

# Vliv cool dramatiky a „drsný“ jazyk současných českých her

JANA HOFFMANNOVÁ

V rámci okruhu, týkajícího se nadnárodního kontextu české literatury a kultury, se budu věnovat vlivu *cool-dramatiky* na české drama a divadlo, hlavně na jeho jazykovou dimenzi, a to z pohledu lingvisty i z pohledu diváka, svědka tohoto poměrně masivního, ale asi časově limitovaného průniku „drsných“ dramát na naše jeviště, nikoli tedy z pohledu odborníka-teatrologa (k tématu viz podrobněji Hoffmann – Hoffmannová 2005).

Nejprve krátké zastavení u terminologie používané pro tento fenomén. V angličtině se setkáváme především s výrazy *cool* (*coolness*), znamenajícími chlad, bezcitnost, ironickou odtažitost, rezervovanost (srov. Just 2003), ale také s výrazem přejatým z amerického slangu sportovních žurnalistů *in-her-face*, který označuje estetiku extrémů, snahu provokovat diváka, šokovat ho, probudit z letargie, zatřást s ním, „plivnout mu do ksichtu“ (srov. Pavelková 2004; Siersz 2000, 2001). Hry tohoto typu totiž v sobě spojují oboje: provokativnost, agresivitu, *drsnost* a zároveň cynickou lhostejnost – a k tomu celkem přirozeně patří i jazyková expresivita. Samozřejmě je obtížné shodnout se na tom, které dramatické texty náležejí do tohoto okruhu, proč a nakolik, a které nikoli; proto ještě jednou zdůrazňuji, že jsem při výběru her – ať výrazných zahraničních dramát, která se v posledních letech objevila na našich scénách, nebo původních her českých – vycházela především z jejich jazyka (nehledě na to, zda jde o kreaci autorskou nebo navíc o zprostředkující výkon překladatele).

Přestože vztahy mezi postavami těchto her i jejich činy jsou naprosto v souladu s jejich „drsným“ vyjadřováním, nemáme před sebou samoučelné projevy krutosti a násilí ani exhibicionistickou demonstraci brutality a vulgárnosti. Uživatelé „sprostých“ slov, „neučesaného“ jazyka jsou často spíše zoufalými a bezmocnými

obětmi agresivního, egoistického, lhostejného okolí a jejich vyjadřování je jen součástí jejich sebeobraně reakce. (Jako například u Raye a Laury, milenců ze hry Joe Penhalla *Slyšet hlasy*, kteří ve své vzpouře Lauřinu dosavadnímu partnerovi „zatlučou kladičem mozek do krku“. Tato hra ostatně v roce 1994 celou vlnu cool dramatiky odstartovala.)

Po Penhallově hře brzy následovala díla Marka Ravenhilla, kultovního autora tohoto směru, z nichž jsme u nás měli možnost zhlédnout *Nakupování a šoustání* (Shopping and Fucking) a *Faust* (Faust je mrtev). V těchto hrách se nic nevytečkovává, jsou plné výrazů spjatých s pohlavním aktem, včetně orálního a análního sexu homosexuálů (proto se v těchto případech objevuje i další termín *gay dramatika*) a také s prodejem, nakupováním a užíváním drog. I sex je tu hlavně předmětem koupě a prodeje, obchodních transakcí. A ještě tu lze připojit označení *dramatika plastová (plastická)*, neboť v těchto drsných cool dramatech, většinou okázale postrádajících etický rozměr, je i identita postav proměnlivá, tekutá, značně „plastická“.

Plné násilí a brutality akční i verbální jsou také hry Martina McDonagha, které v posledních letech zaznamenávají značný úspěch na našich scénách – z jeho dvou trilogií byla u nás uvedena *Kráska z Leenane*, *Osiřelý západ*, *Mrzák inishmanský* a *Poručík z Inishmoru*. Chladnokrevná zabijácká krutost tu zasahuje i vztahy partnerské a rodinné (zejména mezi dětmi a rodiči) a často se dostává do kontrastu s oddaností hrdinů k jejich zvířecím miláčkům.

