

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Katedra filmových studií

Bakalářská práce

Bc. Antonín Brinda

**Antiutopie v japonském anime: Analýza ideologických struktur
ve fikčním světě filmu *Nebeští jezdci***

Antiutopia in Japanese Anime: An Analysis of the Ideological Structures in
the Fictional World of the Movie *The Sky Crawlers*

Praha 2015

Vedoucí práce: PhDr. Kateřina Svatoňová, Ph.D

Poděkování

Rád bych poděkoval především vedoucí své práce Kateřině Svatoňové za její mimořádnou pomoc (to není fráze) při vytváření práce, hodnotné připomínky a rady a povzbudivé emaily.

Dále chci poděkovat své rodině, zejména bratru Janovi – svého času studentovi japonské filologie. Dále spolužákům z DAMU i z Katedry filmových studií, Olze Pavlové za postřehy stran antiutopií, Jiřímu Flíglovi a Antonínu Tesařovi za rady z oblasti japonského animovaného filmu.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval(a) samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Praze, dne 13. srpna 2015

[vlastnoruční podpis]

.....

Jméno a příjmení

Klíčová slova (česky)

antiutopie, dystopie, utopie, anime, fikční světy, kritika ideologie, neoformalismus,
Japonsko

Klíčová slova (anglicky):

antiutopia, dystopia, utopia, anime, fictional worlds, ideology criticism, neoformalism,
Japan

Abstrakt (česky)

Tato bakalářská práce analyzuje japonský animovaný antiutopický film *Nebeští jezdci* režiséra Mamoru Ošiiho. Cílem je především zkoumání ideologické strukturace fikčního světa díla. Ideologické pozadí filmu je analyzováno s pomocí kritiky ideologie Louise Pierra Althussera v kombinaci s teoriemi fikčních světů v pojetí Lubomíra Doležela. Kombinací obou (strukturalistických) nástrojů je sledováno působení ideologie ve filmu jako celku. Výstavba díla je zkoumána v souvislosti s jeho žánrovým zařazením jako antiutopie, důraz je tedy kladen také na kontextuální zařazení díla do širší (anti)utopické/dystopické tradice. Pro lepší porozumění danému žánru jsou v rámci práce stanoveny dvě antiutopické podmínky sloužící k jeho jednoznačnému definování.

Doplnění představuje neoformalistický přístup dle teoretiků Kristin Thompsonové a Davida Bordwella. Tento přístup slouží k analýze formálních aspektů díla. Práce se také zamýšlí nad vazbou mezi ideologickou strukturou fikčního světa a otiskováním této ideologie do formy díla. Při tomto zkoumání je akcentována specifická animovaného média, respektive japonského anime obecně.

Abstract (in English)¹

The aim of this bachelor thesis is to analyse Japanese antiutopic animated movie *The Sky Crawlers* directed by Mamoru Oshii. The work tries to research the ideological structuring of this film's fictional world. The ideological background of the movie is analysed using Louis Pierre Althusser's ideology criticism together with Lubomír Doležel's fictional worlds theory. We combine these (structuralistic) tools to examine the impact of ideology in the movie as a whole. Design of this picture is examined in relation to its antiutopic genre. That is why we put emphasis on the picture's wider (anti)utopic/dystopic context. For a better understanding of the genre we define two antiutopic conditions which serve to make its definition clear.

The neoformalistic theory as formulated by Kristin Thompson and David Bordwell is used as a complement to the approaches mentioned above. The theory is used to analyse the formal aspects of the film. The work analyses the relation between the ideological structure of the fictional world and the imprinting of the given ideology into the artwork's form. During the course of the analysis we stress the specifics of the animated medium, or Japanese anime, respectively.

¹ Za pomoc s překladem děkuji svému bratru Janovi a otci Renému.

