



Pavel Bareš

Projekt Kronos

568 s., váz., 369 Kč
ISBN 978-80-7577-055-4

Vychází 28. dubna 2017

**Originální nový hlas v české fantastice.
Vyzrálý debut, který se žene kupředu s jistotou
budoucí klasiky.**

O autorovi

Pavel Bareš (nar. 1994) žije dostatečně blízko Praze, aby se mohl považovat za Pražáka, ale zároveň dostatečně daleko, aby po něm v příměstských autobusech chtěli kupon na první pásmo. Ve dne je studentem FSV UK, v noci frontmanem rockové kapely J!Scream, zapáleným hráčem videoher a čtenářem komiksu, cestovatelem, jachtařem, oddaným hnědokabátníkem a zlomyslným Pánem jeskyní. Zpívá, protože některých slov je škoda bez melodie, a píše, protože i kdyby snad někdy chtěl přestat, stejně by nemohl. *Projekt Kronos* je jeho literárním debutem.



Foto © Josefina Rašilovová

Obálku v tiskové kvalitě a ukázkou z knihy *Projekt Kronos* najdete zde:
<http://nakladatelstvi.hostbrno.cz/nakladatelstvi/1303>.

PDF kompletního textu knihy pro novináře k dispozici na vyžádání ihned.

Anotace

Být hrdinou není ve skutečnosti ani zdaleka takové, jak se o tom píše v komiksech...

Píše se rok 2052 a to málo, co po válce ze světa zbylo, halí šero nukleární zimy. Attiona City, jednu z posledních výsep lidské civilizace, zevnitř požírá záhadná epidemie a společenské rozkoly. Zatímco prominentní občané v horní části města se vzpamatovávají z válečných hrůz, méně šťastní obyvatelé spodního Downtownu je stále prožívají. Drogový byznys jen kvete, ulicím vládou konkurenční gangy a zoufalí Downtowneri se ocitají v čím dál větší izolaci. To vše jsou ale jen první výstřely do tmy předznamenávající občanskou válku.

Mladý Downtowner Jason Blake vždycky toužil být hrdinou. A teď se mu — k jeho smůle — tohle přání beze zbytku vyplní. Naproti tomu Luco Scarpa nikdy nechtěl nic jiného než prožít svůj život v klidu a míru. Přesto má pod taktovkou nejmocnější organizace světa lovit právě takové lidi, jako je Jason. A ačkoli o tom ani jeden z nich nemá nejmenší tušení, brzy se z nich mají stát pouhé figurky šachové partie, ve které se hraje o osud celého města.

Ukázky z knihy

Řev lokomotivy se vyřítil z ústí tunelu do stanice a on měl pocit, že mu vyrazí mozek z hlavy ušima. Stihl jen zakřičet a rozpráhnout ruce. A když znovu dokázal vnímat, byl potopený dobrých pět stop hluboko v sešrotovaném vagonu a kromě zranění, která mu způsobili chuligáni z 3Souls, na sobě neměl ani škrábnutí. Od té doby slyšel v hlavě její hlas.

V místnosti bylo pět mrtvých a Gasz.

On seděl v tureckém sedu na kulečnickovém stole a sledoval je. Oni seděli na židlích rozestavěných v půlkruhu a sledovali jeho.

Gasz přemýšlel, jestli jim to ticho připadá stejně trapné jako jemu.

Po obličejí mu sem a tam přebíhaly stíny – to kvůli kymácející se žárovce nad stolem – a s každou vteřinou měnily jeho tvář i duši. Proměňoval se rychlostí blesku: v jednu chvíli byl dravcem, který loví myši, v druhé myší, která loví dravce. V jednu chvíli architektem, v druhé rozbuškou. Nejprve knězem, potom stereotypem sexuálně zneužívaného chlapce.

Vybíral si.

Dítě, nebo strašák? Panna, nebo vrah?

Smát se, nebo trpět? Obojí zní zábavně...

