustila od herních videí úplně a zaměřila se primárně na tvorbu zábavného obsahu.

Nadcházející trend vycítilo několik zdatných obchodníků a založili formy ZRGames a Real Geek, jež si dnes doslova podmanily vlogerský trh.

Jelikož příjmy z reklam v České i Slovenské republice dosahují kvůli omezenému počtu oslovených výrazně nižších hodnot než obdobná tvorba ve světových jazycích, začali se vlogeři angažovat veřejněji. Pod záštitou dvou zmíněných firem započaly Craftcon turné, kde se mohli fanoušci konečně osobně setkat s vlogery. Vlogeři, nyní legitimní internetové celebrity se pro své mladší fanoušky staly de facto vzory. Předběhli generacemi zavedenou prvotní fázi hledání idolů v hudebních interpretech a sportovcích a stali se tak prvními hvězdami reálného světa, k nimž děti po svých rodičích vzhlíží. Osobní kontakt s nimi byl samozřejmě jednodušší a důvěrnější, než vidět na vlastní oči frontmana oblíbené zahraniční kapely. A kdo se nestihne vyfotit se svým oblíbeným vlogerem, koupí si alespoň jeho tričko. Nebo náramek.

Ceny na Craftconech, Road Show a dalších vlogerských akcích nejsou středem dětského zájmu a vzhledem k prodejům reklamních věcí nevzbuzují ani zájem rodičů. Tričko za tři sta korun nikoho nepřekvapí, ale gumový náramek za devadesát korun už je horší sousto ke skousnutí, pokud navíc obepínají ruce návštěvníků od loktu až po zápěstí. Snem každého fanouška je pak samozřejmě strávit týden se svými idoly na letním táboře, kde se kromě primárnímu hraní videoher věnují i určitým sportovním aktivitám. Nabízí se otázka, zda se původně neškodné hraní Minecraftu nezvrhlo v něco, co nemá na výchovu dítěte úplně příkladný vliv. Vlogeři nejsou nikým limitováni. Jejich tvorba je na internetu pro každého a je svobodná, což se na jejím obsahu značně podepisuje.

V loňském roce zamávala celou scénou i dalšími médii obálka dětského časopisu ABC, jenž se novému trendu začal hojně věnovat. Hlavní téma čísla je dvojice YouTubeřů zvaní MadBros, jejichž tvorba pokrývá vše od komentovaného hraní až po vlogy plné homofobního a vulgárního humoru. Na obálce časopisu se kromě jmen obou aktérů objevují i některé ukázky z jejich slovníku včetně šťavnatého „Dopi*i".

Není to samozřejmě případ všech vlogerů. Někteří vyvíjejí snahu vzdělávat své diváky o vážnějších aktuálních tématech, nebo si alespoň před kamerou hlídají slovník. Nový trend navíc není jen zálibou chlapců. Dívky jsou početně zastoupeny jak v publiku, tak v samotných videích. Nový trend každopádně bere vítr z plachet odpůrcům videoher, kteří tvrdí, že děti tráví hraním příliš mnoho času. Nyní totiž stráví více času sledováním svých vzorů při hraní, než hrami samotnými.

MOJE KNIHA VINNETOU

Český komiks je na vzestupu. Lidé z celé Evropy hledají v Jeseníkách vesničku Bílý Potok a Aloise Nebela, Aleš Knot si zase svým komiksem Zero podmanil čtenáře v Americe. Do období, kdy budeme moci mluvit o zlaté éře, je ještě nepochybně daleko, o to víc ale potěší každý nový přírůstek. Tím je momentálně Moje kniha Vinnetou od autorky přezdívané Toybox, jež se postarala jak o kresbu tak o texty. Hlavní hrdinkou komiksu, který sám sebe prezentuje jako existenciální, je punkerka Semtexdesign, s níž se autorka, vystupující v komiksu jako vypravěč i jako postava, skutečně znala a rozhodla se své vzpomínky na ní prostřednictvím komiksu zvěčnit.

