

Lod' bláznů: Vincent a tekutí dědci

Tomáš Křen

21. listopadu 2015

Obsah

1	Rozpolčení	2
1.1	U Vincenta doma	2
1.2	Na trhu	4
1.3	Na Výpusti	5
1.4	Proces	5
1.5	Čekání	5
1.6	Sebepráskač	5
1.7	Lod' vyplouvá	6
1.8	Průzkum	6
1.9	6
1.10	Incident na Vnější Výpusti	7
1.11	Kormidlo	7
1.12	Vyšetřování	7
1.13	Lodní proces	8
1.14	Zákruta Šílců	8
1.15	Idyla	8
1.16	Zákrutský Trh	8
2	Tuhnutí	9
2.1	Vstup do Válce	9
2.2	Vincent potkává dědka Cikádu	12
2.3	Vincent potkává Pranexa	14
2.4	Horajz zakládá Kapucíny	14
2.5	Návrat Proroka	14
2.6	Šnekův Kloubec	14
2.7	Operace Hřbitov	18
2.8	Anarx se přidává na lod'	19
2.9	Sebešpicl	19

2.10	Obchodník Katz	19
2.11	Dhe Mon Agh	20
2.12	Dhé zasvěcuje Anarxa do 'principu loutek'	21
2.13	Horajz osnuje útok na Vincenta	21
2.14	Anarx informuje Vincenta o útoku na něj	21
2.15	Regiment	21
2.16	Vincent získává L-ingredienci	21
3	Dialog	22
3.1	Sjednocující Rozhraní	22
3.2	Vincent potkává Gendolfüra	22
3.3	Vincent poprvé Soustruží	22
3.4	Horajz plánuje útok	22
3.5	Vincent nekromancíí odráží Horajzův útok	22
3.6	Plány na Golema	23
3.7	23
3.8	ZL-mlýnek	23
3.9	Golemovská Montáž	23
3.10	Víc než regiment	23
3.11	Vložení Šému	23
3.12	Nad Plánem	23
3.13	Horajzovo Satori	24
3.14	Vincent útočí na Horajze	24
3.15	Vincent ušetří Horajze	24
3.16	Trialog	24
4	Stvoření	25
4.1	Rozvázali si Jazyk	25
4.2	25
4.3	Stroj času	25
4.4	Vrátěj se do minulosti pro zapomenutou kartu	25
4.5	25
4.6	Dhé vede trojici do Podhoubí	25
4.7	Nájezd na Dědčí věž	25
4.8	25
4.9	Konstrukce O	25
4.10	26
4.11	26
4.12	26
4.13	Celý balík	26
4.14	26
4.15	Zasunutí X do O	26
4.16	Rozuzlení	26

Akt 1

Rozpolcení

1.1 U Vincenta doma

Vincent se po probuzení zdál sám sobě nový. Asi to bylo tím vydatným spánkem, který ho ale překvapivě spíš vyčerpával. Nejspíš kvůli tomu celonočnímu snu, ze kterého si dohromady dokázal vybavit jen několik neostrých obrysů. Měl ale tušení, že se mu během dne vrátí do paměti.

Okna byla zatažená a oheň ještě slabě plápolala. Z postele dohlédl na stíny uzlíků na vláknech mašiny, jen ztěží rozeznatelných v dohořívajícím světle ohně.

Nový a vyčrpaný vstal aniž by rozhrnul závěsy, na to by musel být ještě o něco novější. Starý Vincent totiž po ránu holdoval pokojnému přítmí. Dobelhal se až ke spíži, ze které vytáhl zbytek dortu ze včerejšího kvasu a dózu s vyschlými mušími těly. Dort si donesl ke stolu a pokračoval dál s muši dózou až k desce zavěšené na masivních lanech, nad níž se až ke stropu křížovaly vlákna pavučinového komplexu. Do toho chuchvalce chrstnul nacvičeným pohybem z dózy dávku much. A ještě druhou, ať se kluci pomějou. Pak zasedl ke stolu.

Dnes měl volno, které chtěl využít k návštěvě trhu. Už proto, že zásoba much se krátí. Ale všeho dočasu, přemýšlel žvýkaje marcipánovou krustu.

Vychutnat si právě polykané sousto mu znesnadnil pocit sebeznechucení. Nedalo se přehlédnout, že ty pavouky svým způsobem zotročil. Jistě, nedá se to srovnat s tím, jak se k nim chovají v pavoučích velkolíhách. Ale v jeho Vlákenném městečku bylo takřka čtyři krát tolik pavouků, než kolik byl schopen uživit průměrný přísun hmyzu v místnostech, které obýval. Takže byli silně odkázáni na přísun potravy od Vincenta. A on tuhle situaci využíval ke svému účelu, tedy i svému prospěchu. Prospěch tmaví účely, účel světlí prozpěšky. Snad to odčiní tím dnešním plánovaným nákupem.

Jak to udělat, nikoho nepodělat? Bolí mouchy bolest? To se mu poslední dobou honilo hlavou. No, možná ne přímo honilo, honění je až moc aktivní proces. Spíš si to tam tak hovělo. I když to je nepatřičné uchopení pro tak smutnou záležitost. Spíš si to tak, hnilo. Hnilo hlavou. Se mu jestli mouchy bolí bolest. Protože ten mechanismus mají patrně stejný jak lidi, proto říkal že mouchy

mají bolest. Otazka však je, jestli je tam ten kdo, koho bolí. A jestli jo, tak kde se vytratí. Bolí bolest výpočty na mašinách? Uždibuje z posledního majstrkusu marcipánu, kterýžto si škulil nakonec.

- *Vincent je nám představen a vidíme jeho tajné vynálezy.*

Vincent je členem letitého a slovného provaznického rodu (něco jako vědecká aristokracie). Studuje v provaznickém cechu na mistra provazníka. Studium ho opravdu baví, ale je rozerván pocitem, že zaseknutím se na provazech provaznické umění plně nevyužívá svůj obecný potenciál. Je fascinován špagátikou (Tokkostská věda ekvivalentní informatice realizující se nad “provazovými tkalcovskými turingovskými stravy”) a tak jí cítí ve všem, což je v kontrastu s konzervativním učením provaznického cechu, jehož je jeho rod od nepaměti součástí. Cech totiž chápe hledání špagátiky jinde než v provazových strojích za pavědu. A koketovat s pavědou (zvlášť pokud jste mladíkem v etablovaném rodu špagátníků) je v tomto městě obzvlášť hazardní. Vincek je v tomto ohledu nerozvážným mladickým rebelem a tak mu tu a tam ujede nějaká nevhodná poznámka; či dokonce, v záchvatu naivity a pod náparem dobrého ale neklasického nápadu, něco kontroverzního oficiálně navrhne jako řešení. (Rodiče pro něj mají pochopení, ale zároveň na něj tlačí, aby si nekazil reputaci a své nápady realizoval jen potají - tím spíš že kvůli jeho reputaci přichází k úhonně i jejich reputace.)

Vynálezy:

Je jich několik, na high-levelu tvoří konzistentní celek, ale tento celek prohlédne až Horajz při špiclování. Sám Vincek tento celek tuší jen intuitivně, první explicitní vyslovení je až od Horacia (oficiální znení Horajzova jména).

Jeden z vynálezů je fyzická exemplifikace krabičkového principu v TIMovským (the incredible machines) duchu. (Např něco jako ta naše kalkulačka.)

Další vynález obsahuje ekonomické interakce. Vincent si udržuje populaci nákupních-a-prodejních strategií, kterým pravidelně ve fitness-proporčních poměrech rozděluje část svého kapesného. Ty který hospodařej líp tak dostávají dál větší poměr. Nepoužívá tohle názvosloví, ale kryptičtější, ale zároveň přirozenější pro Tokkost.

Další vynález by mohl být ohledně zobrazování textů a procesů v 2D způsobu - na rozdíl od 1D provazového způsobu, kterým se v Tokkosti píše a počítá - a tedy způsobem jakým to děláme my. Jedná se o propojení turingovskejch a tkalcovskejch stavů, tzn že se uplete plátno do kterého se vplétají jehlou linky - digitální mřížka a do které se vkreslují křivky. Ať už ku kreslení či psaní.

Bylo by dobrý to napasovat na XAOS, zatím máme:

*TIM-krabice ... A
obchodníci ... S
2D vizualizace ... O*

A teda zbývá X.

