

Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Katedra sinologie

Studijní program filologie

Bc. Jan Križan

Čínská rozhlasová hra a její ideologický rozměr

Diplomová práce

Chinese Radio Drama and its Ideological Dimension

Diploma thesis

2023

Vedoucí práce:

Mgr. Ing. Jiří Hudeček, Ph.D.

PODĚKOVÁNÍ

Tímto bych chtěl poděkovat především panu doktorovi Hudečkovi za čas, který si pro vedení mé práce vyhradil, a také za veškeré jeho podnětné připomínky, návrhy a komentáře.

Dále děkuji svým rodičům a jejich všestranné podpoře, díky které jsem měl ideální podmínky k napsání této práce.

ČESTNÉ PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma „Čínská rozhlasová hra a její ideologický rozměr“ vypracoval pod vedením vedoucího diplomové práce samostatně za řádné citace v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato diplomová práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Ústí nad Labem, dne 9. 5. 2023

.....

Podpis

ABSTRAKT

Diplomová práce si klade za cíl představit čínskou rozhlasovou hru (*guangboju* 广播剧), jakožto na západě neprobádaný žánr, který si však zaslouží svou pozornost, a to zejména kvůli jeho značnému ideologickému rozměru. Tento žánr v posledních třiceti letech prošel bouřlivými změnami, které byly zapříčiněny zejména přechodem čínské ekonomiky k tržnímu hospodářství. Rozhlasová hra se v reakci na to rozdělila na dvě základní větve – na hry komerční, které se dodnes pokouší přežít v prostředí tržního hospodářství, a na hry ideologické, které jsou účelovým produktem čínské vládní propagandy. Tyto hry, na které je práce zaměřená, vznikají převážně z důvodu účasti v celostátních vládních soutěžích, zejména v soutěži *Projekt 5+1* (*Wu ge yi gongcheng* 五个一工程), na kterých je hodnocena jejich ideologická hodnota. Za účelem představení her tohoto typu práce analyzuje rozhlasové hry vysílané v roce 2021 na přední státní radiové stanici Hlas Číny (*Zhongguo zhi sheng* 中国之声) s tematikou snižování chudoby (*fupin* 扶贫), což je od roku 2015, kdy byla oficiálně spuštěna celočínská „Kampaň adresného snižování chudoby“ (*Jingzhun fupin* 精准扶贫), jedno z dominantních témat ideologických rozhlasových her. Kromě této analýzy, a také formální a obsahové stránky žánru práce dále zachycuje jeho historii, problémy, se kterými se potýká, a další relevantní souvislosti.

Klíčová slova: rozhlasová hra, ideologie v ČLR, čínská propaganda, čínské rádio, snižování chudoby

ABSTRACT

This thesis aims to introduce the Chinese radio play (*guangboju* 广播剧) as an understudied genre in the West, which nevertheless deserves attention, especially because of its substantial ideological aspect. This genre has undergone tumultuous developments in the last thirty years, mainly due to the transition of the Chinese economy to a market economy. In response, radio plays have fragmented into two main branches – commercial plays, which are to this day still struggling to survive in the environment of the market economy, and ideological plays, which are an expedient product of the Chinese government's propaganda. These plays, which are the focal point of this thesis, are produced mainly for the purpose of participation in national-level government competitions, in particular the Project 5+1 (*Wu ge yi gongcheng* 五个一工程) competition, where their ideological merit is appraised. In order to introduce plays of this nature, the thesis analyses radio plays broadcast in 2021 on the leading state-owned radio station Voice of China (*Zhongguo zhi sheng* 中国之声) featuring poverty alleviation themes (*fupin* 扶贫), which has been one of the dominant themes of thematic radio plays since 2015, when the China-wide "Targeted Poverty Alleviation" (*Jingzhun fupin* 精准扶贫) campaign was officially launched. In addition to this analysis, as well as the formal and content aspects of the genre, the thesis also traces its history, the difficulties it faces, and other relevant subjects.

Keywords: radio play, ideology in the PRC, Chinese propaganda, Chinese radio, poverty alleviation

OBSAH

1. ÚVOD.....	8
1.1. STRUKTURA PRÁCE A METODOLOGIE.....	8
1.2. SOUČASNÝ STAV BĀDÁNÍ.....	12
2. ROZHLASOVÉ HRY V ČÍNSKÉM KONTEXTU	14
2.1. HISTORIE A SOUČASNOST ČÍNSKÝCH ROZHLASOVÝCH HER.....	14
2.2. CHARAKTER ROZHLASOVÝCH HER.....	19
2.3. STRUKTURA ROZHLASOVÝCH HER.....	22
2.4. TYPOLOGIE ROZHLASOVÝCH HER.....	23
2.4.1. Dělení podle délky.....	24
2.4.2. Dělení podle tematiky.....	24
2.4.3. Dělení podle účelu.....	25
2.5. DISKURZ O ÚPADKU A OBRODĚ ROZHLASOVÝCH HER.....	27
3. IDEOLOGICKÝ ROZMĚR ROZHLASOVÝCH HER	30
3.1. IDEOLOGICKÝ ROZMĚR ČÍNSKÉHO UMĚNÍ.....	30
3.2. VÝVOJ IDEOLOGICKÉHO ROZMĚRU ROZHLASOVÝCH HER.....	33
3.3. PROJEKT 5+1	35
3.4. CHARAKTER SOUTĚŽNÍCH HER.....	40
3.5. ČÍNSKÝ STÁTNÍ ROZHLAS.....	44
3.6. ČÍNSKÝ SEN.....	49
3.6.1. KAMPAŇ ADRESNÉHO SNIŽOVÁNÍ CHUDOBY.....	50
4. PRAKTICKÁ ČÁST.....	54
4.1. DALIANGSHAN.....	55
4.1.1. Děj hry.....	55

4.1.2.	Analýza děje	57
4.1.3.	Proměna vsi.....	59
4.1.4.	Obraz hlavní postavy	60
4.1.5.	Obraz společenských vztahů.....	61
4.1.6.	Ideologický rozměr hry.....	62
4.2.	ANNI DE HUAHAI.....	65
4.2.1.	Děj hry	66
4.2.2.	Analýza děje	68
4.2.3.	Obraz hlavní postavy a společenských vztahů	70
4.2.4.	Ideologický rozměr hry.....	71
4.3.	MINNINGZHEN	76
4.3.1.	Děj hry	77
4.3.2.	Analýza děje	79
4.3.3.	Obraz vsi	83
4.3.4.	Analýza postav a narativní formy	84
4.3.5.	Ideologický rozměr hry.....	85
5.	ZÁVĚR.....	88
6.	POUŽITÁ LITERATURA.....	93
6.1.	PRAMENY	93
6.2.	LITERATURA.....	93

1. ÚVOD

Rozhlasové hry, známé také jako rozhlasová dramata, jsou dnes opomíjenou, avšak nedílnou součástí zábavního průmyslu s téměř staletou tradicí. Hry představují jedinečnou a svébytnou formu vyprávění spoléhajícího se skrze dialogy, hudbu a zvukové efekty výhradně na sluch posluchače, který se do hry zapojuje skrze svou představivost, podobně jako při četbě literatury, avšak při pocitu, že sleduje televizní seriál. Rozhlasové hry se tak postupně staly populárním médiem, které navzdory prohrané bitvě s moderními audiovizuálními žánry stále baví mnohé posluchače po celém světě, včetně Číny, kde se určité spektrum umění nachází pod přísným dohledem státu, potažmo Komunistické strany Číny, což se týká také rozhlasových her.

Cílem práce je představit západnímu čtenáři rozhlasovou hru v čínském kontextu jakožto mimo Čínu naprosto neprobádaný fenomén. Zároveň si práce klade za cíl probádat působení současných ideologických konceptů a státní moci na čínské umění, zde konkrétně na žánr rozhlasové hry. Tím čtenáři zprostředkuje fungování čínské propagandy a konkrétní způsoby, jakým je propaganda v umění ztělesněna, čímž mu může dopomoci k rozvoji kritického myšlení, a tím zjednodušit identifikaci prvků propagandy také mimo čínské prostředí.

Práce si neklade za cíl poskytnout detailní pohled na žánr rozhlasové hry – je v tomto ohledu značně omezená – cílem je pouze úvod do žánru. Obdobně záměrem není ani podrobný rozbor současné čínské ideologie a jejího vlivu na umění. Teoretická část rozhlasovou hru, ideologii, čínské rádio a Kampaň adresného snižování chudoby zkoumá a prezentuje pouze do té míry, aby poskytla různorodé, byť základní podklady potřebné pro rozbor her v praktické části.

1.1. STRUKTURA PRÁCE A METODOLOGIE

Teoretická část práce je rozdělena na dvě hlavní kapitoly. První část se zabývá striktně rozhlasovou hrou jakožto žánrem, druhá část se zaměřuje na její ideologický rozměr.

První kapitola je dále rozdělena na úvod do historie rozhlasových her, který je propojený s úvodem do vývoje stavu bádání, a to z důvodu značné provázanosti vývoje bádání s historickými

změnami. Dále pokračuje úvodem do charakteristiky rozhlasových her, kde jsou vysvětleny základní vlastnosti žánru a pojmy s ním související. Následuje typologizace her – hry jsou rozděleny podle jejich délky, tematiky a účelu. Nakonec na typologizaci navazuje zamyšlení nad neblahým stavem žánru, které zkoumá jeho příčiny a důsledky. První část tak uceleně a komplexně představuje rozhlasovou hru jakožto svébytný umělecký žánr, společně s jeho vývojem a problémy, se kterými se potýkal a nadále potýká.

Práce v rámci první kapitoly čerpá z několika desítek v drtivé většině čínských článků, které tak tvoří kostru kapitoly. Tyto články lze rozdělit na historické, pojednávající o vývoji žánru, které představuje například článek „*Guangboju chuanbo yu xiju xinlu* 广播传播与戏剧新路“ [Nová cesta rozhlasu a divadla – zrod současné rozhlasové hry a její vývoj] od badatelů Liu Jiasia 刘家思 a Zhou Guihua 周桂华, obecné, méně specializované články jako je například „*Shengyin yishu dute de hua – guangboju* 声音艺术独特的话 – 广播剧“ [Rozhlasová hra – jedinečná perla zvukového umění] od badatele Liu Yulana 刘雨岚 a články formální, které se zabývají strukturou a naratologií her, které představuje například článek badatele Liu Baoyia 刘保毅 „*Tantan guangboju de jiegou* 谈谈广播剧的结构“ [O struktuře rozhlasové hry]. Jako poslední v kapitole figurují články zabývající se stavem rozhlasové hry jakožto žánru, které analyzují důvody úpadku a nabízejí různá řešení – výborným reprezentantem je článek již zmíněného badatele Mao Yangnana 毛阳南 „*Guangboju fazhan zhi lu tansuo* 广播剧发展之路探索“ [Zkoumání vývoje rozhlasové hry]. Za zmínku přitom stojí, že články tohoto typu jsou v rámci diskurzu velmi oblíbené, a to od 90. let dodnes.

Druhá, ideologická kapitola přibližuje čtenáři ideologický rozměr her, a to zejména z pohledu požadavků Komunistické strany Číny na umění a důsledků z toho plynoucích. Kromě toho je věnována velká pozornost soutěži *Projekt 5+1* (*Wu ge yi gongcheng* 五个一工程), která má na vývoj ideologických rozhlasových her rozhodující vliv. Na tyto dvě části, které tvoří jádro ideologické kapitoly, navazuje představení čínské radiové stanice Hlas Číny, (*Zhongguo zhi sheng* 中国之声) kde byly vysílány zkoumané hry. Nakonec práce tematicky odbíhá od rozhlasových her, aby představila ideologický koncept Čínského snu (*Zhongguo meng* 中国梦), a také Kampaň

adresného snižování chudoby (*Jingzhun fupin* 精准扶贫), které poskytují potřebný kontext pro následnou analýzu ideologických rozhlasových her.

Ideologická kapitola je již z geografického hlediska různorodější – v části věnované rozhlasovým hrám práce čerpá jak z čínských článků, tak z článků západních, které se zabývají zejména Yan'anskými hovory a jejich dopady. Kostru čínského ideologického pohledu na rozhlasovou hru a na umění jako takové tvoří dva články, které vyšly v prestižním časopise *Zhongguo guangbo*, a velmi podstatný je také projev čínského prezidenta Xi Jinpinga na sjezdu Svazu spisovatelů v roce 2021. Prvním zmíněným článkem je „*Shengju heming zouchang shidai haojiao yi sheng chuan qing – renmin guangbo 80 nian de zhongguo guangbo ju fazhan* 声剧合鸣 奏唱时代号角以声传情—人民广播80年的中国广播剧发展“ [Audiohry v souzvuku rozeznávají křídlovky naší doby a svým zvukem šíří emoce – rozvoj čínských rozhlasových her během 80 let Státního rozhlasu] badatelky Li Mei 李妹, který podává přehled historického a současného vývoje žánru z ideologického hlediska. Druhým článkem je „*Xin shidai nei guangboju fazhan lujing* 新时代内广播剧发展路径“ [Cesta vývoje čínské rozhlasové hry v Nové éře] od dvojice badatelů Li Haorana 李浩然 a Wang Shichanga 王诗畅, jež z větší části slouží jako ideologická direktiva adresovaná tvůrcům rozhlasových her. Ze západních zdrojů na začátku ideologické kapitoly figurují zejména dva články, a to „*Music as Propaganda: Art at the Command of Doctrine in the People's Republic of China*“ od badatele Arnolda Perrise, který se nezabývá pouze hudbou, ale celkově ideologického působení na umění, a článek „*China's Strengthened New Order and the Role of Propaganda*“ od badatelů Anne-Marie Brady a Wang Juntao Juntaa.

Informace ohledně čínského rádia práce čerpá zejména z již zmiňované Wei Leiovy monografie *Radio and Social Transformation in China*. Západní zdroje nakonec převládají v poslední části o Čínském snu, kde za zmínku stojí například článek „*Romanticising the Past: Core Socialist Values and the China Dream as Legitimation Strategy*“ od britského badatele čínského původu Ying Miaa, a také článek „*Dreaming as a Critical Discourse of National Belonging: China Dream, American Dream and World Dream*“ kanadského politologa Williama A. Callahana. V poslední části, věnované Kampani adresného snižování chudoby je hojně využito především oficiálních čínských sborníků a dokumentů přeložených do angličtiny, jako je například

China's Solution for Precise Poverty Alleviation – The Case of Guizhou od Guizhouské¹ kanceláře pro snižování chudoby, ale také článků od čínských a taiwanských terénních výzkumníků publikujících na západě, jako například článek badatelů Wen-hsuan Tsaie a Xingmiu Liaa „Mobilizing Cadre Incentives in Policy Implementation: Poverty Alleviation in a Chinese County“, který analyzuje Kampaň z pohledu přímých účastníků. Vzhledem k tomu, že je práce zaměřena na současnou problematiku, je také hojně využíváno internetových zdrojů, a to zejména v praktické části.

Praktická část představuje převážně obsahovou, ale také formální a komparativní analýzu celkem tři rozhlasových her – *Daliangshan* 大凉山, *Anni de Huahai* 安妮的花海 a *Minningzhen* 闽宁镇. Tyto hry, pokrývající téma boje proti chudobě, byly vysílány v roce 2021 na radiové stanici Hlas Číny. Nahrávky použité k analýze pocházejí z archivu internetové platformy Yunting 云听, avšak jsou k dispozici také na dalších streamovacích službách. Hry se od sebe v některých aspektech mnohdy zásadně liší, analýza jednotlivých her tak nemá jednotnou ucelenou strukturu. V zásadě však analýza nabízí kontextuální úvod ke hře, a dále popis děje a jeho analýzu obsahu z více hledisek, jako jsou vyobrazení společenských vztahů, vyobrazení práce kádrů, vyobrazení průběhu Kampaně adresného snižování chudoby, a způsob, jakým hry nakládají s ideologickými prvky a nakolik se drží současných ideologických norem.

Tyto tři hry pokrývají různé aspekty Kampaně adresného snižování chudoby a nabízejí bohatý vhled do státem sponzorovaného, ideologického umění a do způsobů, jaký vliv má ideologie na umění a jak se projevuje. Analýza navíc slouží jako představení čínské rozhlasové hry v praxi, včetně různých technik, které jsou s žánrem spjaty. Výsledkem je relativně komplexní vyobrazení ideologické hry pokrývající její žánrová specifika a ideologický rozměr.

Scénáře ke hrám nejsou veřejně dostupné, a to pravděpodobně z důvodu omezené přítomnosti žánru na internetu a nízkému zájmu ze strany posluchačů. Není tedy prosté přesně určit znakovou podobu jmen postav, toponym a dalších názvů ve hře. V případě hry *Daliangshan* lze do scénáře nahlédnout skrze fotografie v článku které zachycují průběh nahrávání her (Shu_Liuliu 2021), avšak z důvodu konzistentnosti napříč analýzou jsou znakové podoby veškerých jmen

¹ Guizhou 贵州 je hornatá provincie na jihu Číny dlouhodobě se potýkající s chudobou.

a názvů vynechány. Teoreticky by bylo možné kontaktovat pracoviště, která se na tvorbě her podílela, avšak této možnosti nebylo využito.

Analýza se tedy spoléhá výhradně na zvukovou formu her bez tištěných podkladů v podobě scénáře. I proto je u každé hry poměrně detailně rozpracován popis děje, který čtenáři usnadňuje orientaci v analýze. Analýza her probíhala skrze jejich několikerý poslech – prvních několik poslechů sloužilo k jazykovému uchopení her a celkové orientaci v jejich ději. Samotné vypracování analýzy poté probíhalo současně s dalším poslechem. Po napsání všech vzájemně nepropojených součástí hrubé analýzy následoval poslední poslech, účel kterého bylo propojit všechny části do souvislého, plynulého celku. Podobně probíhalo také vypracování teoretické části, která je mozaikovitě poskládána z velkého množství článků a publikací, které byly následně logicky propojeny a případně doplněny vlastními postřehy.

1.2. SOUČASNÝ STAV BĀDÁNĀ

Pokud bychom hovořili o rozhlasové hře jakožto o žánru, lze usoudit, že je na Západě dostatečně probádaná, a to především díky zásluze britské radiové stanice BBC. O výzkum se tedy zasloužili především britští badatelé², jako například Hugh Chignell s jeho monografií o britských rozhlasových hrách *British Radio Drama, 1945-63*, Ian Rodger s obširnější monografií *Radio Drama* nebo Tim Crook s jeho *Radio Drama – Theory and Practice*, která je nejen monografií, ale také praktickou příručkou pro tvůrce her. V případě USA není rozhlasová hra natolik badatelsky populární téma – počet teoretických článků amerických badatelů nelze srovnávat s britskou produkcí, a jedinou význačnou monografií je *Audionarratology – Lessons from Radio Drama* od dvojice badatelů Larse Bernaertse a Jarmily Mildorf.

V českém prostředí je rozhlasová hra známá také jako rozhlasová inscenace a má taktěž dlouhou tradici (Patzaková–Jandová: 154–156). Na téma rozhlasových her vznikly rovnou dvě monografie – *Rozhlasová inscenace: teoreticky komentované dějiny české rozhlasové produkce* od Aleny Štěrbové z roku 1995 a *O rozhlasové hře: hledání specificky české rozhlasové inscenace* od

² Práce nazývá všechny autory článků, monografií a dalších prací badateli, ať už se jedná o specialisty z oboru či vědecké pracovníky. V případě čínských autorů není vždy na první pohled jasné pohlaví autora, práce tedy až na výjimky předpokládá, že autory jsou muži.

roku 1945 od badatele Jana Czecha z roku 1987. Celkově je výzkum v českém prostředí velmi omezený, zvláště pak v současné době, přesto však nadále sporadicky vznikají články – jedním z nich je například článek badatelky Lenky Jungmannové „Rozhlasová hra a/nebo rozhlasová inscenace? Poznámky k teorii takzvané slovesné tvorby“.

Nicméně, pokud bychom nahlíželi na stav bádání z hlediska *čínské* rozhlasové hry, je situace naprosto odlišná. V Západní literatuře se o rozhlasových hrách v čínském kontextu vyskytují pouze letmé zmínky – ve vůbec první monografii na téma čínského radia (Wei Lei 2019: 1) *Radio and Social Transformation in China* od čínského badatele publikujícího na Západě Wei Leie, se o rozhlasové hře nachází pouze tři zmínky. Ve zmínce první badatel shrnuje, jaké žánry zábavního charakteru byly vysílány za vlády Mao Zedonga (Wei Lei 2019: 48), ve zmínce druhé zmiňuje taiwanskou rozhlasovou hru, kterou za studené války na krátkovlnných přijímačích poslouchali obyvatelé jihočínské provincie Yunnan 云南 (Wei Lei 2019: 49-50), a do třetice hry uvádí mezi zábavními žánry, které byly vysílány za dob Čínské republiky mezi lety 1928 až 1949 (Wei Lei 2019: 31). Dále se o rozhlasových hrách zmiňuje také italská badatelka Laura di Giorgi ve svém článku „Communication Technology and Mass Propaganda in Republican China: The Nationalist Party's Radio Broadcasting Policy and Organisation during the Nanjing Decade (1927–1937)“, kde uvádí, že ve třicátých letech čínská stanice státní CCBS vysílala „*dokonce i rozhlasové hry*.“ (De Giorgi 2014: 323) Poslední dohledatelnou zmínkou je opět zahrnutí her ve výčtu vysílaných zábavních žánrů (Howse 1960: 66) ve staříčském článku z počátku 60. let badatele Hughy Howseho „The Use of Radio in China“.

Lze tak dojít k závěru, že čínská rozhlasová hra je na Západě naprosto neprobádané téma. Výzkum se zaměřuje především na rádio jako takové a jeho ideologickou úlohu v různých historických obdobích, přičemž současným čínským rádiem se zabývá pouze badatel Wei Lei, kterého nelze v pravém slova smyslu považovat za západního badatele.

Práce tak využívá především čínskou sekundární literaturu, která je relativně bohatá. Ještě v roce 2011 však v čínském prostředí neexistovala žádná kompletní monografie, která by se zabývala rozhlasovými hrami (Mao Yangnan 2011: 186), a tento stav podle všeho trvá doposud. Většina diskurzu o rozhlasových hrách neprobíhá na akademické půdě, ale skrze novinové články v různých periodikách. Většina přispěvatelů jsou přitom lidé z řemesla, kteří píší na základě vlastních pocitů a přímých zkušeností, a ne přímo akademičtí výzkumníci (Mao Yangnan

2011: 186). Současný nevalný stav popisuje badatel Mao Yangnan 毛阳南, který si posteskl, že „přestože v několika posledních letech vyšlo pár teoretických článků, lze se s nimi setkat pouze v oblastních periodikách, [...] koná se také velmi málo seriózních a vlivných výzkumných konferencí“ (Mao Yangnan 2011: 186). Čínské teoretické články jsou navíc často ideologicky zabarvené, přičemž míra jejich ideologičnosti je značně kolísavá. Je přitom zajímavé, že explicitně ideologické články působí nejkvalitněji – to je dáno také tím, že vycházejí ve vlivných vědeckých periodících jako je *Zhongguo Guangbo* 中国广播, což články k ideologičnosti předurčuje. Články, které nejsou ideologické tak zpravidla vycházejí v méně prestižních regionálních periodících.

Nyní následuje první kapitola, která komplexně představí rozhlasovou hru jakožto žánr.

2. ROZHLASOVÉ HRY V ČÍNSKÉM KONTEXTU

2.1. HISTORIE A SOUČASNOST ČÍNSKÝCH ROZHLASOVÝCH HER

Historie čínských rozhlasových her je relativně krátká, avšak bouřlivá. Hry si prošly jak érou své slávy, tak obdobím, kdy hrozil jejich zánik. Historii lze rozdělit na několik výrazně odlišných období, z nichž prvním je období od vzniku her do založení ČLR v roce 1949.

První rozhlasová hra jako taková vznikla už v roce 1924 a byla vysílána na Londýnské radiové stanici (dnešní BBC), a od té doby se tento žánr rozšířil do celého světa (Li Shu 2020: 54). V Číně se první zmínka o rozhlasových hrách objevuje už v roce 1925, kdy v časopise Nová Šanghaj (*Xin Shanghai* 新上海) vychází článek „Bezdrátové elektronické činohry“ (*Wuxian dian huaju* 无线电话剧). Tento článek, pojednávající o amerických rozhlasových hrách, lze s trochou nadsázky považovat za první teoretickou práci na toto téma (Liu Jiasi a Zhou Guihua 2014: 77). Jelikož v Číně byl technologický pokrok z důvodu přísné státní regulace rádiové technologie pomalejší (De Giorgi 2014: 310-12), vznikla první čínská rozhlasová hra *Strašidelná vzpomínka* (*Kongbu de huiyi* 恐怖的回忆) až v roce 1933. Trvala přes půl hodiny a vyprávěla o událostech kolem Šanghajského incidentu roku 1932 (Li Shu 2020: 54), který byl prvním krokem k japonské okupaci města. V podobném protijaponském duchu se rozhlasové hry nesly až do konce války

v roce 1945. Lze tedy říci, že je zrod čínských rozhlasových her pevně spojen s potřebou vytvoření nástroje propagandy, který by stmeloval lid v boji proti nepříteli. V této době probíhá další rozvoj na poli teorie – práce vznikající od poloviny 30. let 20. století často pocházejí z pera literárních teoretiků, kteří rozhlasové hry nejenže staví do juxtapozice s literaturou, ale také sami začínají analyzovat postupy při jejich tvorbě a samotném vysílání (Liu Jiasi a Zhou Guihua 2014: 78).

Tyto rané rozhlasové hry ještě nebyly formálně ustálené, a co se týče délky a rozsahu, byly relativně krátké (Liu Jiasi a Zhou Guihua 2014: 77). V době před založením Čínské lidové republiky v roce 1949 nebyl ještě ani ustálený název žánru — rozhlasové hry byly známy jako „bezdrátové hry“ (*wuxiandian ju* 无线电剧), „přenosové hry“ (*bosong ju* 播送剧) nebo také „hry se zvukovým přenosem“ (*boyin ju* 播音剧) (Liu Yulan 1982: 39), přičemž první hra, která nesla název „rozhlasová hra“ (*guangboju* 广播剧) byla vysílána až v roce 1936 (Liang Xuexin 2019: 130). Přestože se v této době jednalo již o relativně svébytný žánr, rozhlasové hry byly stále ještě výrazně ovlivněny divadlem, ze kterého vycházely, a zpočátku si zachovaly mnoho jeho strukturálních a formálních elementů. Hry byly rozděleny na scény jako v divadle, a například v již zmíněné první čínské rozhlasové hře *Štrašidelná vzpomínka* byly změny scén ohlašovány zvoněním zvonku (Wang Xuemei 1987: 52).

Ještě před vysíláním rozhlasových her byla na čínském rádiu vysílána rozličná divadelní představení, zejména činohra (*huaju* 话剧), ze které se rané rozhlasové hry postupně vyvinuly (Liu Yulan 1982: 39). Problém však byl v tom, že jsou divadelní představení v první řadě uměním vizuálním, které *a priori* předpokládá, že je divák schopný vnímat je nejen sluchem, ale i zrakem. Divák skrze rádio nemohl vnímat pohyby herců, jejich gesta, výraz ve tváři, a také tanec, čímž se vytrácely jedny z hlavních uměleckých kvalit tohoto žánru. První rozhlasové hry tak byly spíše činohry zbavené jeviště a přenášené éterem (Liu Yulan 1982: 39). Činohry vysílané na rádiu se poté postupně přizpůsobovaly novému médiu, až v roce 1933 začala vznikat díla, která se od činohr lišila natolik, že je již lze nazývat rozhlasovou hrou (Liu Jiasi a Zhou Guihua 2014: 76-77).

Komunistické rozhlasové hry začínají vznikat až konci druhé světové války. Do té doby vznikaly rozhlasové hry pouze na území kontrolovaném Kuomintangem³, což bylo dáno tím, že

³ Kuomintang (*Guomindang* 国民党), byla od roku 1928 jedinou vládnoucí stranou v Čínské republice, až do roku 1949, kdy prohrála občanskou válku s komunisty a byla nucena uprchnout na Taiwan, kde je dodnes jednou z vedoucích politických stran.

komunisté zpočátku neměli dostatečné technické vybavení potřebné pro radiové vysílání s velkým dosahem. Po konci války s Japonskem se v Číně opět v plné síle rozhořela občanská válka⁴ a komunisté potřebovali kontrovat nacionalistickou propagandu pomocí své vlastní. Komunisté tedy spolu s územím dobývali také zázemí rádiových stanic, což znamenalo počátek vysílání komunistických rozhlasových her (Liu Jiasi a Zhou Guihua 2014: 79).

Po založení ČLR začíná druhé významné období rozhlasových her. Do Číny v této době začínají, i díky masivní podpoře SSSR, pronikat moderní technologie. V roce 1952 se rozhlasové hry začaly předem nahrávat na magnetické pásky, které nahradily nákladné a nepraktické voskové fonografické válečky (Li Shu 2020: 54), nebo dokonce živý přenos (Mao Yangnan 2011: 185) a v 50. letech byly po celé Číně zakládány tvůrčí skupiny s tím, jak se rozšiřovala technologie radiového přenosu. Lze říci, že pro rozhlasové hry byla 50. léta milníkem – definitivně ze sebe setřáslы vliv činoher a staly se svěbytným žánrem, což hrám přineslo jejich první velký rozmach (Liu Yulan 1982: 39). Spolu se zvýšeným zájmem nově založené Čínské lidové republiky o masové umění se tak v 50. letech začíná objevovat také větší počet teoretických prací (Li Shu 2020: 54).

Rozvoj rozhlasových her v 60. letech zastavila Kulturní revoluce, která udělala tlustou čáru za vývojem nejen rozhlasových her. Kulturní a umělecké pořady byly zredukovány, a pokud ve vysílání zůstaly, staly se rozhlasové hry, stejně jako jiné žánry, čistokrevnými nástroji propagandy, které pozbyly většiny svých estetických hodnot, čímž pro posluchače přestaly být přitažlivé (Wei Lei 2019: 49). Bohužel, tento úsek čínské historie je z hlediska rozhlasových her velmi chabě prozkoumán. Pouze badatel Wang Wei 王玮 uvádí, že většina her v tomto období byly hry historické, které oslavovaly veliké úspěchy Komunistické strany v předchozích obdobích (Wang Wei 1999: 104). Většina badatelů však toto období buď podobně jako badatel Wang Junjie 王俊杰 okomentuje ve smyslu, že „[v tomto období] se rozhlasové hry nerozvíjely“ (Wang Junjie 2018: 160), či ho rovnou přeskočí.

Po konci Kulturní revoluce v roce 1976 nastalo zlaté období nejen rozhlasových her, ale i teoretického výzkumu (Li Shu 2020: 54). V této době Čína začíná bohatnout a radiové přijímače se dostávají k širokým vrstvám obyvatel, přičemž lidé na venkově měli možnost poslechu veřejného rozhlasu z megafonů (Liu Yulan 1982: 41). Z rozhlasových her se tak díky

⁴ Čínská občanská válka mezi čínskými komunisty a nacionalisty ve formě Kuomintangu probíhala mezi lety 1927-1949, s přestávkou mezi lety 1937-1945, kdy se obě strany spojily v boji s Japonskem. Válka skončila vítězstvím komunistů, kteří v r. 1949 vyhlásili Čínskou lidovou republiku.

jednoduchosti poslechu v této době až do éry televizorů stává jedna z hlavních forem zábavy čínského lidu (Liu Yulan 1982: 39) (Mao Yangnan 2011: 185). V tuto dobu začalo mnoho provinčních stanic zřizovat oddělení rozhlasových her, a dokonce i městské radiové stanice měly vlastní tvůrčí skupiny. Kromě toho měly rozhlasové hry své pevné místo v programu všech radiových stanic (Wang Wei 1999: 103), přičemž každá stanice za rok odvysílala průměrně přes sto her (Zhang Jinge 2009: 202).

80. léta se vyznačují zvýšeným zájmem o rozhlasové hry také v teoretické rovině, což bylo dáno především jejich vysokou popularitou. V této době vznikla zásadní periodika *Zhongguo guangbo* 中国广播 (doslova „Čínský rozhlas“), *Beijing guangbo xueyuan xuebao* 北京广播学院学报 (doslova „Časopis Pekingského výzkumného ústavu pro rozhlas“), *Zhongguo guangboju* 中国广播剧 (doslova „Čínská rozhlasová hra“), a kromě toho byla založena dodnes aktivní Čínská asociace pro výzkum rozhlasové hry (*Zhongguo guangboju yanjiuhui* 中国广播剧研究会) (Li Shu 2020: 54).

Avšak už na konci 80. let se rádio, a tudíž i rozhlasová hra, dostalo do střetu s televizory (Mao Yangnan 2011: 185), které se po otevření Číny⁵ začaly ve velkém zabydlovat v čínských domácnostech – bohatnutí Číny tentokrát začalo hrát v neprospěch rádiového vysílání. Rádio nestíhalo konkurovat novým formám zábavy a rozhlasová hra spolu s tím doplatila na absolutní závislost na zastarávající technologii. Žánr se tak v 90. letech dostal do útlumu, ve kterém je navzdory několika světlým momentům dodnes.

V 90. letech již Čína naplno přecházela od plánované ekonomiky k ekonomice tržní (Zhao Yuezhi 2008: 6) a příznivci rozhlasových her museli s hořkostí uznat, že trh nemá o tento druh umění zájem. Ještě v 80. letech totiž v Číně fungovala ekonomika plánovaná, v rámci které probíhalo i vysílání rozhlasových her a veškerý rozpočet na tvorbu i vysílání her tak pocházel od státu (Mao Yangnan 2011: 185). Přechod k tržní ekonomice však tento penězovod zpřetrhal, radiové stanice postupně přestaly produkovat vlastní rozhlasové hry, pracovníky podílející se na tvorbě her převedly na jiné projekty (Wang Wei 1999: 104), a začaly preferovat méně nákladné vysílací programy (Zhang Jinge 2009: 202). Hry byly z mediálního prostoru postupně vytlačeny

⁵ V roce 1978 začala Čína v čele s Deng Xiaopingem 邓小平 s radikálními ekonomickými reformami známými také jako „Otevření Číny světu“ (*Gaige kaifang* 改革开放). Čína se v důsledku reformy začala přeorientovávat na tržní hospodářství a otevírat svůj trh pro zahraniční obchod, čímž dosáhla bouřlivého ekonomického rozvoje.

výdělečnějšími hudebními a jinými pořady do takové míry, že je většina komerčních rádiových stanic nadobro vyškrtla z vysílacího programu (Shen Yiwei 2005: 10). Nakonec do roku 1993 zaniklo tolik tvůrčích skupin, že zbyly pouze dvě – jedna fungovala v rámci Čínského ústředního rozhlasu (*Zhongyang tai* 中央台), a druhá byla zachována na radiové stanici severovýchodní provincie Helongjiang 黑龙江 (Wang Wei 1999: 104).