Semtexdesign je nespoutaným živlem, anarchistkou a matkou v jedné osobě a především silnou osobností. Svou kamarádku líčí Toybox s neskrývanými sympatiemi jako hrdinku obdobnou indiánskému náčelníkovi Vinnetou. Právě on je hlavní postavou jakési druhé dějové linky, v níž Fontán, blízký přítel Toybox, píše jako dítě pokračování knihy, jelikož se prostě nesmířil s tím, že jeho oblíbený hrdina zemřel. Paralela s jeho příběhem a vyprávěním Toybox je záměrná. Životní osudy Semtexdesign jsou dávkovány do kapitol, kterým pokaždé předchází stránka o Vinnetouovi ze školního sešitu s charakteristickým dětským krasopisem, nevyzrálou gramatikou i úsměvnou stylistkou a hlavně ústředním motivem platným i pro osud Semtexdesign.

Právě dětský příběh silně zabrnká na strun nostalgie každého, kdo si jako malý sám pokoušel sepisovat příběhy. Jak Toybox, tak Semtexdesign provádějí čtenáře obrazy alternativní scény, plné squatů, koncertů a technopárty. Představují nejrůznějšími lidi, historky i místa s vlastním příběhem. Punkeři a další obyvatelé squatů, žijící mimo společnost ve svých rezervacích, jsou zobrazování jako soudobí indiáni. Divoký život mladé punkerky je vyobrazen ve vší pestrosti, od nespoutaného žití přítomností bez ohledu na zítřek, až po nepochopení většinové společnosti a častou samotu. Scény jsou prokládány snovými výjevy, napůl zastřenými realitou, jenž se v hlavě autorky doplňují s melancholickými básněmi z dílny Semtexdesign, líčící bez řádu, jednotného systému i jazyka syrovou volnost jejich autorky.

Obrazová stránka řadí dílo ve svém žánru k nejpropracovanějším kouskům. Unikátní záznamy pohybu, grafické zpracování myšlenek, ale i třeba hluku, se v prostředí, kde se synonymem pro komiks stává značka Marvel, vidí málo. Akvarely se na stránkách komiksu rozpíjejí v obrazové asociace k daným situacím, snad žádná vzpomínka není zanechána ve své holé skutečnosti bez nějakého zásahu autorčiny představivosti. Toybox, byť sama nikdy na squatu nebydlela, líčí právě tohle prostředí jako ideální a celou protisystémovou společnost jako něco přirozeného.

Místy je znát, že musela své, pro někoho krajní, názory držet na uzdě, aby část čtenářů nepopudila. Vzhledem ke způsobu vyprávění snažícím se vyznít, na rozdíl od kresby, co možná nejreálněji prostřednictvím skutečných příběhů squatů a jejich obyvatel, působí ale prostředí samotné Toybox až poněkud pohádkově. Osobnost autorky se samozřejmě neslučuje s osobnostmi svých postav, ale i tak se zdají být oba světy až kontrastní. Semtexdesign bojuje o svého syna s manželem, které je vylíčen jako zloduch řízený svou matkou, ačkoliv malý Storm, jak se jejich dítě jmenuje, neustále cestuje s matkou po světě a čas tedy zřejmě tráví po všech evropských squatech. Toybox o této skutečnosti buď záměrně mlčí, nebo se ji před čtenářem snaží ukrýt.

Zatímco Semtexdesign se baví náhodnými známostmi, aby pak stejně skončila sama, Toybox se před ní jeví jako slušnost sama. Jímá jí úzkost před neznámým místem s cizími lidmi a zmiňuje také, že se do práce noří tolik, až sama zapomíná jíst. Je pochopitelné, že komiks pro autorku představoval i jakýsi deník či snad výpověď k tragické události, jež ji značně poznamenala. Ovšem mírou sebeprezentace se očividně snaží od obdivované Semtexdesign nějakým způsobem odlišit. Texty sice někdy svádí až k dojmu autorčiny mírné naivity, ale pravdou zůstává, že je v nich skryt nesmírný cit, který autorka buď nechtěla nebo neuměla explicitně vyjádřit. Práce na komiksu údajně zabrala tři roky. Během tří let stihnou zkušení autoři komiksů vydat klidně i šest svazků o cizích hrdinech a zdaleka nevyčerpají všechna jejich možná dobrodružství. Toybox během nich převedla do celkem všedního příběhu sebe samu, další přátelé a několik vzpomínek, které s nimi sdílí. Její dílo je ale přesto daleko osobitějším, silnějším zážitkem, než co můžou jiné komiksy nabídnout.