1.2 Na trhu

Horajze Schpacha jeho práce vlastně docela bavila. Pravda, někdy se těsně po usnutí s trhnutím probudí a vyděšeně se snaží zahnat divoké obrazy, které se formují při pádu do limbu. Kdyby byl kupec jako jeho otec, pronásledovaly by ho tak nanejvíš položkové sumáře. Sumáře jsou snesitelnější než ty šílené grimasy. Stohy škrabošek. Děti plovoucí v peří.

Za deního světla ho však nic podobného netrápilo. Jakožto služebně mladý člen tereniho sboru dostával jednodušší případy. Na svůj dnešní subjekt vyčká na náměstí Wubuzzu-Ziff, trhu s živým i mrtvým. Doufal, že nebude čekat nadarmo. Přeci jenom veřejní informátoři bývají méně spolehliví, než ti interní.

Sotva dokouřil třetí napěchování Mdlé, subjekt se opravdu dostavil. Horajz ho nenápadně sledoval z povzdálí.

"Subjekt podle očekávání zamířil přímo ke stanu s živými kachnami. Zatím nezaznamenán žádný vedlejší projev anarchie," obratně uzloval. V uzlování byl Horajz Shpach přeborník, dokázal uzlovat nenápadně ve tmě své hluboké kapsy.

"Subjekt nakoupil dvě klece, každá po třech živých kachnách," přiuzlovaly hbyté prsty.

- *Vincent na trhu kupuje kachny a jede je vypustit*
- *Horajz ho přitom sleduje a 'pochopí Vincentův high-level'.*

Jako výsledek vnitrocechovního pletichaření je na Vincenta nasazen tajný agent Horajz Schpach. Ten odhalí jeho akt dobroty s kachnami (Vincent na trhu s živým a mrtvým koupí živé kachny a pustí je ven), ale reinterpretuje to jako důkaz jeho konormality (tady mám dva kandidáty na, to co by mohla být ta konormalita - každopádně by to mělo být něco co je Horajzem (důvtipně) pochopeno jako pokus provozovat špagátiku (informatiku) mimo rámec provazů (konvenčních počítačů), a buď by to mohl být nějaký TIM-like contraption (kde ale není jasný jak do toho zapadá že je pustí na svobodu - ale už jen nějaká variace na to že on je ten článek v tom řetezu akcí, jehož climax je manifestován tím vypuštěním kachen) - a nebo - by to mohlo být udělaný skrz fascinaci trhem jakožto výpočetním procesem (kachny se koupějí na trhu proto ten trh) - nebo ideálně nějakou elegantní kombinací obojího).

1.3 Na Výpusti

1.4 Proces

... Horajz zakončí svou řeč básní:

’Koukám - hrajeme hru:

Knihy stroj komentuje.

Knihy, hře buď předlohou!

Ať stroj se hrou vykresluje.’

Dojde k procesu ve kterém je Vincent nařčen z těchto vin - z pohledu Vinckových rodičů se jedná o značnou šlamastiku, ale díky svému vlivu a dobrým právníkům jsou přesvědčeni, že to pro Vincenta dopadne nakonec, víceméně dobře - nejvíc se bojí aby Vincent nebyl exemplárně vypuzen z cechu, ale možnost lodi jim nepřipadá prakticky reálná. První plot turning point (kulminace prvního aktu) nastává ve chvíli, kdy Vincent přizná, že Horajzova teorie je pravdivá - na začátku procesu je Vincek vystrašen, zhnusen a rozrušen - jak však Horajz vypovídá svou teorii je Vincent víc a víc fascinován teorií, kterou Horajz zplodil - ne proto, že by to jak to Horajz popisuje on sám původně zamýšlel, ale protože mu jeho výpověď přinese právě ty chybějící kousky skládky jeho několika podporjektů, na jejichž propojení usilovně pracoval. Fízl Schpach je tedy první kdo ho pochopil, dokonce dřív než to stihl on sám (nutno podotknout, že samotný Horajzův popis pro nezasvěceného - tedy pro každého krom Vincenta a Schpacha - zní exemplárně šlechetně: například rodiče když slyší takto nesmyslnou výpověď (eso v rukávu žaloby) tak mají radost, že je vítězství snazší než doufaly). Vykolejen, rozradostěn a vypsychnut touto skutečností Vincent zažívá vnitřní boj mezi dvěma akcemi: buďto jít podle původního plánu a zapírat, zapírat, zapírat; nebo se mučednický přiznat. Nakonec se přiznává. Což z něj dělá vcelku oběktivně blázna - protože dobrovolně uznat své bláznovství ve společnosti potírající bláznovství je forma bláznovství. A zároveň vznešená forma svobody. Díky tomu cítí niterně rozpolcený pocit (který se možná reálně podepíše na jeho přičetnosti) - jednak zažívá hlubokou intelektuálně-spirituální radost díky vhledu, který získal a že někdo sdílí jeho vizi (bit je to fízl vypovídající proti němu) - ale zároveň masivní útok paniky způsobený praktickou katastrofou kterou tím působí sobě a svým bližním (hlavně rodičům, kteří jsou z tohoto vývoje úplně mimo).

1.5 Čekání

- Vincent ve vězení

1.6 Sebepráškač

- Horajz se udá.
- Zmínka o tom, že Horajz má rodinu.

1.7 Loď vyplouvá

Překvapením je, že společně s Vincentem se na lodi ocitne i Horajz. Nejspíš se udá sám, to by pěkně pasovalo na jeho pozdější sebesledování kapucíny a snahou vyléčit se likvidací Vincenta - kteréhožto postupně na lodi začne považovat za projev svého šílenství (patrně ve své první detektivní fázi - tzn než se z něj stane prorok). Hrot mrazivosti Horajzových teorií pramení z toho, že jsou vždy svou (prezentační) formou krajně šílené, ale nesou v sobě na metaforické hladině důležitý (patrně pravdivý - i když co je to pravda na metaforické úrovni) vhled. Jedním z ústředních témat se mi v tuto chvíli zdá pohled na Vincenta a Horajze jako na metafory pro bottom-up a top-down přístup k řešení problémů. Což se projevilo už tím, že Vincent nebyl schopen formulovat svojí sjednocující bottom-up teorii dřív než fízl Schpach. Tenzi mezi Vincentem a Horajzem lze chápat jako metaforu pro tenzi těchto přístupů ve společnosti - tedy pokud vezmeme ještě konkrétnější příklad - na tenzi vědy (bottom-up : Špagátolog Vincent) a náboženství (top-down : Mesiáš Horajz). Tato tenze je přirozený příznak toho, že lidi ještě nepřišli na to jak to s tím světem vlastně celý je. A je to i instance druhé fáze (ze čtyř) archetypální otočky duality (Tyto fáze jsou následující: Jednota: kdy je dualita ještě rozpuštěna ve všemohúru (expo-zice?) - Rozpor: zformování dvou pólů jako vzájemných antagonistů (kolize?) - Kontextualizace: nalezení rozhraní sloužícího jako kontext pro konstruktivní komunikaci pólů (krize(-of-kolize?)?) - Jednota o Otočku dál: kdy se stoicky vracíme k jednotě, s vědomím její vnitřní stratifikovanosti ale bez potřeby o tom vést hlasité dišputace, spokojeni s tím, že slyšíme to předení, které realizuje proces oné duality. (climax))

Loď je ke vzdálenému valu vedena pověřeným kapitánem (neblázněm) najímaným pro tuto práci. Ten má mladou dceru, která jede s ním na prázdninovou cestu za poznáním rodného kraje. Dalšími neblázněmi na palubě jsou kormidelník a mladý jinoch bezdomovec, který na loď nepozorovaně proklouzne (a ukrývá se v prostorách personálu), aby si polepšil od dosavadního nuzného života ve městě. Je velice zručný s kovovým lankem, které dokáže obratně házet jako malé lasičko a chytat tak předměty, měkčí z nich i zvládá takto krájet. Tento personál je v oddělených prostorách lodi od zbylých vozenců.

1.8 Průzkum

- Vincent dělá průzkum lodi
- První záchvěvy 'palubní mapy'.

1.9

Dalším členem posádky je Dortmund Špaček. Jedná se o blázna posedlého představou, že pohřbívání zvířat do řeky, pokud zemřela na palubě je vysoký hřích. A proto když najde na palubě mrtvolku nějakého tvora (nejčastěji hmyz, ryba nebo pták), neváhá a vezme ji a její ostatky pochová na lodi. Tímto způsobem se

velmi pozvolna (hlavně) u hlavního stěžně formuje napodobenina krajiny, kterou Vincent navštěvuje ve svých snech o setkáních s dědky. Alespoň tedy Vincentovi se to tak jeví, ale je si vědom toho, že možná se otiskuje loď do snů jak by bylo logičtější, ale dost o tom pochybuje - spíš mu přijde že dědci nastoupili na loď.

