

Recenze na rozhlasovou hru - Ano, jsem robot (Ondřej Neff)

Rozhlasová hra *Ano, jsem robot* na motivy povídky Ondřeje Neffa byla natočena roku 1989, kdy byla také poprvé uvedena do vysílání. Tehdy získala cenu Mezinárodního rozhlasového festivalu Prix Bohemia Radio 1989. V Českém rozhlase 2 – Vltava se po několika předchozích uvedeních znovu objevila v sobotu 7. ledna 2017 od 13. hodin v rámci edice Hra pro celou rodinu.

Žánrově je hra lehce zařaditelná mezi sci-fi (budoucnost, civilizace na Měsíci, inteligentní robot), její další vymezení je však neurčité – hra se tváří jako detektivka, ale je to jen zdání. Hlavní postava sice řeší záhadu, ale recipient její konání musí následovat, není to o větech „mezi řádky“. Na konci hry může posluchač pouze přemýšlet, která ze dvou až tří nejpravděpodobnějších variant je ta správná – to ovšem nejsou závěry vzešlé z vlastní dedukce díky zkoumání indicií a detailů „případu“.

Námět je jednoduchý – reportér agentury Zprávy dne Petr Adlen poskytuje posluchačům svůj pohled na událost, která se stala před čtrnácti dny a komentuje další vývoj vztažený k této situaci. Dne 12. 6. 2032 došlo u kráteru Collins k nevysvětlitelné události - v úseku se objevila téměř kilometr dlouhá kulatá neviditelná bariéra, která do sebe nic a nikoho nevpustila. Petr Adlen ke kráteru přijel podat hlášení posluchačům Zpráv dne. Do inkriminovaného místa však nebyl vpuštěn, neboť bylo ze všech stran obklíčeno vojáky generála Stavrose Killiana. Reportér pojmá podezření vůči generálovi, že tuto událost zinscenoval, aby odvrátil možnost rozpuštění své armády. O jejím osudu se bude totiž za pár dní hlasovat. Adlen bere věci do svých rukou a snaží zjistit, jak se věci skutečně mají.

Téměř celý příběh je vyprávěn retrospektivně. Petr Adlen (Ladislav Mrkvička) se ke konci svého „vyšetřování“ pro své bezpečí zabarikádjuje kdesi v podzemí a nám jako jeho posluchačům převypravuje uplynulé události s pomocí různých hlasových nahrávek, kterými dokládá průběh svého jednání.

V Adlenových zvukových záznamech probíhají rozhovory s různými postavami, např. s generálem Killianem (Josef Langmiller), doktorkou Dragou Milčevovou - pracovnící střediska výhledových studií (Jana Šulcová), nebo s náhodnými postavami, které jen dotvářejí „zázemí“ fabule – např. řidič (Oldřich Vlach), plukovník (Jan Přeučil), přítel Adlena Marek (Jiří Zahajský).

Postavy nemají propracovaný charakter, jsou spíše typy. Mají určitou povahovou vlastnost, která je pro hru stěžejní (Petr Adler – neoblomnost, zvědavost, Stavros Killian – zkrátka voják, Draga Milčevová – víra v mimozemskou civilizaci).

Fabuli je možno rozdělit do tří částí. První je výstavba situace – Adlenův výchozí popis událostí u kráteru. Druhou je „rozplétání“ indicií - Adlenovo poslouchání cizích rozhovorů nebo jeho rozmlouvání s dalšími postavami – dozvídáme se, že bylo rozhodnuto o prozkoumání oblasti kráteru Collins robotem Arnalem, sledujeme jeho vymknutí se kontrole, přibližování se ke kráteru a jeho proniknutí do neprostupné neviditelné bariéry, u níž zmizí i doktorka Milčevová. Poslední částí je dění zpět v přítomnosti a uzavření příběhu - Adlen nakonec zjistí, že jeho barikádou neprošli vojáci generála Killiana usilující mu o život jelikož se šťourá tam, kde nemá. Barikádou pronikne zmizelý robot Arnal – nyní je schránkou pro mimozemskou entitu, která se omylem objevila u kráteru Collins a způsobila neviditelnou bariéru (zjevení entity v závěru hry je vlastně principem deus-ex machina, na kterém je ale vystavěna celá zápletky, takže zde být musí). Nyní chce „mimozemšťan“ beze stop zmizet a maže paměť všem, kteří mají o incidentu v kráteru nějaké vědomosti.