Gasz byl opravdu zábavný člověk.

Rozhovor s autorem

„Jestli ten konec někdy vážně přijde, budu se hodně divit, pokud si za něj nebudeme moct sami.“

Je ti dvacet tři let, to pro většinu lidí není věk, kdy napíšou téměř šestisetstránkový román. Co tě vedlo k tomu, že ses do psaní knihy pustil?

Moje máma mi vždycky říkala, že když jsem za ní poprvé přišel s tím, že chci být spisovatel, byly mi tři roky a ještě jsem ani neuměl psát. Já si to samozřejmě nepamatuju, takže jestli si to celé vymyslela, tak je to na ni — ale upřímně bych to svému tříletému já úplně s klidem věřil. Já prostě psal odjakživa, opravdu, co se pamatuju. Dodnes mám někde na dně skříně schovaný svůj první výtvar (komiks o superhavranech), který jsem dal dohromady, když mi bylo nějakých pět let, a od té doby jsem prostě nikdy nepřestal vymýšlet příběhy.

Díky téhle obsesi jsem taky propadl hraní vyprávěcích RPG her; jako spousta mých vrstevníků jsem v dětství trávil nespočet rodinných výletů hraním „dračáku“ a celý první stupeň gymnázia jsem se hodinami matematiky prokousával s knížkou pravidel „jednašestky“ na klíně. Dávalo mi to příležitost svoje příběhy sdílet s kamarády a společně se u nich bavit. A dosud mě to nepustilo, i když už jsme s kamarády od té doby přešli na trochu sofistikovanější systémy a herní světy. A díky tomu vlastně vznikl i *Projekt Kronos*.

Já jsem původně vůbec nechtěl psát román. Bylo mi tehdy asi osmnáct a pátrali jsme s kamarády, se kterými jsem hrál tyhle vyprávěcí RPG, po nějakém novém herním světě, ve kterém bychom mohli hrát. A já jsem přišel s tím, že bych přece mohl nějaký svět vymyslet úplně od píky. Tehdy se mi začaly v hlavě rýsovat úplně první nástřeby toho, jak by vesmír *Projektu Kronos* měl vypadat: městské prostředí; špinavý svět, který hráče zvládne překvapit i nadchnout a zároveň jim bude připadat důvěrně známý; a samozřejmě šehirové, kolem kterých se celá kniha točí — ti byli původně „povoláním“, které si hráči mohli zvolit při vytváření svých postav, šlo vlastně o takové „městské mágy“.

Nějakou dobu jsem se pipal s vytvářením pravidel, ale postupně jsem čím dál víc sklouzával k tomu, že jsem místo herních mechanik sepisoval krátké povídky o různých postavách, které se mi při tom psaní v hlavě prostě tak nějak vylíhly. To je něco, co v příručkách s pravidly pro vyprávěcí RPG najdete zcela běžně, slouží to jako inspirace, názorné ukázky... Gaszova scéna s pěti mrtvolami byla první z nich. Další bylo představení Jasona alias Dawnera a jako třetí přišla konfrontace agenta Foxe s pacientem nula. Psal jsem si ty scény ručně na zadní stránky sešitů ve škole, dal jsem je přečíst pár kamarádům, líbilo se jim to... A já si najednou uvědomil, že s těmi postavami chci prožít celý příběh. A skončilo to jako šestisetstránkový román — a to jsme teprve na začátku.

***Projekt Kronos* jsi nejprve publikoval na internetu. Co tě k tomu vedlo a jak pak došlo k tomu, že jsi knihu poslal do nakladatelství?**

Asi každý, kdo se kdy pokoušel vydat knihu, vám řekne, že je to těžké. Vyžaduje to ohromné množství vytrvalosti a síly vůle (a přirozeného talentu pro vnučování se), a jakkoli bych hrozně rád řekl, že jsem v téhle zkoušce obstál, není to tak. Poprvé jsem se *Projekt Kronos* pokoušel udat někdy začátkem roku 2014 a vzdal jsem to po pár měsících — dvou třech zamítavých odpovědích a pár desítkách e-mailů, na které jsem nikdy nedostal odpověď. Ono to tak prostě chodí, ale pro začínajícího autora s hlavou plnou ideálů to není lehké ustát.