OBSAH

1	Úvod	8
1.1	Východiska práce	8
1.2	Metodologie	10
1.2.1	Neoformalismus	10
1.2.2	Teorie fikčních světů	11
1.2.3	Kritika ideologie	12
1.3	Struktura práce	13
2	Antiutopie	15
2.1	Utopie	15
2.2	Antiutopie	18
2.2.1	Dystopie a antiutopie	20
2.2.2	Pracovní definice antiutopie	24
3	Kontext filmu <i>Nebeští jezdci</i>	28
3.1	Antiutopické a dystopické tendence japonské kinematografie a literatury	29
3.2	Anime a anime antiutopie	35
3.2.1	Anime	35
3.2.2	Karnevalový typ	38
3.2.3	Elegický typ	42
3.2.4	Apokalyptický typ	45
4	Metodologie	51
4.1	Fikční světy podle Lubomíra Doležela	53
4.1.1	Fikční světy a svět aktuální	53
4.1.2	Narativní modality	55
4.1.2.1	Aletická omezení	56
4.1.2.2	Deontická omezení	57
4.1.2.3	Axiologická omezení	59
4.1.2.4	Epistemická omezení	60
4.1.3	Intensionální funkce	62
4.1.3.1	Nasycení	63
4.1.3.2	Mezery	64
4.1.3.3	Implicitnost	64
4.1.3.4	Fikční encyklopedie	65

4.1.3.5	Funkce nasycení	67
4.1.4	Ověření	67
4.1.4.1	Dyadické ověření	69
4.1.5	Moc	71
4.2	Ideologie podle Louise Pierra Althussera	75
4.2.1	Ideologická výzva a subjektivace	80
5	Analýza filmu <i>Nebeští jezdci</i>	83
5.1	Antiutopické podmínky	84
5.1.1	„Je zřejmé, že zabíjíme jenom jeden druhého“	84
5.1.2	Subsvět civilistů a subsvět pilotů	86
5.1.3	Dvě bitvy	87
5.1.4	Subjekty a Subjekt	89
5.1.5	Antiutopické podmínky	90
5.2	Fikční encyklopedie a <i>rozpornost</i>	92
5.2.1	Poznámka ke komparaci fikčního a aktuálního světa	92
5.2.2	Lautern a Společnost Rostock	93
5.2.3	Jazykové mutace díla	96
5.3	Formální aspekty díla	98
5.3.1	Kresba proti CGI	98
5.3.2	Druhy anime: karnevalový, elegický a apokalyptický	100
5.4	Narativní modality	104
5.4.1	Aletická omezení	104
5.4.2	Deontická omezení	106
5.4.3	Axiologická omezení	107
5.4.4	Epistemická omezení	110
5.5	Antiutopie <i>Nebeští jezdci</i>	111
6	Závěr	115
6.1	Represivní státní aparát a ideologické státní aparáty ve filmu <i>Nebeští jezdci</i>	115
6.2	Fikční světy a neoformalismus	117
7	Seznam použité literatury	119
8	Seznam citovaných audiovizuálních děl	127
9	Přílohy	129

1 Úvod

1.1 Východiska práce

Tato bakalářská diplomová práce se věnuje fenoménu antiutopie v japonském anime.² Tento úkaz budeme zkoumat na jedné konkrétní japonské animované antiutopii – filmu režiséra Mamoru Ošiiho³ *Nebeští jezdci*.

Nejprve ozřejmím důvody, které vedly zrovna k této a ne jiné analýze, dále nastíním pracovní nástroje, které pro daný rozbor volím a konečně zmíním cíle, kterých hodlám v této práci dosáhnout. Také nastíním strukturu práce a literaturu, ze které čerpám.

Polem našeho zájmu je žánr *antiutopie* a to v japonském prostředí. Utopie a další varianty žánru jakými jsou právě antiutopie či dystopie (k tomuto dělení se vrátíme v kapitole 2) bývají některými badateli považovány za subžánr science-fiction.⁴ A je to právě žánr science-fiction, který se v Japonsku těší velkému zájmu.⁵ Také žánr antiutopie má v Japonsku své místo a svou historii – (tu si stručně přiblížíme v kapitole 3). V této práci tedy nebudeme sledovat marginální jev – antiutopie v japonském kontextu vznikají běžně, v poslední době dosahují například značné popularity práce Harukiho Murakamiho.

