

Zóna odcizení: mentální obraz postindustriální krajiny?

Pohunek, Jan

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Pohunek, J. (2015). Zóna odcizení: mentální obraz postindustriální krajiny? *Historická sociologie / Historical Sociology*, 1, 123-128. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-436697>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Zóna odcizení Mentální obraz postindustriální krajiny?

JAN POHUNEK*

Zone of Alienation. A Mental Representation of Postindustrial Landscape?

V roce 1972 vyšla v tehdejším Sovětském svazu kniha bratří Strugackých *Piknik u cesty* (*Piknik na obočině*) [1985]. Knihu je možné definovat jako krátký sci-fi román s filozofickými prvky. Svým spíše pesimistickým laděním a umístěním děje blízko současnosti je značně vzdálený „budovatelské“ větvi sovětské sci-fi, navazuje ale na civilní a humanistické směry v rámci tohoto žánru. Základ zápletky tvoří události spojené s náhlým a nepochopitelným mimozemským zásahem na Zemi, jehož pozůstatky jsou předmětem vědeckého zkoumání i černého obchodu. Návštěva neznámé mimozemské civilizace, jejíž podstata a příčiny však zůstaly lidstvu neznámé, po sobě totiž zanechala několik postižených oblastí, kde do jisté míry přestávají platit fyzikální zákony a objevují se nové nevysvětlitelné jevy. Děj se odehrává v jednom z těchto „Pásem“, opuštěném městě, ve kterém se prý nachází předmět schopný plnit lidská přání. Pohyb po Pásmu je ale náročný, jakýkoli chybný krok může mít fatální následky a Pásmo navíc ovlivňuje lidi, kteří jej navštěvují, a to i dlouhodobě – objevují se mutace, nastávají silně nepravděpodobné události, do svých domovů se vracejí zemřelí. Do Pásma kromě vědců pronikají ilegálně i „stalkeři“, lovci cenností zásobující černý trh. Důvody vzniku Pásma i fungování jednotlivých tamních jevů ale nikdy nejsou uspokojivě vysvětleny, technologická propast mezi lidmi a tvůrci Pásma je příliš velká.

„Piknik. Představte si les, cestu, palouček. Z cesty sjíždí auto, z auta vystoupí mládež, vytáhnou lahve, koše s jídlem, tranzistory, filmové fotokamery. Za chvíli plápolá táborák, stojí stany, hraje hudba. A ráno zase všichni odjedou. Zvěř, ptáci a hmyz, kteří po celou dobu s hrůzou pozorovali, co se to děje, vylezou ze svých úkrytů. A co nevidí? Tráva je politá olejem a benzínem, někdo odhodil nepotřebnou svíčku. Je tu plno krámů. Baterka, francouzský klíč, popel z táboráku, ohryzky jablek, papírky z bonbónů, prázdné konzervy, láhve, kapesník, kapesní nožík, staré potrhané noviny, drobné mince, zvadlá kvítka z jiných palouků...“ [*Strugackij – Strugackij 1985: 96*].

Knihu se později stala inspiračním zdrojem pro film Andreje Tarkovského *Stalker* [*Tarkovskij 1979*], který rozvíjí spíše její filozofující rovinu, a také pro celou řadu dalších uměleckých děl, převážně v oblasti sci-fi, včetně série úspěšných počítačových her [*www.stalker-game.com*]. V některých případech je ale tato inspirace nepřímá nebo vychází nezávisle na původní knize z obdobných kořenů. Tato esej se právě pokouší kořeny tohoto jevu definovat. Pásmo bratří Strugackých totiž představuje nový typ myšlené krajiny, která se zdá být spjata s průmyslovou civilizací. Jde o opuštěnou oblast, která byla původně osídlena lidmi, ale nyní samovolně zarůstá a artefakty zanechané lidskou činností se rozpadají. Její jednotlivé prvky nejsou běžnému návštěvníkovi srozumitelné a mohou být potenciálně nebezpečné,