Hudební stopa Vladimíra Zahradníčka se objevuje v předělech mezi nahrávkami, jako podkres k reportážím Zpráv dne (ten je rytmicky podobný hudbě Karla Svobody z československého sci-fi seriálu *Návštěvníci* – že by mu Zahradníček vzdával hold?), nebo jako doplněk pro zvýšení napětí k právě probíhající situaci. Druhou zvukovou složkou jsou ruchy pro posluchačovu orientaci – zatarasení dveří, pád zdiva, kroky. Hlavně pády zdiva v závěrečné části působí dosti uměle (ozývá se spíše bití hromů a blesků).

Z dramaturgického hlediska má hra mezery – není jasné, jak Adlen získával záznamy rozhovorů, u kterých osobně nebyl (např. rozhovor generála Killiana s radou). Ke konci se generál Killian a Marek pokouší telefonicky varovat Adlena, ať uteče před robotem Arnalem, který se k němu dobývá. Proč by generál měl zájem chránit Adlera, když se ho reportér celou dobu snažil usvědčit z něčeho, co neudělal? Jak vůbec dvojice ví, kde se Arnal nachází? Proč jim mimozemšťan dávno nevymazal paměť, aby nemohli Adlena varovat a on tak neměl ani možnost uniknout? Při pátrání ke konci hry si Adlen během poslechu Zpráv dne ani nevšimne informace, že armáda byla po hlasování Shromáždění rozpuštěna (posluchač je tedy v tuto chvíli napřed). Adlerova následná dezorientace po zjištění této informace je následně recipientovi k ničemu. Reportér tak působí jako kdokoliv jiný než osoba, která je hodna následování v objasnění záhady. Možná by se mu daly přičíst i lehce paranoidní sklony.

Délka rozhlasové hry je necelých padesát šest minut. I když všechny Adlenovy záznamy mají ve hře své místo a doplňují ji, příběh je v prostředku hry vlastně celkem jednotvárný, nehledě na to, do jakých zákoutí se nás snaží Ondřej Neff a dramaturgie zavést a jakými prostředky se v nás snaží vzbudit napětí (i když občas celkem zdařile). Hra by proto mohla být o pět až deset minut zkrácena - včetně konce, kde Adlen s již vymazanou pamětí nadává na nepořádek kolem sebe a nařizuje robotu Arnovi (již bez vtěleného mimozemšťanu Stavu), ať začne uklízet.

Některé herecké výkony jsou podprůměrné. Určité repliky jsou pronášeny spíše jakoby postavy byly na pikniku na louce, než v napjaté situaci. Zde ale vidím chybu více v režijním vedení, než v nedůslednosti herců. Výjimkou v rámci děle mluvících postav je plukovník (Jan Přeučil), Milčevová (Jana Šulcová) a Stav (Karel Hábl). U Stavu je však herecký výkon ovlivněn neemočním vyjadřováním postavy a patří tak do samostatné kategorie.

V závěru příběhu Adler nařídí Arnalovi, aby odvysílal jím nasbíraný důkazní materiál do éteru. Arnal/Stav ho obelže – materiál do éteru pustí, ovšem do roku 1989, kde podle jeho slov budou lidé vše „*považovat za pouhou smyšlenku, za rozhlasovou hru. Nikdo neuvěří, že je to pravda.*“ Tento povedený vtípek na konci (samozřejmě účelný pro posluchače prvního uvedení hry v rozhlase právě v roce 1989) ale těžko dokáže zakrýt koncepční i

dramaturgickou nedotaženost, možná až plytkost příběhu. V roce 1989 byla možná hra v některých směrech nová a inovativní, jinak by nebyla oceněna. Dokáže však hra i dnes někoho zaujmout? Měla by, vždyť je to hra vysílaná „pro celou rodinu“. Osloví však reálně alespoň jednu z věkových kategorií?

Napsal: Ondřej Neff, **Hudba:** Vladimír Zahradníček, **Dramaturg:** Ivan Hejna,

Spolupracovali: Dana Reichová a Pavel Petřík, **Zvuková koláž:** Radislav Nikodém, **Záznam a střih:** Věra Fuchsová, **Zvuk:** Jiří Furman, **Režie:** Ivan Holeček