Rovněž hry Sarah Kaneové (z nichž byla u nás uvedena *Faidra* či *Blasted* = Zpustošení, eventuálně Sežehnutí) jsou plně vraždění, mrzačení, znásilňování či incestních sexuálních aktů, jež jsou „natvrdo“ a velmi expresivně pojmenovávány. Například *Faidra* ale nese podtitul *Z lásky a všechny autorčiny* hry jsou právě o potřebě, hledání a nenalézání lásky a o zoufalství, které z toho plyne v tomto nemilosrdném a sadistickém světě. V poslední dramatické básni *Psychóza ve 4.48*, napsané těsně před vlastní sebevraždou, pak autorka zaznamenala proces rozpadu vlastní osobnosti, vyvrcholení depresivních stavů a rozhodnutí opustit tento svět plný nelásky a destrukce.

Východní, zvláště ruská cool dramatika bývá nazývána *apokalyptickou*, používá se i výraz *černucha* (Krčálová 2004). Symptomatičtější je název hry Vasilije Sigareva *Černé mléko*: bílá tu není jen barvou mléka pro právě narozené dítě, ale i barvou lidskosti, naděje a víry, hodnot, které probleskují na pozadí drsného a „černého“ cynismu a vulgárnosti hlavních postav.

Z českých her upozorním alespoň na díla dvou autorů, kteří ani v práci s jazykem nezapřou inspiraci zahraniční cool dramatikou: Jiřího Pokorného (*Tatka střelí góly*) a Marka Horoščáka (*Vařený hlavy aneb „Děvče, tobě na kozách tančí smrt“*). V Horoščákově dramatickém hororu, zasazeném do tajemné, téměř pohádkové atmosféry, sledujeme zajímavou oscilaci mezi kladnými a zápornými póly (a šokující přepólování) v souvislosti s představiteli starší a mladé generace: mladičká Linda působí nejprve jako bezbranná dívka hledající pomoc, pak se z ní ale vyklubuje nelítostná drsňačka; nakonec však prohrává v souboji s obstarožním manželským párem, Karlem a Miriam, kteří si svůj izolacionistický a sobecký „pořádek“, „řád“, stereotypní způsob života dokážou chránit proti každému narušení i bezskrupulózním a drastickým způsobem. Rovněž hra J. Pokorného je drsná jak v dialozích, v koncentraci expresivního, vulgárního a nespisovného výraziva, tak v činech postav – bezdomovců, pudově jednajících primitivů, kteří se scházejí u periferního kiosku. Autorova originalita spočívá zejména ve spojení řady násilných činů s černým humorem (podobně jako například u McDonagha) a se svéráznou etikou: Pokorného tatka nakonec střelí góly do správné branky, hájí přirozenou lidskou slušnost a rodinnou soudržnost proti agresivní brutalitě.

Po situačním uvedení se už soustředím na „drsnou“ češtinu a jazykovou expresivitu uvedených her. České hry a překlady dramatik anglických, ruských či slovenských do češtiny se v podstatě shodují ve frekvenci vulgarismů a „sprostých slov“ – tzv. koprolálik (*prdel, hovno, srát, podělat se, chcát, čurák*), pornolálik (*kurva, kunda, píča, kozy, mrdat, šoustat, šukat, jebat, pták, řiť, buzik/buzna, perza* aj.) i nesčetných výrazů odvozených, frazémů nebo

třeba složenin (*zkurvysyn, řiťomil, samošoust, křivochcalka* aj.). Bezpočet je i nadávek založených na jménech zvířat (*vůl, kráva, svině, hovado*) i mnoha jiných (*blbec, debil, imbecil, idiot, parazit, pako, kripl, zmetek, kretén, bastard, parchant, šmejd, zrůda, kreatura, grázl, prevít, guma, ksindl, svoloč...*); ty se pak vyskytují zejména ve vokativu, v osloveních jako *prevíte posranej, blbečku vypatlaná, hajzle pojebanej, blbá ošklivá krávo, ty podlá mrcho, rajdo vyskákaná* aj. (někdy vznikají i pozoruhodné série, kumulace takových expresivních apelů). O sémantické vyprázdňenosti oslovení *ty vole*, z něhož se už dávno stala mechanicky užívaná kontaktní částice či vycpávka (například v Sigarevově partnerské dvojici tak neustále oslovuje chlapec dívku i dívka chlapce), svědčí spojení typu *ty vole, ty seš ale vůl!* Dále by bylo možno dlouho uvádět – podobně jako Ouředník ve svém slovníku (1992) – například výrazy z okruhu násilí a výhrůžek (*drž zobák, dostaneš přes držku, dostaneš nakládačku, všecky vodkrágluju, vycáknu ti mozek, ustřelím ti koule, zlámu ti ty smradlavý haksny*), pití alkoholu (*chlást, knajpa, nadranej, nadral se*) či požívání drog (*dát si jointa, kouřit trávu, háčko/herák, bejt v rauši, šlehnout si, bejt sjetej/čistej, absták, feťák, narkáči, závisláci, dýlovat, dělat dýlera*), ale i vydělávání/nevydělávání peněz (*kšeftovat, byznys, hrabat/nahrabat, nadělat prachy, vybagrovat, slušnej vejvar, deset melounů; flákat se, bejt na podpoře, vágus, houmlesák*).