* Mgr. Jan Pohunek, Národopisné oddělení Národního muzea, Kinského zahrada 98, 150 00 Praha 5. E-mail: prebral@seznam.cz.

příznačná je různá míra celkové pokrivenosti věcí. Na rozdíl od předprůmyslových ruin, například starých hradů nebo opuštěných vesnic, zde vyniká právě onen prvek nepochopitelnosti, cizoty. Hradní zřícenina zůstává hradní zříceninou, můžeme odhadnout její účel. Komplex opuštěné huti nebo rafinérie se už ale pochopení bez patričního vzdělání vzpírá.¹

Vzorem takové krajiny je „zóna odcizení“ („alienation zone“; „Зона відчуження Чорнобильської АЕС“) v okolí černobylské jaderné elektrárny. Někdy bývá mylně ztožňována s dějištěm knihy a filmu, děj výše zmiňované série počítačových her je sem dokonce přímo umístěn. Ve skutečnosti je černobylská zóna pochopitelně mladší, jelikož vznikla po havárii v roce 1986.² Také zde jde o náhle opuštěný, uzavřený a strážný prostor, do kterého lidé pronikají i ilegálně a jenž se stává svým způsobem turistickou atrakcí – v tomto případě včetně pořádání organizovaných zájezdů. Namísto neznámých mimozemských sil tu působí radioaktivní zamoření, které je ale pro běžného návštěvníka stejně nehmatatelné.

Pokud zkusíme vnímat „zónu odcizení“ jako jistý moderní mentální krajinný archetyp, můžeme v dílech, v nichž se objevuje, často vysledovat působení nějaké podobné deformující, neviditelné a všudypřítomné síly, která je s lidově vnímanou „mutující“ radioaktivitou srovnatelná. Jako příklad můžeme zmínit „torzi“ z knih China. Miévilleho nebo v naší sci-fi literatuře Žambochův „chaos“ postupně měnící a transformující obydlý svět:

Torze nemá s fyzikou nic společného. Nesouvisí s ničím. Je to... naprosto patologická síla. Nevíme, odkud se bere, proč se objevuje, kam směřuje. Všechny typy jsou zcestné. Neplatí žádná pravidla. (...) Před pěti sty lety, nedlouho poté, co se otevřela Kakotopická skvrna, došlo k mírné torzní bouři, která se na severovýchodě přihnala odněkud z moře (...) nešlo samozřejmě o nic srovnatelného se Surlochem. Přesto to stačilo na epidemii porodů monster a na některé prazvláštní kartografické klamy. [Miéville 2003: 204–205]

Všichni vnější nepřátelé pocházeli z území nikoho, nebo také z takzvaných divokých plání. Tam bylo možné do slova a do písmene vše. Na divokých pláních platily jiné přírodní zákony (...) Někdo zemi nikoho označoval za oblast vlády chaosu, jiný za místa se zvýšenou entropií a další za místo prolínání svět, sfér a bůhvíčího dalšího. (...) Podle mě to znamenalo jedno a to samé – rychlou a nepřijemnou smrt pro každého normálního člověka. [Žamboch 2002: 14]

V zásadě bychom v takových popisech mohli hledat i prvky blízké „kosmickému hororu“ – literárnímu žánru, jehož působivost je založena na děsivém střetnutí člověka se silami, které jej převyšují a jež nedokáže pochopit. Kosmický horor, jehož nejznámějším zástupcem a zároveň de facto zakladatelem byl americký spisovatel Howard Phillips Lovecraft (1890–1937), jenž odrážel mimo jiné odlišnosti světa a vesmíru, k němuž docházelo v důsledku nových vědeckých objevů – zejména v astronomii (velikost vesmíru) a geologii (časová měřítka trvání světa). Svět, který je Božím dílem a je v zásadě harmonický a srozumitelný, se s nástupem modernity stal obrovským věkovitým prostorem, který nikdy nepoznáme celý a který je – s drobnou výjimkou některých částí planety Země – životu nepřijemný. Řada Lovecraftových povídek stojí na předpokladu, že kolem nás působí mocné, byť třeba momentálně dřímající, nelidské inteligence, které navštívily planetu Zemi před dávnými eony, a pro které je lidstvo jen obtížným hmyzem. Magie se zde často setkává s vědeckými poznatky, mezi mimozemšťany a necitelnými bohy mnohdy není rozdíl [srov. např. Lovecraft 1990a; Lovecraft 1990c].