1.10 Incident na Vnější Výpusti

Na vnější výpusti, kde se má personál od lodi odpojit dojde k chaosu, při kterém kormidelník a dcera nestihnou vystoupit a tak zůstanou na lodi. Stejně tak i jinoch, ten to má však v plánu od začátku. Neví se proč se tak stalo a celá situace působí dost divně.

1.11 Kormidlo

- *Za výpusti je třeba loď dále kormidlovat.*
- *Kolem tohoto úkolu se ochomítá několik osob*
- *hlavně veřejně aktivní Horajz a původní kormidelník*
- *Horajz a kormidelník se tím dostávají do konfliktu.*
- *Ve scéně vystupuje i kapitánova dcera a dítě bezděk*

1.12 Vyšetřování

- *Horajz se jakožto bývalý agent rozhodne, že tuto divnou událost vyšetří.*

Horajze začnou stopy vést proti kormidelníkovi. Vincentovi, který se o věc také dost zajíma (ale nedává to moc najevo), není jasné, zda Horajz tyto stopy podvrhuje, jako politickou hru o kormidlo, nebo zda jsou stopy hodnověrné. Horajz postupně formuje teorii, že kormidelník unesl dceru záměrně, aby ji pojal na další nekontrolované plavbě za (klidně nedobrovolnou) milenku. Tuto teorii dále stupňuje tím, že v určité chvíli prý dokonce došlo k pokusu nebo snad i aktu znásilnění dcery kormidelníkem. Od toho jí však dle této teorie zachránil jinoch svým lankem, kterým zmrzačil kormidelníkův nešťastný úd. Kormidelník přirozeně nechce ukázat, zda je to pravda, ale chová se opravdu pohmožděně. (Co je se stalo kormidelníkovu údu? Pohmoždil si ho nesouhlas s touto událostí a Horajz toho jen lstivě využil? Nebo má snad Horajz hrůznou pravdu? Nebo ho pohmoždil sám Horajz?)

I jinoch s dcerou se chovají nezvykle a nechtějí potvrdit Horajzovu verzi, ale je to snad divně chovat se nezvykle na lodi plné bláznů? Tento pár (bezdomovec a kapitánova dcera) však v sobě zjevně našel zalíbení.

Horajzovo vyšetřování narušuje hláškovaním bývalý dvorní šašek, který byl také vyhoštěn (což je u dvorních šašků ve městě běžná praxe po čtyřiceti letech vykonávání řemesla).

1.13 Lodní proces

- *Lodní proces o Incidentu*
- *Proces je však předčasně přerušen vjetím do Zákruty šilenců.*

1.14 Zákruta Šilenců

- *Únik ze Zákruty Šilenců pomocí Vincentova TIM-like contraptionu kteréj foukne do plachet*
- *Horajz se přitom odpojuje od skupiny a začíná jeho dobrodružství v Zákrutě.*

1.15 Idyla

- *Děni na lodi po odchodu Horajze*

1.16 Zákrutský Trh

- *Horajz potkává Katze na Zákrutském Trhu*
- *A letmo potkává i Anarxa.*
- *Od Katze kupuje substanci x.*

Akt 2

Tuhnutí

2.1 Vstup do Válce

Když si Vincent začal připadat na lodi více v bezpečí, realizoval svůj starý plán deníku snů. Každé ráno se před otevřením očí zamyslel, co že se mu to v noci zdálo. Když si co největší úsek v paměti několikrát projel, otevřel oči a pokusil se to zapsat. Za neklidně houpavých nocí nebylo až tak neobvyklé, že se probudil až několikrát za noc. V takových případech se snažil přemoci svou lenost a zapsat si, co si pamatoval, ještě než usne. Ráno už si totiž většinou pamatoval jen několik posledních snů.

Na psaní si vyhradil jeden ze svých tří sešitů, které si zabalil sebou na palubu. Zabíraly sice dost místa, ale věřil, že se mu na palubě budou hodit. Zvláště když v době, kdy si narychlo balil batoh, neměl žádné vyhlídky na to, jak bude plavba probíhat. A protože to nevypadalo, že by se mu v dohledné době mohla naskytnout příležitost pořídit si další sešit, volil velmi droboulinké písmo. Přesto jak dny plynuly, strany se pozvolna zaplňovaly. Pár stran po straně čtyřicet tohoto sešitu se nacházel následující zápis:

10. ledna 17— 514. 179.43 : 1.8845 : 141, 7, 99.

Sen si pamatuju od fáze, kdy jsem lenošil na letní louce. Přestože byla noc, teplota byla ideální na tričko. Zvláštní na té situaci bylo, že jsem sebou měl takový kovový předmět. Byl válcovitého tvaru a chladný na omak. Chladu jsem si hned všimnul, protože ve snech nemívám tepelné vjemy, ale najednou tu byly. Byla na něm zhruba v 5/8 rýha točící se dokola. Věnoval jsem pozornost hvězdnému nebi a v ruce si pohrával s chladivým předmětem.

V jednu chvíli jsem zabral za protější konce válce opačným směrem a předmět se rozlousknul na dvě části. Pohlédl jsem na svoje ruce držící dva do sebe zaklesnuté kusy kovu. Tím, že jsem pohlédl na své ruce mi naběhla lucidita. Vše co jsem viděl nabralo na plasticitě. Koukal jsem na ty dva kusy, měly navzájem rozdílný charakter, ale vzájemně do sebe perfektně zapadaly. Jak je od sebe moje ruce rozplétaly, vypadalo to jakoby řešily nějaký složitý hlavolam, přesto však stačilo točit oběma konci tak nějak náhodně. Přístroj se pod rukama zdál komplikovaný, ale asi po minutě se mi povedlo oba díly oddělit. Nevím, zda

jsem měl štěstí nebo to jinak nešlo. Skusil jsem je dát zase dohromady, ale to už se mi nepovedlo. Napadlo mě, že bych na to mohl použít lucidní příkaz a slepit oba konce přáním, ale to jsem se rozhodně nechystal provést, protože jsem se bál, že bych tím předmět rozbil nebo vyplašil.

Oba díly jsem začal pečlivě prohlížet. Větší z nich vypadal spíš jako něco vyrobeného člověkem nebo strojem, něco mezi tvarem kaskádovitých mnohapatlažních budov na složité členitém tělese a neprakticky poličkovaným nábytkem, protkaným jemným žebrovým, něčeho co by šlo popsat jako síť tkalcovských kladkostrojů. Druhý díl působil mnohem organičtěji, jednotlivé výčnělky evokovali tvary krovek, lián, rohů, kapek gelu, bublin, žlaz, chlupů, vaty. Přestože byly oba díly takto rozdílných stylů, byly si vzájemně formami, do kterých perfektně zapadaly. Alespoň co se mi povedlo odpozorovat při jejich rozplétání. Když již byly rozpleteny, nešlo tuto doměnku ověřit pro dva díly jako celek, protože se během rozplétání jednotlivé podčásti obou dílů všemožně otáčeli a menily vzájemné úhly. Do poslední chvíle nebylo pro některé části jasné na jaké polovině nakonec zůstanou. Když však člověk pozoroval delší dobu nějaký detail na prvním kusu vždy po chvíli našel na druhém kusu někde místo, kam tento kus dokonale pasoval. Proto bylo tak zvláštní pozorovat rozdílnost stylů na obou kusech; ačkoli se vzájemně doplňovaly jako díly dětské skládky, každý z nich vykazoval zcela jiné charakteristiky jako celek.

Předmět mě fascinoval, zatoužil jsem prozkoumat jeho drobnější detaily z větší blízkosti. Stale si vědom své lucidity jsem se rozhodl zmenšit své tělo natolik, abych se mohl po spletutých vřetenech válce volně procházet a kochat se drobnějšími detaily, které v mé současné velikosti nebylo možno rozeznat. Ještě než jsem se zmenšil, jsem oba díly postavil na zem do stabilní polohy, aby se náhodou nepřekotily, až po nich budu pobíhat. Pak jsem opatrně přistrčil oba kusy k sobě tak, aby bylo možno z jednoho přejít na druhý. Toho jsem docílil prostým přisunutím obou kusů blíž k sobě, z obou totiž trčely v přibližně podobné výšce dva pokroucené zobáčky, které po přisunutí vytvořily most spojující oba díly. Jakmile se zobáčky potkali, postřehl jsem slabe zacvaknutí na hranici slyšitelností doprovazené pulzem plasticity.