KEBAB PALACE

FLIGNY KOKS A KUTILOVÉ

Fligna. Zaprvé. Slangový výraz pro přetvářku, lest, úskok, podraz, simulaci, mazanost.

Slovník cizích slov ABZ.

Pokud jste v úvodu rozeznali narážku na film Quentina Tarantina Pulp Fiction, gratulujte si. Právě jste se totiž dozvěděli název hry, jež byla ušita přesně na vaši míru. Ostatní diváci, kteří se nepovažují za puritány a jsou ochotni si zajít do divadla i za méně vznešenou zábavou, ostatně dostanou naše doporučení také. Pokud ovšem na jevištní půdě nesnesete rasismus, vulgarismy nebo laciné homosexuální narážky, nebude nová inscenace Klicperova divadla zrovna pro vás. Hra je převzatá od pařížského dramatika alžírského původu Mohameda Rouabhiho, proslaveného za našimi hranicemi silně sociální tvorbou, která se odráží třeba i v papouškování rasových stereotypů hlavních hrdinů. O režii se postaral Jan Frič a nutno říct, že ke gangsterskému tématu přistoupil se zjevnou zálibou a neskrývaným nadšením.

Výsledkem je absurdní portrét skupiny zločinců amatérů, neschopných se dohodnout na zcela fádních záležitostech, překypující sice ostrými dialogy, ale s vágním tempem zaseklým kdesi ve vákuové bublině po neexistující zápletce. V tratolišti uprskaných výhružek a vzájemných posměšků není ani děj nijak podstatný, pozornost si stejně udržují hlavně konflikty. Není na místě samozřejmě obviňovat drama, že přenechává prostor dialogu na úkor děje, jenže v tomto případě je sebemenší pokus o smysluplnou konverzaci záměrně potlačen bezúčelným tlacháním a soustavným přeměřováním eg jednotlivých postav. Na tom stojí a padá humor celého představení. Ač může mluva herců nabízet porovnání pouze s Tarantinovým Pulp Fiction, směsice gaunerů je vypůjčená ze všech kultovních gangsterek, které osvědčeně rozesmějí své diváky, a funguje dohromady i na jevišti.

Jiří Zapletal jako vůdce skupiny Sergio představuje ulízlého Soprána a stmelující prvek celé bandy. Žíďák Tony, jako Ondřej Malý, s nadměrnou a nakažlivou zálibou v kokainu zase jakoby vypadl z londýnského podsvětí Guye Ritchieho a účes i vystupování Franckieho, alias Jiřího Panznera, zas nemohou odkazovat na nic jiného než holandský kult New Kids Turbo.

Co působí už trochu nepatřičně vzhledem k dosavadní náplni je konec. Zbožné přání běžného diváka alespoň na uzavření příběhu zůstává nevyslyšeno a jednání zdrogovaných postav se dostává kamsi do ezoterických výšin daleko od hranic chápání. Tedy vlastně tam, kde poletuje po celou dobu, jen se z perspektivy diváka vychovaného zločineckou tématikou jeví blíž, než se zdá.

Kvítek karmínový a bílý

Londýn, léta páně 1875. Doba, jež je dnes díky seriálové a filmové produkci mytizovaná stejně jako středověk díky popularizaci fantasy. Věřit ve viktoriánskou zásadovost, iluzorní kabátek vítězství člověka a víry nad jeho přirozeností, který obyvatelé střední a vyšší společnosti nesvlékli ani jednou za celý život, je podobné jako věřit v draky.

Zkostnatělost dobových vztahů a dennodenní potlačování sociálních potřeb měnilo ženy v pouhé stíny lidské bytosti a jejich na oko věrné manžely v časté návštěvníky nevěstinců. Alespoň takový obrázek nám podává Kvítek na svém počátku a dává tušit, že téměř tisíc stran textu nebude jen další obdobou Pygmalionu.

Přesně takovým manželem je i William Rackham. Bohatý syn majitele vyhlášeného voňavkářství, v němž ale odmítá převzít svou rodinou odpovědnost, jelikož sám sebe vidí jako budoucího literáta. Williamova nevyzrálost pramení částečně z nedostatečné seberealizace a částečně také z neuspokojivého rodinného života.