Novou krev do žil rozhlasové hry nalila až nejprestižnější (Liu Mingqiao 2008: 56) čínská státní umělecká soutěž *Projekt 5+1* (*Wu ge yi gongcheng* 五个一工程), v rámci které byla v roce 1995 vytvořena nová kategorie pro rozhlasové hry (He Shanzhao 1997: 24). Po zařazení her do této soutěže začaly být po celé Číně opět hromadně zakládány tvůrčí skupiny – avšak pouze z důvodu účasti na Projektu 5+1 (Zhang Jinge 2009: 202), což do žánru přineslo jednostrannost, která brzdila jeho rozvoj. Tato soutěž je dodnes pro rozhlasovou hru natolik zásadní, že o ní bude řeč ještě v další kapitole.

Po zdánlivě slibném začátku nového tisíciletí, kdy byly vyprodukovány tisíce her (Zhao Weiming 2005: 25), žánr opět začal upadat – po Kulturní revoluci a začátku 90. let tak přišla do světa rozhlasových her další velká krize. Navzdory velkému počtu nových rozhlasových her tyto hry nedokázaly přilákat nové posluchačstvo, v důsledku čehož nastal rapidní odliv dosavadního publika (Zhao Weiming 2005: 25-26). To bylo způsobeno klesající posluchačskou kvalitou her, které se neorientovaly na posluchače, nýbrž na hodnotící komise nejrůznějších soutěží.

Zvrat přišel až po roce 2010, kdy společně s rozmachem internetu do mediálního světa dorazila revoluce – internet se stal hlavním mediálním odbytištěm a rozhlasové hry v tomto ohledu nezůstaly pozadu. Internet se tak pro tento skomírající žánr stal nejen novou nadějí, ale zejména příležitostí. Na internetových platformách, jako jsou Ximalaya FM (喜马拉雅 FM), Maoer FM (猫耳 FM), Qingting FM (蜻蜓 FM) a další, se začaly objevovat nové rozhlasové hry, z nichž některé dosáhly značné popularity. Rozhlasovým hrám se postupně podařilo vyplnit skuliny na trhu – ještě v roce 2016 existovala v rámci všech zmíněných platforem pouze jedna jediná placená rozhlasová hra, o rok později to bylo již 13 her a v roce 2018 už celých 49 her (Zhang Jianhui 2021: 37). Internetové rozhlasové hry tak pomohly nabrat nový dech nejen žánru jako takovému, ale také teoretickému výzkumu, který je v současné době zaměřený právě na internetovou tvorbu.

Rozhlasové hry si v průběhu své historie prošly několika pády i vzestupy, jeden z kterých v dnešní době ztělesňují internetové hry. Žánr rozhlasových her však není natolik jednotný, jak by se mohlo zdát – pouze některé formy rozhlasových her mají potenciál uspět v budoucím světě plným silné konkurence. Než však na ně přijde řec, je nutné představit rozhlasovou hru jakožto žánr.

2.2. CHARAKTER ROZHLASOVÝCH HER

Rozhlasové hry jsou amalgámem různých uměleckých směrů a konceptů – kombinují svobodu vyjádření literatury, svým důrazem na poslech připomínají audioknihy, nesou v sobě formu divadla a televizních žánrů, a nezapomínají ani na hudební složku. V čem jsou tedy rozhlasové hry tak unikátní? Jak je možné, že ob stojí i v dnešním světě vysokooktanové audiovizuální zábavy? O specifické nevizuálnosti rozhlasových her můžeme uvažovat jako o jejich nevýhodě, ale také výhodě, díky které mají hry mezi ostatními uměleckými žánry unikátní postavení.

Jelikož jsou rozhlasové hry poslechové umění, nejsou jejich tvůrci, podobně jako spisovatelé, omezováni ani materiálními aspekty tvorby, jako jsou kostýmy a kulisy, ani časoprostorem. Stejně jako literatura se hry spoléhají na představivost posluchačů – dávají jim svobodu vytvořit si při poslechu vlastní, nenapodobitelný zážitek. Posluchači tak mají moc hru společně s autory aktivně spoluvytvářet. V tom jim napomáhá pouze hlas postav, podkreslující hudba a nejrůznější zvukové efekty, kdežto přesná podoba postav a prostředí a jiných aspektů je z hlediska diváka u vizuálních žánrů pevně daná.

Oproti vizuálním žánrům jsou náklady na tvorbu rozhlasových her o mnoho nižší. To je dáno zejména menším personálem potřebným k produkci her, a také relativně krátkou délkou nahrávání her, které zpravidla trvá v řádu několika měsíců, během kterých je hra napsána, nahrána, zhodnocena a dále zeditována. Díky tomu se celkové náklady na produkci pohybují v řádech statisíců korun (Shen Yiwei 2005: 10).

Co se týče jazyka, drtivá většina rozhlasových her je nahrána ve standardní čínštině⁶, s občasnými mírnými odchylkami, jejichž funkcí je vytvořit specifickou atmosféru. Ve hrách se tak můžeme setkat s různými přízvuky a dialekty⁷, které například evokují různé čínské periferní oblasti, ve kterých se hry odehrávají. Nicméně v posledním desetiletí se začaly produkovat také hry, které jsou nahrány celé v určitém čínském dialektu – například v dialektu sečuánském (Shi Jiong 2019: 1). Některé hry mají dokonce i dvojí jazykovou verzi, jak je to například v případě analyzované hry *Aniččino mořekvětí* (*Anni de huahai* 安妮的花海), která vznikla ve standardní čínské a kantonské verzi (Wang Ling 2022).

Jak již bylo řečeno, výstup každé rozhlasové hry sestává ze tří hlavních elementů – jsou jimi hlas, hudba a zvukové efekty. Z těchto tří elementů je nejdůležitější hlas, který rozhlasové hře propůjčují jednotliví herci. Jelikož mají rozhlasové hry nehmatatelnou, nevizuální podobu, je správné ztvárnění hlasu u každé postavy klíčem k tomu, aby si ji mohli posluchači představit tak, jak tvůrce hry zamýšlel. Postavy mohou být všech tělesných tvarů, mohou mít různý charakter, jsou různého věku a pohlaví – přesné vyjádření tohoto všeho záleží na správném výběru herce a jeho práci s hlasem (Liu Yulan 1982: 39).

Hlas se dělí na čtyři hlavní kategorie, jsou jimi monolog (*dubai* 独白), dialog (*duibai* 对白) a doplnění (*jieshuo* 解说), přičemž je možno vyčlenit ještě komentář vypravěče (*pangbai* 旁白) (Shi Jiong 2019: 1).

Monology a dialogy jsou základní součástí většiny dramatických a filmových žánrů a posluchači by tak měly být známy. Speciální kategorií jsou však takzvaná doplnění, kterými se rozhlasová hra od jiných dramatických žánrů odlišuje. Koncept doplnění najdeme spíše u literárních žánrů – u jiných, vizuálních žánrů by působily nadbytečně. V rozhlasových hrách však hrají důležitou úlohu, protože pomáhají posluchači detailněji pochopit dění na scéně. Doplnění má tři hlavní funkce – uvést posluchače do kontextu, vykreslit postavy, a také popsat proměnu příběhu (Luo Li 2003: 204). Doplnění může mít formu zásahu vypravěče, nebo může být zapracováno do dialogů postav, které volí popisnější, detailnější formu řeči. Posluchači tak mají lepší představu o časoprostoru, kde se příběh odehrává, o prostředí, ve kterém se postavy pohybují, a také

⁶ Čínská *lingua franca*, založená na pekingském dialektu. Slouží jako jazyk úřední, mediální a vzdělávací, a také jako prostředek každodenního dorozumívání.

⁷ V Číně existuje velké množství různorodých jazyků příbuzných s čínštinou, které jsou však z politických důvodů nazývány dialekty.

o postavách samotných – jejich aktivitách, emocích a vztazích (Liu Yulan 1982: 40). Doplnění tak není pouze jakousi berličkou, která zpřesňuje posluchačův zážitek – jedná se o klíčový způsob, kterým hry vyprávějí svůj příběh.

Téměř každá rozhlasová hra má hudební složku, která hraje důležitou roli. Pomáhá vykreslit postavy a prostředí, vzbuzuje emoce a celkově buduje atmosféru hry. Tato hudba může být instrumentálního charakteru, ale může se jednat také o zpěv bez doprovodu či jiné formy hudebního vyjádření (Luo Li 2003: 215). Dále může jít o hudbu již existující a do hry pouze přejatou, nebo o originální skladby vytvořené přímo pro danou hru (Cao Shi 1982: 30). Badatel Luo Li v hudbě spatřuje celkem pět základních funkcí (Luo Li 2003: 214-15):

1. Vykresluje prostředí
2. Zvýrazňuje a posiluje emoce
3. Doprovází změny příběhu a jeho vývoj
4. Vyjadřuje emoce místo slov
5. Funguje jako přechod při změně scén

Hudba v rozhlasových hrách je tedy tak různorodá, jako jsou samotné rozhlasové hry, přičemž ve hrách se můžeme setkat s různými hudebními styly, od tradičních čínských písní po moderní populární hudbu. Avšak hudbu můžeme rozdělit také dle její role v rozhlasové hře (Luo Li 2003: 216-18). Téměř v každé rozhlasové hře najdeme úvodní a zakončující skladby a písně (touwei yinyue he gequ 头尾音乐和歌曲), ty mají dvě hlavní funkce – určit charakter celé hry (například region, ve kterém se odehrává) a hru celkově uvést a zakončit. Další podstatnou rolí je leitmotiv (*zhuti yinyue* 主题音乐), který se objevuje po celé délce hry a díky kterému si posluchači hru lépe zapamatují.

Ne všechny hry mají hudební složku, avšak není hry, která by neobsahovala zvukové efekty. Jedná se v podstatě o veškeré zvuky, které nejsou promluvy postav a vypravěče, a které nemají hudební základ. Mají zejména deskriptivní úlohu – podobně jako jazykové vysvětlivky pomáhají posluchači lépe uchopit časoprostor děje a aktivity postav. Například, když posluchač uslyší

skřípění dveří a následný zpěv ptáků, ví, že se postava přesunula z domu ven, a že je den. Pokud postava dveřmi hlasitě třískla, může si posluchač udělat obrázek o jejím emočním rozpoložení. Jen díky zvukovým efektům mohou existovat také hry, které ve vysoké míře omezují jazykové vysvětlivky, a dokonce jsou i hry, které se díky nim obejdou bez jakéhokoliv dialogu nebo monologu (Liu Yulan 1982: 40).

2.3. STRUKTURA ROZHLASOVÝCH HER

Již byla řeč o třech základních elementech každé rozhlasové hry – o hlase, hudbě a zvukových efektech. Každá rozhlasová hra je však postavena na dalších třech základních elementech, které souvisí s její produkcí – jedná se o scénář, herce a posluchače (Luo Li 2003: 202), z nichž scénář je elementem rozhodujícím.

Scénář je srdcem každé rozhlasové hry. Jeho napsání je po výběru vhodného tématu prvním z aktivních kroků v produkčním řetězci rozhlasových her. Scénář představuje příběh her a vytváří postavy a svět, se kterým interagují. Zpravidla se příliš neliší od scénáře divadelní hry – jak si všímá badatel Liu Wenyu 刘文字, „*rozhlasová hra je především hrou, a až poté rozhlasovou. Narace v rozhlasových hrách je divadelní, struktura příběhu tedy musí dodržovat dramatická pravidla*“ (Liu Wenyu 2011: 45), načež však dodává, že „*ne všechny takovéto příběhy jsou vhodné k tomu, aby z nich byly rozhlasové hry, a aby byly vysílány rozhlasem.*“ (Liu Wenyu 2011: 45). Jaké zásady by tedy měl takový příběh respektovat, aby mohl být přetvořen v kvalitní rozhlasovou hru?

Ze své podstaty musí být uzpůsobený pro zvukový přenos. Rozhlasová hra by z toho důvodu měla dbát na přesné rozlišování postav a děje. Obě složky by přitom měly oplývat co největší různorodostí, která jim dodává na výraznosti. Právě postavy a děj jsou dvě hlavní navzájem neoddělitelné složky každého příběhu, ve kterém však zpravidla jedna z těchto složek převažuje nad druhou (Liu Wenyu 2011: 45).

Badatel Liu Baoyi 刘宝毅 uvádí čtyři formy vztahu mezi dějem a postavami. Nejjednodušší formou je „jedna postava – jeden děj“ (*yi ren yi shi* 一人一事), v rámci které je ve hře pouze jedna hlavní postava, jež se pohybuje v pouze jedné hlavní dějové linii. Právě tato forma je pro

rozhlasové hry nejvhodnější. Jako další formy uvádí Liu Baoyi paralelně „jedna postava – více dějů“ (*yi ren duo shi* 一人多事), „více postav – jeden děj“ (*duo ren yi shi* 多人一事), a „více postav – více dějů“ (*duo ren duo shi* 多人多事) (Liu Baoyi 1980: 82). Tyto formy se však pro rozhlasovou příliš nehodí.

Příběh, ale ani emoční rozpoložení postav by totiž neměly být příliš komplikované (Liu Wenyu 2011: 45). To je dáno především tím, že tempo rozhlasových her bývá relativně rychlé, a bez obrazové opory by se mohl posluchač v příběhu a emocích ztrácet. Jak už bylo zmíněno, prostý by z tohoto důvodu měl být i časoprostor. V zájmu srozumitelnosti je preferován časově lineární příběh, bez vícera příběhových linií, s jasně určitelným časem a prostorem mezi jednotlivými scénami (Liu Baoyi 1980: 82), čímž je dodržena zásada tří jednot⁸, a tudíž i celistvost díla.

Tyto jednotlivé scény bývají relativně krátké a zpravidla jich z důvodu srozumitelnosti není velké množství. Podobně jako v případě televizních seriálů nejsou časoprostorově omezeny – důležitý je pouze jejich logický sled, který je popřípadě doplněn vhodným doplněním, jelikož změna scén není vizuálně indikována. Jednotlivé scény jsou navíc osvobozeny od vizuální složky, díky čemuž mají tvůrci hry mnohem větší kreativní potenciál (Liu Baoyi 1980: 83-84), který by se u vizuálních žánrů výrazně negativně propsal do rozpočtu – v tomto ohledu se rozhlasové hry více podobají literatuře. Na rozdíl od literatury však mohou být scény podbarveny hudbou a zvukovými efekty, což může napomoci jejich rozpoznatelnosti bez jakýchkoliv vysvětlivek. Jednotlivé scény by tedy měly být různými způsoby ozvláštněny, aby se posluchači nepletly (Liu Baoyi 1980: 84).

2.4. TYPOLOGIE ROZHLASOVÝCH HER

Rozhlasové hry lze dělit podle několika základních parametrů, konkrétně podle jejich délky, tematiky/žánru a účelu.

⁸ Jedná se o jednotu děje, místa a času.

2.4.1. Dělení podle délky

Pod délkou her si můžeme představit dva významy. Ve významu prvním se jedná o celkovou délku hry, ve druhém je předmětem délka jednotlivých dílů. Dělení podle prvního kritéria je velmi prosté – hry mohou být buď jednodílné (*danju* 单剧), nebo vícedílné na pokračování (*lianxuju* 连续剧).

Pokud se bavíme o délce jednotlivých dílů, většina dílů rozhlasových her na pokračování trvá kolem dvaceti až třiceti minut. Tyto hry mívají nejčastěji tři díly, mohou jich však být i desítky. Oproti tomu jednodílné hry mohou být půlhodinové, hodinové i delší. S přechodem rozhlasových her na internet, rozšířením chytrých telefonů a s tím spojeným celkovým zrychlením životního tempa se váže vznik nového druhu rozhlasových her, takzvaných mikroher (*wei guangboju* 微广播剧), jejichž celková délka je mnohem kratší – pouze pět až deset minut (Liu Zhaolong, Zeng Haiyong a He Huaying 2017: 77).

2.4.2. Dělení podle tematiky

Tématu je při vytváření hry věnována obzvláště velká pozornost – jedná se o první krok v produkčním řetězci hry, ještě než je napsán scénář. Téma hry přímo ovlivňuje nejen kvalitu jejího obsahu, ale také její hodnotu, ať už se jedná o hodnotu ideologickou nebo tržní, a je tak rozhodujícím faktorem úspěchu hry (Pan Bo 2019: 1).

Nejranější hry byly prodchnuty válečnou tematikou – odsuzovaly japonskou invazi a opěvovaly válečné hrdiny (Li Shu 2020: 55). Po založení ČLR se pozornost přesunula k budování státu a Strany. Badatel Tong Lin 童琳 podle toho hry, které vznikaly ve 20. století, rozděluje do čtyř kategorií (Tong Lin 2014: 119):

1. Hry, jejichž hlavní téma je patriotismus
2. Hry reflektující znamenité poměry ve Straně.
3. Hry opěvující nádheru ducha a vysoké ideály
4. Hry pracující s historickými událostmi

Kromě toho, že se jedná o dělení značně ideologické, je toto rozdělení také značně vágní, a spíše než formu tématu zachycuje jeho esenci, kterou lze aplikovat na mnoho dalších, konkrétnějších tematických okruhů, jako jsou hry z každodenního života, poetické hry, hudební hry, hry pro děti, biografické hry, historické hry a jiné (Li Shu 2020: 55). O těchto tématech lze uvažovat také jako o žánrech, v čínských teoretických pracích se však v souvislosti s tímto hovoří pouze o tématech – významová hranice mezi žánrem a tématem je tedy velmi tenká.

Celkově lze tedy témata rozdělit na dvě velké skupiny – jsou jimi témata, která jsou smyšlená, jako jsou romantika, fantasy⁹, sci-fi, krimi, horor, komedie (Li Haoran a Wang Shichang 2019: 48) a další, a témata, která vycházejí z reálných událostí, nebo z nich přinejmenším široce čerpají. Toto rozdělení je úzce provázáno s účelem jednotlivých her – některé hry vznikají za účelem finančního výdělku a volí tedy témata líbivá a populární. Jiné hry vznikají pod dohledem státu a jejich ekonomická výkonnost není podstatná – podstatný je jejich ideologický rozměr. O této dichotomii ve světě rozhlasových her pohovoří následující odstavce.

2.4.3. Dělení podle účelu

Ačkoliv žádné oficiální rozdělení neexistuje, lze současné rozhlasové hry podle jejich účelu rozdělit na dvě hlavní kategorie – na hry komerční a ideologické (*zhu xuanlü guangboju* 主旋律广播剧, doslova „rozhlasové hry hlavní melodie“), tedy takové, které „prezentují vlasteneckou a ideologicky podpořenou stranickou verzi historie a pohledu na svět“ (Sinopsis 2020). Komerční hry lze dále rozdělit na hry tradiční (*chuantong guangboju* 传统广播剧) a internetové (*wangluo guangboju* 网络广播剧).

Tradiční rozhlasové hry jsou rozhlasové hry jako takové – všechny hry do konce 80. let lze označit jako tradiční, přičemž nezáleží na tom, zda byl jejich účel primárně zábavní, anebo propagandistický. Současné tradiční hry jsou vlastně všechny hry, které nejsou internetové, ani ideologické, a jejich primární účel je zábavní, a tedy komerční. Jsou vytvářeny s ohledem na radiový přenos, jejich přítomnost na internetu je chabá, a lze je označit jako nejslabší článek

⁹ Nepředstavujeme si tolkienovskou fantasy západního stříhu. Čínská fantasy je nezávislý fenomén, založený zejména na čínské mytologii, mystice a tradičních bojových uměních.

v rodině rozhlasových her, který nebyl s to se přizpůsobit novým podmínkám existence. V 90. letech, kdy v Číně definitivně skončila plánovaná ekonomika, a žánr začal bojovat o přežití, se z tradičních her vydělily hry ideologické, které se upsaly službě státu. Poté se od roku 2010 začaly z tradičních her vydělovat hry internetové, které vycítily příležitosti tohoto nového média.

Internetové hry se od her vysílaných na rádiu odlišují jedním zásadním způsobem – posluchači internetových her mají specifický zájem o poslech těchto her, hry si tedy sami vyhledají, a lze předpokládat, že se poté aktivně věnují jejich poslechu. Naopak při poslechu rádia většinou považují posluchači hru pouze jako součást kontinuálního vysílání, hry přímo nevyhledávají, a pravděpodobně pokračují ve své předchozí činnosti, při které rozhlasová hra běží na pozadí (Zhang Junchang a Lü Peng 2012: 62). U obou forem je však klíčový začátek hry. To je dáno médiem přenosu – rozhlasová hra musí posluchače ihned zaujmout, protože v opačném případě by hrozilo, že rádio přepnou na jiný, zajímavější kanál (Liu Baoyi 1980: 83). U internetových her hrozí to samé – posluchač má plejádu jiných možností, jak se na internetu zabavit. Tímto se rozhlasové hry zásadně odlišují od her divadelních, v rámci kterých je divák vůči jiným možnostem zábavy z principu mnohem rezistentnější.

Internetové hry neboli hry, které nemají rozhlasovou podobu, si postupně vydobily své pevné místo na trhu a v současnosti jde o nejnadějnější druh rozhlasových her. V drtivé většině případů se jedná o adaptace úspěšných románů, které explicitně neobsahují státní ideologii, a které jsou stoprocentně komerčního charakteru. Například veleúspěšná fantasy rozhlasová hra *Modao Zushi* 魔道祖师 a sci-fi rozhlasová hra *Santi* 三体 mají v současné době na nejpopulárnější čínské poslechové platformě Ximalaya FM (Zhang Jianhui 2021: 36) dohromady bezmála 470 milionů poslechů (Ximalaya FM, 2023a) (Ximalaya FM, 2023b) Tyto počty jsou však kumulativní – jedná se o součet počtu poslechů všech dílů dohromady. Po přepočtu zjistíme, že *Modao Zushi* sledují zhruba 2 milionů diváků a *Santi* zhruba 1,5 milionu, což jsou z pohledu rozhlasových her čísla úctyhodná, avšak z pohledu Číny stále poměrně velmi nízká. Tyto hry, které vycházejí ze stejnojmenných, populárních románů, většinou vznikají pod kuratelou platformy, na které vychází, a se samotným rozhlasem toho již mají kromě názvu žánru málo společného. Jde tedy o produkt přizpůsobení se trhu, po kterém teoretici horečně volali už v 90. letech (Wang Xiaoyun 1998: 33), avšak viditelný průlom přišel právě až s internetovými hrami, do kterých spadají také dříve zmíněné mikrohry. Lze tedy předpokládat, že se tento typ her bude čím dál tím více přizpůsobovat požadavkům trhu a posluchačů.

Oproti tomu zkoumané hry, které tato práce označuje jako ideologické, nemají na internetu zdaleka tak velkou přítomnost a v popularitě se výše zmíněným hrám nemohou rovnat. Z osmi her, které v roce 2020 vyhrály cenu *Projekt 5+1* (Yuan Bo 2019) jsou pouze dvě z nich přítomny na platformě Ximalaya, přičemž každá z nich má v průměru zhruba pět tisíc poslechů ((Ximalaya FM, 2023c) (Ximalaya FM, 2023d) (Ximalaya FM, 2023c). I kdybychom započítali počet poslechů z jiných platforem, bude výsledek z pohledu Číny mizivý.

Každá rozhlasová hra se vyznačuje určitým tématem, avšak v případě ideologických her je téma rozhodujícím faktorem, který definuje účel jejich existence. Tyto hry se vyznačují sounáležitostí s čínským státem, jehož ideologii a hodnoty odrážejí, a jehož potřeby propagandy jsou spjaty právě s vybraným tématem. Za zmínku stojí také fakt, že většina teoretických prací se buď implicitně, nebo explicitně zabývá právě ideologickými hrami, anebo hrami, které stojí na pomezí tradičních a ideologických. Je to také proto, že internetové rozhlasové hry jsou relativně novým jevem, který je zkoumán až teprve v posledních několika letech. Všechny tyto práce však spojuje skutečnost, že se snaží zodpovědět na otázky týkající se stavu rozhlasových her, jakožto žánru v ohrožení.

2.5. DISKURZ O ÚPADKU A OBRODĚ ROZHLASOVÝCH HER

Od začátku 90. let se začínají houfně objevovat teoretické články, které zkoumají důvody úpadku rozhlasových her a způsoby, kterými by bylo možné žánr jako takový zachránit před zánikem. Jak již bylo zmíněno, Čínská ekonomika přešla z plánované na tržní, v důsledku čehož zájem o hry opadl. Rozhlasové hry tak začaly sužovat nejrůznější problémy, které zejména ve sféře tradičních her trvají dodnes.

Jako jeden z nejčastějších důvodů úpadku je uváděn nedostatek inovace. Někteří badatelé volají po odvážných a inovativních tématech (Liu Wenyu 2011: 45), avšak realita je, jak se dovíme později, velmi rozdílná. Pro to, aby rozhlasové hry v tržním prostředí vzkvétaly, je potřeba, aby byly schopné reagovat na měnící se zájmy a očekávání posluchačů. Jiné žánry, jako jsou *xiaopin*

小品¹⁰ nebo *xiangsheng* 相声¹¹, byly schopné přežít díky tomu, že v sobě odrážejí každodenní život průměrného Číňana, dokázaly se k němu přiblížit svým často politicky nekorektním humorem, po kterém tak bažil, a v dnešní době hyperkorektnosti stále ještě baží. Badatel Wang Xiaoyun 王小云 v reakci na toto navrhuje, aby se rozhlasové hry v rámci popularizace žánru „fastfoodizovaly“, aby tak nabídka odpovídala poptávce (Wang Xiaoyun 1998: 35).

Rozhlasové hry potřebují velkou osobnost, která by přispěla k jejich obrodě, avšak to je z hlediska jejich formy velmi problematické. Jiné žánry, kterým hrozil zánik, jako je *xiangsheng*, těžily zejména z toho, že mohly být hrány v divadlech, v daný čas, a především na daném místě. *Xiangsheng* stačila k obrodě jedna velká osobnost, jako je Guo Degang 郭德纲, který svými politicky nekorektními kreacemi nalákal diváky zpět do divadel. *Xiangsheng* je událostí, na kterou vyrazí lidé společně do divadla, aby se pobavili a socializovali se – toto v případě rozhlasových her není možné. I kdyby se našla velká osobnost, její tvorba by jen těžko obstála proti konkurenci jiných forem zábavy na internetu, a tudíž by ani neměla šanci být zařazena do programů radiových stanic, které jsou už tak jako forma zábavy přehlíženy.

Z toho vyplývá i faktor toho, proč nemohou jít rozhlasové hry cestou politické nekorektnosti. Rozhlasové hry jsou ze své podstaty masovým uměním, které je šířeno skrze média s masovým potenciálem, jako jsou internet nebo rádio. Jsou na těchto médiích závislé, kdežto např. *xiangsheng* může být hrán v divadle, které má pouze omezený potenciál masového šíření nevhodných myšlenek. Guo Degangův *xiangsheng* je čínskou vládou tolerován pouze z důvodu jeho obrovské popularity, kterou si však vybudoval pomocí malých krůčků, které začaly právě v prostorách divadla. Rozhlasové hry tuto šanci z principu nemohou mít.

Jediné, ve světě rozhlasových her opravdu masově populární hry, které však lze spočítat na prstech jedné ruky, vycházejí z jiných, komerčně úspěšných produktů, jako jsou romány nebo televizní seriály. Rozhlasové hry, které z žádného komerčně úspěšného produktu nevycházejí, jsou totiž mezi diváky mnohem méně oblíbené. Svědčí to pouze o tom, že rozhlasová hra, jakožto svébytný žánr, je navzdory některým optimistickým názorům (Zhang Jianhui 2021) stále v hlubokém úpadku.

¹⁰ Estrádní žánr, který spočívá v krátkých komediálních scénkách a skečích.

¹¹ Čínské tradiční umění, které spočívá v komickém dialogu dvou vypravěčů.

Navzdory tomu, že je obor rozhlasových her vyučován na čínských vysokých školách (Liu Wenyu 2011: 45), začínající vystudovaní scénáristé a jiní specialisté, kteří by mohli rozhlasové hry pozvednout, často odcházejí do jiných, finančně lépe ohodnocených, perspektivnějších branží, jako je například televizní tvorba, kde je platové ohodnocení mnohdy více než desetkrát vyšší (Mao Yangnan 2011: 186) (Tong Lin 2014: 120). O vážnosti situace hovoří i to, že scénáristů, kteří se opravdu živí produkcí rozhlasových her je velmi málo, a většina dokonce bere rozhlasové hry pouze jako přivýdělek či koníček (Mao Yangnan 2011: 186).

Nedostatek personálu se neprojevuje pouze u scénáristů, chybí také dostatek herců. Hlasy se tak napříč hrami často opakují, a výjimkou nejsou ani hry, ve kterých jeden herec dabuje více postav. Chabé financování dopadá i na vybavení, potřebné k produkci her, které je zastaralé a nedostatečné, což má negativní dopad na zvukovou různorodost a kvalitu her (Mao Yangnan 2011: 186). Některé hry dokonce kvůli nedostatečnému financování zůstávají nedokončené (Ning Yinli 2019: 96). Bylo by však krátkozraké tvrdit, že by rozhlasové hry byly s dostatkem financí opět konkurenceschopné a populární. Kořen problému je právě v nekonkurenceschopnosti her v moderním internetovém prostředí zavaleném nespočty forem líbivější a konzumnější zábavy (Liu Zhuo 2018: 77).

Dalším, s tímto souvisejícím klíčovým problémem je také neschopnost rádiových stanic dostávat žánr do podvědomí posluchačů, což se například odráží v naprosto nedostatečné reklamě a propagaci her, kdy nemá průměrný posluchač šanci se dozvědět, kdy bude hra vysílána. Důsledkem toho je, že i kdyby byla hra líbivá a přizpůsobená zájmům posluchačů, automaticky by to neznamenal, že by o ni byl velký zájem – posluchači rádia dnes rozhlasové hry považují za cosi neznámého a nepřilíš hodného jejich pozornosti (Tong Lin 2014: 120). To je dáno také tím, že pouze hrstka stanic rozhlasové hry pravidelně vysílá (Tong Lin 2014: 122) – hry se tak nacházejí v začarovaném kruhu odlivu posluchačů a nechuti stanic hry vysílat z důvodu tohoto odlivu, a tedy nerentabilnosti.

Všechny tyto problémy se týkají zejména tradičních rozhlasových her, ale do jisté míry se dotýkají i internetových komerčních her. Mnohé potíže lze však nalézt i u státem financovaných her ideologických, které se potýkají především s odlivem personálu. Kromě toho však tyto hry nejvíce trpí odlivem posluchačů, což je dáno několika faktory, kterých se dotkne následující část.

3. IDEOLOGICKÝ ROZMĚR ROZHLASOVÝCH HER

3.1. IDEOLOGICKÝ ROZMĚR ČÍNSKÉHO UMĚNÍ

Ideologický rozměr her kopíruje požadavky čínského státu na podobu umění jako takového. Jako moment, kdy byl položen tento ideologický základ, se v čínském kontextu považují takzvané Yan'anské hovory – dvě rozsáhlé řeči Mao Zedonga na Konferenci o literatuře umění, které v roce 1942 definovaly ideologické požadavky na umění, přičemž tyto požadavky jsou s obměnami ve sféře státního umění dodnes aktuální (Perris 1983: 6).

Mao Zedong na fóru odmítl tradiční elitářské pojetí umění jako oddělené sféry vysoké kultury přístupné pouze několika privilegovaným – místo toho prosazoval nový druh umění, které by bylo přístupné masám a odráželo jejich každodenní život. Zároveň Mao vyzýval k rozvoji nového revolučního umění, které by zosobňovalo realitu tehdejší Číny – toto umění mělo být založeno na principech socialistického realismu a jednoduchosti, a s tím spojené přístupnosti pro široké masy – umění tedy mělo být srozumitelné jak vysokým kádrům, tak negramotným rolníkům. Na konferenci byl také zdůrazňován význam politické angažovanosti umělců ve prospěch revoluce a lidu – umělci byli vyzváni, aby změnili své mnohdy elitářské myšlení tím, že přijdou do bližšího kontaktu s masami, a také, aby se aktivně zapojili do revolučního boje. Konference celkově uznala potenciál umění a kultury jako mocných nástrojů propagandy a agitace širokých mas – vyzvala k využití umění jako způsobu propagace revoluční ideologie a mobilizace mas za účelem boje proti imperialismu a feudalismu, potažmo proti Japonsku a Kuomintangu (Mao Tse-tung 1942). Zároveň Mao přidělil umění dvě kritéria – umělecké a politické, přičemž politické kritérium mělo převažovat nad uměleckým. Ovšem mezi oběma kritérii musí existovat určitá rovnováha – Mao považoval díla bez uměleckých kvalit za neschopná plnit svou funkci, nehledě na jejich politickou a ideologickou bohatost (Perris 1983: 8).

Strana i Čína prošly od roku 1942 obrovskými proměnami, avšak duch Yan'anských hovorů v čínském státním umění stále zanechává živý odkaz. Strana sice nadále zdůrazňuje význam socialistických hodnot a marxismu, ale zároveň přijala politiku, která upřednostňuje hospodářský rozvoj a sociální stabilitu. Součástí čínské kulturní a umělecké politiky však nadále zůstává důraz na umění jako nástroj služby lidu, potažmo státu a Straně. Kontrola a cenzura uměleckého projevu ze strany Číny navíc naznačuje, že stále považuje umění za důležité médium pro prosazování svého politického programu a udržování sociální kontroly, přičemž tato kontrola nejen společnosti, ale také umění po nástupu Xi Jinpinga k moci v roce 2013 podstatně zesílila. Důraz na umění a zábavu jako nástroj prosazování politické agendy tak zůstává ústředním aspektem kulturní politiky Strany (Brady a Wang Juntao 2009: 780).

Po otevření Číny po roce 1978 a s tím souvisejícím společenským a politickým rozvolněním začaly do země proudit západní myšlenky a koncepty – především modernismus, který byl v přímém rozporu s realismem, jenž je od Yan'anských hovorů dodnes v různých obměnách primárním uměleckým směrem čínského státu, ale také otázky související s kapitalismem a komercializací umění. Umění mělo být masové a rozvíjet socialistickou společnost – autor je tedy morálně zodpovědný za účinky vlastního díla na společnost, a neměl by se tak poddat individualismu a finančnímu oportunistu. Takovéto ideologické dílo tak není dílem sebereflexe autora – sebereflexe a vztažení díla na vlastní pocity, emoce a myšlenky by totiž nemělo požadovanou schopnost vtáhnout každého čtenáře/posluchače/diváka do reality každodenního života a sociálních změn, reality, která je společná pro všechny bez výjimky (Larson 1989: 41-42).

Stranou požadovaný realismus však nezobrazuje věci takové, jaké opravdu jsou – podle slov Mao Zedonga by měl být život znázorňovaný v umění „na vyšší úrovni, koncentrovanější, typizovanější, bližší ideálu, a tedy univerzálnější než skutečný každodenní život“ (Perris 1983: 7) – realismus tak zobrazuje realistický obraz tohoto ideálního světa, ve který by Číňan měl nejen uvěřit, ale sám v něm žít, a tím ho proměnit v realitu. Realismus, konkrétně zromantizovaný, socialistický realismus (Xi Jinping 2021), je tak dodnes jedinou kulturně a národně přijatelnou kulturní ideologií (Larson 1989: 43), což se však v plné míře netýká současného komerčního umění, které existuje v určité paralelní realitě.