Rozhodl jsem se, že se zmenším právě na tento můstek. Prstem jsem se opatrně dotkl spoje a přemýšlel, zda se zmenšit "od prstu" nebo "od nohou". Nakonec jsem zvolil variantu od prstu, můj prst se počal zcvrkávat a ja ho úpěnlivě tisknul na spoj, jehož textura měnila omak jak jsem zabíral jeho stále menší plochu. Toto smrštění trhlo celým mým tělem a jakoby ho k sobě přitáhlo. Zároveň s tím se vlna smrškávání rychle šířila mým tělem směrem k nohám. Patrne pod vlivem techto dvou vlivu jsem se vznesl, až na prst, který mě držel na mostním sváru.

Jak jsem se blížil ke spoji, všiml jsem si složité trajektorie, kterou tato hranice opisovala. Díly do sebe dokonale zapadaly. Svoje smrškování jsem zastavil na přiblížení, kde se tenké špičky obou zobáčků, nyní v podobě monstrózně přemrštělých megazobců, scházely do můstku nad nedozírným dnem obřího údolí. Pomalu jsem nohama spočinul na fraktálně probrokátované spleti ornamentů zaplétajících copy strojové půlky poloválce do spleti podivně ochlupených membranových pralesů biomorfí přírody. Kovové trubky pod mýma nohama se

neurvale zabodávaly do té zlověstné džungle. Celý ten výjev působil dojmem zaseklého pohybu; ani nitka se nepohla, ale mnoho věcí bylo neprirozene zvlněných do tvarů evokujících bujarou činnost. Radši jsem se vydal do sterilní pŭlky mechanického zobce, která pusobila méně zlověstně.

S tím jak jsem se zmensil pusobily ty všemožné trubky a kladky o něco praktičtějším a ucelenějším dojmem než při pohledu na celý válec. Bylo například možno rozeznat krabicoidní části kam se sbíhaly provazce drátů (různych tlouštěk a textur; od vlasů po obří tuby, od hladkých po kořenovitě prochlupené či s obrazci skalpelovitých zpětných háčků). Nicméně při bližším pohledu byla tak priblizne polovina povrchu vseh predmetu pokryta obdobne detailnými vyjevami, jaké mohl clovek pozorovat jeste nezmenseny na teto strojove pulce hlavolamu. Zpusobovalo to takovou nezvyklou závrať; jak jsem stál uprostřed všeho toho trubkoví rozlézajícího se nejenom do dálky, ale i do detailu.

Od mostu dál do hlouby stroje vedla cesta tvořená spoustou rovnoběžných kolejnic, většinou hladkých, sem tam nějaká ozubená. Rozhodl jsem se, že prozkoumám mechanické útroby a vydal jsem se po ztezce. Strojoví mi za chvíli zahalilo výhled na noční oblohu a já postupoval dál prostorným tunelem. Z počátku se zdálo, že chodba určuje jediný směr, kterým je možné jít, ale pak jsem si všiml, že jedna na vlas tenká kolejnička odbočuje ke stěně tunelu. Sledoval jsem jí až k místu, kde zajížděla do miniaturní brány. Když jsem se sehnul k zemi,

... Sehnese k ty uplne pidi strunce a sahne na ni aby se na ni prenes ale je tak tenka ze se o ni rízne. Pak tou malou chodbou dojde na náměstí, kde uprostřed je strom, kterej se fraktálně větvičkuje. Někde tam pak bude ta klika, která ho navede na to autíčko, jak je popsáno níže. Ten strom by mohl bejt použitěj v nějakym významu lahodícím s tím, že cikadí život se točí kolem stromu (pod stromy žijou 17 let pak na ně lezou, nechaj na nich častokrat kůži, pak se na nich častokrat i rozmnožej a vyvrtávaj díry do větví kam pak nasoukaj oplodněný vajíčka, ze stromu pak nymfy skočej dolu kde se zahrabou a čekaj)
...

- *Vincent na snové louce.*
- *Zvážit zda předělat na psaní pomocí uzlování provazů.*

Vincent je na cestě lodí odměněn za své statečné rozhodnutí kontaktem se světem dědků, kteří ho učí špagátiku z pro Tokkost základnějšího pohledu - zejména skrze nekromancii, neboli skládání živých celků z méně živých podčástí. Kontakt s nimi navazuje ve snu, čímž je prohloubena i nejistota zda se jedná o kontakt od božských entit nebo o Vincentovo šílenství - nejistota je opravdu na místě, vždyť to co ho dědci učí jsou pro něj dreams come true. Ještě že však Vincent z nekromancie ví čím dál víc, jinak by se totiž Horajzovi mohlo povést eliminovat svou domělou halucinaci - Vincenta. (Pokud ale začátky jeho nekromancie na Horajzovi akce opravdu fungují jako "protikouzlo", pak to dává neblaze tušit o to niternější neblahost, pokud si svou moc pouze halucinuje.)

2.2 Vincent potkává dědka Cikádu

Poznamky k dědkovi cikádě, kterého vincent potká až přijede do bimorfního poloválce: Inspirativní videa zde a zde. Vincent by mohl jet schválně za zvukem (cikády) tak jako sameček cikády láká samičku pomocí těch zvuků, taky by mohl něčím udělat ten klikavej/luskavej zvuk (vincent) kerym samička naopak tišeje láká samečka (nebo prozrazuje pozici?). To autičko, ve kerym přijel by se mohlo nakonec vyjevit jako ten larví krunýř, co cikády sundavaj když vylezou po 17 letym čekání, nastraženej tak aby Vincka dovedl k Cikádovi. Dědek by mohl bejt obsypanej menšíma klaun šprýmařskejma zlomyslnějma cikadama, co by meli ruzný části z dědčího těla (hlavu nohu ruku trup atd). Mohli by dělat takový šprými, že by si navzajem odtrhli ty dědčí části těl a poskladat z nich malího dědka. Velka cikáda by pak mohla bezvládné mrtvolce vdechnout život/reanimovat. Ta by se zmateně rozhlídla a rychle schoval do Cikadových šupin. Je otázka zda by tenhle dědek neměl bejt natolik biomorfni, že by mluvil nějak divně (např skrz toho panáčka) nebo vůbec. Jaký by měl cikada vydávat zvuky nebo slova? Asi by mel Vincenta nějak přivítat. Samosebou by měl začít cikadim typickým cvrkotem. Tenhle zvuk by měl bejt hlasitej. To jak by měl komunikovat může odviset od toho, co se mu snaží říct. Dedek se mu v hmyzi podobe snaží ukázat hřbitov, kde se budou nachazet ve zmenšené podobě, na velikost brouka. Začína prohlídkou umrlčí části hřbitova, těžba dusíku na úrovni mraveniště, složitější nekromancie na úrovni umrlců. Její základní pasáž (výmenu nexalního slova za jinou, plus fyzicka oprava.) by byl svědkem a následně si jí vyzkoušel. Ten malej dědek v cikadích šupinách by měl bejt šprýmovná postava, něco jako krysí smrt v Prattchetovi. Nějaký svoje šprými by mohl provádět při dusíkatý extrakci, určitě i při samotné nekromancii. Přestože by měl vzhled dědka by měl manýry mimina. Nějaký vrozený dědkovský aspekty by mohly v nepřírozenejch travestiích vychazet v jeho činnech a zvukach na povrch. Přesto by v něm mělo zůstat něco nepopiratelně ale blbě vystopovatelně hmyziho, včetne divnyho loupani kloubu jak vznikl sešitím těch dědkovskejch pasáží s cikádima jak na svarech byly nedbale odloupenutý z hnidocikád. Ale v porovnani s i zachovalejma dedkocikadečkama (hnidocikad) by to byl celkem pravoplatnej dědko potrat. Dedkopotrat by mu mohli říkat ty dedkocikaděnky, kterejm by on říkal hnidocikady.