Dlouho jsem pak přemýšlel, co s tím. Ale kamarádům a známým se kniha opravdu líbila, i když byla tehdejší verze o dost jiná než ta, která teď vychází; a já ji prostě nechtěl nechat ležet ladem v šuplíku. Bylo mi tehdy dvacet a řekl jsem si, že ten sen o vydané knížce může přece ještě počkat. V psaní mi nakonec vždy šlo hlavně o to psát příběhy a sdílet je s lidmi, kteří o ně stojí.

A tak jsem si sedl, vytvořil web, ilustrace a provizorní e-book verze. Bylo to udělané doslova na koleni a díru do světa jsem neudělal, ale ten příběh si tak našel cestu k dalším lidem, kteří si ho chtěli přečíst a které bavil.

A pokud jde o vydání knížky v Hostu, to je bez debat jedna z nejúžasnějších věcí, která se mi v životě kdy stala. A hrozně rád bych řekl, že jsem si to tvrdě vymakal, ale hořkosladkou pravdou je,

že jsem byl prostě ve správném baru o správném silvestrovském večeru a narazil tam na tu správnou redaktorku. Ta slyšela o mém „webovém románu“ od své sestry a nabídla mi, ať pošlu rukopis do Hosta žánrovému redaktorovi. A už to jelo.

Jak dlouho jsi na knize pracoval a co bylo při práci na textu nejtěžší? Bylo pro tebe psaní spíše zábavou, nebo ses u něj trápil a musel se do toho nutit?

Když se to vezme od prvního škrábance v sešitu po poslední úpravy, trvalo to nějaké čtyři roky. Ale během té doby jsem ten příběh už několikrát nechal ležet ladem s tím, že tentokrát už je opravdu hotový — jen abych ho o půl roku později začal zuřivě přepisovat.

Při psaní mám jednoduché pravidlo: pokud se do toho nutím, nechám toho. Pod tlakem se mi píše mizerně. A už moc dobře vím, že když to musím lámat přes koleno, mohl bych to ve finále stejně celé rovnou smazat. Ale naučil jsem se psát po scénách, jedno jak dlouhých. Když napíšu za den jednu scénu, jsem spokojený, ať už má deset stránek, nebo tři věty.

A nejtěžší na tom celém bude asi škrtání. Ono je snadné přijít s něčím, co do příběhu přidat — ale občas je těžké uznat, že něco jiného musí pryč. Během psaní *Projektu Kronos* jsem takhle postupně smazal tři velké kapitoly, každá měla okolo padesáti stránek hotového textu, a to všechno muselo letět do koše, protože to zkrátka nefungovalo jako celek. Teď samozřejmě vím, že jsem udělal dobře — a ty „nové“ kapitoly patří v knize zpravidla k mým nejoblíbenějším —, ale ten moment, kdy si musíte natvrdo říct „tohle musí pryč“, ten je ze všeho nejtěžší.

Obecně mám se psáním takový ten milostně-nenávistný vztah. Občas je to peklo, když přijde zásek v zápletkce, dějový kiks, který nedokážu opravit, nebo scéna, která pořád ne a ne fungovat tak, jak bych chtěl. To pak vrážím do zdí, kudy chodím, jak se to snažím vymyslet. Ale nic se nevyrovná tomu, když to pak konečně jednou přijde, všechno to zaklapne do sebe a vy koukáte na monitor a říkáte si „jo, to je ono“.

Budoucnost lidstva nevypadá v *Projektu Kronos* zrovna růžově — celosvětová katastrofa, sociální vyloučení, záhadná nemoc —, myslíš, že takové zítřky nám reálně hrozí?