Příchod komerčního umění byl umožněn revizí některých myšlenek Yan'anských hovorů – umění již oficiálně není podřízeno politice a politické kritérium by teoreticky nemělo být hlavním

kritériem hodnocení uměleckých děl. Umění se tak zejména po roce 1989 rozdělilo na dvě větve – na umění státní, které si zachovalo mnoho konzervativních rysů, a na umění komerční, které se vydalo na svou vlastní, různorodou, „oportunistickou“ cestou ovlivněnou importem západních vzorů a myšlenek, která není pod absolutní kontrolou čínské vlády.

Státem dotované, ideologické umění je v dnešní době aktuálnější než kdy jindy. V roce 2019 při diskusi se zástupci „kulturních pracovníků“ (*wenyi gongzuozhe* 文艺工作者) čínský prezident Xi Jinping prohlásil, že:

„socialismus s čínskými rysy vstoupil do Nové éry. Doufám, že se všichni zhostíte úkolu tuto éru zaznamenávat, vyličovat, opěvovat její poslání, a že budete všichni mít odvahu čelit úlohám, které tato éra přináší. Doufám, že skrze současná velká čínská díla naleznete nová témata k tvorbě, že budete k této tvorbě inspirováni, že v ní podrobně obsáhnete obrovské, historické změny, které s sebou tato éra přináší, a také, že vyličíte jejího pestrého ducha. Namalujte portrét této éry, napište životopis této éry, popište nejvyšší ctnosti této éry.“ (Li Shu 2020: 53)

O dva roky později v prosinci roku 2021 podal Xi Jinping na sjezdu Svazu kulturních pracovníků a Svazu spisovatelů zásadní řeč, která stvrdila trend návratu k ideologickým konceptům Yan'anských hovorů. V projevu zaměřeném nejen na spisovatele, ale všechny kulturní pracovníky prezentuje hlavní ideologické koncepty své vlády, a především své představy o ideálním umělci, jehož cílem je dosáhnout Čínského snu, a tedy Veliké obrody čínského národa a s tím související kulturní dominance Číny. V projevu lze vysledovat mnoho souvislostí s Yan'anskými hovory – jednou z nejvýraznějších je například Xi Jinpingův požadavek, aby umělci „*vyšli hluboko mezi masy, poznali tvrdou práci lidu a zakusili jeho nejrůznější nálady a emoce*“, jelikož jen tak mohou „*proniknout do podstaty života a zachytit tep doby*“ (Xi Jinping 2021). Je tak dáno najevo, že by umělci měli čerpat inspiraci pro tvorbu mezi prostým lidem a zachycovat proměny jejich života, jelikož pouze tak mohou ve svém díle vyobrazit onu revoluční Novou éru, ve které se nyní podle Xi Jinpinga Čína nachází.

Tento sílící ideologický trend nejen, že udal a stále udává pevný směr vývoji ideologických rozhlasových her a jiných státem dotovaných uměleckých žánrů, ale také vystihuje charakter her, kterými se tato práce zabývá. V Xi Jinpingových projevech zmíněná Nová éra, nebo také doba (*xin shidai* 新时代) je zásadním termínem, který prostupuje současný, nejen kulturní svět Číny. Jedná

se o dobu, během které si Čína plní svůj „Čínský sen“ (*Zhongguo meng* 中国梦), a která začala spolu s nástupem Xi Jinpinga k moci v roce 2013, přičemž na konci této doby by se z Číny měl stát „bohatý a silný“ stát (Callahan 2017: 11). Výraz "nový" (*xin* 新) hraje v čínské moderní historii a ideologii významnou roli (Barmé 2012), jelikož symbolizuje změnu, pokrok a modernizaci. Legitimizuje vládu Komunistické strany Číny, přetváří jazyk pro politické účely a poukazuje na schopnost Strany přizpůsobovat se a vyvíjet.

Ve spojitosti s Novou érou a uměním se v projevech vyskytuje také spojení „Příběh Číny“ (*Zhongguo gushi* 中国故事) (Wang Dong 2020: 62). Jak název napovídá, díla ztělesňující tento koncept v sobě odrážejí historické, ale i současné úspěchy Číny v nejrůznějších oblastech, jako jsou například stavebnictví, velké osobnosti či boj s chudobou (Zhu Pingfan 2020: 107). Tento „Příběh Číny“ má však být vyprávěn nejen uvnitř samotné Číny, ale především má z geopolitického hlediska utvářet pozitivní obraz Číny v zahraničí. Další často se vyskytující spojení je „Duch doby“ (*shidai jingshen* 时代精神) (Zhu Pingfan 2020: 107), kterého by se mělo nově vznikající umění držet – jedná se vlastně o ztělesnění a realizaci myšlenek, které se pojí s konceptem Nové éry.

3.2. VÝVOJ IDEOLOGICKÉHO ROZMĚRU ROZHLASOVÝCH HER

Jak již bylo řečeno v úvodu do historie, rozhlasové hry mají svůj původ v propagandě a jsou s propagandou pevně spjaty (Wang Wei 1999: 103). Je přitom třeba dodat, že tato práce na propagandu nahlíží z pohledu badatelů Jowett a O'Donnell, kteří ji definují takto: „*propaganda je zřetelný, systematický pokus utvářet vnímání, manipulovat s poznáním a usměrňovat chování tak, aby bylo dosaženo reakce, která napomáhá kýženému záměru propagandisty.*“ (Xu Kaibin a He Yuying 2022: 3)

Svou první propagandistickou úlohu hry sehrály ještě za vlády Kuomintangu, avšak spolu s demokratizací rádia v Číně přišla největší role her až po založení ČLR v roce 1949. První hra vytvořená po tomto roce byla odvysílána už roku 1950. Jednalo se o hru Deset tisíc kolejnicových spojnic (*Yi wan kuai jiaban* 一万块夹板), která pojednávala o stávce železničářů v roce 1923. Právě v této hře vidí badatelé Li Haoran 李浩然 a Wang Shichang 王诗畅 počátek současné

moderní rozhlasové hry (Li Haoran a Wang Shichang 2019: 47). Badatel Wang Wei 王玮 považuje všechny hry vzniklé před rokem 1976, kdy oficiálně skončila Kulturní revoluce, za produkt státní politické propagandy:

„Před tím, než byla od moci odstavena „Banda čtyř“ (Si ren bang 四人帮)¹², otráasaly Čínou nejrůznější politické kampaně, a rozhlas byl v té době nejrychlejším a nejvíce rozšířeným médiem. Je tedy přirozené, že byl hláskou troubou Strany a vlády, a že stál na samém čele politického boje. Rozhlasové hry, jakožto jeden z mnoha rozhlasových pořadů, tak plnily stejnou funkci. V této době byly hry účelovým produktem plnícím politické zadání, podléhající potřebám doby a systému.“ (Wang Wei 1999: 104)

O tom, jakým způsobem rozhlasové hry fungují jako nástroje ovlivňování veřejného mínění, hovoří badatel Wang Amu 王阿木, který si všímá, že „[rozhlasové hry] efektně ovlivňují společnost, jelikož je jejich obsah vysílán po celé zemi a při poslechu rozhlasových her si z nich posluchači odnesou určité hodnoty. Mají důležitý usměrňující efekt na posluchače, kteří si poté udělají pozitivní obrázek o vzniku a vývoji některých věcí a událostí.“ (Wang Amu 2017: 146)

Velmi efektivním nástrojem byly během 20. století rozhlas a rozhlasové hry zejména na venkově. Podle slov badatele Chen Shenglaie 陈圣来 byl venkov „izolovaným místem s nízkou úrovní civilizovanosti, kde právě rozhlasové hry byly pro vesničany jedním z hlavních zdrojů informací, a také příležitostí setkat se s uměním.“ (Chen Shenglai 1988: 51). Na čínském venkově byly za éry Mao Zedonga nainstalovány tlapače, které všem obyvatelům vesnic po celý den zprostředkovávaly domácí a zahraniční dění, postup politických hnutí a kampaní a další informace (Wei Lei 2019: 68). Poslech rádia tehdy nebyl soukromou záležitostí, byl především společenskou a politickou povinností (Wei Lei 2019: 41-45). Kromě poslechu zpravodajství sloužil rozhlas také k „duševní a kulturní kultivaci“ – zde přicházely na scénu právě rozhlasové hry a další žánry, jako například již dříve zmíněný *xiangsheng*, nebo také vypravěčství (Wei Lei 2019: 48). Tyto tlapače tak poskytovaly na venkově rozhlasu, a tudíž i rozhlasovým hrám obrovskou konkurenční výhodu, která mu dovolila monopolizovat tamější informační pole.

¹² Vlivná politická klika vedená Mao Zedongovou manželkou Jiang Qing 江青, která se v pozdějších fázích Kulturní revoluce dostala *de facto* k moci nad Čínou.

V 80. letech již v rozhlasových hrách nebyla ideologická složka natolik všeprostopující – i to přispělo k tomu, že žánr rychle nabyl na popularitě. Po zkušenostech z předchozího období bylo totiž při vytváření her dbáno na větší důraz na propojení estetické a ideologické stránky her (Wang Wei 1999: 104). Hry tak stále zůstaly nástrojem propagandy, avšak byl to nástroj přizpůsobený požadavkům posluchačů, což nelze říci o hrách, které přišly po pádu rozhlasových her na samotné dno v 90. letech. Historický milník přišel až v polovině 90. let, kdy byly rozhlasové hry zařazeny do soutěže *Projekt 5+1*.

3.3. PROJEKT 5+1

Po smrti Mao Zedonga a konci Kulturní revoluce v roce 1976 začaly v Číně probíhat turbulentní změny. Změnil se zejména přístup obyvatel k vládě samotné – katastrofální důsledky Maových politických kampaní vedly mnoho Číňanů k pochybnostem o vládě Komunistické strany Číny a vyústily v krizi důvěry také ve Straně samotné. V 80. letech probíhala debata o úloze propagandy – někteří vedoucí představitelé se soustředili na hospodářský rozvoj, zatímco jiní prosazovali reformu systému propagandy. Události z dubna až června roku 1989¹³ znamenaly zlom v čínském politickém systému a přístupu k propagandě, což vedlo k obnovení důrazu na politické vzdělávání a propagandistickou práci s cílem zajistit stabilní vládu Strany (Brady a Wang Juntao 2009: 771-2). To se odrazilo také v rozpočtu vyčleněném pro „kulturní projekty“ (*wenhua shiye* 文化事业). V roce 1989 byl rozpočet 1 357 000 000 yuanů, a v roce 2010 se rozpočet vyšplhal na enormních 52 952 000 000 yuanů (Shue a Thornton 2017: 67), což je čtyřicetinasobný nárůst během dvaceti let. Soutěž *Projekt 5+1* (*Wu ge yi gongcheng* 五个一工程) je produktem zmíněného nového přístupu po roce 1989, který je financován právě v rámci kulturních projektů.

Soutěž je pořádána Oddělením propagandy ústředního výboru Komunistické strany Číny (*Zhongguo gongchandang zhongyang weiyuanhui xuanchuan bu* 中国共产党中央委员会宣传

¹³ Po smrti generálního tajemníka Hu Yaobanga 胡耀邦 v dubnu roku 1989 začaly v Číně protesty proti směřování země, které 4. června 1989 vyústily v masakr na náměstí Tiananmen.

部)^{14,15} (Wang Wei 1999: 105) každoročně od roku 1992. V soutěži komise složená z personálu Oddělení propagandy ÚV KS Číny hodnotí čínskou uměleckou produkci z hlediska takzvané „výstavby duchovní civilizace“ (*jingshen wenming jianshe* 精神文明建设)¹⁶ (Wang Xiaoyun 1998: 33). Jejím posláním je vybrat to nejlepší dílo z původně pěti tvůrčích okruhů, kterými jsou:

1. Divadelní hra (*xiju zuopin* 戏剧作品)
2. Televizní seriál (*dianshi lianxuju* 电视连续剧)
3. Film (*dianying zuopin* 电影作品)
4. Kniha (*tushu* 图书)
5. Teoretický článek¹⁷ (*lilun wenzhang* 理论文章)

K těmto pěti okruhům patří ještě speciální kategorie – Cena za práci organizace (*Zuzhi gongzuo jiang* 组织工作奖), kterou dostávají oblastní oddělení propagandy různých úrovní. Odměnou je samotná cena, ke které patří také odměna finanční. V roce 1996 (He Shanzhao 1997: 24) do soutěže k původním pěti okruhům oficiálně zařadilo Oddělení propagandy ÚV KS Číny rozhlasové hry, a také cenu za nejlepší píseň (*haoge* 好歌), původní název však navzdory tomu zůstal stejný (Baidu Baike 2023a).

V polovině devadesátých let byl žánr rozhlasových her na hranici zániku, a právě tato soutěž dala rozhlasovým hrám nejen důvod k další existenci, ale především tvůrcům přinesla dostatečné peněžní prostředky pro to, aby se produkce rozhlasových her opět vyplatila. Lidé, kteří z branže odešli, začali opět zakládat nové tvůrčí skupiny (Wang Xiaoyun 1998: 33) a zdálo se, že rozhlasovou hru čekají zářné zítřky.

Do tvorby rozhlasových her se náhle pustilo bezprecedentní množství tvůrčích skupin spadajících pod rádiové stanice všech druhů a velikostí – od centrální státní radiové stanice po malé regionální stanice zabývající se silniční dopravou (Wang Wei 1999: 103). Dokonce se do tvorby

¹⁴ Složka aparátu ústředního výboru Komunistické strany Číny, která je zodpovědná za mediální a ideologickou politiku strany.

¹⁵ Čínské slovo pro propagandu *xuanchuan* 宣传 s sebou nese pejorativní nádech, jako je to v případě češtiny a jiných západních jazyků. V zásadě znamená šíření myšlenek, jejich propagaci, spíše než politickou propagandu.

¹⁶ Ideologický termín z roku 1986, kdy probíhalo ekonomické otevírání Číny vnějšmu světu. Zdůrazňuje potřebu vzdělávat lid v socialistických morálních a kulturních hodnotách a výchovu disciplinovaných občanů. Badatelé Anne-Marie Brady a Wang Juntao „výstavbu duchovní civilizace“ považují za „*eufemismus pro propagandu a nenásilnou kontrolu společnosti*“ (Brady a Wang Juntao 2009: 773).

¹⁷ Kniha i článek musí být z oblasti společenských věd.

her pustila i některá pracoviště nemající s rozhlasem nic společného, jako například Hlavní politické oddělení čínské lidové osvobozené armády¹⁸ (*Jiefang jun zong zhengzhi bu* 解放军总政治部), Politické oddělení čínských vzdušných sil (*Kongjun zhengzhi bu* 空军政治部), Politické oddělení pekingského vojenského okruhu (北京军区政治部), a Všečínská federace odborů (*Quanguo zong gonghui* 全国总工会) (Wang Wei 1999: 104). Rozhlasové hry se tak během velmi krátké doby dostaly z historického úpadku do stavu bezprecedentní prosperity, nicméně pouze z pohledu kvantity. V roce 2005 bylo v celé Číně vyprodukováno celých 2180 her o celkem téměř 10 000 dílech (Zhao Weiming 2005: 25)¹⁹, avšak navzdory tomuto obrovskému nárůstu byl zájem veřejnosti nevalný (Mao Yangnan 2011: 186).

Mezi mnohými praktiky i teoretiky dodnes mají soutěžní, ideologické hry nevalnou reputaci a mnohdy jsou podrobovány sžíravé kritice. Jedním z těchto badatelů je také Liu Wenyu 刘文宇, který uvádí, že:

„některé ideologické rozhlasové hry oportunisticky vybírají téma podle toho, aby uspěly v Projektu 5+1. Výhru na soutěži [jejich tvůrci] považují za ten nejvyšší cíl, za jediný ukazatel kvality hry. V důsledku toho mohou tvůrci vybírat pouze z čím dál tím více omezeného okruhu témat. Hry tak nezaujmu posluchače, z nichž někteří již vůči ideologickým dílům zaujímají odmítavý postoj.“ (Liu Wenyu 2011: 45)

Ještě před Liu Wenyuem, který popisoval stav v roce 2011, před tímto tvůrčím oportunismem už v roce 1999 prorocky varoval badatel Wang Wei 王玮, který ve svém článku „Pravda za bezprecedentní prosperitou rozhlasových her“ (*Guangbo ju kongqian fanrong de beihou* 广播剧空前繁荣的背后) označil náhlou vlnu zájmu o rozhlasové hry za falešnou prosperitu (Wang Wei 1999: 103), která „*kvůli přístupu [tvůrců], který spočívá ve vidině snadného zisku, může trvat pouze krátkou dobu.*“ (Wang Wei 1999: 105)

Kromě Wang Weie nad soutěžními hrami vynáší další zdrcující verdikt také badatel Zhang Jinge 张今歌, který tvrdí, že „*některé radiové stanice za rok nahrají pouze jednu hru. Toto počínání s sebou nese velkou dávku oportunismu – konají tak pouze z důvodu vidiny úspěchu na*

¹⁸ Lidová osvobozená armáda (*Jiefang jun* 解放军) představuje hlavní ozbrojené síly ČLR. Svůj název nese od roku 1947, kdy v Číně probíhala občanská válka.

¹⁹ Pro porovnání – v roce 1981, v době největšího rozkvětu rozhlasových her, bylo v celé Číně vyprodukováno přes 370 her, což bylo považováno za nevídaně velké číslo (Cao Shi 1982: 29)

celostátních soutěžích. Tyto rozhlasové hry jsou koncipovány tak, aby uspokojily hodnotící komisi.“ (Zhang Jinge 2009: 202) Zhang Jinge toto viděl jako jeden z hlavních důvodů úpadku rozhlasových her a volal po změně směru, kterým se hry ubírají, a který podle něj byl ještě v roce 2009 koncepčně zakotven v 80. letech. Politizaci her a jejich podbíhání hodnotícím komisím považoval za cestu do záhuby, a jako řešení vnímal přizpůsobení se očekáváním současných Číňanů, jejichž požadavky na zábavu se od 80. let drasticky změnilly (Zhang Jinge 2009: 202).

Důraz na vítězství v soutěžích a splnění očekávání hodnotících komisí vede k tomu, že státem financované umění se zabývá úzkou škálou témat, což omezuje umělecký projev, který tak nedokáže zaujmout publikum. Oportunistická ideologizace státem financovaného umění navíc vede k tomu, že jsou díla vnímána spíše jako pouhé ideologické nástroje než jako umělecká díla s vlastní uměleckou hodnotou. Dochází tak k situaci, kdy se státní umění chová jako umění komerční a vydává se na „cestu oportunismu“, avšak místo vidiny peněz je cílem splnění ideologických požadavků. Na rozdíl od komerčního umění je navíc odpojené od potřeb posluchačů, což je v rozporu s dodnes aktuálním, avšak v praxi vyprázdňeným požadavkem, že by umění mělo sloužit lidu.

Hry, které se soutěže zúčastňují lze označit za elitní. Badatel Liu Zhuo odhaluje, že propagandistické hry na určité téma, které vznikají na zakázku vyšších autorit, mají lepší přístup k financování – jejich produkční doba tak může být delší a na produkci hry se může podílet i více lidí (Liu Zhuo 2018: 77). Dále dodává, že „*mnohým těchto bohatě dotovaným hrám chybí jakýkoliv ohlas na trhu – jsou pouhými díly propagandy, které splňují požadavky doby*“ (Liu Zhuo 2018: 79), čímž potvrzuje jejich zvláštní tržní postavení. Podmínkou financování, které pochází od provinčních oddělení propagandy, je tedy přesné dodržení zadaného tématu, které odráží momentální potřeby propagandy (Liu Zhuo 2018: 80). I proto je 90% veškeré produkce těchto tvůrčích skupin určeno právě pro účast na soutěžích (Liu Xiaoyu 2016: 49). Badatel Wang Wei navíc odhaluje, že tyto tvůrčí skupiny nebývají složeny z profesionálů v oblasti rozhlasových her, nejedná se však ani o amatérské nadšence, zmíněné v části Diskurz o úpadku a obrodě rozhlasových her. Jedná se o personál z výše zmíněných provinčních oddělení propagandy, dále z oddělení propagandy na úrovni měst, a kromě toho se na tvorbě podílí také ředitelé rádiových stanic – všichni tito na tvorbu hry dohlížejí a ovlivňují směr její produkce (Wang Wei 1999: 104).

Když však pohlédneme na seznam výherních titulů z let, kdy se soutěž konala, nejsou u jednotlivých titulů uvedeny tvůrčí skupiny, které bývají zřízeny v rámci státních regionálních

radiových stanic, nýbrž právě oddělení propagandy jednotlivých provincií (Yuan Bo 2019). Za povšimnutí stojí i jedna z cen soutěže – v úvodu kapitoly již zmíněná Cena za práci organizace, kterou dostávají přímo jednotlivá oddělení. Na základě tohoto lze spekulovat, že rozhlasové hry a jiné soutěžní žánry jsou mimo jiné nástroji oblastních oddělení propagandy, pomocí kterých mezi sebou jednotlivá oddělení soutěží o uznání a prestiž. Podobný názor má také badatel Wang Wei, který se domnívá, že rozhlasové hry jsou pouhým nástrojem, kterým si mohou vedoucí z nejrůznějších úrovní čínské administrativy nahnat politické body – přesně tento důvod vidí jako příčinu nebývalé „prosperity“ her (Wang Wei 1999: 104-5). Tomuto nasvědčuje také fakt, že před *Projektem 5+1* existovaly, a stále existují také jiné soutěže, jako je například Státní cena za rozhlasovou hru (*Zhongguo guangboju jiang* 中国广播剧奖). Důvod jejich nízké popularity však tkví v tom, že rozhlasové hry na těchto soutěžích hodnotí profesionálové, a ne lidé spojení s čínským politicko-ideologickým systémem (Wang Wei 1999: 105).

Přesto se však skýtá otázka, proč měla čínská vláda potřebu rozhlasové hry do soutěže zařadit. Je možné, že chtěla mít ideologicky podchycené všechny sféry umění – rozhlasové hry na *Projektu 5+1* lze totiž považovat za vzor, podle kterého poté lze soudit ideologickou hodnotu nejen her, ale i dalšího umění. Stejně tak je také možné, že o zařazení her rozhodli funkcionáři s vidinou osobního prospěchu. Nebo se jim snad zželelo umírajícího umění, které znali z dětství? Bez vyzpovídání úředníků, kteří stáli u rozhodnutí zařadit hry do soutěže, se zmůžeme na pouhé spekulace.

Jak již bylo řečeno v předchozích kapitolách, kvůli soutěži *Projekt 5+1* se cesta vývoje rozhlasových her v polovině 90. let rozdělila na hry komerční, které jsou v zásadě osvobozeny od ideologických prvků, a na hry ideologické, které se pohybují v limbu, mimo požadavky trhu a posluchačů. Velmi otevřeně tento problém zmiňuje badatel Liu Zhuo, který tvrdí, že ideologické rozhlasové hry „*nejsou vnitřně závislé na silách trhu, ale na externích, administrativních silách – jejich cílem je buď propaganda, nebo účast na soutěžích.*“ (Liu Zhuo 2018: 77). V rozporu s tímto tvrzením však lze říci, že se obě tyto složky navzájem doplňují – soutěží se účastní pouze hry, které mají silný ideologický rozměr, protože jediné tak mají největší šanci uspět. Světlo na vztah ideologických her a trhu vrhá Xi Jinpingova promluva „*umění nesmí ztratit směr ve vlnobití tržní ekonomiky, nesmí se odchýlit od otázky toho, proč slouží lidu, jinak umění ztratí svou životní sílu.*“ (Li Haoran a Wang Shichang 2019: 48), která za situace, kdy právě komerční hry oplývají onou „životní silou“ a ideologické hry jsou v napojeny na státní umělou výživu, vyznívá jako

oxymóron. Poselství promluvy ovšem tkví v tom, že umění a jeho obsah by měly být ideologicky čisté a pod absolutní kontrolou státu, mimo zájmy trhu, a tedy lidu, což je případ čínského státem financovaného umění.

3.4. CHARAKTER SOUTĚŽNÍCH HER

Soutěžní, ideologické hry, jakožto zástupci státního umění a ideologické etalony, se musí řídit některými zásadami. Tyto zásady, kromě již dříve zmíněných promluv prezidenta Xi Jinpinga, definoval také přímo bývalý vedoucí Oddělení propagandy ústředního výboru KS Číny Huang Kunming 黄坤明 v prohlášení, které lze považovat za direktivu adresovanou jednotlivým provinčním oddělením propagandy:

„Je třeba držet se směru určeným socialismem s čínskými rysy v Nové éře prezidenta Xi Jinpinga a důkladně studovat a uskutečňovat ducha celonárodní propagandisticko-ideologické pracovní konference. Je potřeba upevnit kulturní sebevědomí, udržovat tvůrčí směr založený na potřebách lidu a vnést politickou správnost a inovaci do celého procesu umělecké tvorby a praxe.“ (Li Haoran a Wang Shichang 2019: 47)

Promluva se tedy týká všech žánrů, které se účastní soutěže *Projekt 5+1*. Badatelé Li Haoran 李浩然 a Wang Shichang 王诗畅 poté tuto direktivu dále rozvádí ve svém článku „Cesta vývoje čínské rozhlasové hry v Nové éře“ (*Xinshidai guonei guangbo ju fazhan lujing 新时代国内广播剧发展路径*), který vyšel v časopise *Zhongguo guangbo 中国广播*:

“Rozhlasová hra především odráží realitu, je to hlas státu, uspokojuje a usměřňuje duševně-kulturní život posluchačů; je to didaktický žánr, který vzdělává zábavnou formou. Nejzásadnější otázkou v Nové éře je to, zda téma [rozhlasových her] odráží základní hodnoty socialismu, a zda barvitým uměleckým projevem vystihuje pravdu, dobro a krásu. [...] Tvůrci her by se měli zaměřit v první řadě na téma, [...], a za komplexních, složitých podmínek pevně uchopit iniciativu ideologické práce.“ (Li Haoran a Wang Shichang 2019: 48)

Z citace autorů lze vyzorovat absolutní podřízenost ideologických her státu, který po žánru požaduje v uměleckém hávu ztělesnit jeho ideologii a propagandistické potřeby. Z toho důvodu je kladen tak velký důraz na realismus a na téma, které hru mění na nástroj s konkrétními možnostmi aplikace, s konkrétním cílem. Výběru vhodného tématu, který by uspokojil potřeby ani ne státu, ale především soutěžní hodnotící komise Oddělení propagandy ÚV KS Číny, je tedy věnována mimořádná pozornost. Téma a obsah hry jsou tedy řízeny nepřímou, skrze požadavky hodnotící komise, kterým se autoři při vytváření her přizpůsobují.

Nepsaným pravidlem výběru tématu je fakt, že by měl být realistický – měl by mít původ ve skutečnosti, ve skutečných událostech a osobách (Zhu Pingfan 2020: 107). Cílem tohoto realismu je vyobrazit progresivní společenský vývoj – v případě her analyzovaných v této práci se může jednat například o změnu zvyků a tradic. Autor v případě realismu nemá příliš mnoho možností pro vlastní osobní vklad, jeho úkolem je vykreslit a podpořit společenské změny, které jsou v souladu se stranickou ideologií (Larson 1989: 39-41). Potlačení vlastních myšlenek autora a z toho vyplývající autocenzura při výběru tématu pro ideologickou rozhlasovou hru rozvádí badatel Pan Bo 潘博:

„Při výběru tématu je potřeba, aby co nejvíce odrážel společenské hodnoty, nicméně nesmí přistoupit k hodnotám ordinárním. Naším úkolem je za každé situace vychvalovat základní hodnoty socialismu, naším cílem je opěvovat hlavní témata Nové éry. Někdy však nastanou chvíle, kdy nás při výběru tématu přemohou city a emoce, kdy nás náhlý pocit téměř dovede k záchvěvu inspirace – v těchto momentech se musíme zásadně držet rozumu, je třeba se uklidnit a promyslet společenský význam a hodnotu tématu, a také možnosti, jak ho pozvednout na vyšší úroveň.“ (Pan Bo 2019: 2)

Z citace lze vyčíst, že jakákoliv osobní iniciativa není při výběru vhodného tématu vítaná. Autoři her tak v praxi musí pracovat v předem nastavených ideologických rámcích a vybírat téma ne pro hru samotnou, nýbrž pro soutěž, potažmo hodnotící komisi, přičemž onu vyšší úroveň lze vnímat jako romantizaci reality podle konceptu Mao Zedonga, potažmo Xi Jinpinga (Perris 1983: 7).

Dále požadavky na umění z hlediska jeho požadované estetiky rozvádí Xing Zhou, badatel a člen mnohých výborů na Ministerstvu školství, který sice o problematice hovoří v kontextu filmu, nicméně stejné principy lze aplikovat i na rozhlasovou hru. V jeho článku „The Current Problems

of Aesthetic Creation in Film Art“ hovoří o tom, že „*musíme podporovat a kultivovat více uměleckých filmů, včetně dokumentárních filmů, filmů, které hluboce vyjadřují lidské emoce, filmů, které odrážejí realitu a mají hluboký obsah, a samozřejmě filmy, které vyjadřují každodenní život obyčejných lidí.*“ (Zhou Xing 2021: 362). Dává tak najevo, že kromě obvyklých požadavků je žádoucí také zobrazení škály lidských emocí.

Jak bylo již mnohokrát řečeno, základní vlastností každého současného tématu by měla být schopnost odrážet dobu a dokumentovat ji ve smyslu Nové éry – její dění a význačné události ovlivňující životy lidí, ovšem pouze v povoleném rámci. Například v letech 2015-2021 byly za vhodná témata považovány především „Boj proti chudobě“ (*Tuopin gongjian zhan 脱贫攻坚战*), pod který spadá Kampaň adresného snižování chudoby, které se věnuje tato práce, dále „Pás a cesta“ (一带一路)²⁰, nebo také „Budování ekologické civilizace“ (*Shengtai wenming jianshe 生态文明建设*)²¹ (Li Haoran a Wang Shichang 2019: 48), přičemž se lze domnívat, že poslední dva zmíněné, neukončené projekty jsou stále aktuálními zdroji tematické inspirace. V roce 2020, se spolu se začátkem celosvětové pandemie COVID-19 velká část pozornosti nejen společnosti, ale i státu přesunula právě k této události. Není tedy divu, že jen v prvním roce pandemie vznikla více než stovka her na toto téma (Li Shu 2020: 53). Výběr tématu se také může pojit s jinými významnými událostmi, jako jsou „Výročí 70 let od založení Čínské lidové republiky“ (*Xin Zhongguo chengli 70 zhounian 新中国成立 70 周年*), nebo pro tuto práci podstatnější „Výročí 100 let od založení Čínské komunistické strany“ (*Jiandang 100 zhounian 建党 100 周年*), které proběhlo v roce 2021, a také „Rok rozhodného vítězství všestranné společnosti mírného blahobytu“ (*Quanmian xiaokang jueheng nian 全面小康决胜年*) (Zhu Pingfan 2020: 107), za který lze považovat rok 2020.

Kromě výše zmíněných čtyř témat existuje ještě další plejáda takovýchto témat vhodných ke zpracování. Pokud bychom se podívali na veškeré hry, které v roce 2021 vysílala rádiová stanice Hlas Číny, našli bychom další různorodá témata, která vesměs mají spojitost s Čínou, s její historií a pokrokem, a také jejími významnými osobnostmi. Jsou jimi například vojenská témata v čele s bojem proti Japonsku za 2. světové války, dějiny Komunistické strany Číny, témata zobrazující

²⁰ Tato hospodářská iniciativa, známá také jako Nová hedvábná stezka, vznikla za vlády Xi Jinpinga v roce 2013 a usiluje skrze vybudování nových obchodních koridorů o ekonomickou integraci Číny s Eurasíí.

²¹ Kampaň, která má svůj počátek na konci roku 2012. Spočívá v ochraně životního prostředí a vybudování ekologicky udržitelné společnosti.

čínský vědecký a technologický pokrok, ať už současný, či minulý, témata zobrazující život na vsi, ochranu historických památek a další. Velmi oblíbená jsou také témata biografická, která zobrazují historické osobnosti, ať už se jedná o Mao Zedonga nebo například významného agronoma Yuan Longpinga 袁隆平, který vyšlechtil první hybridní odrůdu rýže.

Speciální kategorií v rámci biografii je takzvaný „vzorový model doby“ (*shidai kaimo* 时代楷模), který má svůj předobraz ve stejnojmenném ocenění, které od roku 2014 uděluje Oddělení propagandy ÚV KS Číny osobám, které „*prokázaly mimořádný patriotismus, pracovitost, srdečnost nebo přátelskost, prokázaly tradiční čínské morální hodnoty, a které mají mimořádně silný smysl pro pokrok, reprezentativnost, dobu a následování vzorů*“ (Baidu Baike 2023b). Za zmínku stojí, že morální vzory jsou součástí čínské kultury již od pradávna a tradice jejich využití pro vzdělávání společnosti je dlouhá (Miao Ying 2021: 178). Některé rozhlasové hry jsou tedy založeny na příbězích těchto „vzorových“ osob, jako je například tajemnice venkovské stranické odnože Sun Limei 孙丽美, protagonistka rozhlasové hry *Tajemnice Mei* (*A Mei shuji* 阿美书记), která ocenění dostala v roce 2021 posmrtně poté, co byla stržena rozvodněnou řekou, když se snažila odklizením nahromaděných sutin zachránit nedaleké vesnice (Yuan Yu 2021). Nejedná se tedy o velké čínské osobnosti, nýbrž o obyčejné lidi, kteří svým jednáním prokázali loajalitu a prospěch Straně a Číně, čímž posloužili jako vděčné propagandistické téma pro tvůrce rozhlasových her.

Ideologický a didaktický rozměr ideologických rozhlasových her je samozřejmý, avšak jedním z požadavků na hry je také jejich umělecký rozměr – ideologické hry by měly být svébytným uměleckým dílem s určitými estetickými hodnotami. Pokud by autoři her nedbali na umělecký a estetický rozměr her, hrozilo by, že sklouznou k extrémům umění za Kulturní revoluce, kdy bylo umění strojem na propagandu, plným politických hesel, nálepkování a dalších explicitních snah ovlivnit myšlení mas (Liu Mingqiao 2008: 56). Lze tedy říci, že dnešní ideologické hry jsou více sofistikovány, s existující, avšak proměnlivou uměleckou hodnotou, nicméně stále jsou uměním vědomě postaveným na ideologickém základu, s mnohými prvky propagandy, které odpuzují posluchače.

Některé z děl, které tato práce analyzuje, byly úspěšné na soutěži *Projekt 5+1*. Naplňují však svou existenci i mimo soutěž? Do jaké míry jsou úspěšné u posluchačů? Jak se k nim vlastně ideologické hry dostávají? Tyto a další otázky rozebere další část.