Proti němu vystupuje Sugar. Osmnáctiletá prostitutka, kterou do řemesla přivedla už ve třinácti vlastní matka. Sugar je ale jiná než ostatní prostitutky a je si toho také dobře vědoma. Je sečtělá, umí se přizpůsobit a na rozdíl od ostatních si je vědoma toho, že se z bláta ulice může dostat někam výš. Paradoxně jí postavení na úplném společenském dně přináší svým způsobem svobodu a sílu, které by manželky jejích zákazníků mohly leda závidět.

Osudového zákazníka a příslib lepší budoucnosti přináší Sugar setkání s Williamem. Osudovost cítí obě strany, ovšem každá trochu jinak. William je Sugar naprosto okouzlen a hned po první noci zařizuje všechno tak, aby se stala jeho výsadním majetkem.Erotika v tomto podání není lacinným nástrojem určeným k čtenářově potěše.

Čím víc narůstá chtíč mužských postav a vyostřují se jejich požadavky vůči zaplaceným dívkám, tím víc je čtenář popuzen a zaskočen, kam až mohou choutky vážených pánů zajít.

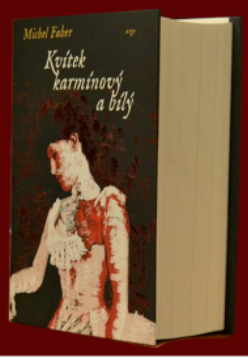
Morální diskvalifikace sexu za úplatu se autorovi zdařila. Michel Faber je velmi zdatným vypravěčem. Se svým čtenářem komunikuje přímo, ohleduplně vysvětluje, ale i osočuje z lhostejnosti vůči postavám, jakoby čtenář ztělesňoval celou dobou společnost.

Sugar mezitím roste a roste, přičemž hlouběji proniká do Williamova osobního života a se směsicí citů i vypočítavosti se pro něj činí nepostradatelnou. Seznamuje se také s Agnes, Williamovou manželkou a jejich dcerou Sofií.

Agnes je vychována doslova jen pro hudbu, tanec a úsměvy. Nikdo jí nepřipravil na to, že jednou bude menstruovat a rodit děti. Porod jí tak psychicky poznamenal, zůstala apatická vůči všem ve svém okolí i ke své vlastní dceři. Sugar se nakonec dostává pod Williamovu střechu jako chůva, pod záminkou, že jí může mít kdykoliv bude chtít. To už přetrhává poslední svazky s bývalým světem. Jejím příchodem nejvíc získává malá Sofie, o kterou nikdo nejevil zájem a empatická Sugar moc dobře ví, jak se musí cítit.

Postavy nezůstávají jen bílé nebo karmínové. Ke každé si lze vytvořit vztah, každá je svým způsobem oběť tehdejších poměrů. Větší prostor pro sympatie Faber nechává ženským hrdinkám, což ale vzhledem k tématice knihy nijak nepřekvapuje. Propastná sociální nerovnost mezi postavami je patřičně zastoupena jazykovým elementem a ačkoliv muselo být londýnské cockney nářečí pro překladatele oříškem, překladu se nedá nic vytknout.

Kvítek nabízí neskutečně živý obraz Londýna. Postavy, jen letmo procházející příběhem, působí dojmem, že dál vedou své životy, kdesi jinde mimo stránky knihy. Faber našel vyvážený poměr mezi líčením příběhu a nástinem doby, devět set dvacet stran není v jeho podání zbytečně rozvleklých, ale naopak minimálním rozsahem pro přesvědčivé zobrazení tehdejšího Londýna. Knihu nelze označit za kontroverzní, to by musela vyjít před sto lety. I tak ale dokáže potrhat všechny iluze o dnes zromantizované viktoriánské Anglii.



Český lev

Zatímco pár stran vzad září oscarové hvězdičky, z nichž v březnu jeden vyvolený režisér převezme ve svitu ramp legendární holohlavou sošku, na české scéně proběhly bez větších ohlasů nominace na Českého lva. Co nám přinášejí? A může český film zaujmout i diváka zhýčkaného Hollywoodem?