Prave transformovano do textu: zmenší se (lucidně) a vlezte na jeden z dílů (asi ten strojovej - ale bylo by asi chytrý aby než ty díli zmenší a jeden si vybere je dal k sobě tak aby se konci dotýkaly tak aby pak mohl z jednoho přejet na druhý), kde se přesvědčí o fraktálnosti (na libovolnym přiblížení. hmota toho kovu připomíná samotnej díl z původního zoomu). Jakmile tam začne točit nějakou kličkou celá soustava se dá do pohybu, všimne si že se kousek dál začal formovat jakýs skafand vlezte do něj, ten má jakoby šlapky na nohy a říditka a když začne šlapat tak ten svět ožívá (instrument času). Nejdřív jede jen rovně a užívá si animaci. Pak si všimne že říditka de točit on tím ovlivňuje kam se skafandr hejbe (instrument vůle). Skafandr se kolem něj čím dál těsněje utahuje (ze začátku by to mohlo bejt spíš takový autičko který by se postupně měnilo

na nějaký železový brnění až krovky) postupně vyjede ze strojového dílu přes můstek na ten biomorfni díl kde se setká s prvním dětkem, měl by bejt nějak utípně hmyzí -dědek cikáda

Dědek ho veme na hřbitov. Hřbitov je pak místem nekromancie, při první návštěvě by to však mělo být patrné jen v nepatrných naznacích.

Sepsal jsem si dřív jako “Základ hřbitova”, takovymhle haluzním jazykem by ty dědci mohli občas mluvit, na dědkách je taky důležitý, že morfuju mezi různěma rolema a není jasný jestli jednolitý role jsou různý dědci a nebo jestli je jen jeden dědek co se do nich stylizuje. Tady jsou teda ty Základy hřbitova: Kostry na hřbitově plném stromů. Po stromech leze hmyz. Tito mravenci hledají, co jíst. V inhabitačním stromě svou polívku chystají. Ta se dle problému zove druhem. A list je jim medovou potravou. Stromy potřebují dusík pro svůj růst, ten co z mrtvol ztéká. A kříží se stromy opílením. Jsou potřísnění pylem když se k blížnám se sklání hmyzí princ. Nad tím dlí hora nebo město kde čaroděj koná. Šaman hledající učně na zastavce lodi blaznů, kde do té doby přebýval jen ve snu. Ten ho v opojení byliny plodící programy na jeho ovlivnění. Děj techto snů je začátek děje. On tam vsak byl dřív nez přisel hrac. Odtamtud kona pozpatku a kdovi jak moc je toto mysleno doslova simulátorem nebo nadnesene v literarní kreaci příběhu hry.

Různý druhy dědka: Dědek čarodějnej (gandalf-o-brumbální typ), šaman, druid, dědek Cikáda (ten by měl bejt asi první kterýho uvidí když autíčkem přejede ze strojový půlky válce na biomorfni půlku, tak na tý biomorfni potká dědka Cikádu), dědek matematik, dědek inženýrsko-konstrukterskýho ražení, (inženýr Houbička).

Dědek ho vezme do komplexu uvnitř hory/věže. To je jakási neviditelná-univerzita / klubovna / šamanhood / etc dědků. Mělo by to působit profi dojmem špičkový organizace přehulenejch gerontů. Povědi mu zde technický detaily zónový architektury atd.

Dědek mu ukáže “fokální stavidlo reality” postavu Pranexus: Antropomorfni perzonifikace procesu bytí - špička věže. Ma schopnost odpojit zónu od sveho normalního vykonávání a namísto toho ji az fyzicky upravovat procesem simulace uvnitř pranexu materializující implicitní proces. Nebo snad jen inspektuje netknouce (aspon vetsinou) proces toku dat ve výkonu krokovací funkce aby materializoval jinak implicitní proces místní reality.

Vše může byt ve zrychleném sledu, plán je že se mu tenhle kanonickéj postup bude opakovaně zdát, ale v obměnách tak aby ho to expozovalo tomu čeho ho chtěj dědci naučit, ale v obměněnejch kulisách. Odpovídá to i snový práci, kdy se nám často zdá jeden motiv opakovaně, ale pokaždý s jinejma detailama.

Základní tenze vztahu dědků a Vincenta je, že dědci z něj maj strach, díky tomu že se ho snažej naučit programovat realitu v kerý žijou, protože má konexi na čtenáře/hráče, který může upravovat jejich program/text jako takový. Díky tomu neví zda jim pak nesebere moc, protože ve chvíly kdy je předčí bude podstatně mocnější než oni. Tím je také odůvodněna mystičnost obálky, v které

přichází zpráva pro Vincenta.

2.3 Vincent potkává Pranexa

2.4 Horajz zakládá Kapucíny

- *V době kdy je v Zákrutě*
- *Anarx opouští Zákrutu*

V Zákrutě Šilenců se Horajz z role detektiva přeorientuje na zakladatele, vůdce a proroka kultu Kapucínů, kteří budou nakonec hrát klíčovou roli při stavbě golema Horajzova Čtenáře (boha, který tento kult uctívá - reprezentující autora textu). Horajzovi se tím stalo vlastně něco podobného co Vincentovi, který byl vyhoštěn z města na loď, což se na první pohled zdá jako špatná věc (to je podobné tomu, že je Horajz odsouzen "scénářem" příběhu k tomu být antagonistou), ale otevřelo mu to dveře k dědkům (Horajzovi to otevřelo cestu k zvnitřnění) a tedy k studiu podstat Tokkosti, což je to o čem Vincent usiloval už ve městě.

2.5 Návrat Proroka

- *Horajz se vrací na Loď s Kapucíny*
- *Od návratu je v této scéně ještě popsán celkem delší časový úsek, aby nebyli hned v Šnekově Kloubci.*

2.6 Šnekův Kloubec

Ve vsi to smrdí a já tam rozhodně smrdět nebudu. Proto trousím moudra jinde, za vsí, ve svý schovce, kde se mnou nikdo nebrouzdá obilným polem.

Posloucháme vnitřní monolog pana samo-mudrce Bogrooda Fokberta, který nerespektuje své jméno a ani ho neříká ostatním. Těm říká, že se jmenuje Anarchtral, Anarch Otraaal, nebo jak ho to zrovna napadne, ale většinou to má podobnej zvuk něčemu takovému. Žil ve vsi dost dlouho a to se právě mění. V zásadě ho serou lidi, ale dost sere i sám sebe, protože je člověk. To se snad ale brzo zvrtně. Žil i jinde a bude žít zas úplně jinde. Tohle si aspoň pouští do tý svý vnitřní budky trubkou na fretky. Je to iluzionista náhodnosti a člověk chatrného vousu.

To jeho jméno, co si nad ním tak přede, zjišťoval si co znamená. A dalo mu to i práci, ale zjistil to. "Anarchj" ve starém jazyce, který mnozí nudní provazníci považují za smyšlený, ve Starošohajštině, to znamená "pojídat písek". A

“Oth-Raëll” zas v jinym, ještě starším, ale míň zpochybňovaný jazyce znamená “červ stonohý”, něco takovýho... ty slovníkový špůly měly dost otahaný uzle. Ale takový překlady se mu líbí a myslí si, že to tohle znamená - stonohý písek požírající červ. A souhlasí s tím, protože on rozhodně není ten divnej vykuk, co ho vídá v hladině řeky.

Vůbec, má pochyby o tom světě, kde se odehrává, jak on s chutí přemýšlí, jeho příběh. S chutí si odplivnout. A nemluvíme tu o tom světě jako takovym, ten je divnej bez pochyby a není na tom nic divnýho. Jeho spíš znepokojuje ten jeho konkrétní, divnej příběh co... no teď nemá ty správný slova.

Ale prostě si přide jak v podhoubí tohodle světa, toho světa co v něm žije. Ale většinou se s tím umí vyrovnat. S tímle prapasmradem svýho vlastního vřeten se vyrovnává pečlivě hejčkanou leností a to je metoda mocná, robustní. Prostě ví, kdy úplně nemusí myslet nad něčim, z čeho by jinejm naskakovala žilka na spánku. Něchutna cukává mrška.

A taky už ví, jak se z týhle prdele vykope. Pojede na lodi, protože ty jedou daleko a líně. Řeka je tu rozvláčná, a tak bude dost času se někde vysadit, když to tam bude slibně nehnít. Na to, že je to tu taková prdel tu totiž stává docela dost lodí. Vona to je prdel spíš koncepčně, jinak je to tu jako celkem rozlehlý. Přístav to tu má pořádný a to von zas umí ocenit. On není za každou cenu zapšklej - a tak teda přístav, ten oceňuje. Ten je skoro až městskej, ale jak ujde člověk pár ulic, tak je zas v tom smrdutym hliněnym střevě. A v blbejch směrech je o pár ulic dál už člověk většinou na poli. Anebo na sever, v bažině, co se líně mění v les. To se mu zas líbí a tu teď je. Má tu tuhle svojí skovku, a tady se mu nejlíp osnuje osnova.