3.5. ČÍNSKÝ STÁTNÍ ROZHLAS

V roce 2018 se vedoucí státní čínská média spojila do obrovského mediálního konglomerátu pod názvem China Media Group (中央广播电视总台), ve zkratce CMG. Do tohoto konglomerátu byly zakomponovány celkem tři mediální skupiny – Čínská ústřední televize (CCTV) (*Zhongguo zhongyang dianshitai* 中国中央电视台), Čínský mezinárodní rozhlas (CRI) (*Zhongguo guoji guangbo diantai* 中国国际广播电台) a Čínský státní rozhlas (CNR) (*Zhongyang renmin guangbo diantai* 中央人民广播电台), přičemž funkčně všechny tři skupiny fungují stále nezávisle. Nově vzniklý konglomerát CMG je známý také jako Hlas Číny (*Zhongguo zhi sheng* 中国之声) (Li Shu 2018: 35), tento název však od roku 2004 (Tan Jihong a Liu Jiesan 2011: 4) nese také První zpravodajský kanál stanice CNR.

Čínský státní rozhlas vznikl pod názvem *Yan'an xinhua guangbo diantai* 延安新华广播电台 v roce 1940²² ve městě Yan'an²³, jednalo se o první rádiovou stanici založenou čínskými komunisty (Gao Guiwu a Qiao Xiuhong 2021: 134). Od momentu svého vzniku se stal jedním z nevýznamnějších nástrojů ideologického boje nejen proti Kuomintangu, ale také proti Japonsku. Stanice svou první rozhlasovou hru vysílala v roce 1947, byla jí hra *Návrat Rudé armády* (*Hongjun huilai le* 红军回来了) (Li Shu 2020: 54). Poté, co se v Číně opět naplno rozhořela občanská válka, se stanice spolu s komunistickou vládou přesunula do Pekingu a byla přejmenována na *Beiping xinhua diantai* 北平新华电台²⁴ (Gao Guiwu a Qiao Xiuhong 2021: 134). Teprve od roku 1949, kdy byla založena Čínská lidová republika, stanice nese dnešní název *Zhongyang renmin guangbo diantai* 中央人民广播电台²⁵. Postupně se obsah stanice diverzifikoval a začaly vznikat různé

²² Rádiová stanice mohla být založena díky tomu, že SSSR poskytl ve jménu Internacionály čínským komunistům rádiový vysílač. Tento vysílač propašoval do Yan'anu pozdější předseda vlády Zhou Enlai 周恩来, který vysílač nejprve rozebral, a poté přenesl přes území kontrolované Kuomintangem a Japonci (Wei Lei 2019: 38).

²³ Město Yan'an sloužilo jako revoluční základna pro čínské komunistické síly, které se ve městě usadily po Dlouhém pochodu. Město má dodnes v rámci moderní čínské historie velmi silný symbolický a ideologický význam.

²⁴ Do roku 1949, kdy se Peking stal hlavním městem Číny, neslo město historický název Beiping.

²⁵ V této době se ze stanice vydělila také stanice *Beijing guangbo diantai* 北京广播电台, která se specializovala na zahraniční vysílání. Tato stanice se v roce 1993 přejmenovala na již zmíněný Čínský mezinárodní rozhlas (CRI)

přidružené stanice. Jedna z nich, První zpravodajský kanál (*di yi tao xinwen zonghe pinlü* 第一套新闻综合频率), se v roce 2004 přejmenovala na „Hlas Číny“ (*Zhongguo zhi sheng* 中国之声) (Tan Jihong a Liu Jiesan 2011: 4).

Celostátně vysílající stanice Hlas Číny má dodnes v rámci celé Číny prominentní postavení. Hlas Číny byl v roce 1949 první stanicí spojenou s novým čínským režimem, přičemž od té doby si udržel velmi úzké vztahy se Stranou i vládou (Wei Lei 2019: 58). Stanice několikrát experimentovala se zařazením zábavních pořadů, nicméně po reformě v roce 2009 byly tyto pořady zrušeny a byl upřednostněn zpravodajský obsah. Několik nezpravodajských pořadů však bylo zachováno pro jejich politický, společenský nebo kulturní význam. Mezi nimi figuruje mimo jiné pořad *Zaznamenávat Čínu* (*Jilu Zhongguo* 记录中国), v rámci kterého jsou vysílány ideologické rozhlasové hry.

Nejen Hlas Číny v současné době vysílá rozhlasové hry, například stanice Beijing Joy FM (*Beijing wenyi guangbo* 北京文艺广播) již mnoho let každý den vysílá jeden hodinový díl tradiční rozhlasové hry *Yule 72 bian* 娱乐72变, která tak má již několik tisíc dílů. Pokud si vypůjčíme slova badatele Wang Xiaoyuna, lze rozhlasové hry tohoto typu označit jako „fastfoodizované“ – jsou komediálního charakteru, často s nízkým rozpočtem a pochybných uměleckých kvalit. Obsahově jsou zaměřeny na triviální každodenní život, jsou posluchačsky přívětivé a mají své jádro posluchačů, přesto však počet stanic vysílající tyto hry soustavně klesá (Liu Zhuo 2018: 77). Jediná stanice Hlas Číny se tedy jeví jako poslední z čínských radiových stanic s pevným programem vysílání ideologických rozhlasových her. Jaká je však posluchačská základna těchto her je velmi diskutabilní.

V první řadě zde neplatí tvrzení, že „posluchači jsou nejen základem pro přežití rozhlasových her, jsou mimo to i hybnou silou a zdrojem, který popohání jejich rozvoj.“ (Wang Xiaoyun 1998: 35), kterým se badatel Wang Xiaoyun snažil zdůraznit nutnost nového směru, kterým by se měl žánr ubíhat. Jak již bylo uvedeno, potenciální posluchači vyhledávají jiné druhy

(*Zhongguo guoji guangbo diantai* 中国国际广播电台) (Gao Guiwu a Qiao Xiuhong 2021: 140), který od roku 2018 tvoří jednu z částí CMG.

zábavy, které jim jsou bližší. Průměrný Číňan dnes dokáže rozpoznat propagandu (Shambaugh 2007: 55) a nemá potřebu trávit s ní svůj volný čas. Někteří badatelé ve lhostejném přístupu posluchačů k ideologickým hrám spatřují znechucení z jejich „oportunistického charakteru“ (Lini Xiaoyu 2016: 49), čímž však pouze diplomaticky naznačují, že tyto hry nejsou primárně určeny k poslechu běžným posluchačům.

Ideologické hry mají pouze chabou přítomnost na internetu, většinou pouze ve formě stručných popisků a hodnocení, přičemž dohledat je pro poslech bývá náročné (Lini Xiaoyu 2016: 49). Co se týče jejich radiového vysílání, je situace ještě komplikovanější. Z dostupných internetových zdrojů vyplývá, že ideologické hry jsou na mnohých stanicích vysílány, avšak nepravidelně, zpravidla pouze jednou v rámci jejich premiéry. Pravidelně jsou podle všeho vysílány pouze na rádiu Hlas Číny v rámci pořadu *Zaznamenávat Čínu* (*Jilu Zhongguo* 记录中国), který vznikl kolem roku 2014²⁶ (Shang Guanyun 2014). Nejvíce zarážející je fakt, že je tento pořad vysílán každý den v jednu hodinu ranní pekingského času, kdy drtivá většina Číny spí. Lze si představit, že v tuto dobu rádio poslouchají řidiči kamionů a jiné úzké skupiny lidí, nicméně bez dat z empirického výzkumu již nelze určit, kolik z nich poslouchá právě ideologické rozhlasové hry na Hlasu Číny. Rozhlasové hry mají v dnešní době celkově nízkou poslechovost, což je také důvod, proč od jejich vysílání mnoho stanic upustilo. Podle badatele Wei Leie se stanice Hlas Číny postupně z modelu státního financování přettransformovala do modelu velmi závislého na reklamní činnosti, která doplňuje pouze omezené státní financování. Poté Wei Lei dodává, že „*finanční závislost na reklamě stanici nutí produkovat zpravodajské pořady, které zaujmou široké posluchačstvo.*“ (Wei Lei 2019: 58) Je tedy ještě větší otázkou, proč stanice rozhlasové hry vysílá, nicméně je možné, že právě tato část vysílání je financována státem.

Druhou skutečností k zamyšlení je fakt, že je tento pořad vysílán na hlavní čínské zpravodajské radiové stanici. CNR vysílá celkem na více než 16 stanicích, do kterých spadá i Hlas Číny. Proč tedy CNR rozhlasové hry nevysílá na jiných, méně specializovaných stanicích, ve vhodnější čas? Hlas Číny je nejposlouchanější stanicí v Číně (Wang Yuanyuan a Tang Shenghong

²⁶ Z důvodu nedostatku zdrojů se jedná pouze o dedukci, nicméně na internetu první zmínka o pořadu pochází právě z počátku roku 2014.

2021), je tedy možné, že se takto hry dostanou k více lidem. Proti tomuto tvrzení však hraje skutečnost, že jsou hry vysílány v noci, čímž jsou vědomě odsouzeny k nízké poslechnosti.

Z toho lze odvodit paradoxní skutečnost – ideologická rozhlasová hra bez posluchače je propagandou bez posluchače. Badatel Huang Jieru 黄洁茹 k tomuto dodává, že se propagaci her věnují zejména samotné tvůrčí skupiny, anebo pracovníci rádiových stanic ve svém volném čase, přičemž záběr vlivu takovéto propagace je relativně malý. Dále doplňuje, že *„posluchači jsou zejména lidé, kteří mají návyk k poslechu rádia. Takovýchto posluchačů však není mnoho, v důsledku čehož mají rozhlasové hry problém dosáhnout kýžené poslechnosti.“* (Huang Jieru 2019: 172).

Kdo jsou tedy posluchači Hlasu Číny? Už v roce 2009 generální ředitel Hlasu Číny Shi Min tvrdil, že hlavním posluchačstvem stanice se čím dál tím více stává mobilní obyvatelstvo (Wei Lei 2019: 77), kterým měl na mysli motoristy vlastníci automobil, přičemž automobil je v Číně symbolem střední třídy. Toto je případ nejen Hlasu Číny, ale rádia jako takového, které je již delší dobu spojováno právě s jízdou v automobilu. Pro takovéto posluchače je rádio zpravidla pouze pozadím zpříjemňujícím jízdu a mezi vysílaným pořadem a posluchačem nevzniká silný vztah – poslech je závislý na délce jízdy, a je tedy značně fragmentovaný (Wei Lei 2019: 77), což nevytváří vhodné podmínky pro poslech rozhlasových her. Je tedy otázkou, kolik takovýchto motoristů poslouchá rozhlasové hry v jednu hodinu ránní.

Celkově lze v tomto přístupu k vysílání ideologických rozhlasových her spatřit buď lhostejnost, anebo klamně představy. Proponenti ideologických rozhlasových her mluví o tom, že posluchači touží po hrách, které hovoří o skutečnosti (Li Haoran a Wang Shichang 2019: 48), o skutečných událostech a osobách. Čísla však hovoří jasně – posluchači se chtějí při poslechu rozhlasových her odreagovat a zapomenout na reálný svět, proto sáhnou po žánrech, jako jsou fantasy, sci-fi, krimi a další. Stát si toto musí uvědomovat také, avšak do populárních žánrů příliš nezasahuje a ideologické hry celkově dostatečně neinovuje, v důsledku čehož tyto hry skomírají na okraji posluchačského zájmu.

Ať už jsou hry určeny pro publikum, či ne, ideologické hry v pořadu *Zaznamenávat Čínu* (*Jilu Zhongguo* 记录中国) lze považovat za to nejlepší, co pro účel soutěží produkční týmy vylodily. Podle badatelky Lini Xiaoyu 黎妮晓宇 totiž většina této produkce „končí v šuplíku a jen těžko znovu spatří světlo světa“ (Lini Xiaoyu 2016: 49). Hry v tomto pořadu mají tedy privilegované postavení, přičemž se nejedná pouze o hry ideologické – v roce 2021 se v pořadu objevilo i pár výjimek, které nesouvisí se současným děním ani moderními čínskými dějinami. Jsou jimi například hry *Zhao shi guer* 赵氏孤儿, což je rozhlasová adaptace stejnojmenného yuanského²⁷ dramatu, hra *Gongfu* 功夫 s tradiční kung-fu tematikou, nebo také biografická hra *Hengqu xiansheng* 横渠先生 o songském²⁸ mysliteli a státníkovi Zhang Zaiovi 张载.

Kromě těchto několika případů však v pořadu dominují hry ideologické. Rok 2021 je z pro rozhlasové hry obzvláště významný tím, že je rokem stého výročí založení Komunistické strany Číny, které bylo doprovázeno mohutnými oslavami, a také faktem, že bylo Čínou koncem roku 2020 vyhlášeno vítězství v boji s absolutní chudobou, a tudíž bylo docíleno vybudování „společnosti mírného blahobytu“ (*xiaokang shehui* 小康社会) – to vše se promítlo do pořadu *Zaznamenávat Čínu*. Oddělením propagandy ÚV KS Číny byla v reakci na tyto události zahájena akce „Vysílání vynikajících rozhlasových her k příležitosti oslav stoletého výročí od založení Komunistické strany Číny“ (*Qingzhu Zhongguo gongchandang chengli 100 zhounian youxiu guangboju zhanbo* 庆祝中国共产党成立100周年优秀广播剧展播), v rámci které bylo nejen na stanici Hlas Číny, ale i jinde vysíláno celkem 26 vybraných her (Wang Ling 2021), z toho dvě budou v práci dále rozebrány. Tyto hry jsou rozmanité tematiky, nevztahují se pouze k historii Strany a všemu s tím souvisejícímu, ale také k mnoha významným událostem, jako je boj s nemocí COVID-19, nebo již dříve zmíněný Boj proti chudobě. Ten je součástí myšlenkově velmi širokého ideologického konceptu nazývaného „Čínský sen“ (*Zhongguo meng* 中国梦), o kterém pohovoří další část.

²⁷ Mongolská dynastie Yuan 元 (v české transkripci Jüan) vládla v Číně v letech 1271-1368 a vyznačuje se mimo jiné bouřlivým rozvojem čínského divadla.

²⁸ Dynastie Song 宋 (v české transkripci Sung) vládla v Číně v letech 960–1279, od r. 1127 pouze v jižní části Číny.

3.6. ČÍNSKÝ SEN

Na konci listopadu roku 2012 čínský prezident²⁹ Xi Jinping při příležitosti návštěvy výstavy „Cesta k obrodě“ (*Fuxing zhi lu* 复兴之路) pořádané Čínským národním muzeem, jež dokumentovala takzvané „Století ponížení“³⁰, pronesl následující slova: „*Každý člověk má své ideály a aspirace, svůj vlastní sen. Dnes všichni hovoří o Čínském snu, domnívám se, že dosáhnout Veliké obrody čínského národa (Zhonghua minzu weida fuxing 中华民族伟大复兴) je od dob moderní Číny tím největším snem čínského lidu.*“ (Zhang Qiaosu 2016)

V tomto prohlášení Xi Jinping poprvé použil termín „Čínský sen“, který se od té doby stal mottem a aspirací jeho vlády. Samotný Čínský sen je složen z mnoha dalších snů dílčích. Ty se dotýkají mnoha různých aspektů, jako je vláda, geopolitika, armáda, obyvatelstvo, kultura, ekonomika a další – jedná se tak o komplexní kompozitní ideologii (Callahan 2017: 16). Jak v promluvě Xi Jinping nepřímou uvedl, Čínský sen je ekvivalentní s „Velikou obrodou čínského národa“, můžeme tedy uvažovat o tom, že celý název této koncepce by měl znít „Čínský sen o dosažení Veliké obrody čínského národa“. Později Xi Jinping upřesnil, že této obrody bude dosaženo „*až se Čína stane bohatou a mocnou zemí, národ bude obrozen a lid bude šťastný.*“ (Callahan 2017: 11) Právě přechodná doba, během které je realizován Čínský sen, a s ním

²⁹ V té době byl Xi Jinping „pouze“ nově zvoleným generálním tajemníkem ÚV KS Číny, prezidentem se stal až 14. března 2013.

³⁰ Století ponížení se datuje od začátku První opiové války v roce 1839 do založení ČLR v roce 1949. Během tohoto období Čína neúspěšně čelila imperiálním ambicím západních mocností a Japonska, které vyústily v územní ztráty, nerovné smlouvy a rozsáhlé vnitřní konflikty.

i Veliká obroda čínského národa, je onou Novou érou (*Xin shidai* 新时代), která se v práci v souvislosti s rozhlasovými hrami již mnohokrát objevila.

Na západě je na Čínský sen nahlíženo jako na projekt, jehož cílem je budovat legitimitu Strany (Miao Ying 2021: 180). Badatel William A. Callahan v souvislosti s tímto uvádí, že je Čínský sen reakcí na morální krizi, kterou zapříčinily ekonomické reformy, následný přechod k tržnímu hospodářství a rozmach nezdravého materialismu (Callahan 2017: 13). Jakákoliv krize podkopává legitimitu vládců – Čínským snem se tedy čínská vláda snaží tuto krizi vyřešit, a to zejména skrze sjednocení lidu posílením národního cítění vytvářeného úspěchy Číny jak doma, tak v zahraničí.

Čínský sen je zaměřen především na domácí záležitosti, avšak skrze toto „sebeposílení“ má velké ambice také na mezinárodní scéně. Už název termínu vypovídá o záměrech Číny, jejímž cílem je omezit globální vliv USA, a to zejména skrze ekonomické a diplomatické prostředky, a tím změnit geopolitické *status quo* ve prospěch Číny a jejích spojenců. Pro tuto práci jsou však podstatnější ony domácí záležitosti – zejména ty, které se týkají ekonomiky a společnosti. Především z hlediska společenského se v důsledku rapidního ekonomického růstu Čína ocitla v krizi sociální nerovnosti, ale také v krizi morální, přičemž obě krize je potřeba pro dosažení Čínského snu vyřešit. Tyto domácí záležitosti jsou tedy doprovázeny kampaněmi, kterým mimo Čínu není věnováno tolik pozornosti, jako dopadům Čínského snu na čínskou zahraniční politiku, avšak které jsou pro čínskou společnost zásadní (Miao Ying 2021: 163). Jednou z těchto kampaní je kampaň integrální pro tuto práci – Kampaň adresného snižování chudoby (*jingzhun fupin* 精准扶贫), která byla zahájena v roce 2013 (Wang Xiaolin a Zhang Xiaoying 2020: 37).

3.6.1. KAMPAŇ ADRESNÉHO SNIŽOVÁNÍ CHUDOBY

V roce 2013 byl časopise *Qiushi* 求是, hlavním, teoretickým časopise Komunistické strany Číny, publikován článek „Čínský sen prostupuje socialismus s čínskými rysy novou energií“, který lze považovat za programové prohlášení k realizaci Čínského snu. V článku se uvádí, že blahobyt

jednotlivce je stejně důležitý jako blahobyt celého státu, čímž je naznačováno, že je potřeba rozvíjet Čínu také na individuální úrovni (Mohanty 2013: 39). Přesně v tomto duchu se nese Kampaň adresného snižování chudoby (*jingzhun fupin* 精准扶贫), která je centrální součástí takzvaného „Boje proti chudobě“ (*Tuopin gongjian zhan* 脱贫攻坚战). Ten se stal v roce 2015 jedním z hlavních téžisť pozornosti čínské vlády (He Suyuan a Wang Weiye 2022: 4). Kampaň adresného snižování chudoby navázala na předchozí tradici kampaní proti chudobě (Kun Yan 2016: 39-51), které byly neadresné a spočívaly v obšírné pomoci určitým okresům (*xian* 县) a vesnicím, což se ukázalo být neefektivní (Zeng Qingjie 2020: 407). Na rozdíl od těchto předchozích kampaní však nyní mělo snižování chudoby probíhat na personální úrovni (Qu Tianjun 2017: 84), a to jak z pohledu jednotlivých kádrů, tak lidí, kteří se stali cílem kampaně. V rámci této kampaně byly vytipovány konkrétní oblasti, zejména špatně přístupné, neúrodné horské regiony v jižní a východní Číně, ve kterých se teoreticky mělo dostat pomoci pouze těm nejpotřebnějším. Finanční prostředky tentokrát přicházely k lidem přímo od centrální čínské vlády, a ne od nižších administrativních jednotek (He Suyuan a Wang Weiye 2022: 2).

Snížení chudoby, a tedy vyrovnaní sociálních rozdílů je klíčové pro dosažení Čínského snu. Aby bylo snižování chudoby akcelerováno, vyhlásila Strana rok 2020 jako rok dosažení „společnosti mírného blahobytu“ (*xiaokang shehui* 小康社会). Tento termín, který má své kořeny již ve starověkých konfuciánských spisech, byl využit Deng Xiaopingem v roce 1979, kdy se Čína začala ekonomicky otevírat vnějšímu světu. Dnes se jedná o socioekonomický termín, který spočívá v tom, že lidé žijící ve společnosti mírného blahobytu by měli mít přístup ke všem základním životním potřebám, tj. k ubytování, pitné vodě, jídlu, ošacení a vzdělání (Kun Yan 2016: 101). Rok 2020 se tak stal ambiciózním termínem, který bylo nutné za každou cenu stihnout. Čínská vláda v návaznosti na to zmobilizovala 800 000 kádrů (Qu Tianjun 2017: 84), aby vymanily 70 milionů Číňanů (Tsai a Liao 2020: 46) z absolutní chudoby, která byla v roce 2014 definována jako roční příjem na osobu menší než 2800 jüanů³¹ (Wang Xiaolin a Zhang Xiaoying 2020: 36).

Úkolem kádrů bylo analyzovat hlavní důvody chudoby jak v mikroekonomickém, tak makroekonomickém rámci, a přijít tak na způsob, jak pomoci jednotlivým domácnostem, potažmo

³¹ V lednu roku 2014 se jednalo zhruba o 9350 Kč.

větším celkům, vymanit se z chudoby. Těchto způsobů byla celá řada – od nízkouročných půjček pro začínající podnikatele a vytvoření podmínek vhodných pro podnikání, po asistenci při relokaci do jiných oblastí. Další způsoby zahrnovaly vytvoření systému sociálního zabezpečení, vzdělávání, výstavbu nových domů, zdravotní pojištění a asistenci, ochranu životního prostředí, podporu turismu a další (Qu Tianjun 2017: 80).

Většina ze stovek tisíc mobilizovaných kádřů pocházela z místních orgánů státní správy, které musely za účelem kampaně, která předpokládala odstranění absolutní chudoby u milionu lidí každý měsíc, mobilizovat téměř všechny své pracovníky (Tsai a Liao 2020: 46).³² Kromě toho byla na každé vládní organizační úrovni zřízena „velitelská stanoviště pro boj s chudobou“ (*tuopin gongjian zhihuibu* 脱贫攻坚指挥部), přičemž v souvislosti s tímto stojí za zmínku, že toto není jediný případ, kdy bylo v rámci kampaně použito názvosloví připomínající vojenské prostředí. Kromě těchto stanovišť, byly zřízeny také „brigády pro odstranění chudoby“ (*fupin gongzuodui* 扶贫工作队), které byly složeny z kádřů, kteří původně sloužili v městském prostředí, a kteří museli v rámci těchto skupin alespoň 20 dní v měsíci pracovat na odstraňování chudoby (Zeng Qingjie 2020: 409). Do každé vsi v cílových oblastech tak byli přiřazeni přibližně čtyři kádři (Zeng Qingjie 2020: 409) (Liu Zhipeng a Liu Lili 2022: 276). Kromě pracovníků těchto brigád byl do každé vesnice přiřazen také první tajemník (*diyì shuji* 第一书记) (Qu Tianjun 2017: 80), který měl na starost vesnickou stranickou buňku (*cundang zhibu* 村党支部), a dohlížel na celý proces odstraňování chudoby.

Čínská vláda celkově hleděla na to, aby spolupráce mezi vyslanými pracovníky a místními byla co nejlhčí, díky čemuž mohli mít kádři pod kontrolou nejen obyvatelstvo, ale i celý proces odstraňování chudoby (Tsai a Liao 2020: 47); vyslaní pracovníci však nenahradili stávající vesnické kádry (Liu Zhipeng a Liu Lili 2022: 276). Tito nově příchozí kádři byli přiděleni k jednotlivým domácnostem, které se na ně mohly v případě problémů obrátit, čímž bylo vytvořeno pouto mezi státem a občanem. V případě, že tito kádři pocházeli z okresních orgánů, byli povinni domácnost navštívit alespoň dvanáctkrát za rok, a kádři na provinční úrovni alespoň dvakrát za rok, přičemž těchto domácností mohlo být až deset, v závislosti na postavení kádra (Tsai a Liao

³² V některých okresech byla do boje s chudobou povolána až polovina pracovníků okresních soudů, včetně samotných soudců, což vyústilo v prodlevy v mnoha soudních řízeních (Tsai a Liao 2020: 58).

2020: 55). Domácnosti navíc hodnotily výkon a ochotu těchto kádřů, což kádři motivovalo k efektivnější práci (Tsai a Liao 2020: 49). Kádři vykonávali tuto práci obvykle tři roky, a při uspokojivém výkonu se mohli těšit na povýšení (Liu Zhipeng a Liu Lili 2022: 276) – z této situace tedy nakonec vydělaly obě strany.

Aby probíhalo odstraňování chudoby bezproblémově, museli vyslaní kádři nejen spolupracovat s místními kádři/elitami, ale také vytvářet místní elity nové, které udrží v chodu nově nastolené podmínky. Oficiální vesnické elity působící v rámci vesnického výboru (*cunmin weiyuanhui* 村民委员会) jsou dnes v čínských vesnicích voleny, což jim dodává na autoritě. Tyto elity tedy nejen, že třímají určitou politickou moc, ale mají i důvěru obyvatel, kterou si u nich museli vyslaní kádři nejprve vybudovat. To se týká především dalšího typu vesnických elit – místních vůdců, kteří stojí mimo politický systém. Takovýmto typem elit jsou také elity ekonomické, které mají na vsi autoritu skrze svůj majetek a vlivné podniky (Liu Zhipeng a Liu Lili 2022: 277). Všechny tyto elity lze označit jako elity stávající, avšak proces odstraňování chudoby byl spojen také s příchodem nových elit, což byli často lidé, kteří rodnou ves nejprve opustili, nabyli zkušeností a majetku, a poté se díky lepším podmínkám pro ekonomický a jiný rozvoj vrátili zpět do vsi, kde se navíc nyní těší z vysokého společenského postavení (Liu Zhipeng a Liu Lili 2022: 277). Ve vsích se tak vytvářel složitý mocenský trojúhelník, v němž figurovali vyslaní kádři, stávající vesničtí kádři a elity a nově příchozí kvalifikované elity. Tento trojúhelník byl v ideální představě založen na dělbě práce, vzájemné spolupráci a budování důvěry – žádná ze skupin tak teoreticky neměla přímo zasahovat do agendy jiné skupiny (Liu Zhipeng a Liu Lili 2022: 278).

Vymýcení absolutní chudoby bylo ohlášeno v prosinci roku 2020, přesně podle plánu, a kampaň tak byla prohlášena za úspěšnou (Al Dhaheri 2020). Rokem 2020 však čínský boj proti chudobě neskončil – nyní si Čína předsevzala odstranit chudobu relativní (Wang Xiaolin a Zhang Xiaoying 2020: 43-44), což je cíl mnohem hůře dosažitelný. Pouze tak však může Čína dosáhnout takzvané „Všeobecné prosperity“ (*Gongtong fuyu* 共同富裕), což je další ze zásadních termínů spojených s doktrínou Čínského snu, který spočívá v překlenutí ekonomické nerovnosti, a tedy ve vyrovnání rozdílů mezi chudými a bohatými (Hass 2021). Kampaň adresného snižování chudoby tak byla pouze jedním z kroků, které mají Všeobecné prosperity dosáhnout.

4. PRAKTICKÁ ČÁST

Nyní, když jsme seznámeni nejen se samotným žánrem a jeho ideologickým rozměrem, ale také s potřebnými praktickými reáliemi, přichází na řadu analýza jednotlivých her. Předmětem analýzy jsou celkem tři hry – *Daliangshan* 大凉山, *Anni de huahai* 安妮的花海 a *Minningzhen* 闽宁镇, přičemž všechny tři hry režíroval Quan Sheng 权胜, produkční ředitel šesté dramaturgické skupiny spadající pod CMG.

Hry pohlíží na Kampaň adresného snižování chudoby ze tří hlavních pohledů – vybudování infrastruktury a místního průmyslu, investic ekonomických elit a turismu, a nakonec vystěhování obyvatelstva z nehostinných podmínek do měst. Hry jsou tak velmi různorodé, v důsledku čehož se rozbor ne vždy drží jednotného, standardizovaného formátu.

Všechny hry však navzdory tomu sdílí některé znaky:

Na začátku každé rozhlasové hry je heslovitě představen pořad Zaznamenávat Čínu. Tato předmluva zní: „Úchvatné příběhy, proměny života, historické ságy, portréty doby. Hlas Číny – Zaznamenávat Čínu“ (*Jingcai gushi, baitai rensheng, lishi chuanqi, shidai xiezhen. Zhongguo zhi sheng – Jilu Zhongguo* 精彩故事, 百态人生, 历史传奇, 时代写真。中国之声——记录中国) Samotný název pořadu je aluzí na Xi Jinpingovu promluvu, ve které Xi Jinping hovoří o tom, že je potřeba „zhostit se úkolu zaznamenávat [Novou] éru.“ (Li Shu 2020: 53). Dále Xi Jinping v promluvě žádá kulturní pracovníky, aby „namalovali portrét éry“ (Li Shu 2020: 53), na což přímo odkazuje poslední z uvedených hesel.

Hry tedy dávají velký důraz na realismus, na zaznamenávání skutečných událostí a jejich přetvoření ve jméno socialistického realismu, tedy kombinace realismu s romantismem, přesně

podle požadavků Yan'anských hovorů a Xi Jinpinga. V rámci zaznamenávání skutečnosti je jednou z klíčových složek zkoumaných her také interakce mezi vyslanými kádry a místními elitami, která se však v každé hře zásadně liší. Hry bez výjimky zobrazují Stranu a stranické kádry v tom nejlepším světle – všichni kádři jsou svědomití workoholici pracující pro zájmy lidu a Strana je laskavá a benevolentní, vždy připravena pomoci kádrům v jejich práci spočívající v odstraňování chudoby. Hlavním cílem her je tedy ukázat přínosy socialismu, oslavit úspěchy Komunistické strany Číny, a tím legitimizovat její vládu. Nyní se podrobněji podíváme na první z těchto her, *Daliangshan*, a prozkoumáme, jak jsou veškeré principy a motivy ztvárněny v praxi.

4.1. DALIANGSHAN

Třídílná rozhlasová hra na pokračování *Daliangshan* 大凉山 je jednou ze čtyř her, které v roce 2021 pro příležitost stoletého výročí založení Komunistické strany Číny vyprodukoval tvůrčí tým China Media Group (Liao 2021) – jedná se tak o přímý produkt čínské vlády. Hra je dále jednou z 26 her, které stanice *Hlas Číny* vysílala v rámci akce „Vysílání vynikajících rozhlasových her k příležitosti oslav stoletého výročí od založení Komunistické strany Číny“.

Daliangshan 大凉山 je stejnojmenné horské pásmo ležící v Yiské autonomní prefektuře Liangshan (*Liangshan yizu zizhi zhou* 凉山彝族自治州) na jihu jihočínské provincie Sichuan 四川 u hranic provincie Yunnan 云南. Jedná se o oblast obývanou etnikem Yi 彝族, která je v Číně notorická svou chudobou a sociálními problémy (Liu Xiaodong 2020). Oblast se tedy stala jednou z největších výzev Kampaně adresného snižování chudoby, což bylo inspirací pro tvůrce rozhlasové hry *Daliangshan*.

4.1.1. Děj hry

Příběh hry začíná ve vsi Jiukede svatbou Qutiea, syna místního šamana (*bimo* 毕摩) Budua, při níž je podle místních zvyků a tradic obětován dobytek každé domácnosti ve vsi. Výjimkou jsou pouze domácnosti bez syna a domácnosti osamělých starých lidí, kterých však bylo pouze osm.

Qutie tuto tradici považuje za zpátečnickou, avšak šaman je neoblomný a dobytek nechá usmrtit. Proti tomuto se vzbouří místní učitelka Shahong, která o této události zpraví místního prvního tajemníka Wangu, který ve vsi původně zavedl nové, efektivní metody chovu dobytka. Všemi milovaný první tajemník Wang však právě v tuto dobu odchází ze zdravotních důvodů z funkce, což si jeho věrný spolupracovník Qutie vyloží jako své osobní selhání a ze studu ves opustí.

Wanga předčasně nahradí nový první tajemník Guoji Shiliang³³ – mladý stavební inženýr z Pekingu, jehož rodiče byli příslušníci etnika Yi a do Pekingu přimigrovali právě z oblasti Daliangshan. Jeho úkolem je vést ve vsi projekt výstavby nových domů a pokračovat v odstraňování chudoby. Shiliang je ještě před příchodem do vsi konfrontován s prvním problémem – přístupovou cestou. Do vsi ho doprovází Muga, místní mladík, který prvního tajemníka po úvodních peripetiích nakonec úspěšně dovede do vsi. Tam se poprvé střetne s autoritou šamana Budua, kterého si Shiliang bude muset nejprve získat na svou stranu. Poté, co se Shiliang s pomocí učitelky Shahong ubytuje a seznámí se z první ruky s místními náročnými životními podmínkami, přečte si dopis od předchozího tajemníka Wangu, ve kterém Shilianga emotivně vyzývá, aby změnil místní tradice, které jsou překážkou při odstraňování chudoby a pověřuje ho, aby vybudoval „úplně novou a šťastnou“ ves Jiukede – tímto končí první díl.

Na začátku druhého dílu navštíví Shiliang místní školu, kde poznává, že se děti musí věnovat i jiným základním dovednostem, než je studium, zvláště těm hygienickým. Poté jde Shiliang navštívit obyvatele, jejichž dobytek byl ušetřen. Jedním z nich je stařec Genuo, který se však nemá k hovoru, protože smutní po odvolaném tajemníkovi Wangovi, kterého „*považoval za vlastního syna*“. Shiliang se poté od Shahong dozví, že aby ho starší obyvatelé vesnice brali za svého, a zvláště Genuo, musí na prsou nosit odznak Strany – Shiliang se tedy nakonec s Genuem spřátelí. Ani odznak však neoblomí šamana Budua, kterého se Shiliang snaží přesvědčit, aby změnil zpátečnické zvyky a tradice.

Následně do vsi přichází bouře, která s sebou přináší velké deště. Shiliang, který se díky svému stavařskému vzdělání dokonale vyzná také v geologických procesech, na základě pozorování zjišťuje, že vsi hrozí zasažení bahnotokem. Společně se Shahong a mladíkem Mugou tedy společně přesvědčí vesničany, aby se evakovali. Po evakuaci však zjišťují, že chybí stařec

³³ Typická čínská jména jsou dvouslabičná nebo tříslabičná. Jména příslušníků etnika Yi jsou však typicky čtyřslabičná, což je také případ prvního tajemníka Guoji Shilianga.

Genuo – Shiliang se tedy hrdinně rozhodne, že ho z jeho chatrče zachrání. Nakonec Shiliang s Genuem na ramenou dramaticky o vlásek unikají smrti v bahnotoku a dostávají se do bezpečí, ves je však značně poničena. Pak se Shiliang schází se svým nadřízeným panem Li, u kterého úspěšně domluví vybudování zpevněné cesty do vsi.