Názorně jsem předvedla, že vyjadřování postav v „drsných“ hrách je skutečně nevybíravé, a toto množství vulgarismů jistě odrazuje řadu diváků, kteří nemají rádi na jevišti či v literatuře „sprostá slova“. Nemám tu dost prostoru na úvahu, proto ji jen naznačím: co je v dnešní češtině „sprosté slovo“? Mnohé z těchto výrazů doznávají – jak ukazuje i Český národní korpus – obecnějšího rozšíření, jejich tabuizace ustupuje. Znamená to, jak soudí někteří, že česká společnost hrubne? A zhrublo tedy i současné drama a divadlo? V každém případě: výkřik, který se autoři „drsných“ her prostřednictvím svých postav pokoušejí vmést „do ksichtu“ současné společnosti, by bez tohoto jazykového „balení“ nepochybně nebyl tak působivý. Jsou to přece postavy vnitřně neuspokojené, nešťastné, precitlivělé, jimž se nedaří komunikace

s okolním světem; cynismus, brutalita i vulgární výrazivo je u nich obvykle jen vnější maskou.

Jazyk českých her i překladů je samozřejmě velmi bezprostřední, kolokviální – tedy více nebo méně (rozhodně spíš více) nespisovná, převážně obecná čeština, s výrazným zastoupením lexika slangového (tedy, řečeno s Ouředníkem, čeština značně „nekonvenční“). Jsou to však i texty, kde se nezřídka kódy, styly a registry bezuzdně mísí (mluví se o „jazykových koktejlech“); proto dochází i ke střetům češtiny nespisovné s prostředky spisovnými, třeba až knižními nebo zastaralými. Někdy je nespisovnost (hláskoslovná, tvaroslovná, lexikální) realizována poměrně důsledně, jako v následujících ukázkách ze hry Marka Horoščáka:

Dyť bourali. Určitě krvácej a potřebujou pomoc. – A taky maj určitě bouchačku. – Votevřte! Máme raněnýho! – Bojej se, nevotevřou...  
Normálně vem ňákej šutr a rozbij na terase vokýnko. – Nejste vod Šebestovejch? – Jo. Máme pučenou vod nich chatku.  
(Horoščák 2003)

Jindy se můžeme setkat s její výběrovou realizací, „nedůsledností“: týká se protetického v- („To jsou koňský oblbováky. Jeden tě vodrovná“), kvantitativní v koncovkách („s tím svým zkurvenym milencem“) i jiných kombinací („musíš být v pěkným hajzlu“), vedle sebe najdeme podoby *jsi*, *si*, *jseš* i *seš* atd. Na dlouhou a košatě nespisovnou repliku Bláži ve hře J. Pokorného reaguje „taťka“ Jenda překvapivým, ironicky spisovným „Blaženko, zastav proud své výmluvnosti...“

České hry, jimiž se tu zabývám, bývají někdy řazeny už do sféry „after cool“ (Křivánková 2002; Sloupová 2004), tam, kde se agresivita a vulgárnost dostává spíše do polohy groteskní nadsázky, ironické hravosti doprovázené parodickým odstupem a komediálním nadhledem. Autoři leckdy balancují mezi jakýmsi brutálním naturalismem na jedné straně a komickou stylizací, černým humorem a groteskní hyperbolou na straně druhé. Jazyk (především „nespisovná čeština“) se na tom výrazně podílí. Lze to ukázat na práci obou mladých českých dramatiků s klitiky, která se objevují

na počátku vět a replik (většinou na základě elipsy podmětu): „Si dej voříšky. – Si sednu k vám. – Se uklidni nejdřív. – Se tady válej jako trosky. – Sem se praštil, no! – Ste určitě jeli jak blázni. – Mi se to tu líbí. – Mi už je dneska všechno jedno.“ Oproti tomu nejrůznější slovosledné pozice mohou zaujímat už zmíněné „kontaktové (vycpávkové) částice“ jako (*ty*) *vole*, *kurva*, které se navíc opakují na různých místech v rámci věty či repliky. Takto například překládá M. Lukeš McDonaghova *Poručíka z Inishmoru*:

Kurva, kde je můj kocour? – Kde je kurva můj kocour?

Kde se tu kurva chlapi berete?

Nechtěl jsi mě kurva střelit rovnou kurva do hlavy?

Kurva, co je tuhle kurva za kočku? – To je kurva Prčík Tomeš kurva!

A to mi říkáš, kurva, jen tak? – Já, kurva, vím!

(McDonagh 2002)

Kromě vzrušených konfliktních dialogů, jejichž výstavba se vyznačuje útržkovitostí, fragmentárností, chaotickým opakováním, neuspořádaným slovosledem, bývají však konflikty drsných hrdinů skryty pod povrchem dialogů banálních, ve své všednosti neurčitě rozplizlých (někdy upovídáných, jindy výrazově minimalizovaných), v nichž se – jako protiváha silných expresiv – uplatňují i automatizované stereotypy a komicky papouškované fráze. Ukázka takového všednodenního dialogu (u stánku s občerstvením) pochází ze hry J. Pokorného:

RENATA Dala bysem si co si mám dát Majku [...]

Tak já nevím tak já si asi dám

co si dáš ty? [...]

Tak ne tak já fakt nevím

MIREK Si něco dáš

nebo ne

tak to vyhodíš

nebo si to vezmeš nebo já nevím když si prostě

neumíš vybrat tak co už mě to normálně štve

(Pokorný 2003)

Šokující sdělení může být v dialogu neutralizováno následující banální a cynicky lhostejnou pasáží, jako ve *Vařených hlavách*:

KAMIL     Prej je naši s uvařenejma hlavama.  
BOŘEK     Hm. To jsou dobrý cigára.  
KAMIL     Jo. Sehnal jsem karton za poloviční cenu.  
BOŘEK     Fakt? Nekecej.  
(Horoščák 2003)

Jindy ovšem frázovitě vyjadřování signalizuje touhu postav – společenských páriů – po nedosažitelném ideálu, jakým je pro ně normální (třeba i měšťácký) rodinný a občanský život. Tak mluví k partnerům nešťastní hrdinové Penhallovi, Ray („člověk musí mít rád svoji rodinu. Musí jim důvěřovat, ale hlavně je musí mít rád. A někdy je prostě rád nemá. Někdy prostě nikomu nevěří.“) i Dave („Jsem chlap, který se o sebe dokáže postarat, ale šťastný nejsem. Nejsem celý člověk. Co je muž bez ženy?“ – Penhall 2003). A Pokorného „tatka“ radí synovi a jeho přítelkyni:

To víš Renato  
život někdy  
to máte těžký  
no hlavně aby vám to voběma klapalo  
[...] to je teď nejdůležitější  
abyste se uchytili  
dokud máte šanci tak se jí držte  
páč každej šanci nedostane  
a když se jí zbavíte tak třeba už žádná nebude  
(Pokorný 2003)

Zastavme se ještě na okamžik u grafických specifik, nalézáných především v českých textech. Ve hře *Tatka střílí góly* se na stupňování emotivního účinku podílí třeba i postupná likvidace předělů mezi slovy. Navíc svérázně členěné a rytmizované promluvy postav v této hře J. Pokorného, téměř zbavené interpunkce, připomínají básně psané volným veršem:

Renato Renato            Mírkú Mírku mirku mirkumirku  
Renato Renato            Kurvaživotmirkucosetojenomstalo  
Renato ozví se  
Renato jak je Mírkovi?  
Renato žije?!!!  
Renato prosimtě odpověž

To snad není možný  
đu na ryby  
a noha v prdeli

Aj  
kurvy ryby mokré  
ta noha  
volejte všechny  
(tamtéž)

A ještě malá poznámka ke grafice: dramatici jako Joe Penhall, Marek Ravenhill nebo Sarah Kaneová věnují velkou péči přesnému předznamenání toho, jak budou jejich dialogy na jevišti znít; vkládají totiž do jejich replik lomítka, vyznačující četné „přesahy“ replik (místa, kde si postavy skáčou do řeči, mluví jich víc najednou).