¹ Srov. např. inspirativní popis Vojtěšské huti na Kladně jako uměleckého díla [Cilek 2004: 44–52].

² Další obecné informace a rozcestník viz např. http://en.wikipedia.org/wiki/Zone_of_alienation.

Obludné scenerie kosmického hororu, mimozemská města s pokřivenými úhly a architekturou neuzpůsobenou k obývání člověkem, se ale zároveň od Pásma bratří Strugackých liší. U obou konceptů sice existuje původní předpoklad existence nepochopitelné inteligence, která lidskou civilizaci nebere v úvahu, cizoty, která vstupuje do známého prostředí a nepochopitelným způsobem ho proměňuje (u Lovecrafta například *Barva z kosmu* [Lovecraft 1990b]), v případě *Pikniku u cesty* ale nejde o aktivní vůli nějakého mimozemského monstra, spíše o pozůstatek, eticky neutrální sílu, která může mít negativní účinky, ale není personifikována, podobně jako nebývá personifikována přírodní katastrofa. Lovecraftovské krajiny obývané polohmotnými netvory s věnci chapadel, představují cizost a hrozbu, nastiňují možnost katastrofy, poznat jejich tajemství znamená zemřít nebo zešít. Pásmo je krajinou postkatastrofickou, nebezpečnou divočinou, kde cizost nepředstavuje jen hrozbu, ale i příležitost, tajemství zde skrytá mají ambivalentní charakter. Není částí mimozemského prostoru vrženého do naší reality, ale spíše částí naší skutečnosti opatřenou novým souborem neznámých skýtaností, možností interakce.

Máme zde tedy obraz fiktivní krajiny, která se vyznačuje několika základními rysy: 1) Jde o oblast opuštěnou člověkem, nejčastěji v důsledku nějaké katastrofy; pozůstatky lidských aktivit jsou tu patrné, ale rozpadají se. Síly, které tento stav vyvolaly, už zde aktivně nepůsobí, zanechaly ale po sobě řadu stop. 2) Části krajiny jsou záhadné, nebezpečné, nesrozumitelné a platí v nich neznámá pravidla. Zároveň ale mohou skrývat různá tajemství, která je prospěšná, potažmo alespoň zajímavá poznat. 3) Působí tu nějaká obecná, negativní a nelidská deformující síla, jež ale není nadána vlastní vůlí.

Domnívám se, že takováto definice „zóny odcizení“ vytváří poměrně koherentní obraz, se kterým se můžeme v beletrii setkat a který do jisté míry odráží propast, jež se otevírá mezi vědeckým pokrokem, jeho srozumitelností a jeho riziky. Neviditelné negativní síly „zón odcizení“ lze považovat za odraz populární představy radioaktivity.

Pokusme se nyní tento přístup obrátit, opustit hájemství spekulativní literatury a najít skutečná místa, která by výše uvedeným bodům odpovídala a jež také návštěvníci podobně vnímají. O okolí Černobylu už byla řeč, obdobné lokality se ale vyskytují i v Čechách. Jde převážně o bývalé vojenské prostory a opuštěné průmyslové areály. Zajímavá je v tomto ohledu otázka vysídleného českého pohraničí, na které je možné aplikovat bod 1 (opuštění), méně však již bod 2 (nesrozumitelnost) a 3 („radiace“). Souvislost s bodem 2 je možné hledat u způsobů interpretace zaniklých objektů a historie krajiny (německé poklady, fiktivní nacistické aktivity), bod 3 snad v podezřívavém pohledu na tuto krajinu jako „prokletý kraj“, kde jsou „divní“ lidé, který je občas možné zaznamenat u obyvatel vnitrozemí, ale který mívá spíš humorný, ironický nebo i poněkud xenofobní nádech. Osobně bych tzv. Sudety jako celek z hledání „zón odcizení“ spíše vyloučil, jejich typizovaný populární mentální obraz je v řadě věcí specifický, představují složitější problém.