Další otázkou, která se nabízí, je, proč volíme pro svůj výzkum film animovaný a nikoliv hraný. Komiksy *manga* a na manze založený styl anime jsou v Japonsku populární

2 Budeme-li nadále mluvit o anime, máme tím na mysli určité animační postupy v japonských filmech a seriálech vycházející z komiksů manga. V Japonsku existují i tvůrci, kteří z mangy nevychází, těch je však menšina. Do anime spadají jak díla ručně kreslená, tak vytvořená 3D animací. Kavalír, Ondřej (ed.), *Made in Japan: Eseje o současné japonské popkultuře*. Praha: Labyrint 2014, s. 122.

3 Volíme český způsob transkripce japonštiny po vzoru publikace *Made in Japan*. Čeština je poměrně příhodný jazyk pro přenesení zvukové podoby japonštiny do psané podoby, navíc se jedná v našem prostředí o běžně rozšířený způsob. Výjimku tvoří názvy filmů a seriálů. Protože většina z nich nebyla distribuována v českých zemích, uvádíme je v textu pro zjednodušení v jejich, i u nás známějších, anglických názvech. Tato díla uvádíme v transkripci, ve které byla distribuována, tedy v anglické (*Ghost in the Shell*, ne *Kókaku kidótai*, *Tetsuo*, ne *Tecuo*, *Urusei Yatsura* ne *Urusei jacura* atd.). Originální názvy filmů v české transkripci uvádíme v závěrečném seznamu audiovizuálních děl. O. Kavalír, c. d. (pozn. 1), s. 142.

4 Viz např.: Suvin, Darko, *Defining the Literary Genre of Utopia*. In Týž: *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale University Press, 1979, s. 61-62.

5 Viz např.: Napier, Susan J., *The Fantastic in Modern Japanese Literature: The Subversion of Modernity*. London: Routledge 1996, 253 s.

a těší se zvláštnímu postavení.⁶ Animované filmy jsou v Japonsku navštěvovanější, než v zahraničí, místní také dávají jednoznačně přednost své animované tvorbě před tou jinozemskou (viz tabulku v Příloze č. 1). Japonské anime je unikátní národní fenomén⁷ utvářející mezinárodní povědomí o této zemi a formující její specifickou pozici na poli animované produkce. Japonci si vybírají z nepřeberného množství stále vznikajících animovaných seriálů a filmů, hrají videohry inspirované anime, čtou mangu při cestě do práce a z práce,⁸ „anime je zdrojem informací o Japonsku, obzvláště o mladých Japoncích.“⁹ Tím nechci snižovat úlohu jiných žánrů a médií, pouze říkám, že animace sehrává v kultuře země vycházejícího slunce důležitější úlohu, než jak je tomu například u nás.

Také spojení anime a antiutopie není nijak neobvyklé. Dle americké japanistky Susan Napierové se anime zabývá vážnějšími tématy, než většina amerických animovaných děl: „[anime] se zabývá dospělými tématy, jako jsou smrt, apokalypsa, utopie a dystopie.“¹⁰ Takových děl je celá řada. Příklady antiutopických anime filmů a seriálů jsou například *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Ghost in the Shell 2: Innocence*, *Naušika z Větrného údolí*, *Neon Genesis Evangelion*, *Cutey Honey*, *Wolf's Rain*, *Serial Experiments: Lain*¹¹ a další. Osobně bych připojil taková díla jako *No. 6*, *Ergo Proxy*, *Animatrix*, *Appleseed* a jeho pokračování, *Psycho-Pass*, *Cannon Fodder*, *Metropolis* či *Battle Angel Alita*. Žánr antiutopie má velice blízko ke kyberpunku a (post)apokalyptickým tvarům. Kdybychom zahrnuli i tyto příbuzné žánry (se kterými se ostatně antiutopie mnohdy překrývá) rozšířilo by se naše pracovní pole do značně velké šířky. V kapitole o antiutopiích bude tedy nezbytné si pojem „antiutopie“ jednoznačně definovat.

6 (autorem tohoto a následujících překladů – není-li uvedeno jinak – jsem já) „Nemůžeme ignorovat fakt, že *manga*, jakožto prvotřídní (preeminent) četba, stále více vytlačuje všechny ostatní formy literatury a je vyhledávaná značnou částí mladé japonské generace.“ S. J. Napier, c. d. (pozn. 5), s. 215.