Poté přichází půlroční časový skok, během kterého je ve vsi zahájen projekt výstavby nových domů a jsou dány do běhu nové iniciativy pro snížení chudoby, jako je například výsadba mangovníků – tímto končí díl druhý.

Díl třetí začíná shromážděním celé vsi, na kterém Shiliang ohlašuje brzké zakončení výstavby nových domů a zahájení projektu výstavby nové silnice. Zároveň s vesničany řeší stížnosti ohledně financování výstavby domů a nabídne jim několik řešení, které vesničané bez okolků přijmou. Následně se šaman Budu vesničanům omlouvá za zpátečnické zvyky a tradice a slibuje jejich změnu, kterou přirovnává k odstranění otrokářského systému před 50 lety.³⁴ Po dalším půl roce už ve vsi stojí nové domy a probíhají práce na budování silnice, která ves spojí s okolním světem. Většina této silnice povede skrze tunel, na jehož ražbě vesničané pilně pracují, včetně šamanova syna Qutie, který se za tímto účelem vrátil domů. Qutie je však při ražbě zavalen kamením a umírá – celá ves truchlí a práce jsou zastaveny.

V návaznosti na to Shiliang z vesnice na několik dní zmizí. Nakonec vyjde najevo, že ve městě u nadřízených úspěšně zažádal o transportní helikoptéru, která může razicí zařízení přenést na stranu hory, kde leží ves Jiukede, a tak ražbu tunelu urychlit. Po dvou měsících je tunel dokončený, do vsi přijíždějí první automobily a vesničané zásobují zbožím své nově otevřené obchody. Hra končí výstupem prvního tajemníka Shilianga na horu, odkud hledí na nové domy v Jiukede a monologem šamana Budua, který děkuje všem kádrům bojujícím proti chudobě za vybudování ráje na zemi pro Yiské etnikum. Na úplném konci hry navíc vypravěč vzdává hold všem lidem, kteří se podíleli na odstraňování chudoby.

4.1.2. Analýza děje

³⁴ V Yiské autonomní oblasti bylo otrokářství zrušeno až v 50. letech 20. století.

První díl je dílem veskrze úvodním – představuje všechny hlavní postavy společně s jejich charakteristikou, a také těžké životní podmínky ve vsi. Díl doprovází tesknivá atmosféra, která ve vsi panuje po odchodu Qutie a tajemníka Wanga, nicméně s příchodem Shilianga nastává také atmosféra objevování nového a nepoznaného. V dílu se kromě toho formují vztahy mezi postavami, které jsou poté zásadní pro další dění.

Posluchače ihned zpočátku zaujme úvodní píseň v jazyce Nuosu, která ho vtáhne do dalekých a neznámých krajín národnostních menšin. Dále se posluchač seznamuje se zpátečnickými tradicemi, které je potřeba změnit a s neústupným, konzervativním šamanem Buduem, který je společně s většinou vesničanů odhodlaný tyto tradice bránit na úkor prosperity a harmonie ve vsi, přičemž je naznačováno, že takovéto postupy nepatří do moderní Číny, potažmo Nové éry. Po nástupu nového prvního tajemníka pozoruje posluchač vesnici skrze něj, a to až do konce hry. Seznamuje se tak nejen se všemi ostatními postavami a se situací ve vesnici, ale také se Shiliangem samotným. Scény jsou zpravidla obohaceny vhodně vybranou hudbou a zvukovými efekty, které budují jejich atmosféru. První, svatební scéna je podbarvena dramatickou hudbou a zvuky zoufale bučících krav, což navozuje stísněnou a hektickou atmosféru kontrastující s probíhající svatbou – posluchač je znepokojen stejně jako Qutie a učitelka Shahong. Když se poté scéna přesune z vesnického prostředí do města, je tato změna dána posluchači najevo pomocí zvuků ulice – hovořících lidí a lomozu projíždějících aut. Pochod Shilianga do vsi je přerušován zvuky padajícího kamení, což dotváří atmosféru těžko přístupné vsi kdesi v horách. Mladík Muga, který ho doprovází, je však veselý a spokojený – těžký výstup do vsi přijal jako součást svého života, jako životní styl, který se však Strana snaží pro jeho dobro změnit. Když se poté zeptá Muga na zabíjení dobytka, ozvou se pouze rychlé kroky, následované Shiliangovým voláním – nechť hovořit o tomto incidentu je vyjádřena pomocí zvukových efektů. Poslední silnou scénou je četba dopisu, během které zaznívá emotivní monolog tajemníka Wanga podkreslený dojemnou hudbou, která umocňuje pocit péče, kterou Strana věnuje vesnici Jiukede.

Druhý díl je zaměřen na budování vztahů mezi Shiliangem a vesničany – zejména Buduem. Bahnotok zde působí jako *deus ex machina*, která prvoplánově slouží právě k tomuto účelu. V tomto díle Shiliang naplno rozvíjí svou osobnost – je zobrazena zejména jeho odvaha a přátelskost.

Když jde Shiliang navštívit starce Genua, ozve se po zaskřípění dveří, které jsou podle zvuku dřevěné a poničené, bučení krav – tímto je naznačeno, že uvnitř chatrče společně s Genuem

žije také dobytek. Když Shahong Shilangovi vysvětluje, že musí na prsou nosit znak Strany, ozve se vznešená melodie, která dodává celé scéně na určité patetické majestátnosti, která je pro takovéto scény typická. V další scéně se ozývá štípaní dřeva, během kterého Shiliang udýchaným hlasem hovoří s Genuem – hra tak beze slov buduje obraz scény, ve které Shiliang pomáhá starým a nemohoucím s každodenními záležitostmi, čímž se snaží dostat vesničany na svou stranu. Další polovinu dílu doprovází zvuk silného deště a hromobití, které mnohdy zastíňuje promluvy postav, do toho všeho hraje takřka hororová hudba – je tak budována atmosféra napětí a nejistoty. Záchrana starce Genua je nejdramatičtější momentem celé hry – v průběhu celé scény za zvuku silného deště zaznívá blížící se burácení bahnotoku, do čehož navíc hraje dramatická perkusní hudba. Po celém incidentu vypravěčka objasní plán výstavby nových domů a oznámí půlroční časový posun.

Díl třetí je dílem nejvíce ideologicky přízemním – jsou zde navrženy konkrétní metody řešení problémů, kterým již nic nestojí v cestě k jejich vyřešení, a které jsou doprovázeny motivačními proslovy postav. Díl se nese ve veskrze optimistickém a pozitivním duchu, a to do takové míry, že divák čeká jakýsi zvrát či tragédii. Ta zakrátko doopravdy přichází při smrtelném úrazu Qutiea v tunelu. Následky této tragédie však rychle přebijí úspěchy při stavbě silnice a propojení vsi s civilizací. Při úvodním proslovu Budua o potřebě změnit zvyky a tradice opět zaznívá vznešená melodie, která zní pokaždé, když je řeč o Straně nebo úspěších boje proti chudobě. Třetí díl obsahuje také některé zvláštní scény – velmi strojeně například působí scéna, ve které vesničané jeden po druhém volají Shilianga, který nepozorovaně odjel do města. Odtamtud Shiliang přivezl učitelce Shahong veliký dar – hamburger, symbol civilizace, který poté Shahong v průběhu další scény blaženě konzumuje. Celá hra je nakonec zakončena písní v jazyce Nuosu, která zazněla na samém počátku hry.

4.1.3. Proměna vsi

Jiukede je zpočátku zobrazována jako ves v nepřístupných horách sevřená místními tradicemi, bez elektřiny a vodovodu, s polorozpadlými domy, ve kterých vesničané v zimě žijí společně s dobyt看em, podobně jako to dělali po staletí jejich předci. O vesnici je řečeno, že se jedná o poslední ves v Číně, která není s vnějším světem spojena žádnou cestou. Do vsi tedy nevede

žádná zpevněná cesta – jedinou cestou je členitá a nebezpečná 4 km dlouhá horská stezka, kterou místní zvládnou překonat za dvě hodiny. Ve vsi je jediná pevná telefonní linka, mobilní signál je nedostupný, nemluvě o internetu – ves je tedy značně odříznutá od okolního světa, což snižuje příležitosti ekonomického rozvoje. Jediným svatostánkem civilizace je místní škola, kde působí učitelka Shahong, která navíc není místní.

Jiukede nakonec prošla obrovskými změnami. Na konci hry je plná zbrusu nových domů napojených na elektrické vedení a vodovod, a ve vsi je také telefonní a internetový signál. Obyvatelé již nejsou sevřeni místními zvyky a tradicemi a jsou otevřeni interakci s vnějším světem. Do vsi díky novému silničnímu spojení začíná proudit civilizace – hamburgery, hygienické potřeby, a také automobily, které vesničané „*nikdy předtím neviděli*“. Dobytek je chován s pomocí efektivních moderních metod a je šlechtěn pro co nejvyšší výnosnost a vesničané mohou díky nové infrastruktuře podnikat. Mohou ve vsi otevírat obchody, a také obchodovat s dobytkem a nově zavedenými plodinami, jako je mango, namísto brambor a kukuřice. Půda vesničanů je spojena do družstevního podniku, v němž jsou akcionáři, a v němž mohou být zaměstnání a dostávat tak pravidelnou mzdu.

4.1.4. Obraz hlavní postavy

Hlavní postavou celé hry je třicetiletý první tajemník Guoji Shiliang, který oplývá pozitivními vlastnostmi – je statečný, přátelský, srdečný, pracovitý, skromný, veselý, a optimistický. Když mu při mytí u místní říčky uplave kbelík, rozhodne se zachránit tento „majetek vesnice“ navzdory tomu, že se při tom málem utopil, a také zjišťuje, že by neměl ves vnímat „*pouze svými očima, ale i srdcem*“. Navazuje na plány svých předchůdců a intenzivně se zajímá o chov dobytka, navzdory tomu, že je vystudovaným stavebním inženýrem. Bije se za ves u svých nadřízených, kteří mu vždy v zájmu lidu vyhoví a navzdory napjatým termínům zdůrazňuje potřebu pomalejší, leč bezpečné práce v tunelu. S učitelkou Shahong udržuje velmi blízký přátelský, avšak čistě pracovní vztah a pomáhá jí ve škole – hra nesklouzává k levné romanci, která by páchla ekonomickým oportunistem. Díky těmto charakterovým vlastnostem a pracovnímu nasazení je Shiliang vzorem ideálního kádra, který skvěle reprezentuje základní hodnoty socialismu.

Pobyt ve vsi Shilianga změnil – sám o sobě říká, že se díky práci ve vsi změnil k lepšímu a uvědomí si, že přišel do vsi hledat své kořeny – Shiliang se tak stal jedním z vesničanů, a to i fyzicky. Po prvním překonání cesty do Jiukede má chodidla celá sedřená, nicméně po několika měsících pobytu má již mozoly a horskou stezku dokáže zdolat stejně rychle jako místní. Kvůli častému pobytu venku na slunci, kde například štípě dříví pro staré a nemohoucí, jeho kůže ztmavla. Aby se více přiblížil místním lidem, obléká se navíc do místního oděvu. Na vzoru Shilianga je tak demonstrována ochota Strany přiblížit se prostému lidu.

Hra jako taková však není o Shiliangovi, je o vsi Jiukede, o její proměně a způsobech, pomocí kterých bylo této proměny docíleno – hra je tak zaměřena na objektivní podání reality. To ovšem neznamená, že hra nedbá na vývoj postav – Shiliang se také mnoha směrech změnil a vyvinul. Posluchač však nemá širší vhled do jeho vnitřního světa a myšlenek – Shiliang je tak spíše nástrojem, skrze který posluchač vnímá proměnu vsi.

4.1.5. Obraz společenských vztahů

Hra vyobrazuje scénář střetu mezi vyslanými a místními elitami. Ve vsi má hlavní slovo místní šaman Budu, který je současně již 10 let ředitelem vesnického výboru. Bez jeho souhlasu jsou první tajemníci, představující zájmy Strany, bezmocní. Budu ve vsi vládne tvrdou rukou a udržuje místní tradice, které stát považuje za jednu z příčin místní chudoby a snaží se je vymýtit. Shiliangovy ideály se ihned po příchodu střetávají s tvrdou realitou – jakožto na mladého a nově příchozího kádra na něj nedůvěřiví místní hledí skrze prsty, zejména šaman Budu, který se ukáže být největší počáteční překážkou. Shiliangovi v nabytí respektu nepomohou ani určité přešlapy spojené s neznalostí místních životních podmínek. Shiliang chce například ihned po příchodu řešit některé politické a administrativní záležitosti, je mu však naznačeno, že by se měl v prvé řadě zajímat o to, jak si zatopit a zaopatřit vodu. Vesničané se s ním nechtějí bavit ani o incidentu se zabitím dobytka, který Shiliangovi stále leží v hlavě. Shiliang se postupně dovídá, že předchozí tajemník Wang byl přítelem Budua a někteří vesničané ho „považovali za rodinu“ – počáteční nedůvěru je tedy možné překonat.

Vztahy mezi ním a vesničany pookřály, až když Shilang začal na prsou nosit znak Strany, stejně jako to dělával tajemník Wang. Skutečný zlom však přišel až po incidentu s bahnotokem –

Shiliang se stal zachráncem vesnice a vztahy mezi ním a vesničany doznaly obratu o 180°. Tímto nakonec dostal na svou stranu i šamana Budua, který následovně velkoryse souhlasí se všemi opatřeními a kroky pro odstranění chudoby, a v těchto snahách se i sám angažuje. Vesničané, včetně Budua, nakonec prvního tajemníka Shilianga považují za svou vlastní rodinu – Shiliang se tak těší stejné vážnosti, jako jeho předchůdce. Tento hluboký vztah dokazuje scéna, ve které po smrti Qutiea Shiliang zmizí na pár dní do města a hledá ho celá ves – zarmoucení vesničané se obávají, že po této nehodě odešel jejich další milovaný první tajemník. V souvislosti s touto nehodou je šaman Budu vystaven dilematu, zda pokračovat ve starých zvycích a tradicích – vesničané mu k pohřebním obětinám nabízejí vlastní kachny a slepice, avšak šaman se nakonec rozhodne neoblomně stát na straně rozumu zprostředkovaného Stranou, čímž je dokonána ideologická transformace místních elit.

4.1.6. Ideologický rozměr hry

Hra vykresluje interakci kádrů s elitami a průběh snižování chudoby, včetně konkrétních metod, které jsou za tím účelem použity. Tyto metody mohou být i kontroverzní – jako například vybudování družstevních podniků, v němž jsou vesničané akcionáři výměnou za jejich půdu. Výstavba nových domů totiž nebyla zadarmo – výstavba každého domu stála 100 000 jüanů, přičemž z toho 90 000 bylo pokryto státními dotacemi; 10 000 jüanů však musely zaplatit jednotlivé domácnosti. Vesničánům byla dána možnost zastavit svůj dobytek a vzít si půjčku v bance, avšak dobytek většiny domácností byl vybit – nezbylo jim tedy nic jiného než kývnout na účast v družstevním podniku. Ve hře toto vesničané bez okolků přijali, lze si však představit, že v reálné praxi tento postup nebyl tak prostý a bezproblémový. Hra však navzdory tomu ukazuje, že není třeba se těchto metod snižování chudoby obávat.

Hra tedy zobrazuje skutečné, existující metody, které byly v rámci Adresného snižování chudoby využity. Kromě budování specificky místního průmyslu a zemědělství (*tese chanye* 特色产业), které ve hře spočívá v pěstování mangovníků a chovu dobytka, byly budovány také zmíněné družstevní podniky, které spočívají v „*přeměně zdrojů v kapitál, přeměně peněz v akcie a přeměně rolníků v akcionáře*“ (Guiyang Poverty Alleviation Office 2021: 34). Tento model, který se nazývá „*Tři přeměny*“ (Guiyang Poverty Alleviation Office 2021: 128) je jedním ze základních metod

odstraňování chudoby pomocí ekonomického rozvoje, a byl při Kampani hojně aplikován (Guiyang Poverty Alleviation Office 2021: 5).

Hra také představuje veskrze pozitivní obraz Strany a čínské vlády. Shiliangův nadřizený pan Li představuje ideálního spojence pro boj proti chudobě – vždy benevolentně kývne na pomoc, kterou Shiliang požaduje, a to „*bez ohledu na náročnost a finance*“. Tajemníci a další kádři jsou zobrazováni jako nanejvýš zodpovědní pracovití jedinci, kteří za službu vlasti platí svým zdravím. Zároveň je ve hře neustále dáváno najevo, že ve Straně jde vše hladce, že pro ni nic není překážkou, a že veškeré její kroky jsou jen a pouze pro blaho obyvatel – odstranění chudoby však brání elementy v samotných vsích, jako jsou zpátečnické zvyky a tradice a nespolupracující místní elity. Hlavním motivem hry je v souvislosti s tím změna zvyků a tradic. Sám režisér Quan Sheng 权胜 toto označuje za hlavní poselství rozhlasové hry: „*Pomoc lidem nespočívá pouze v realizaci boje proti chudobě, měla by všem také přinést změnu tradic a zvyků, a vstoupit tak do Nové éry. Toto je ten nejvýznačnější prvek této hry.*“ (Sun Binbin 2021) Ve hře je potřeba této změny mnohokrát opakována, – ve třetím díle hry se dokonce objevuje i scéna, kdy mají děti ve škole po učitelce Shahong opakovat heslo „*šířit změnu zvyků a tradic v oblasti obývané etnikem Yi (tuijin yiqu yi feng yi su 推进彝区移风易俗)*“. Je tedy otázkou, zda hra propaguje benevolentní přístup čínské vlády k etnickým menšinám – lze změnu zvyků a tradic považovat za pozitivní, pokud napomůže ekonomickému rozvoji? Čínská vláda od dob ekonomických reforem propaguje takzvanou „*Velkou jednotu národů*“ (*Minzu da tuanjie 民族大团结*), která spočívá v rovnosti národnostních menšin a dominantní hanské většiny, přičemž rozdíly v kultuře, zvycích a tradicích by měly být respektovány (Dillon 2018: 41). Podle slov badatele Michaela Dillona má čínský ekonomický a společenský rozvoj často dopady právě na národnostní menšiny, které si přejí zachovat své tradice a způsob života (Dillon 2018: 42). Pokud by však čínská vláda ke změně některých zvyků a tradic nepřistoupila, nebylo by dosaženo potřebných cílů. Úkol tedy zněl jasně – všichni musí být vysvobozeni z chudoby, a to i za cenu ztráty kulturní identity.

Důraz na realismus a zpracování opravdových událostí je v případě této hry velmi výrazný, což je ještě umocněno tím, že tvůrčí tým v pohoří Daliangshan sbíral materiály, dělal rozhovory s místními lidmi a využil jejich příběhy a osobnosti při tvorbě hry (Sun Binbin 2021). Tvůrci hry se s největší pravděpodobností inspirovali vesnicí Abuluoha (*Abuluoha cun 阿布洛哈村*), která taktéž leží v pohoří Daliangshan. Abuluoha byla poslední vsí bez dopravního spojení – stejně jako

Jiukede. Stejně jako v případě Jiukede byla v Abuluoze zahájena megalomanská výstavba silnice s tunely (Yan Mengjie a Kuan Rong 2020) skrze místní hory, přičemž razící zařízení přenášel supertěžký transportní vrtulník Mi-26 (Pang Bo 2019). Všech 33 domácností se přestěhovalo do nově postavených domů, kde na ně navíc čekal nový nábytek a spotřebiče. V Abuluoha také začal rozvoj místního průmyslu a zemědělství – ve vsi se původně pěstovala pouze kukuřice, nyní byly zasázeny ořechy, a mimo jiné také mangovníky. Půda vesničanů byla spojena do družstevního podniku, v němž se stali akcionáři a místní první tajemník pochází z etnika Yi (Chen Zhuoran 2020). Vše tedy nasvědčuje tomu, že byla Abuluoha vzorem pro Jiukede. Autoři se tak úspěšně zhostili úkolu „vyjít hluboko mezi lid“ a „zaznamenávat Novou éru“, přesně podle požadavků Xi Jinpinga.

Hra buduje realismus také skrze jazyk. Někteří obyvatelé vsi hovoří s různě silným přízvukem, ten však není konzistentní – například šaman Budu a stařec Genuo hovoří bez přízvuku typického pro některé oblasti jižní Číny, což je zvláště pro starší obyvatele atypické – pokud by však Budu hovořil s přízvukem, nevyzníval by natolik autoritativně, výběr herce bez přízvuku je tak vědomou estetickou volbou. Co se týče přízvuku, všechny význačné postavy tedy hovoří standardně, bez větších odchylek. Místní postavy však nehledě na přízvuk často používají různé dialektismy, čímž dodávají hře určitý regionální charakter – jsou jimi například *aba* 阿爸 (otec, ve standardní čínštině *baba* 爸爸) nebo *zhe shi ge shazi* 这是个啥子? („co je to?“, ve standardní čínštině *zhe shi shenme* 这是什么?). Dokonce se objevují i fráze z jazyka Nuosu, jako je *kashasha* 卡莎莎, což znamená „děkuji“.

Hra úspěšně udržuje určitý umělecký směr – po většinu času posluchači servírovaná ideologie nepůsobí stroze a násilně, hudba je estetická a vhodně použitá a zvukové efekty většinou vhodně dotvářejí dění na scéně. Jednou z výjimek je například scéna, kdy Shiliangovi při nabírání vody v říčce uplave kbelík, což je doprovázeno pouze neurčitým šploucháním a hekáním. Hlasy jsou vhodně vybrány a projev herců působí přirozeně. Shiliangovi propůjčil hlas seriálový herec Fu Dalong 富大龙, který v posluchači vzbuzuje pocit hravosti a jisté zmatenosti, ale zároveň také důvěry a zodpovědnosti. Druhou nejvýraznější postavu, šamana Budua, hraje herec Han Tongsheng 韩童生, opět zejména seriálový herec s vyváženým, hlubokým hlasem vzbuzujícím respekt. Zajímavostí je, že učitelku Shahong namluvila herečka Rao Minli 饶敏莉, která je manželkou herce Fu Dalonga. Celkově lze říci, že produkce na hercích, ani na jiných částech hry

nešetřila – je zde znát, že tvůrčí tým spadá přímo pod konglomerát CMG. Hra je tedy kvalitně zpracována – posluchače zaujme nejen různorodým a živým vhladem do těžkého života národnostních menšin a předvedením projektů, které tyto problémy řeší, ale také napětím vztahů a některými dramatickými scénami. Hra tak splňuje požadavky na *shengdong* 生动, tedy živého, různorodého vyobrazení života, a dobře vyvažuje uměleckou i ideologickou stránku, čímž splňuje jedny ze základních požadavků na ideologické umění. Celkově hra působí velmi přímočaře, příběh je vyprávěn svižně a prostě, a ideologické prvky jsou posluchači servírovány ve velmi dobře rozeznatelné podobě. Hru tak lze považovat za vhodný vzor ideologické hry, podle kterého lze poměřovat rozhlasové hry, které jsou předmětem další analýzy.

4.2. ANNI DE HUAHAI

Třídílná rozhlasová hra na pokračování *Anni de huahai* 安妮的花海³⁵ je sestrou hry *Daliangshan* – byla taktéž nahrána produkčním týmem CMG pro příležitost stoletého výročí založení Komunistické strany Číny a je jednou z 26 her, které stanice *Hlas Číny* vysílala v rámci akce „Vysílání vynikajících rozhlasových her k příležitosti oslav stoletého výročí od založení Komunistické strany Číny“. Hlavním tématem hry je opět Adresné snižování chudoby, ovšem zpracované z pohledu podniku, který se zabývá pěstováním a prodejem květin – jde tak o úhel pohledu zásadně odlišný od hry *Daliangshan*.

Zajímavostí je, že hra byla nahrána ve dvou jazycích – ve standardní čínštině a v kantonštině, a to se stejnými herci. Hra byla vysílána nejen na *Hlasu Číny*, ale také na dalších dvou stanicích CNR – na Hlasu Tchajwanského průlivu (*Taihai zhi sheng* 台海之声), který vysílá zejména propagandu změřenou na záležitosti kolem Taiwanu, a také na Hlasu Velkého zálivu (*Dawanqu zhi sheng* 大湾区之声), který vysílá v kantonštině a je zaměřený na Hongkong, Macao a část provincie Guangdong 广东. Jak se později v analýze dovíme, výběr těchto stanic není

³⁵ Doslova lze přeložit jako *Aniččino mořekvětí*. Volněji lze přeložit jako *Květinářka Annie*.

náhodný – ideologický rozměr hry zásadně překračuje hranice Kampaně adresného snižování chudoby.

Hra v roce 2022 v kategorii rozhlasových her vyhrála mezinárodní cenu ABU (Asia-Pacific Broadcasting Union 2022), která je dle slov pořadatelů „nejprestižnější cenou v regionu“ (Asia-Pacific Broadcasting Union 2023), tj. v Asijsko-pacifickém regionu, do kterého spadá východní Asie, jižní Asie, jihovýchodní Asie a Oceánie. Soutěž dále kromě rozhlasových her hodnotí mnoho dalších mediálních děl, ať už z oblasti rádia nebo televize. Hra *Anni de huahai* se tak velmi úspěšně zhostila úkolu „vyprávět Příběh Číny“.

4.2.1. Děj hry

Hra začíná zповědí Annie, hongkongské dívky žijící v New Yorku, o nevalném vztahu mezi ní a její matkou, která ji do USA poslala studovat. Její matku paní Zhou, podnikatelku s květinami, však začnou znepokojovat zprávy o stupňujících se masových střelbách a donutí Annie, aby se z USA vrátila zpět do Číny. Paní Zhou se přátelí s náměstkem vedoucího okresu Hezhang 赫章 panem Yang Zhiqiangem, jež je jedním z kádrů odstraňujících chudobu. Ten jí doporučí expandovat firmu do provincie Guizhou 贵州³⁶, kam může poslat i svou dceru. Annie se následně v rámci svého odjezdu do Guizhou s matkou dohodne, že ještě jeden rok bude pod kontrolou matky, a potom bude mít možnost svobodně se rozhodovat o svém životě. Poté se děj přesouvá k uvítací ceremonii, kterou pořádá okres Hezhang, ležící na severozápadě provincie Guizhou, pro příležitost příchodu firmy paní Zhou do okresu za účelem snižování chudoby. Na ceremonii paní Zhou prohlásí, že se její firma Maohua bude vši silou podílet na odstraňování chudoby v regionu. V roce 2018 Annie nakonec dorazí do Guizhou. Jako první navštíví vesnici Xiangshui, kde probíhá výstavba skleníků a dalšího zázemí firmy. Na cestě ji doprovází mladý první tajemník Lu Anhua pocházející z města Kanton, přítel paní Zhou a vedoucí místní brigády pro odstranění chudoby. Na místě se Annie setkává se samými starými lidmi – všichni mladí uprchli do měst za prací. Výjimkou je mladá žena Zhao Lihua, jejíž domácnost je cílem Kampaně adresného snižování chudoby. Annie se rozhodne Lihua společně s prvním tajemníkem Luem

³⁶ Guizhou je jednou z provincií, ve kterých nejintenzivněji probíhala kampaň Adresného snižování chudoby.

navštívit a obě vrstevnice se okamžitě spřátelí, načež Annie Lihua nabídne, aby šla pracovat do její firmy, avšak Lihua je vůči nabídce zdrženlivá. Po návratu z domova zpět do firmy si Annie potřebuje odskočit a požaduje od tajemníka Lua splachovací záchod – musí si však nakonec vystačit s latrínou. Po tomto incidentu končí první díl.

Na začátku druhého dílu paní Zhou sdělí Annie, že by jí v budoucnu ráda předala celou firmu a podnik v Guizhou považuje za příležitost k tomu, aby se Annie naučila řídit firmu. Než však může Annie převzít pobočku v Guizhou, musí na měsíc odletět do sousední provincie Yunnan 云南, kde se v místním výzkumném ústavu pod vedením doktora Daie naučí základy pěstování květin. Když se Annie po měsíci vrací zpět, čeká ji překvapení – koupelna se splachovacím záchodem, kterou pro ni nechal postavit první tajemník Lu. V dubnu 2018 byly nakonec dostavěny skleníky a zázemí firmy, přičemž Annie nakonec Lihua přesvědčí, aby se stala její osobní asistentkou. Zakrátko však přicházejí první problémy – část produkce květin určených pro japonský trh byla napadena plísní kvůli špatnému počasí. Firmě nakonec finančně pomůže okres Hezhang, přičemž matka Annie navzdory problémům ohlašuje ambiciózní plán vybudování několika stovek nových skleníků. Nicméně přichází další komplikace v kantonské části firmy, které ovlivní cashflow celého podniku. Pracovníci v Guizhou tak nedostali již dva týdny zaplaceného a dávají velmi hlasitě najevo svou nespokojenost. Annie, která pracovníkům slibuje „jiný život“, situaci nezvládá. Až teprve ráznější Lihua jí pomůže pracovníky přesvědčit a uklidnit. Yang Zhiqiang nakonec pro firmu osobně dojedná půjčku, a tím ji zachrání.

Ve třetím díle končí jednoletá dohoda mezi Annie a její matkou, avšak Annie matce sděluje, že se rozhodla zůstat v Guizhou. Matka navíc Annie oznámí, že má v plánu přemístit sídlo firmy z provincie Guangdong do Guizhou, a to také díky nově postavené infrastruktuře ve vsi Xiangshui, kde se nachází guizhouská pobočka firmy. V rámci restrukturalizace je firma přejmenována z Maohua na Aihua a Annie se stává její generální ředitelkou. Jak firma roste, stále více lidí má zájem v ní pracovat, včetně vysokoškoláků, jako je Xiaohua, sestra Lihua. Yang Zhiqiang v souvislosti s tím vycítí novou příležitost – skleníky a pole s květinami mohou do regionu přilákat turisty a s nimi také peníze. Rozhodne se tedy rozvinout turistický ruch a pole vyhlásit scénickou oblastí. Paní Zhou nakonec prodává firmu v Kantonu, aby Annie mohla v Guizhou zrealizovat grandiózní projekty. Kampaň adresného snižování chudoby byla nakonec roku 2020 v okrese Hezhang úspěšně ukončena a první tajemník Lu Anhua okres opouští. Poté paní Zhou Annie s radostí ohlašuje, že dohodla spolupráci firmy s velkým korporátem Guangji. V návaznosti na to

Guangji pořádá konferenci, na které se Annie setkává se zástupcem obchodního manažera, kterým není nikdo jiný než bývalý první tajemník Lu. Yang Zhiqiang se z okresu Hezhang přesouvá do hlavního města provincie Guizhou a paní Zhou se na důchod vrací zpět do Hongkongu a plně předává vedení firmy Annie – tímto hra končí.

4.2.2. Analýza děje

První díl uvádí všechny důležité postavy a přibližuje vztah Annie a její matky. Je však příběhově značně rozmělněný a fragmentovaný – skládá se z krátkých, mnohdy časově nenavazujících epizod ze života, často ve formě flashbacků, a dále z rozhovorů, které spíše budují informační pole a vztahy mezi postavami, než aby posouvaly příběh vpřed.

Po úvodní zповědi Annie zazní anglické úryvky z amerického zpravodajství o masových střílkách podkreslené dramatickou hudbou, o kterých následovně zpravuje čínský televizní hlasatel. Tvůrci hry tak manipulují s posluchačem, přičemž nepřímě srovnávají USA s bezpečnou Čínou, kde se podobné incidenty nedějí a propagují tak čínský nacionalismus, který od příchodu Xi Jinpinga k moci nabývá na síle. Nějaký čas po matčině telefonátu frustrovaná Annie zavítá do nočního klubu. Scéna je budována pomocí hlasité taneční hudby, přičemž v zájmu realismu Annie anglicky žádá barmana, aby jí naléval alkohol. Další scéna se nebezpečně blíží tomu, co se v Číně označuje jako *su 俗* neboli cosi přízemního a nevkusného – Annie po návratu z klubu zvrací, což je bohatě doplněno zvukovými efekty. Do toho jí navíc opět volá její matka. Hra tak dále buduje atmosféru realismu a sympatie k hlavní hrdince. V další scéně, ve které hovoří matka Annie s Yang Zhiqiangem hraje hudba typická pro čínské restaurace a lze slyšet zvuk nalévání čaje – posluchač se tak může dovtípit, že se scéna odehrává v čajovně nebo restauraci. Hra dále buduje vztah mezi Annie a její matkou pomocí vzpomínky Annie – poté, co otec opustil rodinu se matka téměř odhodlá k sebevraždě, zastaví ji pouze pláč pětileté Annie za zamčenými dveřmi. Scéna velmi efektně buduje atmosféru skrze tísnivou hudbu, zvuky běsnící bouře a pláč matky a její dcery.

Když ke konci dílu vstoupí Annie do chatrče Lihua, lze slyšet praskání otevřeného ohně na kterém se opékají brambory a zvuky kroků postav působí dojmem, že chodí po podlaze z udusané hlíny. Ve scéně je také ponechán jeden zajímavý detail – navzdory tomu, že se odehrává uvnitř domu, lze zřetelně slyšet zpěv ptáků. Pomocí těchto zvukových efektů si může posluchač vytvořit

detailní obraz o podmínkách, v jakých Lihua a její rodina žijí. Následující scéna v sobě opět obsahuje elementy *su*. Poté, co se Annie u Lihua přecpe „nejlepšími bramborami, které kdy jedla“, si po návratu na staveniště potřebuje odskočit, avšak tam se nachází pouze „smradlavá“ latrína, což Annie nese s velkou nelibostí. Dožaduje se splachovacího záchodu, který jí však zoufalý tajemník Lu nemůže poskytnout. Celou scénu doprovází hravá hudba, která dává scéně odlehčený tón. V souvislosti s touto scénou a scénou, ve které Annie zvracela, je však nutné podotknout, že v čínské kultuře nejsou tyto tělesné projevy a diskuse nad nimi natolik tabuizovány jako v západní kultuře; stále se však jedná o věc přízemní a nízkou.

Ve druhém dílu je opět mnoho scén, které jsou zaměřeny na budování vztahů mezi postavami a na jejich osobní růst, nicméně žádná není zaměřena na Annie a její matku. Některé scény ukazují vývoj osobnosti Annie a její dobré stránky – například scéna, ve které Annie odveze nemocnou dceru Lihua do nemocnice a zaplatí jí veškeré léčebné výlohy. První katastrofa ve formě květin napadených plísní příběh nikam neposouvá, jako například bahnotok ve hře *Daliangshan*, nicméně z ideologického hlediska poukazuje na ochotu vlády řešit problémy firem. Katastrofa se kromě toho stává skvělou příležitostí pro osobní rozvoj Annie, která se se selháním bravurně popere a svým nadhledem inspiruje ostatní spolupracovníky, pro které dokonce zorganizuje společnou večeři, aby jim zlepšila náladu a zvýšila jejich chuť po neúspěchu opět pracovat. Během této večeře, kterou doprovází bublání hot-potu se postavy nezávazně baví a opět nedochází k žádným příběhovým posunům. Postavy se například baví o tom, jak lahodné jsou hezhangské brambory a Annie nabízí manželovi Lihua práci elektrikáře, čímž zapojuje svou osobní iniciativu do boje s chudobou i mimo pracovní dobu. Scéna s protestujícími pracovníky zase sloužila k budování vztahu mezi Lihua a Annie – je v ní vyjádřeno, že Annie není všemocná, a aby firma mohla fungovat, musí věřit svým blízkým spolupracovníkům. Lihua tak přestane být pasivní postavou a je dáno najevo, že je schopná se jakožto pravá ruka Annie podílet na řízení firmy.