To však neplatí pro některé konkrétní objekty, jakým je například torzo cínového dolu u Rolavy v Krušných horách. V lesích na státní hranici zde stojí betonový skelet důlního a úpravárenského komplexu po těžbě cínové rudy z doby druhé světové války, který byl spojen s pracovním táborem pro válečné zajatce a dalšími zařízeními.³ Místo je dnes cílem „dobrodružných výprav“ mládeže z celé České republiky a je populárním neoficiálním paintballovým hřištěm i kulisou pro organizované hry, vycházející někdy přímo z románu

³ K historii podrobně Weber 2001.

bratří Strugackých. Osobně jsem se setkal již s několika případy, kdy tento objekt „Pásmo“ v rámci hry zastupoval. Prvek deformující síly se v popisech tohoto místa projevuje spíše jen v souvislosti s legendou těchto her nebo v rámci obecných popisů různých „energií“ v duchu současné lidové parapsychologie. Místní moderní pověsti zmiňují obvyklou nacistickou továrnu na V2 a součástky do ponorek, tajné vědecké laboratoře a bedny s poklady a dokumenty zanechané ustupující německou armádou [Weber 2001: 8].

Zajímavějším případem zóny odcizení v českých podmínkách je bývalý vojenský prostor Ralsko u Mimoně o rozloze 250 km². Převážně německé obyvatelstvo odtud bylo vystěhováno po druhé světové válce, do roku 1951 bylo vysídleno osmnáct obcí. Mezi lety 1968 až 1991 využívala prostor Rudá armáda, po jejím odchodu zde zůstaly silně kontaminované plochy (především ropnými produkty a nevybuchlou municí) a skupiny postupně rabovaných a rozpadajících se staveb (letišťe Hradčany, garáže, vysílače, testovací polygony, provozní objekty střelnic, sklady pro umístění jaderné munice v případě války a další). Po zrušení vojenského újezdu se prostor otevřel civilistům, část obytných budov byla rekonstruována a dosídlována například i krajany z Volyně, v letech 1993–2004 proběhla pyrotechnická asanace [Syrovátková 2006: 84–85]. V severní části oblasti navíc od roku 1966 probíhala těžba uranu hornickým způsobem a také chemicky⁴, v podmínkách komunistického režimu šlo tedy o území dvakrát zakázané.

Právě po odchodu sovětských vojsk a dále během devadesátých let byla tato oblast asi nejreprezentativnější českou „zónou odcizení“. Debaty o budoucím využití prostoru teprve probíhaly, destrukce vojenských objektů vzhledem k počasí i lidským aktivitám (vandali-smus, sběr barevných kovů) nepostupovala na různých místech stejně rychle. Zdejší terén plně odpovídal bodům 1 a 2, bod 3 se zde projevoval jednak svým „sudetským“ způsobem, dále pak i prostřednictvím pověstmi o radiologické a biologické kontaminaci. Areál se stal oblíbeným cílem lovců pokladů, trampů, polovojenských bojůvek, účastníků LARPů⁵ s postkatastrofickou tematikou a dalších zvědavců [Čilek 2000; <http://www.podzemi-cma.cz/prostory/ralsko/inden.htm>]. Právě v tomto prostředí se také začaly rodit další moderní pověsti přispívající k nové definici této krajiny. Osobně jsem zaslechl vyprávění, podle nichž návštěvník sovětského chemicko-biologického výzkumného polygonu onemocněl syndromem války v Zálivu a od té doby vidí auru, o tom, že ještě několik let po odsunu vojsk se z hlubin lesů ozývala ruská vysílačka, o tajných úkrytech zbraní, nacistickém výzkumu neznámých energií pro válečné účely, střelbě po houbařích a dalších zvláštních událostech a jevech. K tomu, abychom individua, která taková místa ze zjištěných důvodů nebo z obvyčejné zvědavosti navštěvovala, mohli nazývat stalkery v duchu románu bratří Strugackých, stačí jen málo nadsázky.