Cesta ven je jednoznačně filmem, který česká kritika ocení, nicméně celková společnost už méně. Příběh svobodné romské matky nepřináší pohled z jedné či druhé strany, ale prezentuje věci tak, jak jsou. Nedostatek příležitostí, odmítání a odměřený přístup u každého pohovoru se jí přelévá v touhu oprostit se od pravidel společnosti a začít dělat to, co si stejně všichni v duchu myslí, že dělá. Cesta ven z dluhů, sociální vykořeněnost i společenský cejch, s nímž se člověk rodí, je téměř nepředstavitelná. Režisér Petr Václav věrně zaznamenal existenční problémy některých z nás, ale už se nezmohl na sebemenší nástin řešení. Film, jenž si bez problémů můžete splést s dokumentem, ukazuje věrně to, co už všichni ví. V edukativím smyslu může Cesta ven otevřít mnoho párů očí zaslepených netolerancí, ale pustit se do křížku s podobnou tématikou by si zasloužilo i víc, než jen zopakovat dávno známé skutečnosti.

Díra u Hanušic by zase mohla fungovat jako delší klip ke kabátovské Pohodě. Vesnická neidyla je nastavena tak, aby si v ní každý návštěvník kina našel i kousek sebe. Ivan Trojan se snaží napodobit Bolka Polívku, ale celé to stejně vrže, skřípe a hlavně nudí. Jeden z řady filmů, u kterých stačí k ideálnímu zážitku shlédnout trailer.

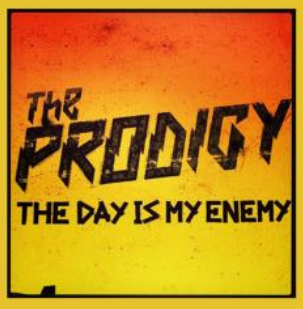
Fair Play by se na první pohled mohl zdát jako slovenská adaptace žánru amerických „talentových" filmů o mladých lidech, kteří, když pevně věří, zvládnou cokoliv. Fair Play ale není jen příběhem mladé sprinterky Anny, ale i příběhem o komplikovaném mateřském citu a obrazem osmdesátých let celkově. Anna má šanci se probojovat na olympiádu, ale její výkon se tamnímu režimu nezdá dost dobrý, takže jí dopingem pomůže k ideální formě socialistické sportovkyně. Zprvu lehce bez dívčina vědomí, po jejím zjištění a odmítnutí ovšem začne vyvíjet nátlak nejen na ni, ale na všechny v jejím blízkém okolí. „Viděli jsme je vítězit, ale nevěděli jsme, co se za tím skrývá," zní motto snímku. Mně nezbývá než obdobnou formulaci použít i ve vztahu k filmu samotnému. Skrývá se v něm víc, než by se na první pohled mohlo zdát.

Pojedeme k moři je režijní debut teenagerské hvězdy Jiřího Mádla podle debutu spisovatelky Petry Soukupové. V7sledkem je ideální rodinný film splňující pravou podstatu téhle marketingové formule. Děti se při sledování baví při klukovinách Tomáše i Harise, dospělí jsou nepatrnými náznaky od počátku v očekávání, že film vede někam hlouběji než k moči v šampónu třídního agresora. Pohled dětských očí na problémy dospělých je něčím novým a celý způsob vyprávění působí živě a neokoukaně. Jiří Mádl přešel ze scény na režisérskou židli naprosto bez problémů.

Místo poslední nominované pohádky Tři bratři s Vojtěchem Dykem a Tomášem Klusem raději představím favorita dokumentární kategorie. K oblakům vzhlížíme představuje Ráďu, kluka, kterému život tvoří jen tuningové srazy a beztvárná výplň mezi nimi. Absolutní prázdnota, nulová seberealizace a nicotné životní cíle, které zhasínají pokaždé, když Ráďovo jméno nezazní při vyhlašování vítězů tuningových soutěží. Dokument líčí až s odporem Ráďu jako kluka, kterému nikdo už ani jinak neřekne, protože i přes vlastnictví řidičáku a auta je pořád malým dítětem. Problémy s hledáním práce, rasismus a celková mizerná životní úroveň pak jen dokreslují nehostinný obraz severních Čech.