Ony postapokalyptické a dystopické příběhy jsou obecně oblíbené téma, a nejenom v literatuře. Můžeme se bavit o klasikách žánru jako *Planeta opic* nebo filmový *Šílený Max*, o kultovních videohrách jako série *Fallout* nebo novější *The Last of Us* či třeba o takových knihách, jakými jsou *1984*, Bradburyho *451 stupňů Fahrenheita* nebo Huxleyho *Překrásný nový svět*.

V každém z těch příběhů hraje ona pochmurná budoucnost lidstva jinou roli, ale ve všech vytváří cosi strašidelně půvabného a přitažlivého. Ony nám totiž tyhle příběhy říkají hodně o tom, kým jsme coby lidstvo. Nepřímo nám vyprávějí, kým jsme byli těsně před koncem světa, a ukazují nám, čím se stáváme po něm. A jedno mají takřka všechny společné: ten konec jsme si v nich my lidé přivodili sami. V *Projektu Kronos* je onou událostí atomová válka.

Myslím, že právě to nás čtenáře, diváky a hráče na tomhle žánru láká, je to abstraktní fantazie, která je ale zároveň příběhem o nás, o lidech, a o našich chybách — a je těžké se zbavit toho hlodavého dojmu, že je nám to celé nějak hrozně povědomé.

Samozřejmě tím nechci lidstvu prorokovat neodvratnou zkázu. Ale jestli ten konec někdy vážně přijde, budu se hodně divit, pokud si za něj nebudeme moct sami, ať už tím či oním způsobem. Lidstvo dokázalo na své cestě dějinami ohromné věci a překonalo doposud každou překážku, která mu stála v cestě. Je ale otázka, jestli dokáže překonat samo sebe.

Dalším silným motivem tvé knihy je samotné město Attiona. Souvisí zájem o vztah člověka a jeho města, o prostředí, kde žije, s tím, že máš vystudovanou sociologii? Co pro tebe město představuje?

Na rovinu? Na škole jsem se jednou přihlásil na seminář o sociologii města. Vzdal jsem to po dvou přednáškách. V jiných ohledech pro mě bylo moje studium velkou inspirací, tohle byla vážně nuda...

Já jsem vyrůstal v Rudné u Prahy, to je takové satelitní městečko v okrese Praha-západ, a do hlavního města jsem začal dojíždět až v jedenácti na gymnázium. A to město mi úplně učarovalo.

Od té doby už jsem pár jiných velkoměst navštívil — a inspirací pro Attionu byla pochopitelně především ta americká, jmenovitě New York —, ale k Praze chovám stále ty nejvřelejší city. A právě to jsem se pokusil do knížky přenést. Attiona City není lokací, je postavou. A Jason k ní má silný

vztah, ačkoli to není vztah jako k jiné lidské bytosti, ale spíše vztah k onomu geniu loci; je to ten pocit, který vás přepadne, když se díváte na Vltavu z železničního mostu a za vámi řinčí vlak nebo když vás někdo poleje pivem na půlnoční náplavce. Nebo když třetí den za sebou čekáte na noční tramvaj na Lazarské, stepujete mezi ostatními dětmi noci a dochází vám, že v tomhle městě se každým dnem odehrává tolik fascinujících příběhů, že by se jimi dal popsat všechny papír světa.

Málokdy si člověk najde čas si uvědomit, jak titěrnou součástí světa ve skutečnosti je. Ale mám za to, že v nočním městě je to vždycky o něco snazší. Města jsou světy samy pro sebe, světy, které je snadné milovat, ještě snazší nenávidět, ale je sakra těžké k nim nechovat úctu.

V Projektu Kronos se vyskytuje mnoho odkazů ke komiksům a pohráváš si s mnohými klišé, která k nim patří. Jaký máš ke komiksům vztah a čím tě ovlivnily?