Srážky různých kódů a stylů (například vyjadřování kolokviálního a naopak intelektualizovaného), které jsem tu už zčásti demonstrovala, nabývají někdy povahy míšení a kolize vzájemně kontroverzních diskurzů. Dvě hlavní postavy Sigarevovy hry *Černé mléko* spolu mluví (v překladu D. Ullrichové) neobyčejně vulgárně, jak ukazuje následující dialog:

LEVČÍK    Ty vole. Tvý břicho už mě sere. [...] Di do prdele.

DŮRA     Jdi si tam sám. Ty blbe... Co ty máš v hlavě?  
Leda píču.

LEVČÍK    A z čeho žiješ? Rajdo vyskákáná.

DŮRA     No, ty seš zato bejk! Rohy jak parohy. [...] Vypadni  
vodsud, kreténe! Jasný? Impotenté.

(Sigarev 2004)



Také syntax jejich dialogů je silně kolokviální („Co to jako má bejt?“ „Co je vona zač?“ „Co já s tím?“) a elementarizovaná, značně eliptická, jak ukazuje stále opakovaný rozhovor o cigaretách či žvýkačkách:

DŮRA      Levčiku, dej mi.  
LEVČIK     Už sem ti dal.  
DŮRA      A kdy? To kecáš. Ani se nepamatuju.  
LEVČIK     Ale dal sem ti.  
DŮRA      Nedal. Tak mi dej, neboť jak žid.  
LEVČIK     Tak na. Už toho nech.  
(tamtéž)

Přitom však oba mladí lidé „hovoří městsky“, jak uvádí dramatik hned na počátku ve své poznámce: užívají slova jako *infekce*, *exkrementy*, *bacily*, *gangréna*, *antibiotika*, *skanzen*, *muzeum*, *sfinga*, *mítink*, *sociálka* i citáty jako *arivederčiro*ma. Tyto výrazy ostře kontrastují s dikcí venkovanů na zapadlé železniční zastávce, kam Levčík s Důrou přijedou za obchodem: oslovení *synáčku*, *dcerunko*; teskné *duše umírá...*, či konstatování, že „děti nejsou kozy, na pastvu je nevyženeš, penízky mizí“. Děj vede k tomu, že mladá žena nakonec změní smýšlení i styl řeči: mluví o tom, že „chce žít jako člověk“, že „už nechce bejt svině“, že ji Bůh neopustil, že chce být jako vesničaná, u nichž „ty jim hovno a oni tobě dobro“. Levčík ovšem zůstává na svých pozicích a její změněný styl krutě ironizuje („Teď je spravedlivá, kráva. Objevila smysl života. Boha uviděla... Vem si do ruky prápor. A vzhůru s písní na rtech...“), stejně jako se posmívá vesničánům („ty vole, babka se srdcem na dlani“). K tomu všemu přistupuje ještě diskurz reklamní a obchodně-administrativní (oba hrdinové prodávají toasty, také pokladní na zastávce si přivydělává prodejem vodky): *kšeft*, *byznys*, *klient*, *konkurence*, *tržní vztahy*, *poptávka převyšuje nabídku*, *nároky ohledně kvality zboží*, *prestiž firmy*, *kompensace soudní cestou*... Reklamní diskurz je přímo parodován („Nabízený supertouster [...] je zhotoven z vysoce odolného, ekologicky nezávadného superplastiku [...] spirála je zhotovena

z unikátní superniklchromové slitiny [...] vyznačuje se supermoderním dizajnem [...] připraví vám vynikající supertousty“) a opět je konfrontován s vyjadřováním prostých lidí („Co ty tak lžeš, chlapče, starý tetě? V tom se vopejká chleba...“). A konečně k tomuto mihotání odlišně jazykově instrumentovaných diskurzů přistupuje řeč opilého „elitního vorožilovského střelce“ Mišky, který pamatuje staré sovětské časy: oslovení *soudruhu občane, soudruzi cestující*; útočné invektivy „Proč si rozvrátila naši zem? Proč si zorganizovala genocidu ruskýho národa? Kdo rozvrátil armádu? Kdo střílel na Lenina? Mluv, záškodníku!“ (tamtéž). A podobně rozvinutou intertextovou a interdiskurzivní dimenzi by bylo možno předvést i u dalších her z tohoto okruhu.