Třetí díl si zachovává starý formát – mnoho na sebe časově i příběhově nenavazujících scén. Oproti druhému dílu je však opět zaměřen na budování vztahu mezi Annie a matkou ve formě dlouhých plačtivých rozhovorů naplněných emocionální hudbou. Kromě toho hra ve třetím díle rozvíjí vedlejší dějovou linii – Xiaohua, sestra Lihua, mohla jít na univerzitu pouze díky finanční podpoře anonymního muže, který jí po mnoho let posílal peníze na studia. V emocionální scéně požádá Xiaohua prvního tajemníka Lua, aby jí pomohl tohoto tajemného muže najít. Nakonec vychází najevo, že tímto mužem je sám tajemník Lu, který je však natolik skromný, že svou identitu

nepřízná, přičemž následují další emocionálně vypjaté scény. Tato dějová linie, kromě toho, že zabírá nemalou část třetího dílu, působí zbytečně, jako by autorům docházel dech. Přidali tak vedlejší příběh opět řešící vztahy mezi dvěma postavami, které navíc ve hře hrají okrajovou roli. Konec kampaně znamená pro postavy začátek nové kapitoly v životě – někteří jsou převeleni, někteří se vrací na své staré pracovní pozice, někteří se vrací domů a někteří zůstávají. Hra je ukončena dvěma emotivními scénami – ve scéně první se Yang Zhiqiang po letech dřiny opět shledává se svou rodinou a ve scéně druhé se naopak Annie loučí se svou matkou, která odlétá do Hongkongu.

4.2.3. Obraz hlavní postavy a společenských vztahů

Annie je 26letá mladá žena, která vyrůstala jako jedináček v rozbité rodině. Když byla Annie malá, její matka odjela podnikat do města Kanton v pevninské Číně, avšak Annie zůstala samotná v Hongkongu. Když bylo Annie 21 let, poslala ji matka studovat do New Yorku. Annie je zpočátku ztracená, rok po dokončení školy si nenašla práci a své úzkosti zapíjí alkoholem – její budoucnost je zahalena v mlze, kterou rozčísne až její návrat do Číny.

Zpočátku je Annie značně naivní – je znát, že nepoznala nouzi. Například když nabídne Lihua, aby pro ni pracovala, tak se Lihua zdráhá, jelikož se musí starat o děti. Annie však značně neomaleně namítne, že se o děti může starat její nemocný manžel, načež ji tajemník Lu upozorní, že tady není v Hongkongu. Na to mu Annie opáčí, že rovnost žen a mužů je všude stejná.³⁷ Annie například ani nezná slovo latrína – představuje tak městského člověka, který přijel žít na venkov a setkává se s různými problémy, podobně jako Shiliang ze hry *Daliangshan*. Ovšem zatímco Shiliangova nevědomost spočívala v jisté nemotornosti vyplývající z neznalosti místních podmínek, které se na něm promítly i fyzicky, neznalost Annie oproti tomu vychází zejména z její nevyzrálé osobnosti a ignoranství.

Od chvíle, kdy se Annie dostala do vedení firmy dochází však k její transformaci. Annie si vzala k srdci slova matky o zodpovědnosti nejen vůči místním obyvatelům, ale také kádrům, a ze sebestředné, dětinské a rozmazlené ženy bezcílně plující životem se postupně nakonec stane

³⁷ Vzhledem k vysoké úrovni ekonomického rozvíjení v provincii Guangdong a v Hongkongu mají ženy v tamní společnosti rovnější postavení a více příležitostí oproti málo rozvitému a tradičnějšímu Guizhou.

sebevědomá, cílevědomá, chápající a altruistická ředitelka velké společnosti. Samotná Annie si uvědomuje tuto změnu – jak sama říká, „v *Hongkongu a USA jsem žila pro sebe, ale nyní je to jako bych žila pro mnoho lidí*“. Annie se tak stává osobou, která ztělesňuje základní hodnoty socialismu, stává se implicitně vzorem pro mnoho dalších mladých lidí, které z pohledu Strany proměnila kapitalistická společnost v sebestředné, ztracené občany, kteří nepředstavují přínos pro společnost.

Přítelkyně a později blízká spolupracovnice Zhao Lihua je zářným příkladem osoby, které kampaň naprosto změnila život. Z extrémně chudé mladé ženy, která se v chatrči stará o dvě malé děti a těžce nemocného manžela, přičemž k jídlu si může dovolit pouze vlastnoručně vypěstované brambory, se stává zástupkyně ředitelky úspěšné firmy. Lihua slouží jako kontrastivní osoba k Annie – ve 26 letech je matkou dvou dětí, a přestože je extrémně chudá, má jasné, optimistické představy o budoucnu. Jednou z těchto představ je, že si postaví vlastní dům, což se jí nakonec díky Annie podaří. Zhao Lihua je tak úspěšným produktem Kampaně adresného snižování chudoby a demonstrací toho, že v Číně má každý občan příležitost dotáhnout to daleko, což se jeví být typickým motivem ideologického narativního umění.

Matka Annie, paní Zhou, je typickým příkladem přespříliš starostlivé asijské matky, která svému potomkovi nedopřává dostatek svobody v jeho rozhodnutích. Paní Zhou je zároveň elitou, která má konexe na vysokých místech a je proaktivně zapojena do Kampaně adresného snižování chudoby. Přátelí se nejen s Yangem, ale také s Luem, kterého podporovala, když se stal vedoucím brigády pro odstranění chudoby. Vztah Annie a její matky je ve hře bohatě rozpracován a je jedním z klíčových motivů hry – ve hře se v souvislosti s tím objevuje mnoho emocionálně vypjatých scén a rozhovorů mezi Annie a její matkou, ve kterých diskutují o svých pocitech a aspiracích, a také o svém vztahu. Paní Zhou nakonec zjišťuje, že její snaha zajistit pro svou dceru to nejlepší byla hlavní příčinou vzájemného rozkolu, začne vnímat dceru jako nezávislou osobu s vlastními sny a cíli, a s Annie se udobří. Je tak naznačeno, že Kampaň adresného snižování chudoby svedla obě ženy zpět k sobě svou mocí, která sahá za hranice snižování chudoby.

4.2.4. Ideologický rozměr hry

Hra se v několika aspektech zásadně odlišuje od hry *Daliangshan. Anni de huahai* má výrazně zábavnější formu, která více připomíná televizní seriál a je přístupnější běžnému posluchači. Hýří emocemi a vhodně v sobě kombinuje populární motivy, jako je vztah matky

a dcery s ideologií, která je po většinu času prezentována nenásilným způsobem. Děj hry není natolik přímočarý, je velmi členitý, naplněný příběhově vyprázdněnými scénami – z pohledu vztahů mezi dějem a postavami se tedy z větší části jedná o formu „jedna postava – více dějů“, zatímco *Daliangshan* se mnohem více drží formy „jedna postava – jeden děj“. Členitost příběhu je dána také mnohem větším časovým rozpětím – hra se odehrává mezi lety 2017 a 2021, přičemž časové skoky jsou relativně časté, avšak nikdy ne nemístné, takže není narušena plynulost příběhu.

Hra je také mnohem subjektivnější – celý příběh je vyprávěn skrze Annie, která často funguje jako vypravěč a doplňuje ze svého pohledu děj hry. Posluchač tak získává mnohem větší vhled do jejího nitra, emocí a citového rozpoložení. Hra se však několikrát vzdaluje od pohledu Annie – jedná se zpravidla o scény, ve kterých se diskutuje o Kampani adresného snižování chudoby, či jde o nejrůznější ceremonie politického rázu. Těchto několik ideologicky zabarvených scén, které diváka odtrhávají od osobního příběhu Annie, působí zvláště rušivě. Je v nich výrazně cítit jejich účelovost, která hře poměrně násilně dodává ideologický ráz.

Oproti subjektivitě v *Anni de huahai* působí první tajemník Shilang jako příběhový nástroj. Je to logické, jelikož *Daliangshan* je především hrou o vsi Jiukede a její proměně, zatímco *Anni de huahai* je hrou o Annie a její proměně – snižování chudoby je v první řadě prostředkem jejího osobního růstu. Co se týče zobrazení toho, jak se zlepšil život místních, dominuje zaměření na detail, spíše než na celek. Zatímco v *Daliangshan* pozorujeme proměnu celé vsi, v *Anni de huahai* pozorujeme proměnu života chudé mladé ženy Lihua. Proměna vesnice Xiangshui a života jejích obyvatel není nijak explicitně vyobrazena nebo zmíněna, kromě informací o vybudování infrastruktury, což je však vztaženo na pozitivní vliv na rozvoj firmy, ne na živobytí místních obyvatel. Kromě těchto osobních proměn je tak zobrazena také pozitivní proměna firmy Maohua/Aihua, která našla svou budoucnost v pevninské Číně.

Hra tedy podává výrazně jiný obraz Kampaně adresného snižování chudoby – ukazuje, že Kampaň mění nejen jednotlivce, kteří jsou jejím cílem, ale také kádry, kteří se na Kampani podílejí, přičemž tímto kádrem se může stát každý, a to z vlastní iniciativy, stejně jako Annie, kterou čínská vláda nikam nevyslala. Kromě proměny lidských životů je však také zdůrazněno, že je Kampaň skvělou příležitostí pro rozvoj firem, které investicí do projektů souvisejících s Kampaní rozhodně neprohloupí. Annie lze považovat za ekonomického kádra, za nově příchozí elitu, která našla svůj smysl života ve službě vlasti. Badatelé Liu Zhipeng a Liu Lili takovéto elity označují za „ekonomické talenty“, kteří přichází do vesnic kvůli vidině investic do lukrativních projektů

v rámci Kampaně adresného snižování chudoby (Liu Zhipeng a Liu Lili 2022: 288). Sestra Lihua je také nově příchozí elitou, avšak jiného druhu. Badatelé takovéto elity nazývají „kvalifikovanými talenty“ – tito vzdělaní lidé se do vesnic navracejí za účelem využití znalostí a dovedností získanými jinde (Liu Zhipeng a Liu Lili 2022: 288). Je otázkou, zda paní Zhou expandovala do Guizhou pouze kvůli vidině zisku – ve hře je naopak mnohokrát zdůrazňováno, že firma do okresu Hezhang přišla specificky za účelem zapojení v Kampani, jelikož „i kdyby pomohla jen jedné chudé hezhangské domácnosti, za jejich vděk to stojí“. Hra se tak z ideologických důvodů tématu ekonomického oportunistu zcela vyhýbá.

Návrat mladých lidí zpět na venkov je jedním z motivů hry. Když Annie poprvé přijede na místo, kde probíhá výstavba firmy, zjišťuje, že jsou všichni pracovníci staří lidé, jelikož všichni mladí ujeli do měst za prací. Fenomén migrujících pracovníků je v Číně stále velmi rozšířen – v roce 2021 bylo těchto pracovníků 292 milionů, což představuje více než třetinu čínské populace. Tito lidé v produktivním věku houfně opouštějí venkov ve vidině lepších pracovních příležitostí ve městech. Kvůli diskriminačnímu systému registrace domácností *hukou* 户口, který v zásadě rozděluje obyvatelstvo na rurální a městské, se jim však nedostává adekvátní zdravotnické, sociální a jiné péče (China Labour Bulletin 2022). Sestra Lihua, vysokošolačka a držitelka městského *hukou*, se však přesto rozhodla vrátit na venkov. Udržitelná integrace venkova s městy a s tím související reforma systému *hukou* je jedním z důležitých cílů čínské vlády (Zhang Xiaoshan a Li Zhou 2018: 84-85). Hra tak ukazuje, jaké podmínky je třeba vytvořit, aby bylo možné tyto plány realizovat.

Ve hře se dále objevuje jedna z metod kampaně – snižování chudoby skrze vybudování turistického ruchu. Jak uvádí Guiyangská³⁸ kancelář pro snižování chudoby, „*Guizhou je zahradou Číny, na jaře se z provincie stává moře květů, a tudíž se zde vyskytují vhodné podmínky pro rozvoj květinářství*“, načež poeticky pokračuje, že „*kde jsou květy, tam se po nich shánějí včely. A lidé, stejně jako včely, obdivují květy. Moře květů tak láká davy lidí, které podporují ekonomiku, což vytváří cestu pro snížení chudoby*.“ (Guiyang Poverty Alleviation Office 2021: 133). V Guizhou bylo zahájeno několik projektů (Guiyang Poverty Alleviation Office 2021: 133-138), které se podobají situaci vyobrazené ve hře – hra se tak v tomto drží realistického směru.

³⁸ Guiyang 贵阳 je hlavním městem provincie Guizhou

Jelikož je většina postav z Hongkongu a provincie Guangdong, kde se mluví především kantonštinou, mají všechny postavy větší či menší kantonský přízvuk – od Annie, která má více méně standardní výslovnost po Lihua, jejíž přízvuk je extrémně výrazný. Její sestra má však přízvuk velmi slabý – lze tak vyzorovat přímou úměru mezi vzděláním a silou přízvuku; akcenty postav tak působí přirozeně a logicky. Postavy pocházející z Hongkongu také používají slova jako *mami* 妈咪 (ve standardní čínštině *mama* 妈妈), což je slovo přejaté z anglického *mommy* a další anglicismy, jako je například slovo OK.

Opět se zde opakuje motiv nanejvýš svědomitých a charakterově dokonalých kádrů – workoholiků. Náměstkovi vedoucího okresu Yang Zhiqiangovi z myšlenek na osudy chudých a pracovního vytížení zbělala hlava do takové míry, že se při pohledu na něj rozpláče manželka a nepozná ho ani jeho vlastní dcera. Tvrdá práce se však Yang Zhiqiangovi vyplatí – později vychází najevo, že byl povýšen na vedoucího okresu Hezhang. Když se Annie nedostává splachovacího záchodu, vnímá to tajemník Lu jako své osobní selhání a snaží se situaci napravit. Nechává z vrcholků místních hor svést pitnou vodu a postaví ve firmě koupelnu. Druhým příkladem pomoci je Yang Zhiqiangova iniciativa vyjednat v Kantonu (kam místo letadla nebo rychlovlaku jede obyčejným rychlíkem) pro firmu půjčku. Toto nejen ukazuje na neuvěřitelný smysl pro zodpovědnost obou kádrů, ale také na šíři spolupráce mezi firmami, které se účastní Kampaně a místních vlád – zejména v podobě stranických buněk. Je tak poukázáno na to, že Strana v rámci kampaně velkoryse pomáhá jak lidem, tak firmám „*nehledě na jejich velikost*“, skrze které může ještě efektivněji odstraňovat chudobu a nepřímo tak pomoci místním chudým domácnostem. K tomuto sama Annie dodává, že „*silná podpora státu a jeho obrovské investice jsou nejen nejlepší obchodní příležitostí, ale také naší budoucností.*“

Jak bylo v úvodu ke hře zmíněno, hra v ideologické rovině překračuje Kampaň adresného snižování chudoby – hru lze považovat také za pročínskou agitaci zaměřenou na hongkongské publikum. Způsob této agitace je však nepřímý – paní Zhou například zmiňuje, že odešla podnikat do Číny kvůli lepším možnostem ekonomického rozvoje. Pokud bychom vzali v úvahu, že Annie bylo v roce 2017 26 let a matka ji opustila, když jí bylo 5 až 6 let, shoduje se období přesunu paní Zhou do Číny se začátkem Asijské finanční krize, která zasáhla Hongkong a Jihovýchodní Asii v létě roku 1997. Kromě toho 1. července roku 1997 přešel Hongkong pod správu Číny a stal se její zvláštní administrativní zónou. Je tedy možné, že přesun firmy z Hongkongu do pevninské Číny byl reakcí na obě tyto události. Paní Zhou při rozhovoru s Annie jako důvod uvádí „*dobrou*

ekonomickou politiku pevninské Číny vůči hongkongským podnikům“, díky které se mohla firma úspěšně rozrůst a prosperovat. Expanzi do Guizhou tak považuje za „*projev vděku vůči pevninské Číně, vůči státu*“, přičemž pokračuje, že „*budoucnost firmy Maohua je zajisté v pevninské Číně*“. Tato agitace probíhá také v osobní rovině – na konci druhého dílu se Annie svěřuje, že „*jakožto hongkongská dívka jsem v pevninské Číně poprvé přesně pocítila, co to znamená vlast*“.

Z propagačních materiálů lze také vysledovat význam nového názvu firmy – Aihua 爱华, který má několikerý význam. Současný základní význam znaku *hua* 华, je „skvostný“, „brilantní“ – na název tak lze nahlížet jako na kompozit znaků *ai* 爱 – „milovat“ a *hua* 华 v uvedeném významu. Znak *hua* 华 původně označoval květiny, přičemž později (až dodnes) se místo něj začal používat znak *hua* 花, název tedy může vyjadřovat lásku ke květinám. Nicméně *hua* 华 má ještě jeden velmi častý význam – označuje Čínu. Právě tento význam je klíčový, jelikož takto název vyjadřuje lásku k Číně. Původně hongkongská firma tak byla Čínou přetransformována, ba co víc – asimilována. Právě tato asimilace a vděčnost k této asimilaci jsou jedny z hlavních motivů hry. Není proto divu, že byla hra speciálně vysílána na radiových stanicích působících v oblasti Velkého zálivu. Za zmínku stojí také Hongkongské demonstrace proti takzvanému vydávacímu zákonu, které probíhaly v letech 2019 až 2020. Je tedy pravděpodobné, že tato ukázka protičínské vzpurnosti přispěla ke zvýšenému ideologickému zájmu o Hongkong, což se promítlo také do *Anni de Huahai*.

Na hře se opět nešetřilo – hlavní postavy ztvárnili známí herci z Hongkongu a provincie Guangdong. Roli Annie zahrála hongkongská herečka Gao Haining 高海宁 (v Hongkongu známá jako Samantha Ko), která hraje především v hongkongských televizních seriálech. Paní Zhou, matku Annie, ztvárnila herečka Hu Yanfen 虎艳芬, taktéž seriálová herečka, a roli prvního tajemníka Lua si zahrál zpěvák Liang Shanshan 梁山山. Ke hře bylo také vytvořeno propagační video, které zachycuje momenty z vysílání proložené kreslenými animacemi (Guoji zai xian 2021). Z komentářů pod videem lze poznat, že je výběr známých herců hlavním tahákem hry. Hlasové výkony herců jsou na velmi dobré úrovni a jejich specifické akcenty dodávají hře na realismu. Zvláště herecké umění Gao Haining hrající Annie pozvedává hru na velmi vysokou úroveň, postava Annie totiž působí velmi živě a věrohodně.

Může to být také proto, že postava Annie má předlohu ve skutečné osobě – podnikatelce s květinami Liang Anli 梁安莉, která sice není oficiálním „vzorovým modelem doby“, nicméně

přesto je její životní příběh předlohou pro celou hru. Liang Anli se narodila v Hongkongu a poté studovala v USA. V roce 2017, když byla na dovolené se svou matkou v okrese Hezhang v provincii Guizhou, byla Liang ohromena přírodními krásami této oblasti a jejím podnikatelským potenciálem. Skrze pozvání první brigády pro boj s chudobou v provincii Guangdong založila firmu zabývající se pěstováním květin a druhou firmu zabývající se turismem. Poté se začala se věnovat květinovému průmyslu v okrese Hezhang. Ke konci roku 2020 její firmy poskytly stabilní zaměstnání více než 80 lidem a dále prospěly 2 400 zemědělcům, přičemž na celém projektu se podílelo téměř 7 000 lidí a projekt přinesl užitek více než 796 chudým domácnostem. Liang Anli byla uznána za vynikající osobnost v rámci Kampaně adresného snižování chudoby v provincii Guizhou, a také za jednu z nejkrásnějších pracovnic provincie. V současné době rozvíjí podnikatelské projekty pro mládež v oblasti Velkého zálivu, jejichž cílem je povzbudit více mladých lidí k tomu, aby přispěli k národnímu rozvoji (Zhou Qian 2022) (Chen Yiming 2021). Je tak zřejmé, že se hra mimo několik detailů opírá o její život a projekty. Dokonce i epizoda s květinami určenými pro japonský trh napadenými plísní se zakládá na skutečné události (Liu Liang 2020). Hra se tak skvěle zhostila úlohy „zaznamenávat Novou éru“.

Anni de huahai je vzornou ukázkou ideologické rozhlasové hry zaobalené do velmi přívětivého posluchačského kabátku, a je tak výbornou ukázkou inovace a perspektivního směřování ideologických rozhlasových her. Nelze na ni ve velké míře aplikovat stížnosti mnohých badatelů ohledně oportunistu před hodnotícími komisemi nebo pochybných uměleckých kvalit. Svou inspirací ve skutečných projektech a osobách a svým velmi živým vyobrazením postav splňuje potřeby realistického umění a *shengdong*. Hra je ve svém základě ideologická, nicméně je současně značně komerčně ztvárněná – o tom svědčí také její úspěch na mezinárodní soutěži ABU, kde v čele hodnotící komise nesedí zaměstnanci Oddělení propagandy ÚV KS Číny. Je však otázkou, zda nebyla hra komerčněji ztvárněna právě z důvodu budoucí účasti na soutěži ABU, která se jeví vhodnou příležitostí pro „vyprávění Příběhu Číny“ za jejími hranicemi. Přesto je zřejmé, že autoři ideologických her hledají nové cesty ke zvýšení jejich konkurenceschopnosti a *Annie de huahai* je toho zářným příkladem.

4.3. MINNINGZHEN

Třídílná hra na pokračování *Minningzhen* 闽宁镇 (dosl. „Městečko Minning“) je poslední analyzovanou hrou. Hra byla poprvé vysílána v roce 2019, přičemž ve stejném roce obdržela cenu *Projekt 5+1*. Hra pohlíží na Kampaň adresného snižování chudoby z úhlu vystěhování venkovského obyvatelstva z nehostinných podmínek do měst.

Minningzhen 闽宁镇 je opravdové město ležící v úrodných planinách v jinak řídké osídlené, hornaté a převážně pouštní provincii Ningxia 宁夏. Město hrálo důležitou roli v Kampani adresného snižování chudoby – bylo vybudováno jakožto modelové město, sloužící jako domov pro tisíce relokovaných rodin z jižních, pouštních oblastí provincie. Minningzhen vznikl v rámci pilotního projektu kooperace provincie Ningxia a jihočínské přímořské provincie Fujian 福建 vzdálené téměř 2000 km (Zhao Hu 2022). Tato spolupráce je odražena v názvu města – znak *min* 闽 je používán jako zkratka pro provincii Fujian, a *ning* 宁 pro provincii Ningxia. Spojením obou znaků tak vznikl dnešní název Minningzhen, kde slovo *zhen* 镇 označuje menší město.

Spolupráce mezi dvěma provinciemi začala jako projekt, který měl na starost současný prezident Xi Jinping. Ten mezi lety 1985-2002 zastával různé politické funkce v provincii Fujian. V roce 1997, kdy Xi Jinping zastával funkci náměstka tajemníka provincie Fujian, přijel osobně do Ningxia jakožto velitel brigády pro odstranění chudoby a mezi provinciemi navázal spolupráci. V návaznosti na to se tehdejší ves Yuquanying 玉泉营 přejmenovala na Minningcun 闽宁村 – ves Minning (Ni Xueying 2018), a později na Minningzhen – městečko Minning. Pod vedením Xi Jinpinga se tak město stalo důležitým symbolem čínského boje proti chudobě a úspěšné integrace rurálního obyvatelstva do městského prostředí, k čemuž mu byly poskytnuty bohaté prostředky ze strany státu (Song Yan 2022).

4.3.1. Děj hry

Příběh hry se odehrává roku 2017 a začíná sporem ve vsi Hanshui. Kozy paní Ma vypily vodu z nádrže určené pro jiné domácnosti, což spustí povyk v celé vsi, kterou již tři roky sužuje sucho. Kozy měla na starost její vnučka Xiaomin, dcera Youyua, syna paní Ma, kterému za lepším životem utekla manželka do Minningzhen. Hádku nakonec ukončí vesnický tajemník Ma, švagr paní Ma, který přemluví vesničany, aby se vrátili domů. Poté švagr zavítá do domů paní Ma, která

má ve vsi značný vliv, a začne ji přesvědčovat, aby se přestěhovala do Minningzhenu, což se zamlouvá i jejímu synovi, který již nechce být pastevcem koz. Paní Ma však odejít odmítá – čeká na návrat svého druhého syna Ma Youshuie, který před deseti lety ze vsi ze strachu uprchl poté, co se dostal do roztržky s mladíkem Ma Erem z vedlejší vsi, kterého silně udeřil. Následně nastupuje na scénu Lei Chunhua, původem fujianská náměstkyně vedoucího okresu Haiyuan 海原, který leží na jihu provincie Ningxia, a do kterého spadá vesnice Hanshui. Lei Chunhua je hlavním kádrem, který je zodpovědný za vystěhování místních vesnic do Minningzhenu, včetně vsi Hanshui. Ta se setkává s tajemníkem Duanem, který má na starost obec Caowa 曹洼乡, pod kterou spadá ves Hanshui, se kterým si lámou hlavu nad tím, proč obyvatelé Hanshui nechtějí být vystěhováni. Nakonec Lei Chunhua tajemníku Duanovi sděluje záměr jet do vsi vyšetřit tamější situaci. Lei Chunhua se poté společně s místostarostou Minningzhenu Zeng Longhaiem vydávají do Hanshui, kde se nejprve setkávají s tajemníkem Ma, který jim blíže objasní problémy, které ztěžují vystěhování vsi. Poté se všichni společně vydávají k paní Ma, kde se opět dozvídají o problémech ve vesnici a pokoušejí se přemluvit paní Ma, aby se odstěhovala do Minningzhenu.

Na začátku druhého dílu tajemník Ma prohlašuje, že se odmítá odstěhovat, pokud ve vsi zůstane být jediný člověk – na mysli má především paní Ma. Má však i další důvod – před 40 lety přišla do vsi kopat Lidová osvobozenecská armáda studnu. Nicméně, během výkopu se stala nehoda a jeden z vojáků, jistý Xiao Sichuan se obětoval, zachránil tajemníka Ma a jeho bratra, a zemřel – tajemník Ma tak má pocit, že by odchodem ze vsi zneuctil jeho oběť. Lei Chunhua nakonec přichází s plánem, který by měl vesničany přesvědčit o benefitech přestěhování. Zahajuje tak pilotní plán, v rámci kterého vyšle přes deset mladých mužů z Hanshui pracovat do Minningzhenské textilky patřící fujianskému podnikateli Wang Jianhuiovi. Ten se v Ningxia usídlil za účelem snižování chudoby v rámci kooperace mezi provinciemi Ningxia a Fujian. Po měsíci je však několik mužů vyhozeno z práce, mezi nimi také Ma Youyu, syn paní Ma. Lei Chunhua se tedy okamžitě vydává do Minningzhenu, aby zjistila příčinu problému. Setkává se se synem tajemníka Ma, Ma Xiaoqunem, který vyhozen nebyl, načež zjišťuje, že Wang Jianhui o polovinu zkrátil školení nových pracovníků, následkem čehož utrpěla kvalita produktů, které měli muži z Hanshui na starost. Lei Chunhua tedy navštíví továrníka Wang Jianhuie. Po krátkém rozhovoru vyplyne, že se firma potýká s rozměrnou objednávkou, kterou je potřeba co nejdříve dokončit, protože bylo zkráceno školení. Lei Chunhua nakonec továrníkovi slíbí státní pomoc a přesvědčí ho, aby pracovníky opět zaměstnal.

Poslední díl začíná výletem vesničanů do Minningzhenu, který pro ně zorganizoval místostarosta Zeng Longhai. Lei Chunhua se následně dostává na stopu Ma Youshuiovi, který utekl z Hanshui. Ma Er, mladík, kterého Ma Youshui před deseti lety uhodil, vystoupil na Ningxiaském rádiu, přičemž poté skrze rádiovou stanici obdržel omluvný dopis adresovaný z Fujianu. Na základě toho se Lei Chunhua dověděla, že dopis musel poslat Ma Youshui. Společně s Zeng Longhaiem tak vymyslí plán – vystoupí v rádiovém vysílání, kde požádá Youshuie, aby se vrátil domů. Plán vyšel – Youshui v rádiu zaslechne její výzvu a souhlasí s návratem domů. Po setkání Youshuie s matkou, paní Ma, započne proces vystěhování vesnice do Minningzhenu. Hra končí příjezdem autobusů do Hanshui a jásotem vesničanů nad světlými zítřky.

4.3.2. Analýza děje

První díl představuje většinu postav, obsahuje pouze osm scén, z toho pět hlavních, což je dáno formátem celé hry, která sleduje různé dějové linie – omezený počet scén pomáhá posluchači v orientaci.

Díl začíná úvodní písní – zpěvem pastevce, podbarveným smyčci. Následně zazní úvod do historie Minningzhenu, ve kterém vypravěčka za dramatického orchestrálního doprovodu shrnuje všechny důležité body, jako například návštěvu Xi Jinpinga, spolupráci s provincií Fujian, roli města v boji proti chudobě a příchod nových obyvatel. Hra se poté přesouvá ke konfliktu mezi vesničany, ve kterém vesničané útočí proti paní Ma, která začne vypočítávat problémy její rodiny. Nakonec se rozeštká, do toho pláče i její vnučka, přičemž poté se s vesničany pohádá také její švagr, který se navíc oboří na svého syna Xiaoquna, který celou hádku začal – první scéna je tedy značně chaotická. Druhá scéna je čistě konverzační, posluchač se dovídá o možnostech, které vesničané z hlediska přestěhování mají a co jim v tom brání. Tajemník Ma vypočítává výhody Minningzhenu, avšak paní Ma zkormouceným hlasem všechny návrhy odmítá – to vše je podloženo tesknivou hrou na guzheng³⁹. Třetí scéna je krátká, tvořená telefonickým rozhovorem mezi Lei Chunhua a Zeng Longhaiem, který jí ohlásí příchod minningzhenské brigády pro boj s chudobou a následnou schůzi. Schůze tvoří další, čtvrtou scénu, která je vlastně motivační řečí pana Duana, tajemníka obce Caowa. Celá řeč, která se točí kolem vystěhování vesnic, je doprovázena sentimentální

³⁹ Guzheng 古筝 je tradiční čínský hudební nástroj podobný citeře.

žesťovou orchestrální hudbou, která má zvláštní tendenci objevovat se při záležitostech souvisejících se Stranou, a to nejen v této hře. Další scéna, ve které se Lei Chunhua setkává s tajemníkem Duanem je význačná především tím, že v ní Lei Chunhua odkrývá svou osobní minulost, která ovšem slouží pouze k tomu, aby s ní posluchač více sympatizoval, a která má navíc ideologické implikace – i ten nejhudší to může politicky dotáhnout daleko. Kvůli tomuto a celkovému formulaickému zdůrazňování potřeby rozhodně vyřešit otázku chudoby však celá konverzace působí velmi strojeně a nepřirozeně.

Na konci konverzace tajemník Duan Lei Chunhua, která má nemocný žaludek, prosí, aby si do Hanshui vzala balenou vodu, protože tamější voda je nekvalitní – tím připravuje půdu pro konečnou scénu prvního dílu. Aby byly zdůrazněny její zdravotní problémy, následuje kratičká, šestá scéna v automobilu, ve kterém Lei Chunhua heká bolestmi, nicméně i přesto je plně odhodlaná do vesnice jet. Po úvodním setkání s tajemníkem Ma na konci této sedmé scény Lei Chunhua opět zachvátí bolesti, avšak ta opět odmítá jakékoliv ústupky a pokračuje k paní Ma. U paní Ma se poté v poslední, osmé scéně celé zápletky s bolestmi a vodou dostává rozuzlení – malá Xioamin, vnučka paní Ma, rozlévá hostům vodu a zápletky postupně graduje – Zeng Longhai nabádá Leichun Hua, aby vodu nepila, ale ta si však opět stojí za svým – slanou, nekvalitní vodu nakonec v emočně vypjaté scéně vypije, aby tak mimo jiné ukázala na blízkost kádrů k obyčejným lidem. Tento narativ dodal příběhu jistou hloubku, dramatičnost a pocit očekávání který by mu v opačném případě scházel – příběh by jinak byl suchý a posluchačsky nepřilíh přívětivý. V poslední scéně jsou totiž opět omílány podobné záležitosti jako v některých předchozích scénách, zejména problematiku situace ve vsi a vidiny šťastného života v Minningzhenu, do čehož opět poplákává paní Ma.

Druhý díl si zachovává některé repetitivní prvky a je příběhově relativně vyprázdněný. Začíná telefonickým rozhovorem mezi Lei Chunhua a místostarostou Minningzhenu Zeng Longhaiem. Ten, jak se následně dovídáme, pochází také z Fujianu, kam se vrací za svou manželkou, která mu porodila druhé dítě. Vůči své práci v Ningxia se však cítí natolik zodpovědný, že se po krátké zastávce doma chystá opět rychle vrátit. V další scéně posluchače přivítá mečení koz a lidová hudba linoucí se z radia, čímž je naznačeno, že se nacházíme zpět ve vsi Hanshui. Scéna začíná hádkou mezi tajemníkem Ma a jeho synem Xiaoqunem, který se ho neúspěšně snaží přemluvit k odjezdu do Minningzhenu, na což tajemník reaguje tak agresivně, až svého dospělého syna rozpláče. V následující, třetí scéně se syn s otcem přesouvají k hrobům předchozího tajemníka,

bratra tajemníka Ma a manžela paní Ma – Ma Deguie, vedle jehož hrobu leží také hrob Xiao Sichuana. Tajemník Ma začne vyprávět příběh, skrze který se posluchač dovídá více o jeho pohnutkách zůstat ve vsi. Scéna je v rámci tohoto vyprávění roztržena na dvě části scénou další, která zobrazuje události před 40 lety. Když ještě předtím tajemník Ma vypráví o tom, jak do vsi přišla Lidová osvobozenecká armáda kopat studnu, zaznívá obligátní sentimentální žesťová melodie. Po této vzpomínce se opět vracíme na scénu na hřbitově, během které tajemník Ma popisuje odvalu vojáků kopajících studnu, a smutek vesničanů po smrti Xiao Sichuana, až nakonec v návalu emocí provolává lámaným hlasem slávu Lidové osvobozenecké armádě a Straně.