Já komiksy zbožňuju. Dokonce víc než knížky. Jako malý jsem četl knihy jako divý, ale kolem dvanácti jsem o ně najednou nějak ztratil zájem. Zhruba v té době mi ale teta pořídila k narozeninám komiksového *Hitmana* (což je komiks, který bych já svému dvanáctiletému synovci rozhodně nekoupil) a od té doby jsem těm obrázkovým příběhům propadl, od *Návratu temného rytíře* a *Dlouhý Halloween* přes *Persepolis* po *Zámek a Klíč* a spoustu, spoustu dalších báječných titulů.

Inspirace komiksy je pak v *Projektu Kronos* dvojí. Na jednu stranu jde o všechna ta superhrdinská klišé, ze kterých si *Projekt Kronos* utahuje, do kterých se strefuje a kterým mimoděk i čas od času skládá poklonu. Mým cílem nakonec vždycky bylo ukázat, jak by to se superhrdiny asi mohlo vypadat v o něco realističtějším pojetí. Copak vám například nikdy nepřipadalo, že tetička May bere celou tu záležitost s pavoučím kostýmem trochu moc v klidu?

Ale zároveň jsem se pokusil do svého stylu přenést i to, jak se v komiksech příběhy vyprávějí. Dobře vyvedená kombinace obrazu a několika slov občas dokáže vydat za desítky popsaných stránek. Proto v *Projektu Kronos* vidíme postavám přímo do hlav, podobně jako bychom jim četli myšlenky v komiksových bublinách a rámečcích. Nepotřebujete stohy stránek, abyste popsali, jak se postava cítí — stačí, když čtenáři ukážete, co jí v té vteřině problesklo hlavou.

Podobně mě inspirovalo to, jak se příběh někdy vypráví ve videohrách, kdy hráč v průběhu hraní sbírá útržky příběhového pozadí rozházené po herním světě a sám si je musí poskládat do celku. Tak v *Projektu Kronos* fungují například dokumenty uvádějící každou z kapitol: samy o sobě nemusí vždy říkat mnoho, ale pokud si je vnímavý čtenář spojí s ostatními náznaky roztroušenými v celém textu, odhalí ze zápletky mnohem víc než čtenář, který knížku jen prolétne.

Kromě toho, že píšeš, což je činnost z podstaty samotářská, také zpíváš v rockové kapele J!Scream. Jak se ti daří skloubit tyto odlišné zájmy?

Já jsem jinak velký extrovert. Pravda, častokrát se mi stane, že se uprostřed rozjeté párty prostě zvednu, uklidím se někam do kouta a půl hodiny si čmárám do bločku. Ale když se na to člověk podívá z trochu jiného úhlu, netrávím čas prosezený před monitorem sám. Trávím ho se svými postavami. Což, odmyslíme-li si ty lehce psychopatické implikace, je vlastně jako trávit ho se svými velice blízkými přáteli.

Ale na skloubení těchto dvou koníčků není nic náročného. Výhoda psaní je v tom, že nutně nevyžaduje pevný harmonogram, prostě píšete, když se k tomu dostanete. A být součástí J!Scream je velká čest, jsou to všichni ohromně nadaní kluci a je super moct se s nimi podílet na nových písničkách a živých vystoupeních. Číst si pochvalnou recenzi na knihu je úžasný pocit, ale potlesk nadšeného publika po rozjetém koncertu tomu nezůstává nic dlužen.

Navíc se v kapele do jisté míry pořád realizuju jako autor: tvořím většinu textů, a i když mi občas jde prostě hlavně o to, abych roztleskal lidi pod pódiem, někdy mi formát hudební skladby dá možnost posluchači nabídnout text, který by jako povídka nefungoval.

A poslední, nejzásadnější otázka — Jason, nebo Luco?

Tak ta je záludná. A podezřele zavání občanskou válkou. Ale vážně, na to nejde odpovědět, to je pro mě úplná Sophiina volba. Ale třeba na to ve druhém dílu odpověď najdu.



Další videa budou následovat na našem youtube kanále:
<https://www.youtube.com/user/hostnakladatelstvi>.