Vraťme se nyní zpět k samotnému pojmu „zóna odcizení“, kde má kořeny a co může tento pohled na krajinu vypovídat o současnosti. Osobně zde spatřuji několik inspiračních

⁴ K historii podrobně např. Kafka 2006.

⁵ LARP je zkratka pro Live Action Role Playing. Jde o hry, při kterých se hráči stávají „herci“, hrajícími různé postavy, a mohou svým chováním během hry ovlivnit její výsledek nebo alespoň zažít atypické situace vzdálené všednímu životu. Od divadelního představení se LARP liší tím, že je zde postavám ponechávána podstatně větší volnost a samy jsou zároveň i publikem, od stolních a počítačových her na hrdiny umístěním do reálného prostředí. Jednotlivé LARPy se liší jak legendou (western, sci-fi, fantasy, horor, detektivní, psychologické drama), tak i rozsahem (komorní LARPy pro pár postav, masové akce s velkolepými bitvami) či mírou realističnosti. Česká LARPová scéna je poměrně aktivní, za výchozí web je možné považovat stránky [larp.cz](http://www.larp.cz). Ukázkou postkatastrofického LARPu představuje například *Svět po pádu* [svetpopadu.blogspot.com].

zdrojů. Prvním z nich je vědecký pokrok a rozbití „malého“ srozumitelného světa postupem modernity. Exotická nepochopitelná místa, projevy chaosu, už nejsou nezbytně umisťována do dalekých zemí. Současná civilizace dokáže vytvořit obtížně srozumitelné a výrazně entropické areály o značné rozloze, „země nikoho“, přímo za humny. Může k tomu dojít založením vojenského újezdu, vybudováním a opuštěním průmyslového parku nebo vysídlením kraje plánovanými přesuny obyvatel či válkou. Taková „odlidštěná“ místa⁶ také bývají v řadě ohledů pro vnějšího pozorovatele nepochopitelná. Původní kontext jednotlivých artefaktů je už postupem entropie setřen a nová situace, kdy je místo stále patrné, ale již zbavené možnosti snadno nalézt svůj původní smysl, vybízí k vytváření vlastních interpretací včetně moderních pověstí. Dalším prvkem, který s nepochopitelností takových lokalit souvisí, je rozvoj vědy a techniky, jenž snižuje srozumitelnost a čitelnost jednotlivých postindustriálních objektů v krajině. Velká část lidí považuje taková místa za nebezpečná, zároveň zde ale vystupují jednotlivci, kteří je vyhledávají i z čistě estetických pohnutek.⁷ Tento pohled je možné považovat za dědictví evropského romantismu, jenž dokázal přiřknout estetickou hodnotu mimo jiné i věcem obecně vnímaným jako škaredé a nebezpečné – například horské divočiny nebo právě ruinám [srov. *Stibral 2005: 97–105*]. Přirozená sukcese v měřítku celé krajiny také působí jako novodobé memento pomíjivosti lidské civilizace, což této představě také přidává na přitažlivosti.

Zdá se tedy, že obraz zóny odcizení je něco, co se vynořuje poměrně pravidelně. Vyskytne-li se podobný typ krajiny, je možné v něm očekávat podobné doprovodné jevy – od specifického druhu návštěvníků, které láká, přes způsob jejího obhospodařování (i v negativním slova smyslu – „zdevastovaná“ území bývalých vojenských prostorů, byť třeba přírodovědně cenná, bývají často zavážena černými skládkami) až po svébytný folklor. Teritorium zbavené původního smyslu, avšak plně nejasných připomínek původní funkce, je zároveň nebezpečnou „zónou“, obrovským, potenciálně toxickým odpadem u cesty, po níž se pohybuje lidská civilizace, i prostorem mimo lidskou společnost, kde se mohou svobodně pohybovat „stalkerů“ a který vzbuzuje pocit úžasu a poskytuje uprostřed osídleného území možnost pro prožívání dobrodružství.