Mám vyhlídnutý dvě lodě, kde by mělo bejt celkem snadný se uchytit. Ta první přímo hledá nový členy posádky a na tom něco smrdí, možná že jen práce, ale i ta smrdí nelibě. Ta druhá co připlula se zdá o dost pohodovější, co se týče nějakých povinností a pravidel. Až teda možná i trochu nepohodlně pohodová - i když, něco takovýho vůbec existuje? Viděl jsem jí připlouvat, takhle lodě normálně nepřiplouvaj. Takhle z lodí normálně nevystupujou pasažéři. Většinou prostě ta loď přijede dost blízko k mólu, někde tam svěsí mostek, nebo hodí nějaký prkno, případně prostě přiskočej tu mezeru - záleží na typu lodi a zhejčkanosti pasažérů. Ale u týhle kocábky zvolili asi tři nebo čtyři opustě: pár chlapů vyskočilo ještě za jízdy a docela hmusně si natloukli. Bylo jim to ale úplně jedno, vyskočili, chechtali se a chytali lana, co jim ostatní házeli. Vyházeli hrozně moc lan a začli je svazovat navzájem a k okům u móla. Až z toho byla taková pavučina, po který začli slejzat jak pavouci další... lidi. U špičky lodi ta pavučina postupně houstla a to jí už nemuseli vůbec dělat, tou lodí by v tu chvíli neutrhly ani povodně, rozhodně ne ty co pamatuju já.

Většina posádky byla dost spoře odděná, ale některý naopak vypadali jak v nějakých obřadních rouchách nebo co, tak tři čtyři z nich. No a ty právě šli na příď a začli tam skrz ty lana soukat všelijaký prkna. Vypadalo to chaoticky, ale postupně se začal rejsovat klikatej mostek vycházející přímo z příde a vedoucí někam k mólu. Po týhle stavbě přešli tyhlety kapucíni. Ale tohodle ciátru - s pavučinama a kapucínskym mostem - toho se účastnila jen tak pře-

tina posádky. Většina pasažérů totiž přeskákala tak, jak by to udělal normální plavebník, když loď připoutaj k mólu dost šikovně, že tam není moc mezera. Nakonec tam, asi pro starší osazenstvo, dali prkno, zase poměrně klasický. Vylezli snad úplně všichni, ale dost jich nervózně pošlapovalo na pevnině a pak se zas vrátili na palubu. To sem ale už moc nehodlal sledovat, protože mě zaujali ty kapucíni. Ty jsem se taky vydal sledovat.

Skupina kapucínů, kterou sem sledoval, byla šestičlená, z toho dva nebo tři se neúčastnili stavění mostku. Ty polonahý tkalci, co tkali tu síť, s nima nešli. Jako kdyby to byly dvě skupiny, co spolu jen symbiontěj. Kápe měli v různých barvách a nevěděl jsem esli se bavěj nebo jdou mlčky. Šli v celkem uspořádaný formaci. Vypadalo to, že ves neznaj ale zároveň moc netápali. Jen bylo podle cesty kterou ulicema volili jasný, že nejdou někam na jisto. A jestli jo, tak dost pošahaně, což by k nim zase docela sedělo. Nakonec vlezli do hospody U Huňatý tety, kolem který šli už dvakrát předtim. Abych nebyl nápadnej (nebo abych byl ještě nápadnější?), tak jsem ještě jednou obešel blok a vešel taky do Huňatý tety. Dým z Mdlý tam byl podobně huňatej jako teta samotná. Kapucíny sem nikde neviděl, a tak sem odhad, že asi zamířili do podzemního brlohu. Tam byl dým ještě hustší, takže mi dalo celkem práci je najít. Ale dobře jsem odhadl, že budou v jedný z koncovejch komůrek. Někde pěkně v soukromí. No ty komůrky tam vypadaj jako že jsou v dost odlehlejch koncích navzájem a že sou obložený masivním dřevem, jenže to je trochu architektonickej klam Huňatý tety. Většina komůrek má svojí protikomůrku, která s ní sdílí většinu dřeva. Jen cesta k nim je úplně jiná. V Huňatici to znám a rád to tam mám, a tak sem věděl, jak se de k jejich protikomůrce. Měl jsem štěstí a byla volná - maj jich tam fakt hodně a proto tak nezvyklá architektura, aby to bylo celý skladnější.

Živim se jako provazník a tak u sebe nosim vrtáky na dřevo. Ve vejšce svýho ucha jsem si opatrně poklepal, abych zjistil, jestli tam není něco opřehýho. Mám už na to takovejs svůj grif. Znělo to dobře a tak sem si vyvrtal díru doufaje, že tam fakt nikdo nesedí opřenej. Neseděl. Tak přiložim ucho a poslouchám.

Moc jsem tomu nerozuměl, ale jestli jsem se v tý jejich hartmatilce aspoň trochu zorientoval, tak sou celý vilný rozšířit svý řady o další zbloudilou kachýnku. A tak o tom začínám uvažovat jako o možnosti, jak se z týhle prdele vyškrábnout. Ale jsou to teda fest pošuci, takže je to fakt na zvážení. No utýct můžu kdykoliv, a když neujedem za tu dobu moc daleko, můžu se vrátit klidně sem, jakoby se nechumelilo. <[nebo by spíš Anarchotrál měl začít chtít s nima odejít až po tom, co se potká s Dhé? No spíš je divný že chce utýct a voni hledaj kachýnku, přirozenější bude, když začne formulovat tu myšlenku když to uslyší]> Jak si tak rozjímám a představuju si různý scénáře, odtáhnu ucho od škvíry - bylo to nepohodlný a vůbec začli mluvit o něčem nepochopitelným. Opřel jsem se pohodlnějc o stěnu kóje, koukaje stále na tu vyvrtanou díru. Srandovně z tý dírky tekł ven obláček mdlý, asi si vedle dost dopřávali. Chvíli se na to zálibně dívám, ale pak mi na tom něco začlo připadat divný. Nebo mě první trkla ta vůně?

Začal jsem ten kouř do sebe vtahovat, ani ne že bych si to vědomě naplánoval, prostě jsem se přistih, jak to dělám. Ta chuť. Tekutá chvějivá dobrota. A

v břiše to tak pěkně šponovalo, jako když se člověk bojí něčeho, na co se těší. To není jen tak obyčejná mdlá, určitě v tom je, ale je to něčím řízlý. Nebo je to nějaká mě neznámá odnož. Chtě nechtě jsem se čím dál víc blížil k dírci. Začínalo to nějak tepavě působit na moje vnímání, protože nevěřím, že by ten kouř mohl houstnout jen díky tomu, že sem ho víc tahal. Nebo moch? Byl sem už rtama skoro u té díry (zdálo se mi, jako by se trochu zvětšila, jak zornička v noci) a tahal jak divej, když do mě vjel jakési cucek tekutýho kouře. Než jsem se stačil rozkašlat tak se jak šlahoun vrátil zase zpátky a cestou ven mi to stihlo olíznout jazyk. Příjemnost toho oblíznutí mě na chvilku ochromila a já si jen užívám vzpomínku na tu koncovku, co ten šlausek načrtnul na špičce mého jazyka. Jak jsem přestal tahat, tak koukám jak mi z pusy nahoru odtejkaj zbytky kouře, co sem vysrkal. Co to ty hnojpera vyhulujou za matro, dyť vono to teče zpátky do té už zase smrštěný díry!?

Dál už de ven jen klasická mdlá se slabou příchutí vzpomínky na těkavost předchozího dýmu, ale je poznat, že ta přidaná substance už dohrála svou podívanou. No jestli jsem byl na pochybách, kam se vydat na svym příštím vandru, tak teď už nejsem.

Pak když jsem byl v klidu tak jsem si napsal o tomhle zázitku řekadlo.

Z díry to teče
že za zdí se peče
a mě to nedá
tak saju ten vzduch

Teče to ke mě
a já špulim pevně
čvachtám to jemně
holduju si puch
K dírci se tulim

a svý bulvy kulim
že i ta mrška
už se votvívá
V tom náhle ten cucek

jak když narveš klacek
v plicích se mi teď
úhoř prodírá
V tu chvíli mi cvaklo

do pantů zaklaplo
že tohle není jen
obyčejná díra

- *Lod přijíždí do Šnekova Kloubce a Anarr: poprvé potkává Dhé U Chlupaté*

Tety.