V páté scéně Lei Chunhua opět podává hlášení tajemníkovi Duanovi, v rámci kterého oznamuje plán vyslat pracovníky do textilky. Většina scény není podbarvena zvukovými efekty ani hudbou, sestává pouze ze suchopárného dialogu pracovního rázu plného slov jako „zodpovědnost“ a motivačních přednesů, které podtrhují uvědomělost obou kádrů. V rámci dialogu se Lei Chunhua opět rozhovoří o své minulosti – o tom, jak jí stát pomohl vymanit se z chudoby a změnil její život. To se však téměř shoduje s tím, o čem hovořila již v první části, a to taktéž s tajemníkem Duanem. Následně tajemník Duan hovoří o potřebě dosáhnout do roku 2020 odstranění absolutní chudoby v Číně, o roli, kterou v tomto hraje Kampaň adresného snižování chudoby, a také o historii regionu a aktivitách Rudé armády⁴⁰ v něm. To vše je podbarveno sentimentální, podbízivou hudbou. Po šesté scéně, ve které se Lei Chunhua dozví o zkrácení školení, přichází sedmá, poslední scéna, ve které Lei Chunhua s vervou vyjmenovává různé formy státní pomoci a politická opatření, ze kterých profituje textilka továrníka Wanga. Ten si poté uvědomí důvod, proč do Ningxia přišel, změní názor a jede se osobně omluvit pracovníkům z Hanshui, které vyhodil. Celý rozhovor je ze strany Lei Chunhua v duchu rozhovoru s tajemníkem Duanem opět proložen motivačními hesly a honosnými slovy, do čehož opět hraje sentimentální hudba. Na konci scény Wang Jiaohui Lei Chunhua horlivě nabídne, aby s ním společně jela do Hanshui, s čímž Lei Chunhua nadšeně souhlasí. Podobně jako na konci prvního dílu je celé vyznění strojené, dokonce až teatrální.

Díl třetí přináší z hlediska repetitivnosti příjemnou změnu – zahrnuje větší množství scén, je mnohem různorodější a uspokojivě propojuje a zakončuje všechny příběhové linky. Začíná okružní jízdou vesničanů autobusem po Minningzhenu, která je podbarvena duněním motoru.

⁴⁰ Čínsky *Hongjun* 红军, od roku 1927 hlavní ozbrojené složky Komunistické strany Číny. Po roce 1945 byla Rudá armáda přejmenována na Lidovou osvobozenickou armádu (*Jiefang jun* 解放军).

Vesničané se rozplývají nad krásami města, které „vypadá úplně jako evropské městečko“, což městu dodává určitý punc vysoké životní úrovně. V průběhu cesty místostarosta Zeng Longhai vysvětluje, jak moc je město příjemné pro život a proč se tam hrnou mladí lidé z celého Ningxia za lepší budoucností. Celkově má scéna odlehčený tón – vesničané mezi sebou vtipkují a město všemožně komentují, avšak přesto působí ustrnule a uměle. Ve druhé scéně přichází dramatický moment – malá Xiaomin, dcera Youyua, který nyní pracuje v Minningzhen, akutně onemocní ledvinovými kameny, které se jí vytvořily z důvodu nekvalitní vody, a musí být převezena do nemocnice. Lékař se poté na paní Ma, babičku Xiaomin, oboří, proč převoz trval tak dlouho, načež ta mu vysvětlí, že je vesnice příliš vzdálená od města. Hra tak buduje obraz těžkého života vesničanů, přičemž z příběhového hlediska se jedná o moment, který pomůže paní Ma přehodnotit své stanovisko k vystěhování. Tato scéna také připravuje půdu pro scénu následující – Lei Chunhua telefonicky zpraví uprchlou manželku Youyua jménem Gaihua o stavu její dcery a mazaně zorganizuje setkání Youyua s Gaihua, zrovna když Youyu v nemocnici navštěvuje dceru. Výsledkem je nejen shledání celé rodiny přetékané emocemi a slzami štěstí, ale také dobře odvedená práce na straně Lei Chunhua, která v duchu Kampaně změnila životy jednotlivců k lepšímu.

Čtvrtá scéna nabízí nejlepší příklad techniky doplnění v celé analýze – Lei Chunhua telefonicky hovoří s Zeng Longhaiem, který jí oznamuje pokrok v pátrání po Youshuiovi, přičemž Lei Chunhua na úplném začátku rozhovoru rozverně podotýká, že jestli jí volá kvůli tomu, že Gaihua, manželku Youyua, zaměstnali v textilce, kde Youyu pracuje, tak už to dávno ví. Tato nadbytečně působící promluva tak byla účelově napsána pro to, aby se posluchač nepřímou dověděl, jak asi dopadlo rodinné shledání. Poté, co se Lei Chunhua doví více o Youshuiovi, následuje scéna šestá, kde vystoupí v ningxiaském rádiu, které v rámci spolupráce provincií vysílá také ve Fujianu a naopak. Šestá scéna je velmi originální – imituje rádiové vysílání se vším všudy. Je zde znělka, specifická sonická kvalita, a profesionálně znějící moderátorka, která s Lei Chunhua vede interview. Lei Chunhua se zde opět do třetice za tesknivé hudby rozpovídá o své minulosti – o chudobě ve které vyrůstala a o státní pomoci, které se jí dostalo, načež plačtivě přidá příběh o smrti svého otce, čímž upozorní na bolest, kterou lidé cítí při ztrátě bližního. Poté se Lei Chunhua telefonicky ozve Youshui – toto je již třetí telefonická scéna ve třetím díle – načež následuje režisérem oblíbený zvuk prolétajícího letadla naznačující přesun na dlouhé vzdálenosti. Následuje krátká snová scéna, ve které se Lei Chunhua tesklivým hlasem vyrovnává se ztrátou otce.

V následující další kratičké scéně tajemník Ma pobízí Xiaomin, aby se šla podívat na strýce Ma Youshuie, přičemž nezapomene dodat, že ji zanedlouho čeká krásná budoucnost v Minningzhenu. V desáté, opět krátké, emotivní scéně se plačící Youshui setkává s taktéž plačící matkou, která se ihned poté od tajemníka Ma dovídá, že začíná vystěhování vesnice. Paní Ma poté za deště v návalu emocí vyběhne z domu a zamíří k hrobu svého manžela, na což navazuje další scéna, ve které s mrtvým manželem lámaným vnitřním hlasem rozpráví o osudu vsi. Poslední scéna se nese v oslavné atmosféře – za veselé hudby přijedou pro vesničany zbrusu nové autobusy. Ti se radují a jásavě vyslovují své představy o novém, zářném životě v Minningzhenu.

4.3.3. Obraz vsi

Vesnice Hanshui, je ve hře označována jako poslední ves spadající pod obec Caowa, která ještě nebyla vystěhována. Kromě toho je popisována jako místo s extrémně chudé s kritickým nedostatkem vody, kde panují nehostinné podmínky nevhodné pro život. Vesnice je tak zobrazena z jediného pohledu – nedostatek vody, a z toho vyplývající sociální a další problémy. Vesnice je navíc příliš vzdálená od center civilizace, a do toho vysoko položená, takže do ní nebyl přiveden vodovod. Vesničané jsou tak odkázáni na tenčící se zásoby nekvalitní podzemní vody, která jim navíc způsobuje zdravotní problémy. Většina mladých lidí ze vsi utekla a zanechala za sebou povětšinou staré, slabé a nemocné. Dokonce i místní škola byla uzavřena z důvodu nedostatku dětí.

Jako kontrast k vesnici Hanshui slouží město Minningzhen, které je plné krásných, nových domů a moderní infrastruktury – od udržovaných asfaltových cest po školy, nemocnice a další instituce, a kam prchají za lepším životem mladí lidé z venkova. Samotné město však ve hře figuruje pouze okrajově – působí jako ideál, jako ráj, ve kterém všichni jeho obyvatelé žijí šťastným a spokojeným životem.

Celkově se však hra nezaměřuje na komplexní vykreslení každodenního života ve vsi, jako to bylo například ve hře *Daliangshan*. Ves i Minningzhen zde působí více jako kulisa, která umožňuje ideologický narativ – aspekt *shengdong* je tak z pohledu života na vsi relativně slabě zpracován.

Z estetického hlediska je zajímavý výběr názvu vsi a některých jmen. Ves samotná nese název Hanshui, což, pokud by byl název zapsán znaky *han* 罕 (vzácný) a *shui* 水 (voda) může označovat místo, kde je voda vzácná, ovšem z důvodu zvukového charakteru rozhlasových her není jisté, jakými znaky se ves zapisuje ve scénáři. Tato mnohoznačnost však není na škodu – pravý význam závisí na rozhodnutí posluchače, čímž hru svým způsobem spoluvytváří. Další jména související s vodou jsou jména synů paní Ma, kteří se jmenují Youshui, což může znamenat *you* 有 *shui* 水, tedy „mít vodu“ a Youyu, jehož jméno může být zapsáno znaky *you* 有 a *yu* 雨, které dohromady dávají význam „mít déšť“. Tato jména znějí velmi rurálně, čímž dotvářejí místní kolorit, a navíc společně s názvem vesnice posluchači zdůrazňují problémy, se kterými se ves potýká.

4.3.4. Analýza postav a narativní formy

Ve hře se vyskytuje relativně mnoho postav. Pokud bychom si měli vybrat hlavní postavu, byla by to Lei Chunhua, 37letá náměstkyně vedoucího okresu Haiyuan pocházející z Fujianu. Lei Chunhua je zajímavá především svou minulostí – v mládí žila v extrémní chudobě, byla součástí rybářské komunity, ve které lidé žijí přímo na malých rybářských bářkách. Poté však přišel vládní program, který měl za cíl vystěhovat tyto rybáře z řek a moře na pevninu. Lei Chunhua tak díky tomu mohla začít žít v domě s elektřinou a vodovodem, a dokonce si mohla uvařit rýži v elektrickém rýžovaru. Je tak prezentována jako kádr, který ví, co s sebou obnáší vystěhování a změna způsobu života, čímž se může plně vcítit do situace lidí, které má na starost. Celkově se však jedná o postavu velmi černobílou, která bez výjimky zosobňuje pozitivní vlastnosti, a to především obětavost, cílevědomost a smysl pro správné. Ve srovnání s ostatními postavami je Lei Chunhua postava nejhluběji vykreslená, avšak pokud bychom srovnali Lei Chunhua s Shiliangem z *Daliangshan*, dojedeme ke zjištění, že ačkoliv se v obou případech jedná o vyslané kádry, je Shiliang postava mnohem méně plochá. Taktéž překypuje pozitivními vlastnostmi, jeho nesnáze ve vsi z něj však dělají postavu mnohem lidštější a uvěřitelnější. Příběh *Minningzhenu* tak celkově působí odosobněně – posluchač se nemá s kým ztotožnit.

Je to dáno i tím, že oproti předchozím dvou hrám se *Minningzhen* odlišuje také formátem vyprávění příběhu. Příběh zde není vyprávěn z pohledu jedné hlavní postavy – existuje zde několik dějových linií, které se vzájemně prolínají, přičemž nelze jednoznačně určit hlavní postavu. Jedná se tak o vzácný formát „více postav – více dějů“, který je na zpracování relativně náročný. Hra z tohoto důvodu mnohdy působí zmatečně – posluchač je rychle seznamován s různými postavami, s jejich situací a problémy. Celkově hra nabízí mozaikovitý náhled do života různých postav, který však působí roztržitě. Příběh navzdory tomuto formátu ve výsledku působí velmi repetitivně a jeho postup je velmi pozvolný, bez významnější gradace napětí. Od úplného počátku hry posluchač pouze čeká na moment, kdy se najde Youshui a paní Ma bude ochotná se vystěhovat. V *Anni de huahai* příběh taktéž neplynul rychle, avšak byl velmi různorodý, a především zábavně a přirozeně podaný. Příběh *Minningzhen* je kromě toho velmi ideologický, v důsledku čehož utrpěly jeho umělecké kvality – potýká se s teatrálností, zkostnatělostí a určitou pompézností, která je typická pro umění opěvující Stranu a záležitosti kolem ní. Lze tak usoudit, že ideologičnost je v přímé úměře s teatrálností, která však u rozhlasových her není žádoucí.

4.3.5. Ideologický rozměr hry

Přestože se hra odehrává v odlehlých rurálních oblastech, mluví všechny postavy bez ohledu na společenské postavení a vzdělání standardní čínštinou bez výraznějšího přízvuku – to se týká také postav pocházejících z Fujianu, u kterých lze určitý přízvuk taktéž očekávat. Standardizace se dotýká také dialektismů, které se ve hře nevyskytují. Hra se tak drží svého ideologického poslání šířit standardní čínštinu na úkor místních, nežádoucích dialektů, v důsledku čehož hra postrádá jazykovou rozmanitost, kterou oplývaly předchozí dvě analyzované hry. Co se týče obsazení, žádnou postavu nehrají známí herci – hra si tak drží dlouhý odstup od komercializace. Důvodem ale může být také nedostatek financí – na rozdíl od her *Daliangshan* a *Anni de huahai* se na produkci hry podílely oblastní tvůrčí týmy, u kterých lze předpokládat, že se jim nedostává takové finanční podpory jako tvůrčímu týmu CMG.

Ideologičnost hry dále podtrhují zmínky o Xi Jinpingovi. O prezidentovi nejprve v úvodu hovoří vypravěčka, která vyzdvihuje jeho zásluhy týkající se navázání spolupráce mezi Ningxia a Fujianem a založení města Minningzhen. Ve třetím díle pak místostarosta Zeng Longhai Xi Jinpinga přímo cituje citátem „*ves Minningcun je nyní vyprahlá poušť, v budoucnu však bude poušť oplývající bohatstvím*“ (*Minningcun xianzai shi ge gan shatan, jianglai hui shi yi ge jin shatan* 闽

宁村现在是个干沙滩，将来会是一个金沙滩). Tento citát Xi Jinping vyslovil v roce 1997 a o dvacet let později se po obrovských investicích ze strany státu ze vsi Minningcun vskutku stalo prosperující město Minningzhen plné příležitostí a zeleně (Yan Mengjie a Jia Ru 2021). V návaznosti na to Zeng Longhai zdůrazňuje, že město jde cestou ekologického rozvoje, díky čemuž se v něm mohou nově přestěhovaní vesničané věnovat rolnickým pracím, na které jsou zvyklí. Později zmíní, že město, které dnes oplývá zelení, bylo postaveno na písčných dunách, čímž odkazuje na Xi Jinpingův citát. Ekologie je důležitou součástí Kampaně adresného snižování chudoby a dosažení Čínského snu (Pan Jiahua a Shen Manhong 2019: 30-31), a kromě komentářů Zeng Longhaie je odražena také v nehostinných podmínkách panujících ve vesnici, která je implicitně obětí změny klimatu. Hru tak lze všehovšudy považovat za poctu Xi Jinpingovi, jelikož myšlenka vybudování Minningzhenu pochází právě od něj (Meng Qian 2023).

Dalším, klíčovým motivem hry je integrace rurálního obyvatelstva do měst a s tím související vysídlování, které je jednou ze základních metod Kampaně adresného snižování chudoby (Wang Xiaolin a Zhang Xiaoying 2020: 6-7). Právě vysídlování úzce souvisí s nehostinnými ekologickými podmínkami, které jsou nevhodné pro další ekonomický rozvoj. Podle statistik bylo v rámci kampaně mezi lety 2016 a 2020 vysídleno přes 16 milionů obyvatel, z toho většina v rámci západní Číny, což je v historii Číny bezprecedentní číslo, podpořené bezprecedentními státními výdaji (Liu Wei et al. 2019: 4). Hra tak zpracováním tohoto tématu odráží skutečné události, ačkoliv neexistují žádné dohledatelné záznamy o vesnici Hanshui či jejím vysídlení. To je ve hře zobrazeno jako racionální krok za řádově lepší kvalitou života, nicméně hra v menší míře zpracovává také otázku zpřetrhání historických a klanových kořenů a vazeb vystěhovaných.

Okres Haixian, kde leží ves Hanshui, je navíc ze tří čtvrtin obydlená muslimskou národnostní menšinou Huiů (*Hui zu* 回族) (Baidu Baike 2023c). Tento fakt je ve hře naprosto zamlčen a o menšině nepadne jediné slovo, je přitom pravděpodobné, že ve hře vystěhovaní vesničané jsou právě Huiové. Hra se tak vyhýbá komplikovaným otázkám spojených s touto problematikou. Podle některých zdrojů Huiové čelí podobné perzekuci jako taktéž muslimská Ujgurská menšina (Shih 2019) – na vystěhování tak může být pohlíženo také jako na pokus o asimilaci menšin, ke které v důsledku zpřetrhání kořenů skutečně neodvratně dochází. Otázka vysídlování se týká také dalších menšin, jako jsou například Tibetané (Human Rights Watch 2013). Vysídlování je zvláště ve spojitosti s národnostními menšinami na Západě často spojováno

s porušováním lidských práv (Bureau of Democracy, Human Rights, and Labor 2021). Z důvodu citlivosti tématu tak bylo vysídlování ve hře zobrazeno velmi jednostranně a nebylo dále komplexněji rozpracováno.

Dalším výrazným motivem, který se táhne celou hrou, je kooperace mezi provinciemi Ningxia a Fujian. Dva klíčoví kádři, Lei Chunhua a Zeng Longhai, byli do Ningxia vysláni z Fujianu a vesničané pracují v textilce, která se do Ningxia taktéž přesunula z Fujianu. Mezi čínskými východními prosperujícími pobřežními regiony a relativně nehostinnými a chudými východními regiony dodnes panují silné ekonomické rozdíly. V polovině devadesátých let v reakci na to byly spuštěny kooperativní programy, mezi nimi také program kooperace mezi Ningxia a Fujianem, jehož cílem byla ekonomická pomoc a snížení chudoby v regionu, a to zejména v hornatém a suchém Xihaigu 西海固 tvořícím jižní polovinu provincie Ningxia, kde se odehrává příběh hry (Lin Chen 2016). Tento důraz na spolupráci mezi dvěma provinciemi má významnou ideologickou hodnotu, co se týče podpory jednoty a solidarity mezi různými regiony Číny. Zajímavostí je, že se tímto inspirovaly také další umělecké žánry – například v roce 2021 vznikl televizní seriál *Shanghai qing* 山海情⁴¹, který ve světle spolupráce obou provincií stejně jako rozhlasová hra zpracovává boj proti chudobě a vystěhování obyvatel do města Minningzhen (Baidu Baike 2023d). Lze tak vidět, že boj proti chudobě v provincii Ningxia má pro Stranu obrovskou symbolickou hodnotu, které se „kulturní pracovníci“ snaží využít.

Autoři se v rámci nahrávání hry vypravili do Minningzhenu mezi prostý lid, aby poznali, jaké změny jim přinesla Nová éra. Dokonce navštívili i místní textilku, která ve hře figuruje, přičemž její ředitel Wang Jianhui byl inspirací pro svého jmenovce ve hře (Geng Dongmei 2019a). Po dokončení hry se navíc v Minningzhenu konala ceremonie pořádaná odděleními propagandy provincií Ningxia a Fujian, které se zúčastnilo přes 400 lidí, a na které vystoupili také lidé, jejichž příběhy se staly podkladem pro rozhlasovou hru (Geng Dongmei 2019b). Je tak zřejmé, že produkční tým kladl velký důraz na ideologicky ceněný sběr podkladů z reálného prostředí, do kterého poté vnesli romantismus typický pro státem podporované umění.

Hra obrací mnoho pozornosti na osobní problémy postav, které jsou cílem Kampaně adresného snižování chudoby, a kromě toho vyobrazuje snahy vládních činitelů tyto osobní problémy vyřešit, aby tak mohlo být dosaženo cílů Kampaně. Je tak zdůrazněna podstata Kampaně,

⁴¹ Seriál lze volně přeložit jako „Láska hor a moře“, kde hory symbolizují provincii Ningxia a moře Fujian.

kteřá v teoretické rovině spočívá právě v takovéto pomoci na úrovni domácností, potažmo jednotlivých osob, čímž je dáno najevo, že Straně leží na srdci život každého občana. Kádři jsou opět workoholici, černobílé symboly lidské ctnosti, které kladou své osobní potřeby až na poslední místo za službou lidu, potažmo Straně. Interakce kádrů s místními elitami probíhá na několika úrovních. Jsou jimi interakce s vesnickým tajemníkem Ma, která jde hladce a bez jakýchkoliv problémů, a také interakce s nově přichozími ekonomickými elitami, které ztělesňuje fujianský továrník Wang Jianhui, jenž se však ukázal jako pouze malý zádrhel, který byl promptně vyřešen. Hra tak neposkytuje hluboký vhléd do komplikovaných vztahů místních elit a stranických kádrů, jako v případě hry *Daliangshan*, ale ani detailně nezobrazuje elity ekonomické, jako v případě hry *Anni de huahai*.

Hra *Minningzhen* je ve výsledku zářným příkladem socialistického romantismu – zobrazuje realitu, avšak ta je přes míru zidealizovaná a zromantizovaná. Díky dynamickému vyobrazení různých sfér života, od strastí vesničanů a historických flashbacků po problémy továrníků a práci kádrů, hra celkově splňuje požadavek na *shengdong*. Celkově je hra zosobněním oportunismu nekomerčního typu, před kterým mnozí badatelé varují, a který hře napomohl k získání pomyslného svatého grálu v podobě výhry v soutěži *Projekt 5+1*. Silná ideologizace hry však neprospívá jejím uměleckým kvalitám a přístupnosti pro běžného posluchače – je tak zřejmé, že ačkoliv tyto požadavky na umění existují, jsou v praxi zastíněny koncentrací požadovaných ideologických hodnot zosobňujících Novou éru, které hra *Minningzhen* úspěšně zaznamenává. Jelikož hra vznikla o dva roky dříve než první dvě analyzované hry, jejichž poměr ideologičnosti a estetičnosti je posluchačsky přívětivější, a které navíc také režíroval Quan Sheng, lze vyzpozorovat pozitivní trend, který bere v úvahu nejen požadavky posluchačů, ale také mnohých badatelů volajících po umění, které je tvořeno také pro lid, a ne pouze pro Stranu a její zájmy.

5. ZÁVĚR

Analýza rozhlasových her nabídla praktický vhléd do čínských rozhlasových her, které jakožto žánr oplývají různými jedinečnými vlastnostmi, díky kterým je nelze přímo přirovnat k žádnému jinému uměleckému žánru. Rozhlasové hry, jejichž kořeny sahají do bohaté tradice čínské dramatické kultury, využívají sugestivního jazyka, živé charakterizace postav a působivé

práce se zvukem, pomocí čehož vytvářejí originální poslechový zážitek. Hry čerpají z široké škály témat, od historických událostí a tradičních dramát až po současné celospolečenské fenomény a spekulativní fikci, čímž nabízejí dynamický obraz Číny současné i minulé.

Flexibilita tohoto žánru navíc umožňuje díky komplexnímu vyobrazení společenských i osobních vztahů zkoumat různé perspektivy a experimentovat s různými technikami vyprávění, přičemž spoléhají na sílu posluchačovy představivosti. Díky tomu dokáží překonat omezení vizuálních médií, což podporuje hlubší emocionální propojení posluchače s postavami a příběhem. Neustálý vývoj her poznamenaný obdobími úpadku a prosperity ukazuje, že je žánr jako takový schopný přizpůsobovat se novým realitám doby, technologiím a preferencím publika, což svědčí o určité životaschopnosti žánru i do budoucna.

Analýza tří čínských rozhlasových her *Daliangshan*, *Anni de Huahai* a *Minningzhen* odhalila nejen způsoby, jakým probíhala Kampaň adresného snižování chudoby, ale také cenné poznatky o složitém vztahu mezi ideologickým obsahem a uměleckou kvalitou současných čínských rozhlasových her. Tyto hry, které vznikly v kontextu snahy Komunistické strany Číny o ideologickou kontrolu uměleckého projevu, se evidentně s postupem času snaží relativně úspěšně najít rovnováhu mezi propagací cílů a hodnot Strany vytvářením poutavých a přitažlivých příběhů pro posluchačstvo, čímž vnášejí pozitivní trend do vývoje ideologických rozhlasových her.

Hry *Daliangshan* a *Anni de Huahai* vykazují vyváženější přístup mezi ideologickým obsahem a uměleckou kvalitou, což je činí atraktivnějšími pro běžného posluchače. Vykazují také vysoké produkční kvality, a to zejména ve formě známých herců, kteří hry pozvedli na vyšší úroveň nejen kvalitativně, ale také z hlediska posluchačského zájmu. Tyto hry jsou sice stále zásadně ideologické a drží se socialistického realismu, avšak přesto se jim daří vyobrazit různorodé, komplexní postavy a společenské vztahy a vyjít tak vstříc požadavkům nejen posluchačů a badatelů, ale také stranických kádrů z Oddělení propagandy ÚV KS Číny. Díky tomu mají možnost u obecnosti mnohem efektivněji podporovat hlubší pochopení sociálních, ekonomických a politických problémů, které hry řeší, a tím zvýšit jejich ideologický dosah. Oproti tomu poslední analyzovaná hra *Minningzhen* se velmi výrazně přiklání k ideologickému narativu, často na úkor umělecké hodnoty. Hra sice taktéž nabízí zidealizované a zromantizované zobrazení reality, její postavy jsou však jednostranné a děj plytký, čímž trpí její schopnost zapůsobit na posluchače stejně hluboce, jako předchozí dvě hry. Je tak evidentní, že primární cílové obecnosti byli pouze pracovníci Oddělení propagandy ÚV KS Číny, kteří ideologickou hodnotu hry náležitě ocenili.

Z pohledu Komunistické strany Číny tyto rozhlasové hry oslavují její úspěchy a úspěchy Číny jako takové, poukazují na význam kolektivního úsilí, a celkově úspěšně zprostředkovávají její základní hodnoty a cíle posluchačům, včetně vyobrazení Kampaně adresného snižování chudoby, ekologické problematiky a otázky národní jednoty. Tím, že hry v duchu „zaznamenávání Nové éry“ zahrnují do svých příběhů problémy a události ze skutečného života, pomáhají legitimizovat politiku Strany a přispívají k šíření její propagandy.

Hry se však vyobrazení některých problémů souvisejících s Kampaní systematicky vyhýbají. Někteří badatelé, kteří Kampaně zkoumali přímo na místě, si povšimli mnoha nesrovnalostí – například badatelka Zeng Qingjie uvádí, že se kádři často uchýlovali „*k simulaci úspěšného výkonu skrze klamnou manipulaci*“ (Zeng Qingjie 2020: 410), přičemž si dále všímá, že kádři byli spíše zavaleni administrativou, než aby aktivně pomáhali svěřeným domácnostem. Někteří falšovali hlášení a nutili vesničany, aby si brali půjčky, a tím papírově zvýšili svůj příjem, a někdy byli sami kádři nuceni nadřízenými, aby svěřené domácnosti dotovali z vlastních prostředků. Nakonec Zeng Qingjie hovoří o tom, že některé vesnice byly kádry zvoleny za modelové, kam byly přiváděny inspekce, a tak získali až desetkrát více finančních prostředků než vesnice jiné, což s sebou přineslo celou řadu dalších problémů (Zeng Qingjie 2020: 410-11). Badatelé Tsai Wen-Hsuan a Liao Xingmiu zase po provedení rozhovorů s domácnostmi, které byly cílem Kampaně, zjistili, že výjimkou nebyly ani úplatky ze strany kádrů, kteří se snažili donutit svěřené domácnosti, aby podepsaly formulář spokojenosti (Tsai a Liao 2020: 57), který sloužil jako prostředek zhodnocení kádřovy práce. Když tedy vezmeme v úvahu absolutně pozitivní ztvárnění kádrů ve hrách, je evidentní, že takovéto přešlapy pracovního charakteru v ideologickém umění nemají své místo. Tato nechť zobrazovat negativní stránky kampaně a absence pochybení ze strany kádrů tak nahrávají myšlence, že hry neslouží jako didaktický nástroj pro stranické funkcionáře.

Dále badatelé Tsai Wen-Hsuan a Liao Xingmiu docházejí k závěru, že pozitivní výsledky Kampaně byly v důsledku nadhodnoceny (Tsai a Liao 2020: 62). Badatelé He Suyuan a Wang Weiye si drastického nadhodnocení všímají také v případě počtu osob nacházejících se v absolutní chudobě – v některých místech se až polovina takto označených osob z hlediska příjmů nacházela nad hranicí absolutní chudoby (He Suyuan a Wang Weiye 2022: 9–10). Je tedy možné, že ačkoliv Kampaně reálně přinesla zvýšení životní úrovně milionům domácností, nebyla nakonec natolik statisticky impozantní, nakolik se uvádí.

Je otázkou, zda se v budoucnu čínské rozhlasové hry vymaní ze dvou odlišných trajektorií, z nichž jednu představují komerční, internetové rozhlasové hry uspokojující požadavky trhu, potažmo posluchačů, a druhou státem financované ideologické hry sloužící především zájmům Strany.

Komerční rozhlasové hry, které za účelem oslovení široké škály posluchačů zpracovávají různá populární témata a žánry, budou pravděpodobně nadále vzkvétat, protože reagují na skutečnou poptávku lidí a odrážejí tak dynamiku trhu. S nástupem nových technologií a s tím souvisejícím konkurenčním tlakem lze očekávat zvýšený důraz na inovaci a kreativitu, a v pozitivním případě politického uvolnění také zaměření na řešení současných společenských otázek a problémů populárních u posluchačstva. Konkurenční tlak může také připravit půdu pro experimentálnější a avantgardnější zaměřená díla, čímž budou tvůrci posouvat hranice žánru, aby tak zaujali nové posluchače.

Vzhledem k sílícímu politickému tlaku na uměleckou sféru však lze očekávat, že Strana do budoucna zpřísní svou kontrolu nad komerčním sektorem nejen rozhlasových her, ale i dalších žánrů. S tím, jak internetové rozhlasové hry pozvolna získávají na popularitě, mohou být vnímány jako potenciální hrozba pro státní pojetí politicky správného umění, čímž mohou podkopávat legitimitu Strany. Strana může začít uplatňovat větší vliv na obsah a sdělení komerčního umění a zavádět cenzuru ve snaze více jej přizpůsobit oficiálnímu narativu, což by mohlo vést k silnější autocenzuře, homogenizaci obsahu a potlačení umělecké svobody, a tím pádem snížení estetických a zábavních kvalit her. Ovšem na příkladu prvních dvou analyzovaných her, zejména v *Anni de huahai*, lze vyzorovat zahrnutí prvků populární kultury, což svědčí o tom, že si Strana uvědomuje potřebu přiblížit státem financované ideologické umění blíže lidu a konkurovat tak komerčnímu sektoru. Je tak otázkou, zda čínský stát do budoucna půjde cestou násilné intervence do komerčního umění, či zda zahrne prvky komerčního umění do své produkce.

Potenciální negativní vliv státní kontroly na komerční sektor můžeme vyzorovat právě u her ideologických. Ty jsou obecně postiženy nedostatkem tvůrčí svobody a kreativity, protože stranické direktivy v praxi potlačují inovaci a možnost sebevyjádření. Výsledkem těchto omezení je stav, kdy hry nemají možnost zpochybnit status quo nebo zkoumat témata, která se odchyľují od zavedených politických a sociálních norem. V důsledku toho se obsah ideologických her stává předvídatelným a postrádajícím hloubku, což hrám činí problém najít patřičnou odezvu u širokého posluchačstva. Tlak na dodržování státem schválených hodnot, potažmo silná cenzura a špatné

platové ohodnocení navíc způsobují, že se mnoho mladých talentovaných tvůrců vyhýbá práci v tomto žánru, což brání jeho dalšímu rozvoji. První vlaštovka pozitivní změny ve formě druhé analyzované hry si nadále uchovává svůj striktně ideologický charakter, který je však zaobalen v líbivém hávu. Z hlediska žánru samotného a jeho estetických kvalit je toto pozitivní trend, avšak z hlediska politického lze tento trend považovat za mnohem kontroverznější – hry se takto stávají účinnějšími nástroji propagandy.

Vzhledem k tomu, že se výše zmíněné dvě trajektorie budou nadále vyvíjet, lze očekávat složitou souhru mezi komerčními rozhlasovými hrami a hrami ideologickými. Tato dynamika může vést k větší rozmanitosti obsahu a inovativnosti, což dopomůže rozhlasové hře k zobrazení mnohostranné povahy současné čínské společnosti. Budoucnost čínských rozhlasových her a dalšího umění však navzdory všemu leží v rukách Komunistické strany Číny, jejíž stupňující se potřeba využívat umění jako nástroj společenské kontroly a legitimizace moci bude dále diktovat směr jeho vývoje.

6. POUŽITÁ LITERATURA

6.1. PRAMENY

- Quan Sheng 权胜 (2019). *Minning zhen* 闽宁镇. *Ningxia guangbo dianshi tai* 宁夏广播电视台, *Fujian sheng guangbo yingshi jituan* 福建省广播影视集团, *Shanxi guangbo dianshi tai* 山西广播电视台.
- Quan Sheng 权胜 (2021). *Daliangshan* 大凉山. *Zhongyang guangbo dianshi zongtai* 中央广播电视总台.
- Quan Sheng 权胜 (2021). *Anni de huahai* 安妮的花海. *Zhongyang guangbo dianshi zongtai* 中央广播电视总台.
-

6.2. LITERATURA

- Al Dhaheri, Ali Obaid (2020). „China's victory over poverty a great modern achievement”. *China Daily* [online], 2. 12. 2020. Dostupné na: <https://www.chinadaily.com.cn/a/202012/02/WS5fc6e710a31024ad0ba99340.html> (navštíveno 27. 2. 2023).

- Asia-Pacific Broadcasting Union (2022). „2022 ABU Prize Winners announced“. *Asia-Pacific Broadcasting Union*, [online], 30. 11. 2022. Dostupné na: <https://www.abu.org.my/2022/11/30/2022-abu-prize-winners-announced/> (navštíveno 30. 3. 2023).
- Asia-Pacific Broadcasting Union (2023). „ABU Prizes“. *Asia-Pacific Broadcasting Union*, [online]. Dostupné na: <https://www.abu.org.my/abu-prizes/> (navštíveno 30. 3. 2023).
- Baidu Baike 百度百科 (2023a). „*Wu ge yi gongcheng jiang* 五个一工程奖“ [Soutěž projekt 5+1]. *Baidu 百度* [online]. Dostupné na: <https://baike.baidu.com/item/%E4%BA%94%E4%B8%AA%E4%B8%80%E5%B7%A5%E7%A8%8B%E5%A5%96> (navštíveno 6. 3. 2023).
- Baidu Baike 百度百科 (2023b). „*Shidai kaimo* 时代楷模“ [Vzorový model doby]. *Baidu 百度* [online]. Dostupné na: <https://baike.baidu.com/item/%E6%97%B6%E4%BB%A3%E6%A5%B7%E6%A8%A1/4996865> (navštíveno 5. 3. 2023).
- Baidu Baike 百度百科 (2023c). „*Haiyuan xian* 海原县“ [Okres Haiyuan]. *Baidu 百度* [online]. Dostupné na: <https://baike.baidu.com/item/%E6%B5%B7%E5%8E%9F%E5%8E%BF/2445240> (navštíveno 21. 4. 2022).
- Baidu Baike 百度百科 (2023c). „*Shanghai qing* 山海情“ [*Láska hor a moře*]. *Baidu 百度* [online]. Dostupné na: <https://baike.baidu.com/item/%E5%B1%B1%E6%B5%B7%E6%83%85/55624861> (navštíveno 21. 4. 2022).
- Barmé, Jeremie R. (2012). „New China Newspeak 新华文体“. *The Wairapapa Academy for New Sinology* [online]. Dostupné na: <https://chinaheritage.net/archive/academician-archive/geremie-barme/grb-essays/china-story/new-china-newspeak-%E6%96%B0%E5%8D%8E%E6%96%87%E4%BD%93/> (navštíveno 12. 4. 2023).
- Brady, Anne-Marie a Wang, Juntao (2009). „China's Strengthened New Order and the Role of Propaganda“. *Journal of Contemporary China* 18: 767–788.