Zatímco někdy v těchto dnech odstartuje první kolo prodejů vstupenek na největší hudební festival současnosti Tomorrowland, úspěch EDM zřejmě nedá spát jedněm ze zakladatelů této scény, britským Prodigy. „Dance music at the moment is so fucking dead," svěřil se listu Guardian Liam, jedne ze členů kapely. Prodigy přišly v devadesátých letech s doslova revolučním experimentem, jehož formát se v prostoru taneční hudby rovnal velkému třesku. Jeho rozpínání vedlo až k dnešnímu fenoménu EDM, jenž je britské trojici trnem v uchu. Z EDM se stal mainstream, není zde prostor experiment, všichni hrají dokola to samé. V tomto názoru můžeme dát alternativní kapele za pravdu, absurdně však zní obvinění ostatních interpretů z toho, že neznějí dostatečně jako Prodigy.

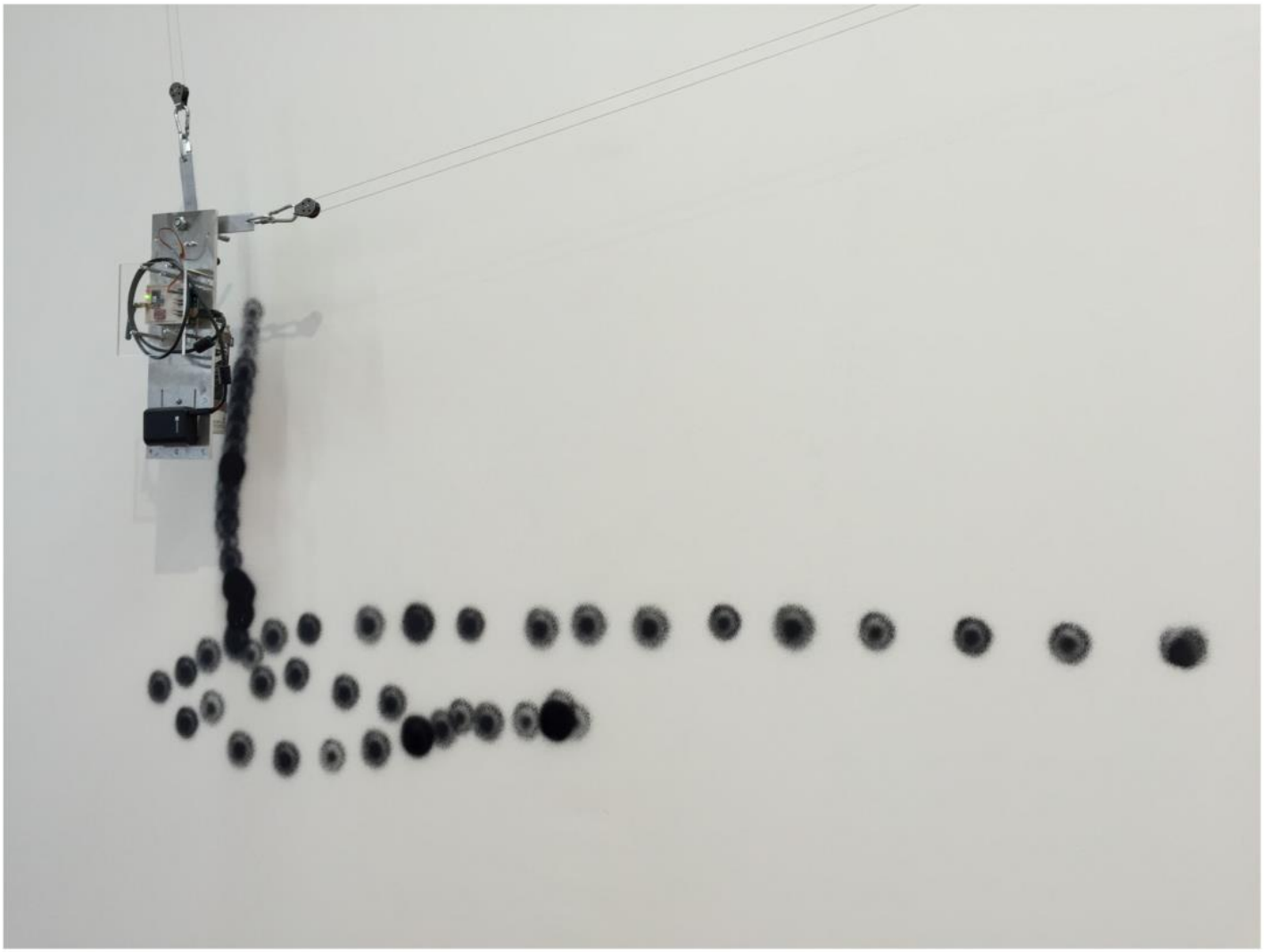
„They don't have the ability to make that noise." Koncem března hodlá kapela po šesti letech vydat nové album The Day Is My Enemy a podle stejnojmenného singlu sbírající už téměř měsíc pozitivní ohlasy na YouTube se můžeme těšit, že Prodigy dostojí svým vlastním nárokům a předvedou opravdový hluk.