Literatura

- Cílek, Václav [2000]. Kumerské pohoří: výzkum pískovcových převisů a pseudokrasu (kulturně-pseudokrasová studie). *Speleo* 31: 15–24.
- Cílek, Václav [2004]. *Makom – kniha míst*. Praha: Dokořán.
- Kafka, Jan [2006]. Historie těžební činnosti. In. *Občasník DIAMO, zvláštní číslo – 40 let hornické činnosti v oblasti Stráže pod Ralskem a Hamru na Jezeře*, s. 1–6
- Lovecraft, Howard P. [1990a]. *Volání Cthulhu*. Praha: Zlatý kůň.
- Lovecraft, Howard P. [1990b]. *Barva z kosmu*. Praha: Zlatý kůň.

⁶ Pojem „místo“ můžeme fenomenologicky definovat jako prostor obdařený významem [Patterson – Williams: 2005: 361].

⁷ Pro průzkum opuštěných míst motivovaný jejich estetickou hodnotou a případným historickým významem se u nás v posledním desetiletí asi nejvíce ujal termín *urbex* – z anglického *urban exploration*. Nejde však čistě o průzkum urbánního prostředí, tento koníček se často vztahuje i na opuštěné areály mimo město, například industriální ruiny, sanatoria či domy stojící o samotě. Zájemce o tento fenomén lze pro úvodní seznámení se s ním odkázat například na web urbex.cz.

- Lovecraft, Howard P. [1990c]. *Hory šílenství*. Praha: Zlatý kůň.
- Miéville, China [2003]. *Nádraží Perdido*. Plzeň: Laser.
- Patterson, Michael E. – Williams, Daniel R. [2005]. Maintaining research traditions on place: Diversity of thought and scientific progress. *Journal of Environmental Psychology* 25: 361–380.
- Stibral, Karel [2005]. *Proč je příroda krásná? Estetické vnímání přírody v novověku*. Praha: Dokořán.
- Strugackij, Arkadij – Strugackij, Boris [1985]. *Piknik u cesty*. Praha: Mladá Fronta.
- Syrovátková, Jaroslava [2006]. Ralsko jako potencionální objekt cestovního ruchu. In. *Bývalý vojenský prostor Ralsko a jeho potenciál pro rozvoj cestovního ruchu*. Mimoň: Město Mimoň, s. 84–90.
- Weber, Norbert [2001]. Cínový důl Sauerstuck (Rolava). *Krasová deprese* 9: 2–8.
- Žamboch, Miroslav [2002]. *Seržant*. Praha: Klub Julese Vernea.

Internetové zdroje

- Bývalé vojenské prostory – Ralsko. Dostupné z: <<http://www.podzemi-cma.cz/prostory/ralsko/index.htm>> [3. 7. 2014].
- Chernobyl Exclusion Zone. Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Zone_of_alienation> [3. 7. 2014].
- Larp.cz. Portál do světa larpu. Dostupné z: <<http://www.larp.cz>> [3. 7. 2014].
- Svět po pádu. Dostupné z: <<http://svetpopadu.blogspot.com>> [3. 7. 2014].
- Tarkovskij, Andrej (rež.) [1979]. *Stalker*. SSSR/SRN.
- THQ – GSC Game World [2007]. *Stalker: Shadow of Chernobyl*. Dostupné z: <<http://www.stalker-game.com/>> [webové stránky počítačové hry; 3. 7. 2014].
- Urbex.cz – Urban Exploration v Čechách. Dostupné z: <<http://www.urbex.cz>> [3. 7. 2014].

Jan Pohunek (1981) pracuje jako kurátor v Národním muzeu a je doktorandským studentem etnologie na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy v Praze. Dlouhodobě se zabývá současným folklorem a jeho vztahem ke krajinně a opuštěným místům. Z ostatních témat, kterým se věnuje, je možné zmínit dějiny československého trampingu či speleologii. Je členem International Society for Contemporary Legend Research.