- Bureau of Democracy, Human Rights, and Labor (2021). „2021 Country Reports on Human Rights Practices: China (Includes Hong Kong, Macau, and Tibet)“. *U.S. Department of State* [online], 2021. Dostupné na: <https://www.state.gov/reports/2021-country-reports-on-human-rights-practices/china/> (navštíveno 21. 4. 2022).
- Cao Shi 曹石 (1982). „*Guangboju yishu de yici jianyue* 广播剧艺术的一次检阅“ [Posouzení umění rozhlasových her]. *Xinwen Zhanxian* 新闻战线 6: 28–30.
- Callahan, William A. (2017). „Dreaming as a Critical Discourse of National Belonging: China Dream, American Dream and World Dream“. *Nations and Nationalism* 23: 248–270.
- Chen Shenglai 陈圣来 (1988). „*Guanyu xiqu guangboju de meixue sikao* 关于戏曲广播剧的美学思考“ [Zamyšlení nad estetikou čínské opery a rozhlasové hry]. *Xiandai chuanbo* 现代传播 1: 51–56.
- Chen Yiming 陈义明 (2021). „*Xianggang '90hou' qingnian Liang Anli: Wei guojia suo xu gongxian ziji suo zhang (Wanqu xin qingnian)* 香港‘90后‘青年梁安莉: 为国家所需贡献自己所长 (湾区新青年)“ [Hongkongské „dítě devadesátek“ Liang Anli: Přispívání k potřebám státu (mládež Velkého zálivu)]. *Dongfang wang* 东方网 [online], 7. 5. 2021. Dostupné na: <https://j.eastday.com/p/162037619377010625> (navštíveno 5. 4. 2023).
- Chen Zhuoran 陈卓然 (2020). „*Sichuan Liangshan Abuluoha cun: juebi bian tongtu tuopin lu geng kuan* 四川凉山阿布洛哈村: 绝壁变通途 脱贫路更宽“ [Ves Abuluoha v Daliangshanu v Sichuanu: ze srázu se stává cesta ven – cesta ke snížení chudoby se rozšířila]. *CCTV Xinwen* CCTV 新闻 [online], 4. 7. 2020. Dostupné na: <http://m.news.cctv.com/2020/07/04/ARTISYEKfcQlke5I1pg1h9OF200704.shtml> (navštíveno 2.4. 2023).
- China Labour Bulletin (2022). „Migrant workers and their children“. *China Labour Bulletin* [online], 1. 5. 2022. Dostupné na: <https://clb.org.hk/en/content/migrant-workers-and-their-children> (navštíveno 4.4. 2023).
- De Giorgi, Laura (2014). „Communication Technology and Mass Propaganda in Republican China: The Nationalist Party's Radio Broadcasting Policy and Organisation

- during the Nanjing Decade (1927–1937)“. *European Journal of East Asian Studies* 13: 305–329.
- Dillon, Michael (2018). *Lesser Dragons: Minority Peoples of China*. London: Reaktion Books Ltd.
 - Gao Guiwu 高贵武 a Qiao Xiuhong 乔秀宏 (2021). „*Zhongguo zhi sheng‘ de xingsu: renmin guangbo dui wai guangbo 80 nian huiwang* 中国之声”的形塑：人民广播对外广播 80 年回望“ [Zbudování „Hlasu Číny“: Ohlédnutí za 80 lety zahraničního vysílání Státního rozhlasu]. *Xinan minzu daxue xuebao* 西南民族大学学报 42.9: 134–140.
 - Guoji zai xian 国际在线 (2021). „*Yingjie jiandang bainian zongtai tuichu yueyu putonghua shuangyu guangboju* 《Anni de huahai》 迎接建党百年 总台推出粤语普通话双语广播剧 《安妮的花海》“ [K příležitosti oslav stého výročí založení Komunistické strany Číny uvádí CMG dvojjazyčnou rozhlasovou hru *Anni de huahai* v kantonštině a standardní čínštině]. *Haokan shipin* 好看视频 [online], 15. 6. 2021. Dostupné na: <https://haokan.baidu.com/v?vid=16787989261934158881> (navštíveno 4. 4. 2023).
 - Hass, Ryan (2021). „Assessing China’s “common prosperity” campaign“. *Brookings* [online], 9. 9. 2021. Dostupné na: <https://www.brookings.edu/blog/order-from-chaos/2021/09/09/assessing-chinas-common-prosperity-campaign/> (navštíveno 30. 3. 2023).
 - He Shanzhao 何善昭 (1997). „*Guangbo ju bijiang zaichuang huihuang* 广播剧必将再创辉煌“ [Rozhlasová hra opět stane na vrcholu své slávy]. *中国广播电视学刊* 1: 24–27.
 - He, Suyuan a Wang, Weiye (2022). „Social Resources Transfer Program under China’s Targeted Poverty Alleviation Strategy: Rural Social Structure and Local Politics“. *Journal of Contemporary China*: 1–18.
 - Howse, Hugh (1960). „The Use of Radio in China“. *The China Quarterly* 2: 59–68.
 - Huang Jieru 黄洁茹 (2019). „*Lun guangboju fazhan de xianzhuang, wenti ji duice* 论广播剧发展的现状、问题及对策“ [O současném stavu vývoje rozhlasových her, jejich problémech a řešeních].

- Human Rights Watch (2013). „China: End Involuntary Rehousing, Relocation of Tibetans“. *Human Rights Watch* [online], 27. 6. 2013. Dostupné na: <https://www.hrw.org/news/2013/06/27/china-end-involuntary-rehousing-relocation-tibetans> (navštíveno 21. 4. 2022).
- Geng Dongmei 耿冬梅 (2019a). „Niandu tuopin gongjian daju 《Minningzhen》 yangguang bochu, „Minning hezuo ‘changxiang shidai haoxi! 年度脱贫攻坚大剧《闽宁镇》央广播出, „闽宁合作‘唱响时代好戏!“ [Velká rozhlasová hra na téma boje proti chudobě tohoto roku *Minningzhen*, kvalitní hra opěvující dobu, zahajuje vysílání na CNR]. *Zhongguo guangboju yanjiu hui* 中国广播剧研究会 [online], 21. 6. 2019. Dostupné na: http://www.cnr.cn/gbyj/bar/20190621/t20190621_524659321.html (navštíveno 21. 4. 2023).
- Geng Dongmei 耿冬梅 (2019b). „Guangbo lianxuju 《Minningzhen》 kaibo yishi yu Yinchuan sheng da qidong, Fujian shoutui gai ju yinpin shangxian „Xuexi qiangguo“ 广播连续剧《闽宁镇》开播仪式于银川盛大启动, 福建首推该剧音频上线, „学习强国““ [Slavnostní zahájení rozhlasového hry na pokračování *Minningzhen* bylo zahájeno v Yinchuanu a první zvuková nahrávka hry byla spuštěna ve Fujianu v rámci pořadu *Xuexi qiangguo*]. *Zhongguo guangboju yanjiu hui* 中国广播剧研究会 [online], 21. 6. 2019. Dostupné na: http://www.cnr.cn/gbyj/bar/20190621/t20190621_524659250.html (navštíveno 21. 4. 2023).
- Guiyang Poverty Alleviation Office (2021). *Guiyang Poverty Alleviation Office – China’s Solution for Precise Poverty Alleviation – The Case of Guizhou*. Singapore: Springer.
- Kun, Yan (2016). *Poverty Alleviation in China: A Theoretical and Empirical Study*. Heidelberg: Springer.
- Larson, Wendy (1989). „Modernism, and the Anti-“Spiritual Pollution” Campaign in China“. *Modern China* 15: 37–71.
- Li Haoran 李浩然 a Wang Shichang 王诗畅 (2019). *Xinshidai guonei guangbo ju fazhan lujing* 新时代国内广播剧发展路径“ [Cesta vývoje čínské rozhlasové hry v Nové éře]. *中国广播* 3: 47–51.

- Li Shu 李姝 (2018). „*Chongsu shidai wenyi zhi sheng, funeng rongmeiti lanhai qijian – 2018 niandu guonei guangboju fazhan zongshu* 重塑时代文艺之声, 赋能融媒蓝海旗舰 – 2018 年度国内广播剧发展综述“ [Přetvoření hlasu doby umění a literatury, posílení oceánské vlajkové lodi integrovaných médií – výroční přehled vývoje domácích rozhlasových her za rok 2018]. *Zhongguo guangbo* 中国广播 19: 34–38.
- Li Shu 李姝 (2020). „*Shengju he ming zou chang shidai haojiao yi sheng chuan qing – renmin guangbo 80 nian de zhongguo guangbo ju fazhan* 声剧合鸣奏唱时代号角以声传情—人民广播 80 年的中国广播剧发展“ [Audiohry v souzvuku rozeznívají křídlovky naší doby a svým zvukem šíří emoce – rozvoj čínských rozhlasových her během 80 let Státního rozhlasu]. *Zhongguo guangbo* 中国广播 12: 53–56.
- Liang Xuexin 梁雪昕 (2019). „*Guangboju de lishi yu fazhan – 《Kaichuanluo》 bianju zhaji* 广播剧的历史与发展 – 《开船锣》编剧札记 [Dějiny a vývoj rozhlasových her – poznámky k tvorbě scénáře ke hře *Kaichuan lu*]. *Yishu daguan* 艺术大观 12: 130.
- Liao Jiangheng 廖江衡 (2021). „*Zhongyang guangbo dianshi zongtai qingzhu jiandang bainian zhuti guangboju fabu shangxian* 中央广播电视总台庆祝建党百年主题广播剧发布上线“ [CMG uvádí tematické rozhlasové hry oslavující staleté výročí založení KS Číny]. *CCTV* [online], 17. 6. 2021. Dostupné na: <https://www.cctv.com/2021/06/17/ARTIZ4n0TM10AX9NYZ6PYJmK210617.shtml> (navštíveno 3. 3. 2023).
- Lini Xiaoyu 黎妮晓宇 (2016). „*Guangbo ju zenyang yi yidong shouzhong wei zhongxin* 广播剧怎样以移动受众为中心“ [Jakým způsobem je rozhlasová hra zaměřena na mobilní publikum]. *Xinwen qianshao* 新闻前哨 6: 49–51.
- Lin Chen 林晨 (2016). „*Minning xiezu zouhao tuopin gongjian de xin changzheng lu* 闽宁协作 走好脱贫攻坚的新长征路“ [Spolupráce Fujianu a Ningxia: nový dlouhý pochod v boji proti chudobě]. *Dongnan wang* 东南网 [online], 1. 8. 2016. Dostupné na: http://fjnews.fjsen.com/2016-08/01/content_18249903.htm (navštíveno 22. 4. 2022).

- Liu Baoyi 刘保毅 (1980) „*Tantan guangbo ju de jiegou* 谈谈广播剧的结构“ [O struktuře rozhlasové hry]. *Juben* 剧本 9: 82–85.
- Liu Jiasi 刘家思 a Zhou Guihua 周桂华 (2014). „*Guangbo chuanbo yu xiju xin lu – lun Zhongguo xiandai guangbo ju de dansheng ji qi fazhan licheng* 广播传播与戏剧新路——论中国现代广播剧的诞生及其发展历程“ [Nová cesta rozhlasu a divadla – zrod současné rozhlasové hry a její vývoj]. *绍兴文理学院学报* 34.3: 73–81.
- Liu Liang 刘亮 (2020). „*Liang Anli: Xianggang 90 hou zhagen dashan zhonghua fupin* 梁安莉：香港 90 后 扎根大山种花扶贫“ [Liang Anli: Hongkongské dítě devadesátek zapustilo kořeny v horách, kde pěstuje květiny, aby snižovalo chudobu]. *CCTV* [online], 24. 12. 2020. Dostupné na: <https://news.cctv.com/2020/12/24/ARTIdP8DdkYy447HCOSXEyl1201224.shtml> (navštíveno 5. 4. 2023).
- Liu Mingqiao 刘明乔 (2008). „*Zhua shidai zhuti, chuang yishu jingpin – guanyu guangboju chuanguo xuanti de ji dian tihui* 抓时代主题，创艺术精品 – 关于广播剧创作选题的几点体会“ [Pojmout hlavní téma doby, vytvořit kvalitní umělecké dílo – několik osobních postřehů týkajících se výběru tématu při tvorbě rozhlasové hry]. *中国广播* 2: 56–57.
- Liu, Wei et al. (2019). „Rural Households’ Poverty and Relocation and Settlement: Evidence from Western China“. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 16: 1–17.
- Liu Wenyu 刘文宇 (2011). „*Guangboju ben chuanguo zhong ruhe jiegou gushi* 广播剧本创作中如何结构故事“ [Jak probíhá výstavba příběhu v původních rozhlasových hrách]. *Zhongguo guangbo dianshi xuekan* 中国广播电视学刊 3: 45–46.
- Liu Xiaodong 刘笑冬 (2020). „*Daliangshan baituo ,pinkun jiasuo* ‘大凉山摆脱‘贫困枷锁‘“ [Daliangshan se osvobodil od okovů chudoby]. *Xinhua wang* 新华网 [online], 17. 11. 2020. Dostupné na: http://www.xinhuanet.com/politics/2020-11/17/c_1126751600.htm (navštíveno 26. 3. 2023).

- Liu Yulan 刘雨岚 (1982). „*Shengyin yishu de dute zhi hua – guangbo ju* 声音艺术的独特之花——广播剧“ [Rozhlasová hra – jedinečná perla zvukového umění]. *Xinwen zhanxian* 新闻战线 2: 39–41.
- Liu Zhaolong 刘昭龙, Zeng Haiyong 曾海勇 a He Huaying 何华英 (2017). „*Qiantan geming lishi ticai wei guangboju chuanguo yu shijian* 浅谈革命历史题材微广播剧创作与实践“ [O tvorbě a praxi mikro rozhlasových her s tematikou revoluční historie]. *Zhongguo guangbo* 中国广播 8: 77–79.
- Liu, Zhipeng a Liu, Lili (2022). „Cooptating the New Elites: Targeted Poverty Alleviation and Policy Implementation in Rural China“. *China Review* 22.3, 271–296.
- Liu Zhuo 刘卓 (2018). „*Guangbo ju fazhan de xianzhuang, wenti ji duice yanjiu* 广播剧发展的现状、问题及对策研究“ [Současný stav rozvoje rozhlasových her, problémy a zkoumání jejich řešení]. *Zhongguo guangbo* 中国广播 5: 77–80.
- Luo Li 罗莉 (2003). *Wenyi zuopin yanbo* 文艺作品演播. Beijing: Beijing guangbo xueyuan chubanshe.
- Mao, Tse-tung (1942). *TALKS AT THE YENAN FORUM ON LITERATURE AND ART*. *Marxists.org* [online], 2004. Dostupné na: https://www.marxists.org/reference/archive/mao/selected-works/volume-3/mswv3_08.htm (navštíveno 9. 4. 2023).
- Mao Yangnan 毛阳南 (2011). „*Guangboju fazhan zhi lu tansuo* 广播剧发展之路探索“ [Zkoumání vývoje rozhlasové hry]. *Dawutai* 大舞台 9: 185–187.
- Meng Qian 孟芊 (2023). „*Cong dong xi bu xiezuo ,Minning jingyan‘ dianfan zhong ji qu zhihui he lilian* 从东西部协作 ,闽宁经验‘典范中汲取智慧和力量“ [Čerpání moudrosti a síly z příkladu "Min-Ningské zkušenosti" vzešlé ze spolupráce mezi východem a západem]. *Zhonghua renmin gongheguo guojia fazhan he gaige weiyuanhui* 中华人民共和国国家发展和改革委员会 [online], 17. 1. 2023. Dostupné na: https://www.ndrc.gov.cn/xwdt/ztl/srxxgcxjppjss/xjppjssjyqk/202301/t20230117_1346861.html (navštíveno 20. 4. 2023).

- Miao, Ying (2021). „Romanticising the Past: Core Socialist Values and the China Dream as Legitimation Strategy“. *Journal of Current Chinese Affairs* 49.2, 162–184.
- Mohanty, Manoranjan (2013). „Xi Jinping and the ‚Chinese Dream‘“. *Economic and Political Weekly* 48.38, 34–40.
- Ni Xueying 倪雪莹 (2018). „*Minningzhen 20 nian: cong ganshatan dao jinshatan* 闽宁镇 20 年: 从干沙滩到金沙滩“ [20 let Miningzhenu: Z vyprahlé pouště poušť oplývající bohatstvím]. *Xin jing bao* 新京报 [online], 6. 8. 2018. Dostupné na: <http://www.bjnews.com.cn/feature/2018/08/06/498286.html> (navštíveno 19. 4. 2023).
- Ning Yinli 宁引利 (2019). „*Guangbo ju fazhan de chuntian* 广播剧发展的春天“ [Nová éra rozvoje rozhlasových her]. *Xinwen zhishi* 新闻知识 1: 95–96.
- Pan Bo 潘博 (2019). „*Guangbo ju xuancai de sikao* 广播剧选材的思考“ [Zamyšlení nad tematickým výběrem rozhlasových her]. *Ju zuojia* 剧作家 4: 49–50.
- Pan, Jiahua (ed.) a Shen Manhong (ed.) (2019). *Research Series on the Chinese Dream and China's Development Path: Chinese Dream and Practice in Zhejiang – Ecology*. Singapore: Springer.
- Pang Bo 庞博 (2019). „*Juwuba zhishengji zhuli datong Daliangshan zuihou de tongcun gonglu* 巨无霸直升机助力打通大凉山最后的通村公路“ [Supertěžký vrtulník pomáhá se stavbou poslední silnice vedoucí do vesnice v Daliangshanu]. *Zhonghua renmin gongheguo Zhongyang renmin zhengfu* 中华人民共和国中央人民政府 [online], 8. 12. 2019. Dostupné na: http://www.gov.cn/xinwen/2019-12/08/content_5459466.htm#1 (navštíveno 2. 4. 2023).
- Patzaková–Jandová, Anna (1935). *Prvních deset let československého rozhlasu*. Praha: Radiojournal.
- Perris, Arnold (1983). „Music as Propaganda: Art at the Command of Doctrine in the People's Republic of China“. *Ethnomusicology* 27: 1–28.
- Qu, Tianjun (2017). „Poverty alleviation in China – plan and action“. *China Journal of Social Work* 10.1: 79–85.
- Shambaugh, David (2007). „China's Propaganda System: Institutions, Processes and Efficacy“. *The China Journal* 57: 25–58.

- Shang Guanyun 上官云 (2014). „*Guangboju* 《*Gesang huakai*》 bochu yinfa ‘zhi qingchun’*rechao* 广播剧《格桑花开》播出 引发“致青春”热潮“ [Vysílání rozhlasové hry *Gesang huakai* vyvolalo mánii „křehkých mladistvých“]. *Zhongguo xinwen wang* 中国新闻网 [online], 30. 4. 2014. Dostupné na: <https://www.chinanews.com.cn/cul/2014/04-30/6123302.shtml> (navštíveno 25. 3. 2023).
- Shen Yiwei 沈贻炜 (2005). „*Duohui guangboju de tingzhong* 夺回广播剧的听众“ [Jak získat zpět posluchače rozhlasových her]. *Wenyi bao* 文艺报 3: 10–11.
- Shi Jiong 石炯 (2019). „*Guangboju de yuyan yishu* 广播剧的语言艺术“ [Jazykové umění rozhlasových her]. *Ju zuojia* 剧作家 3: 1–2.
- Shih, Gerry (2019). „‘Boiling us like frogs’: China’s clampdown on Muslims creeps into the heartland, finds new targets“. *The Washington Post* [online], 20. 9. 2019. Dostupné na: https://www.washingtonpost.com/world/asia_pacific/boiling-us-like-frogs-chinas-clampdown-on-muslims-creeps-into-the-heartland-finds-new-targets/2019/09/20/25c8bb08-ba94-11e9-aeb2-a101a1fb27a7_story.html (navštíveno 21. 4. 2022).
- Shu Liuliu 舒柳柳 (2021). „*Guangboju* 《*Daliangshan*》 kaibo la! 广播剧《大凉山》开播啦!“ [Rozhlasová hra *Daliangshan* se začíná vysílat!]. *CCTV Xinwen* CCTV 新闻 [online], 21. 6. 2021. Dostupné na: <https://m.news.cctv.com/2021/06/21/ARTIzPgpH1pPhGeFYjo6P1nP210621.shtml> (navštíveno 5.3. 2023).
- Shue, Vivienne (ed.) a Thornton, Patricia M. (2017). *To Govern China: Evolving Practices of Power*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sinopsis (2020). „Čínský příběh aneb co (ne)víme o vzniku pandemie Covid-19“. *Sinopsis* [online], 27. 4. 2020. Dostupné na: <https://sinopsis.cz/cinsky-pribeh-aneb-co-nevime-o-vzniku-pandemie-covid-19/> (navštíveno 22. 2. 2023).
- Song Yan 宋岩 (2022). „*Xi Jinping de shan hai qing* 习近平的山海情“ [Xi Jinpingova láska k horám a moři]. *Zhonghua renmin gongheguo Zhongyang renmin zhengfu* 中华人民共和国中央人民政府 [online], 24. 7. 2022. Dostupné na: http://www.gov.cn/xinwen/2022-07/24/content_5702585.htm (navštíveno 19. 4. 2023).

- Sun Binbin 孙彬彬 (2021). „*Guangboju 《Daliangshan》 jintian kaibo* 广播剧《大凉山》今天开播“ [Dnes začíná vysílání rozhlasové hry *Daliangshan*]. *CCTV Xinwen CCTV 新闻* [online], 21. 6. 2021. Dostupné na: <http://m.news.cctv.com/2021/06/21/ARTIVGgUyeudBu49dE6cJvMh210621.shtml> (navštíveno 5.3. 2023).
- Tan Jihong 覃继红 a Liu Jiesan 刘洁三 (2011). „*Zhongguo zhi sheng, Zhongguo di yi xinwen guangbo – zhuanfang zhongyang renmin guangbo diantai futai zhang Zhao Zizhong* 中国之声, 中国第一新闻广播——专访中央人民广播电台副台长赵子忠“ [Hlas Číny, První zpravodajský kanál Číny – speciální interview se zástupcem ředitele CNR Zhao Zizhongem]. *Zhongguo Guangbo 中国广播* 11: 4–6.
- Tong Lin 童琳 (2014). „*Guangbo ju de fazhan xianzhuang fenxi – yi Hunnan renmin guangbo diantai wei li* 广播剧的发展现状分析——以湖南人民广播电台为例“ [Analýza současného rozvoje rozhlasových her na příkladu Hunanského lidového rozhlasu]. *Yi hai 艺海* 1: 118–123.
- Tsai, Wen-Hsuan a Liao, Xingmiu (2020). „Mobilizing cadre incentives in policy implementation – Poverty alleviation in a Chinese county“. *China Information* 34.1: 45–67.
- Wang Amu (2017). „*Qiantan diantai guangboju de fazhan fangxiang yu chuangxin tujing* 浅谈电台广播剧的发展方向与创新途径“ [O rozhlasových hrách vysílaných na rádiu a jejich směru vývoje a cestě za inovací]. *Xueyuan 学园* 29: 146.
- Wang Dong 王东 (2020). „*Qiantan xin meiti shidai guangboju de jianshou yi gexin* 浅谈新媒体时代广播剧的坚守与革新“ [O setrvalosti a inovativnosti rozhlasových her v době nových médií]. *Shengping shijie 声屏世界* 15: 62–63.
- Wang Junjie 王俊杰 (2018). *Chuanmei shiguang 传媒时光*. Beijing: Beijing Book Co. Inc.
- Wang Ling 王玲 (2021). „*Zhonggong zhongyang xuanchuan bu、Guojia guangbo dianshi zongju lianhe juban ,qingzhu Zhongguo gongchandang chengli 100 zhounian youxiu guangboju zhanbo‘ (shiyi)* 中共中央宣传部、国家广播电视总局联合举办‘庆祝中国

- 共产党成立 100 周年优秀广播剧展播‘ (十一) “ [Oddělení propagandy ÚV KS Číny a CMG společně uspořádaly "Výstavu vynikajících rozhlasových her ke 100. výročí založení Komunistické strany Číny" (XI)]. *Zhongguo guangboju yanjiu hui* 中国广播剧研究会 [online], 18. 7. 2021. Dostupné na: http://www.cnr.cn/gbyj/bar/20210718/t20210718_525537420.html (navštíveno 14. 3. 2023).
- Wang Ling 王玲 (2022). „*Zhongyang guangbo dianshi zongtai 4 jian zuopin ronghuo ,Yaguanglian jiang* ‘ 《Anni de huahai》 huo guangbo lei ,guangboju ‘ jiang 中央广播电视总台 4 件作品荣获“亚广联奖” 《安妮的花海》获广播类“广播剧”奖“ [Čtyři díla CMG získala ocenění ABU, hra *Anni de Huahai* získala cenu v kategorii rozhlasových her]. *Zhongguo guangboju yanjiu hui* 中国广播剧研究会 [online], 24. 12. 2022. Dostupné na: http://www.cnr.cn/gbyj/bar/20221224/t20221224_526104260.html (navštíveno 14. 3. 2023).
 - Wang Wei 王玮 (1999). „*Guangbo ju kongqian fanrong de beihou* 广播剧空前繁荣的背后“ [Pozadí bezprecedentní prosperity rozhlasových her]. *Xiandai chuanbo – Beijing guangbo xueyuan xuebao* 现代传播-北京广播学院学报 6: 103–105.
 - Wang, Xiaolin a Zhang, Xiaoying (2020). *Towards 2030 – China’s Poverty Alleviation and Global Poverty Governance*. Singapore: Springer.
 - Wang Xiaoyun 王小云 (1998). „*Guangbo ju ruhe zhenzheng zouchu digu* 广播剧如何真正走出低谷 „[Jak se mohou rozhlasové hry jednou provždy dostat z krize]. *Shanghai yishujia* 上海艺术家 5: 33–36.
 - Wang Xuemei 王雪梅 (1987). „*Ta cong keguan shijie shequ le shenme – Dui guangboju yishu gexing de sikao* 它从客观世界摄取了什么 – 对广播剧艺术个性思考“ [Co převzala z objektivního světa? Zamyšlení nad uměleckými charakteristikami rozhlasové hry]. *Xiandai Chuanbo* 现代传播 4: 52–56.
 - Wang Yuanyuan 王媛媛 a Tang Shenghong 唐胜宏 (2021). „2020 *guangbo ronghe chuanbo zhishu baogao* 2020 广播融合传播指数报告“ [Zpráva o indexu konvergence

- vysílání za rok 2020]. *Renmin wang* 人民网 [online], 27. 4. 2021. Dostupné na: <http://yjy.people.com.cn/n1/2021/0426/c244560-32088658.html> (navštíveno 26. 2. 2023).
- Wei, Lei (2019). *Radio and Social Transformation in China*. New York: Routledge.
 - Xi Jinping 习近平 (2021). „*Xi Jinping: Zai Zhongguo Wenlian shiyi da、Zhongguo Zuoxie shi da kaimushi shang de jianghua* 习近平：在中国文联十一大、中国作协十大开幕式上的讲话” [Si Ĥin-pching: Projev na slavnostním zahájení 11. sjezdu Āínského svazu kulturních pracovníků a 10. sjezdu Svazu Āínských spisovatelů]. *Zhonghua renmin gongheguo Zhongyang renmin zhengfu* 中华人民共和国中央人民政府 [online], 14. 12. 2021. Dostupné na: http://www.gov.cn/xinwen/2021-12/14/content_5660780.htm (navštíveno 17. 4. 2023).
 - Ximalaya FM 喜马拉雅 (2023a). „*Modao Zushi* 魔道祖师”. *Ximalaya FM* [online]. Dostupné na: <https://www.ximalaya.com/album/25069034> (navštíveno 4. 2. 2023).
 - Ximalaya FM 喜马拉雅 (2023b). „*Santi* 三体”. *Ximalaya FM* [online]. Dostupné na: <https://www.ximalaya.com/album/30816438> (navštíveno 4. 2. 2023).
 - Ximalaya FM 喜马拉雅 (2023c). „*Daxing yuanchuang guangboju 《Jinsheng wuhui》* 大型原创广播剧《今生无悔》”. [Rozsáhlá původní rozhlasová hra *Jinsheng wuhui*]. *Ximalaya FM* [online]. Dostupné na: <https://www.ximalaya.com/album/22738512> (navštíveno 4. 2. 2023).
 - Ximalaya FM 喜马拉雅 (2023d). „*Zhonggong zhongyang zai Xiangshan* 中共中央在香山”. *Ximalaya FM* [online]. Dostupné na: <https://www.ximalaya.com/album/23941875> (navštíveno 4. 2. 2023).
 - Xu, Kaibin a He, Yuying (2022). „Manufacturing Digitalized Soft Propaganda: Practices of the Chinese Party Newspapers in the Past Decade“. *Journalism Practice*: 1–17.
 - Yan Mengjie 阎梦睫 a Kuan Rong 宽容 (2020). „*Abuluoha cun tongche le* 阿布洛哈村通车了“ [Ves Abuluoha je nyní otevřena pro dopravu]. *Renmin wang* 人民网 [online], 2. 7. 2020. Dostupné na: <http://nx.people.com.cn/BIG5/n2/2020/0702/c192484-34128228.html> (navštíveno 29. 3. 2023).
 - Yan Mengjie 阎梦睫 a Jia Ru 贾茹 (2021). „*Shigan rang Minningzhen cong ganshatan biancheng jinshatan* 实干让闽宁镇从干沙滩变成金沙滩“ [Minningzhen se díky píli

- proměnil z vyprahlé pouště v poušť oplývající bohatstvím]. *Renmin wang* 人民网 [online], 22. 7. 2021. Dostupné na: <http://nx.people.com.cn/n2/2021/0722/c192150-34831985.html> (navštíveno 20. 4. 2023).
- Yuan Bo 袁勃 (2019). „*Di shiwu jie jingshen wenming jianshe “Wu ge yi gongcheng” huojiang mingdan* 第十五届精神文明建设“五个一工程”获奖名单“ [Seznam vítězů 15. ročníku soutěže Projekt 5+1]. *Renmin wang* 人民网 [online]. 19. 8. 2019. Dostupné na: <http://politics.people.com.cn/n1/2019/0819/c1001-31304439.html> (navštíveno 9. 3. 2023).
 - Yuan Yu 袁羽 (2021). „*Zhuiji ,shidai kaimo ‘Sun Limei; shengming zuihou yi ke ta dahan ,bu yao guan wo’* 追记 ,时代楷模 ‘孙丽美 生命最后一刻 她大喊 ,不要管我““ [Vzpomínáme na „vzor doby“ Sun Limei; v poslední momenty svého života zakřičela „nestarejte se o mě“]. *Xinhua wang* 新华网 [online], 31. 8. 2021. Dostupné na: http://www.news.cn/2021-08/31/c_1127810292.htm (navštíveno 13. 3. 2023).
 - Zeng, Qingjie (2020). „Managed Campaign and Bureaucratic Institutions in China: Evidence from the Targeted Poverty Alleviation Program“. *Journal of Contemporary China* 29: 400-415.
 - Zhang Jianhui 张建慧 (2021). „*Guangboju fazhan de xin lujing – yousheng duwu yijuntuqi beijing xia* 广播剧发展的新路径——有声读物异军突起背景下“ [Nová cesta rozvoje rozhlasové hry v kontextu bouřlivého úspěchu audioknih]. *Xinwen chuanbo* 新闻传播 7: 36–37.
 - Zhang Jinge 张今歌 (2009). „*Shichang – guangboju fazhan de cuishengji* 市场-广播剧发展的催生剂“ [Trh – růstový hormon pro rozvoj rozhlasové hry]. *Jinri ke yuan* 今日科苑 4: 202–203.
 - Zhang Junchang 张君昌 a Lü Peng 吕鹏 (2012). „*Guangboju de shengcun yu chuangxin* 广播剧的生存与创新“ [Přežití a inovace rozhlasové hry]. *Xinwen Qianshao* 新闻前哨 3: 62–63.
 - Zhang Qiaosu 张樵苏 (2016). „*Guanyu ,Zhongguo meng’, Xi Jinping zongshuji shi zheyang miaohui de* 关于‘中国梦’, 习近平总书记是这样描绘的“ [Takto popisuje Čínský sen generální tajemník Xi Jinping]. *Xinhua wang* 新华网 [online], 29. 11. 2016.

Dostupné na: http://www.xinhuanet.com//politics/2016-11/29/c_1120016588.htm (navštíveno 16. 2. 2023).

- Zhang, Xiaoshan a Li, Zhou (2018). *Research Series on the Chinese Dream and China's Development Path: China's Rural Development Road*. Singapore: Springer.
- Zhao Hu 赵虎 (2022). „*Minningzhen: yong shigan shuqi shidai fengbei* 闽宁镇: 用实干竖起时代丰碑“ [Minningzhen: pomocí píce postavit stélu doby]. *Ningxia Xinwen Wang* 宁夏新闻网 [online], 3. 3. 2022. Dostupné na: https://wap.nxnews.net/ds/202203/t20220303_7464616.html (navštíveno 19. 4. 2023).
- Zhao Weiming 赵卫明 (2005). „*Zhongguo guangboju tuwei zhi lu – Zhongguo guangboju shengcun yu fazhan yantaohui zongshu* 中国广播剧突围之路 – 中国广播剧生存与发展研讨会综述“ [Cesta k průlomu čínské rozhlasové hry – přehledové shrnutí semináře o přežití a vývoji čínské rozhlasové hry]. *Zhongguo Guangbo* 中国广播 5: 24–27.
- Zhou Qian 周黔 (2022). „*Xin shidai de Guizhou ren | Liang Anli: Dao Guizhou dang huanong de Xianggang nühai* 新时代的贵州人 | 梁安莉: 到贵州当花农的香港女孩“ [Guizhouští v Nové éře | Liang Anli: Dívka z Hongkongu, která šla do Guizhou dělat květinářku]. *Guizhou wangluo dianshi tai* 贵州网络电视台 [online], 15. 12. 2022. Dostupné na: <https://www.gzstv.com/a/c3ee6241b06a485890372c514f33bbf2> (navštíveno 5. 4. 2023).
- Zhao, Yuezhi (2008). *Communication in China – Political Economy, Power and Conflict*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers.
- Zhou, Xing (2021). „The Current Problems of Aesthetic Creation in Chinese Film Art“. *Journal of Chinese Film Studies* 1: 355–376.
- Zhu Pingfan 朱平凡 (2020). „*Rongmeiti shidai ruhe zuohao guangbo ju xuanti cehua* 融媒体时代如何做好广播剧选题策划“ [Jak v multimediální éře správně vybrat téma pro rozhlasovou hru]. *Shi ting jie* 视听界 6: 106–108.