FEDERICO DÍAZ

Čtyřiačtyřicetiletý umělec česko-argentického původu vystavoval už po celém světě. Pro jeho tvorbu je typické zachycovat pro lidské smysly imateriální všední reality. Momentálně se potýká s nepochopením ze strany čínského režimu, který zakázal jeho výstavu *Ornament of the Times* v pekingském CAFA Art Museum.

Ústředním motivem výstavy je masa. Útvar doby složen z úřadů, kanceláří, továren i dělníků a rikš. Výstava se měla dočkat slavnostního otevření už 30. listopadu a trvat do začátku ledna, tamější režim ovšem usoudil, že není vhodná a celou výstavu zrušil.



ORNAMENT OF THE TIME

Tabulky

Kódovací tabulky č. 3 a 4 jsou až moc velké a vzhledem k tomu, že výsledná data stejně obsahuje tabulka 5, rozhodl jsem se je sem neumístit.

Tabulka č. 5

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1					Divadlo		Hudba		Kinematografie		Literatura		Umění		Komiks	
2	Periodikum	Počet stran	Číslo	Kulturní index	České	Zahraniční	Česká	Zahraniční	Česká	Zahraniční	Česká	Zahraniční	České	Zahraniční	Český	Zahraniční
3	1	38	449	2	1	0	0	1	0	2	1	3	1	0	0	0
4	1	38	450	1,31	2	0	1	1	0	2	1	4	0	0	1	0
5	2	74	1	2,85	4	0	1	1	2	3	1	3	1	0	0	0
6	2	74	2	3,08	1	2	1	1	1	2	1	0	1	0	0	0
7	2	74	3	3,08	2	1	0	0	1	1	2	1	2	0	0	0
8	2	74	4	2,85	2	0	0	2	2	3	0	1	0	2	0	1
9	2	74	5	2,06	5	0	1	1	2	2	1	1	1	2	0	0
10	3	74	1	4,11	0	0	2	2	2	2	2	1	0	0	0	0
11	3	74	2	2,06	0	0	2	1	3	5	0	1	0	0	0	0
12	3	74	3	5,29	1	0	2	2	1	1	1	1	0	0	0	0
13	3	74	4	2,39	3	0	1	3	4	3	1	0	0	0	0	0
14	3	74	5	3,7	0	0	2	2	2	6	1	1	0	0	0	0
15	4	90	2	5,63	1	1	1	1	1	4	1	1	0	0	0	0
16	4	90	3	4,09	1	0	0	2	1	4	1	2	2	1	0	0
17	4	90	4	5	2	0	1	2	0	3	0	1	0	0	1	0
18	4	90	5	3,46	2	0	1	0	4	2	2	0	1	0	0	0
19	5	54	1	2,45	1	0	0	0	1	2	1	2	1	0	0	0
20	5	54	2	2,35	2	0	0	0	0	3	1	1	1	0	0	0
21	5	54	3	2,7	1	0	0	0	1	1	2	0	2	1	0	0
22	5	54	4	2,08	1	0	1	1	0	1	1	3	1	0	0	0
23	5	54	5	3,38	2	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0
24	6	146	5	4,71	1	0	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0
25	7	66	1	2,44	0	0	3	2	1	1	2	3	1	0	0	0
26	7	66	2	2,64	0	0	1	1	0	3	1	4	2	0	0	0
27	7	66	3	4,13	2	0	0	2	1	2	2	2	2	0	0	0
28	7	66	4	3,3	1	0	2	1	1	2	1	2	2	0	0	0
29	7	66	5	3,3	1	0	2	0	0	3	0	2	2	0	0	0
30	8	31	1	0,86	1	1	1	2	1	3	2	11	1	0	1	0
31	8	31	2	0,91	2	2	1	2	0	3	4	5	1	6	0	2