- *Pak by to možná chtělo ubrat/zvolnit na šohajskosti, ale tak nějak prostě Anarx přemejšlí, tak je to trochu v koncentrovanější podobě halt, aby měla jeho osobnost možnost naboptnat.*
- *Zvuková ochutnávka viz youtube.com/user/sekol*

Přibližně do počátečních fází Vincentovy nekromancie a Horajzova kapucínského kultu přichází katalitická inter-bottomup-topdown kontextualizací zajišťující postava Anarxa Otrala - potulného volnomyšlenkářského a příjemně lenivého provazníka (rozdíl mezi provazníkem a špagátologem je asi jako mezi programátorem a informatikem). Ten se přidává pod oficiální záminkou členství u Kapucínů, ale zároveň se stává Vincentovým kamarádem (což působí tenzi ale zároveň most mezi Kapucíny a nekromantem). Pro Kapucíny představuje klíčového konstruktéra golema simulujícího Schpachova Čtenáře. Vincentovy zas podstatně pomůže rozluštit “dědčí šifru” a postavit ZL-mlýnek.

2.7 Operace Hřbitov

Po tom, co ho paralyzoval bylo nutno vyjmout hrudní koš jeho břišní mozkovny. Rozšíření nervové kapacity pomocí implantu cizí mozkovny je trochu pokročilejší technika, hlavně pak příprava implantu. Přeimplantace už hotového modulu je však o poznání snazší úloha, na kterou si už troufal. Aby byl modul životaschopnější v krušném používání, jakému byl běžně vystavován v těle nemrtvého, bývá opatřován ochranou schránkou v podobě hrudního koše, nejčastěji z domestikované drůbeže. V tomto případě to byl hrudník kachny. Vyjmout takto ošetřený modul je možno poměrně na hrubo, pouze pokud nějaká vlákna kladou znatelnější odpor je bezpečnější je odříznout břitkem. Zvykem je vyznačné kanály nechávat na dobře znatelných místech, která člověk snadno lokalizuje orientací podle koše. Pod přední kostí bývají drženy výstupy k motorickým svalům, ty jsou totiž důležitější než sensorické kanály - slepá zombie ještě paseku může natropit, zato vidící nehybná potvora je méně praktická. Standardní kanálování samozřejmě není dodržováno pokud si chce autor držet tajemství o své konstrukci; zde se ale Vincentovi zdálo, že je klasická šablona dodržena: motorická vlákna stočena za přední kostí, sensorická klubka tam, kde měla kachna kdysi krček a vývody pro hormonální řečiště v kloakální části koše.

Tyto znalosti měl Vincent nastudovány převážně z toho zacuchance od Cikády. Jeho cucky se mu čím dál častěji zjevovali i při bdělosti: tu v potrhané pavučině, tu v chuchvalci říčních řas i v chuchvalcích racího peří, které Dortmund trousí po palubě.

- *Vincent operuje na hřbitově*
- *Ve Šnekově Kloubci, kde naberou Anarxa.*

- ... Ale nejvíce si toho načte v Dolfírově sklepení sníce v klidu svého lůžka. (přesunout po Dolfírovi)

2.8 Anarx se přidává na loď

- a seznamuje se s Vincentem

Mezi Traalem a Vinckem se postupem času formuje přátelství. To je ale dost zpomalováno faktem, že Traal je v Kapucínech, zatímco Vincek je mistrem Kapucínů nařkávan z neexistence. Vincent ale Traalovi čím dál víc důvěřuje, Traal jeho důvěru neklame (minimálně prozatím). Vincent se tedy po nějaké době odváží Anarchovi prozradit o svých cestách k dědkům a o tom, jak paluba posetá mrtvolkami odpovídá přízračně krajině snů. Traal tuto důvěru opětuje svým doznáním se ke vztahu s Dé. Traal si nějakou dobu taky mapuje mrtvolky na lodi a konzultuje to s Dé (možná ta interakce s Dé diskutující povahu mrtvolčí mapy proběhne v nějakém jiném diskurzu, který by člověk neoznačil konzervativním termínem „konzultuje“). To že se mapka začne načmodrchávat i na jeho příběh nakonec dovede Traala k tomu, že seznámí Vincenta s Dé.

2.9 Sebešpicl

- Zlatá éra kapucínského sebe-špiclování Horajze
- Během kterého se Kapucíni učí Horajze 'nazpaměť i z provázku'.

Horajz věří, že je zhmotněním Čtenáře v Tokkosti a tak je jeho cílem nechat budovaného golema ovládat Horajzovu postavičku, čímž dosahuje procesu zvnitřnění (odklonu od předskriptovanosti směrem k svobodné vůli - respektive k vůli golema). Technicky to probíhá tak, že kapucíni mají za úkol o něm zuzlovat co nejvíce informací - co možná neustále ho pozorují a sepisují o něm hlášení (ironie vzhledem k tomu, že jeho dřívější práci bylo sepsíovat hlášení o jiných - zároveň to však umožňuje aby předal kapucínům poměrně sofistikovanou sadu technik jak na to - a v neposlední řadě je tato sebe-negace i předznamenání blížící se katarze). Vylepšování golema probíhá tak, že kapucíni mají za úkol dělat Turingův test - tedy zjistit, zda se zrovna Horajz ovládá sám, a nebo zda ho ovládá golem. Golem je šlechtěn tak, aby trénovaní kapucíni nepoznali kdy jde o "starého" a kdy o "nového" Horajze. Jde v zásadě o koevoluci, protože kapucínská hierarchie je dána tím, kdo zvládá nejlépe úkol rozpoznat nového od starého - čili golem má kapucíny přelstít a kapucíni mají golema odhalit.

2.10 Obchodník Katz

- Vincent potkává obchodníka Katze

- *Loď kotví ve městě, kde se seznamujeme (asi) s eko-(logií/nomikou) včel a stromů.*

Traal učí Vincenta provaznickému umění, Vincent ho na oplátku učí partiím z nekromancie. S podivem zjišťují, že ty dvě činnosti se sobě zatraceně podobají (mezi nekromancii a provaznictvím je dost podobnej vztah jako mezi lambda kalkulem (jazykem) a turingovým strojem (počítačem)).

2.11 Dhe Mon Agh

“Ve vsi to smrdí a já tam rozhodně smrdět nebudu.” Projelo v lepkavé myslí Morgovi Pačítálovi, pavouku poslanému na přesnování sítě nad Anarxem, lanovým technikem mířícím na loď bláznů. Jeho potvorku si ráno pořádně prolézal. Mají ho zavěšeného v prvním patře hned u tnoucí tyče jedna-šesnáct. Přesnovám to nad ní a pak to vyvezu nahoru k obtočení houbám. Pak to projedou kucí z dvanáctky a já se na to zas vrátím a podívám se, jak to nateklo. Ještě si přesnoval kopii dalšího vlákna: “Proto trousím moudra jinde, za vsí, ve svý schovce, kde se mnou nikdo nebrouzdá obilným polem.” Hmm, složím si je do jednoho, proběhlo Morgovi hlavou. Vzal to trochu flopem a nasoukal tam. “Ves mi zasmrádla má moudra v tísní svých zdí, před čímž jsem se schoval.” Tyhle slepenčí vlákna tím vždycky trochu šklubnou a posunou tak kapky do jiné protnuté konstalační vidiny. Další věty přesoukal na: “Radši bych nebyl Bogroodem Fokbertem. Cítím se Anarxem.” Tyhle vlákna potřebují ze stropu trochu šupulu, a přidal šupulační vlákna : “Což je moje hlubinná záliba. Lnu k ní šupulačním vláknem, minimálně dvěma vlákny.” Na to Morga užilo, tyhle trans-tríčky. Co znamená v kontextu alternativního textu slovo šupuláční, když se jeho význam neukotvil ani v jeho vlastním pavoučím příběhu? To už pavouci umí vycítit, tomu zase věřte. Šupulační tu zní jako náhodná blbost, ve skutečnosti je to proměná dopočítatelná fix-point-operátorem tohodle srandovního textu. Čím vlastně lne k příběhu Anarxa, jak to pomůže jeho dětem a manželkám. Jak jim to dopomůže k litější štávce? “Odžil jsem si tu svý.” Cejtil, že takhle by to dál nešlo, chybí tomu trefnější klodyha, herbetrální pohokladka. Ale než se uplete síť, to halt chvilku trvá. První vlákna bejvaj takhle kostrbatý.