Závěr může být už opravdu jen stručný. Pokusila jsem se u nejednoduchého konspektu „cool dramatiky“ ukázat různé sémantické dimenze: „cool“ v tomto kontextu znamená jak „lhostejný, cynický“, tak i „ošklivý, odporný, násilný, vulgární“, ale zároveň možná i „vášnivý, naléhavý, úzkostný, zoufalý, smutný, precitlivělý“. Každý dramatik a každá hra rozmisťuje mezi těmito dimenzemi své akcenty jinak, a tomu odpovídá i jazyk těchto her: někde vulgárnější, někde specifickým způsobem poetizovaný, někde silně smíšený a kontrastní... Pokusila jsem se jen naznačit, že tento jazyk do jisté míry nemůže být jiný, než je, že dramatici a překladatelé neuvítají výrazy, které leckoho pobuřují, samoúčelně a nefunkčně.

## Literatura

HOFFMANN, Bohuslav – HOFFMANNOVÁ, Jana  
2005 O drsné (nekonvenční) dramatičce a nekonvenční (drsné) češtině na českých jevištích, in *Přednášky z 48. běhu Letní školy slovanských studií* (Praha: LŠSS FF UK)

HOROŠČÁK, Marek  
2003 Vařený hlavy, in *Česká divadelní hra 90. let* (Praha: Divadelní ústav), s. 389–431

JUST, Vladimír  
2003 *Slovník floskulí. Malá encyklopedie polistopadového newspeaku: klišé, slogany, hantýrky, tiky, partiové metafory, slovní smogy* (Praha: Academia)

- KANE, Sarah  
2003a Faidra (Z lásky), přel. J. A. Haidler, in *Projekt Bouda* (Praha: Národní divadlo), s. 25–69  
2003b *Psychóza ve 4.48*, přel. J. Sloupová (Praha: Národní divadlo)
- KRČÁLOVÁ, Tereza  
2004 Černucha, to je maso. Rozhovor s ruským dramatikem Vasilijem Sigarevem, *Divadelní noviny*, č. 22, s. 12
- KŘIVÁNKOVÁ, Blanka  
2002 „Cool and After? Londýnské jaro 2002“, *Svět a divadlo* 13, č. 3, s. 74–81
- McDONAGH, Martin  
2002 Poručík z Inishmoru, přel. M. Lukeš, *Svět a divadlo*, č. 4, s. 137–166
- OUŘEDNÍK, Patrik  
1992 *Šmírbuch jazyka českého. Slovník nekonvenční češtiny* (Praha: Ivo Železný)
- PAVELKOVÁ, Hana  
2004 Do ksichtu. Rozhovor s A. Sierszem, *Divadelní noviny*, č. 11, s. 12
- PENHALL, Joe  
2003 *Slyšet hlasy*, přel. J. Hančil (Praha: Národní divadlo)
- POKORNÝ, Jiří  
2001 Hnus, *Svět a divadlo*, č. 4, s. 82–84  
2003 Taťka střílí góly, in *Česká divadelní hra 90. let* (Praha: Divadelní ústav), s. 273–304
- RAVENHILL, Marek  
1999 *Faust (Faust je mrtvy)*, přel. P. Lukáč (Banská Bystrica: Drewo a srd)  
2001 Nakupování a šoustání, přel. J. Sloupová, *Svět a divadlo*, č. 4, s. 105–144
- SIERSZ, Aleks  
2001 *In-Yer-Face Theatre: British Drama Today* (London: Faber)  
2000 Cool Britannia? Drsná dramatika v dnešním britském divadle, *Svět a divadlo*, č. 1, s. 8–17
- SIGAREV, Vasilij  
2004 *Černé mléko*, přel. D. Ullrichová (Praha: Národní divadlo)
- SLOUPOVÁ, Jitka  
2004 After Cool i v Česku?, *Svět a divadlo*, č. 2, s. 60–66

*PhDr. Jana Hoffmannová, CSc., Akademie věd ČR, Praha – Univerzita Karlova, Praha*