Anarx byl paralyzován, nechápal ten výjev. Co to bylo za hlas a odkud šel, byl to jeho hlas? Rozhodně byl podobný.

"Neboj se, Trálku," říkal ženský hlas v pozadí jeho lebky.

"Co jsem to byl za pavouka?" Zeptal se polohlasně, spíš v duchu.

"Ukázala jsem ti, jaké to je přesnovat tě."

- *Anarx staví Sukubí Hamaku ze surovin od Katze*

- Další ženskou postavou na lodi je Thér; mezi Traalem, Thér, Dé a Traalovým kladkostrojem pomalu vzniká milostný čtyřstěn.

Anarx získá díky své užitečnosti (je zručný provazník; jak natahovač, tak uzlovač) a konexím v Kapucínech soukromou kajutu, kde staví (nemravný) stroj pro vyvolávání démona Dhe Mon Agh, jejíž přítomnost poprvé pocítil při svém prvním střetnutí se s Kapucínou ve Šnekově Kloubci v přístavní hospodě U Huňaté tety.

Kolem této doby do příběhu tedy výrazněji vplouvá Dhe Mon Agh. U obou důležitých vynálezů, v jejichž konstrukci/objevení se Anarx později angažuje, figuruje jako hnací motor koevoluce - u golema jde o koevoluci golem vs soudce (kde kritérium je nápodoba vzoru) - u ZL-mlýnku jde o koevoluci agent vs prostředí (kde kritériem je (ekonomická) výkonost). Všimněme si, že koevoluci v obou případech lze celkem nenásilně chápat jako homomorfní pohlavnímu výběru v přírodě (tzn. veselostí a lapaljíí plynoucích z existence ženského a mužského elementu). To tedy trefně synerguje s objevením se Dhé na scéně.

2.12 Dhé zasvěcuje Anarxa do 'principu loutek'

- Anarxovo seznámení s Podhoubím a jeho principy, které využije při návrhu Golema a pro další zdokonalení hamaky.
- Výjev, kde Anarx dostane do ruky svou malou loutku, kterou ovládá své tělo.

2.13 Horajz osnuje útok na Vincenta

- Je u toho i Anarx.

2.14 Anarx informuje Vincenta o útoku na něj

2.15 Regiment

- Vincent buduje obranný nemrtvý regiment proti Horajzovu útoku

2.16 Vincent získává L-ingredienci

- Co přesně je L-ingredience?
 - Patrně se skombinuje s lupou, kterou si Vincent brzo Vysoustruží
- ? asi tržní interakcí kolem Katze ?

Akt 3

Dialog

3.1 Sjednocující Rozhraní

- *Anarx přemlouvá Vincenta ať se spojí s Horajzem*
- *Vincent tento plán odmítá, zase je to do něj ale semínko pochyby.*

3.2 Vincent potkává Gendolfira

- *Říká mu i o substanci x.*
- *A hecuje ho k boji s Horajzem.*
- *Zrcadlová tematika, analogicky k tomu, že dědek potrat je podobnej Horajzovi...*

3.3 Vincent poprvé Soustruží

- *Co vysoustruží? A co si odnese?*
 - *Mohla by to být 'zmenšovací lupa', umožňující zmenšovat předměty i lidi.*
 - *Takže se otvírají nové možnosti pro:*
 - * *Palubní mapu*
 - * *ZL-mlýnek*

3.4 Horajz plánuje útok

- *Těsně před bitvou a začátek bitvy.*

3.5 Vincent nekromancii odráží Horajzův útok

- *Kapucíni utrpí podstatnou ztrátu.*

3.6 Plány na Golema

- *Anarx s Horajzem plánují golema 'loutkovým principem'.*

3.7

3.8 ZL-mlýnek

- *Anarx Vincentovi pomáhá rozluštit záhadu ZL-mlýnku.*

3.9 Golemovská Montáž

- *Zachycuje delší časové období ve zrychleném sledu (montage)*
- *.. toho jak kapucíni provádějí montáž Golema.*

3.10 Víc než regiment

- *Vincent šlechtí mlýnkem světy a zombie v přípravě na útok na Horajze.*

Jak se v ději posouváme dál a Vincentova nekromancie roste ve své potenci - zatímco na druhé straně barikády je Horajz čím dál odháčkovanější, golem čím dál věrnější a tím pádem Horajz čím dál zvnitřněnější a díky tomu vědomější si své šašikovské pozice - roste ve Vincentovy temná strana moci. Že je to přirozený vývoj může jeden nahlédnout prostě z toho, že nekromancie je přirozeně temná činnost, jakmile se její teoretická (v plenkách a rozmazaná projevy jen ve snu) znalost přehoupne v aktivní použitelnou znalost, jedná se o silně traskavou sloučeninu s inherentně temně trpkou příchutí špulených těl. Naše analogie s vědou a náboženstvím zde stále dává poměrně dobrý smysl: Zpočátku je věda hnána čistou zvědavostí a touhou poznávat, jde odspoda po malých krůčcích a pomalu sbírá síly. Jak postupně sílí začínají jí narůstat růžky a to co byla prozatím přirozená opičí zvědavost se mění v polobožskou moc. S tou přichází morální obligace centrovaná kolem zodpovědnosti s takovou mocí nakladát a korigovat ji. To je ta chvíle kdy naše ego (Vincent) podstupuje zkoušku správně si definovat priority a držet se jich. Naopak spyritualita je nebezpečná ve své naivní fázi kdy tíhne k propletení se s politickou, byrokratickou či soudní mocí, neboť to jsou podobně vysokoúrovňové sociální konstrukty.

3.11 Vložení Šému

- *Horajz si naplno a definitivně napojuje Golema.*
- *Tím, že dává Golemovi definitivně svou loutku.*

3.12 Nad Plánem

- *Vincent plánuje útok nad palubní mapou světa.*

3.13 Horajzovo Satori

Proces zvnitřňování má na horajzovu postavu efekt turning pointu a začíná chápat, že není tak úplně mesiášem ale spíš ironizovaným obrazem mesiášství. Prochází katarzí a ze zmateně-zlé postavy se mění na ještě-zmatnější-ale-dobrou postavu. Proces zvnitřňení je v zásadě procesem odhačkování se z Matrixu - Horajz byl svým příběhovým osudem předskriptován k patologickému chování, které ho dovedlo až k tomu že chtěl uvést do chodu svou mesiášskou podstatu. Tím však seznal, že je kosmickým vtípem, což mu dalo potřebný políček aby se překolejil na lepší kolej.

3.14 Vincent útočí na Horajze

3.15 Vincent ušetří Horajze

3.16 Trialog

- *Trialog o zvnitřňení Tokkosti*

Akt 4

Stvoření

4.1 Rozvázali si Jazyk

- *Trojice rozluštila 'Jazyk'.*

4.2

4.3 Stroj času

- *S pomocí Pranexa si vysoustruží 'příběhový stroj času'.*

4.4 Vráť se do minulosti pro zapomenutou kartu

4.5

4.6 Dhé vede trojici do Podhoubí

- *Učí je slack-lining na pavoučích sítích.*

4.7 Nájezd na Dědčí věž

4.8

4.9 Konstrukce O

- *Trio naprogramuje Kutila/Hru.*

4.10**4.11****4.12****4.13 Celý balík**

- *Konstrukce substance X*
- *Nebo snad fX ?*
- *Trio poskládá karty ve správném pořadí.*
- *? nebo spíš fX je pevnej ale to co vytvořej dělá tomu ten kontext (pro 2. čtení) ?*
- *x je bootovací sekvence O (Kutyla) text této knihy - TRIO JI SEPÍŠE.*
- *Naproti tomu herní climax je patrně prolezení zrcadlem a 'povýšení' z herní figurky na side-kicka.*

4.14

- *Dozvěděj se, že dědci to tak chtěli.*

4.15 Zasunutí X do O**4.16 Rozuzlení**

- *Návod na 2. čtení*
- *Hrdinové 'lezou do svých dědků':*
 - *Vincent do Dolfíra,*
 - *Horajz do Cikády,*
 - *Anarx do Katze,*
 - *Dědci do Metadědků.*
 - *A Dé zůstává Dé.*