7 Viz kapitolu „WHAT MAKES ANIME UNIQUE“ v knize Poitras, Gilles, *Anime Essentials: Every Thing a Fan Needs to Know*. Albany: Stone Bridge Press 2001, s. 53-64.

8 Lamarre, Thomas, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2009, s. xvii.

9 Tamtéž, s. x.

10 Citováno z internetových stránek Susan Napierové. Napier, Susan J.: FAQ. *Susan J. Napier* 2011. Dostupný na WWW: <http://susanjnapier.com/?page_id=41> [vyšlo nedat.; cit. 18.7. 2015].

11 Tato díla zmiňuje jako dystopie ve své stěžejní publikaci Susan Napierová. Autorka mezi antiutopiemi a dystopiemi nečiní rozdíl, viz poznámku 71. Napierová, Susan, *Anime From Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: St Martin's Press 2005, s. 384.

Velice stručně jsme si nyní osvětlili, proč má smysl zabývat se *japonskými animovanými antiutopiemi* – v rámci dané kultury se tento jev vyskytuje poměrně často. Je to dáno tím, že jak žánr science-fiction a jeho subžánry (jako např. antiutopie), tak anime, jsou v Japonsku dobře známé a populární – existence animovaných antiutopií tedy není žádným překvapením. Kontext anime a antiutopie bude více přiblížen v nadcházejících kapitolách.

Nyní přiblížíme cíle naší práce a důvod volby filmu *Nebeští jezdci*.

Naším primárním zájmem bude prozkoumat, jakým způsobem je konstruována ideologická struktura řídicí fikční svět filmu *Nebeští jezdci*. Analýzu provedeme jak na obsahové, tak na formální úrovni.

Snímek *Nebeští jezdci* volíme proto, že jej lze považovat za reprezentativní anime antiutopii. Součástí práce bude také občasné komparování s jinými antiutopickými anime, naším cílem nicméně rozhodně není dokazování toho, proč *Nebeští jezdci* jsou nebo nejsou typickou anime antiutopií, nebude se nám jednat o vyvozování nějakých všeobecně platných závěrů. Naopak se pokusíme co možná nejvíce setrvat u specifických rysů a způsobu ztvárnění právě tohoto díla. Místo filmu *Nebeští jezdci* bychom mohli zvolit také řadu jiných snímků, tento nicméně odpovídá naší definici antiutopie, ideologie v jeho obsahu je zajímavě propojena s formou a vzhledem k tomu, že dílo explicitně prezentuje pouze některá fakta o představovaném fikčním světě, představuje výzvu pro interpreta.

1.2 Metodologie

Z metodologického hlediska se budeme opírat o tyto nástroje:

1.2.1 Neoformalismus

Vycházet budeme z prací *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod*¹² a *Estetika diskrepance: Pravidla hry*¹³ Kristin Thompsonové a z publikace

12 Thompsonová, Kristin, *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod*. *Illuminace* 10, 1998, č. 1, s. 5-36.

13 Thompsonová, Kristin, *Estetika diskrepance: Pravidla hry*. *Illuminace* 10, 1998, č. 3, s. 65-91.

*Umění filmu: Úvod do studia filmu a stylu*¹⁴ Kristin Thompsonové a Davida Bordwella. V prvním ze zmiňovaných textů se Thompsonová – jak už název naznačuje – mimo jiné věnuje rozdílu mezi *přístupem* a *metodou* v rámci filmové analýzy. Metodu považuje za „soubor postupů užívaných ve vlastním analytickém procesu,“¹⁵ přičemž aplikace předem vymezené metody na určitý film dle ní vede k „začarov[ému] kruh[u] sebekotvrzení,“¹⁶ protože „koneckonců, pokud od začátku předpokládáme, že text něco obsahuje, pravděpodobně to najdeme.“¹⁷ Oproti tomu „neoformalismus je *přístupem* k estetické analýze.“¹⁸ Poskytuje tedy „pouze“ širokou paletu nástrojů, jejichž konkrétní užití je již na každém badateli.

Prozkoumáme, jak nám neoformalismus může pomoci v analýze ideologických struktur otiskovaných přímo do formy díla. Důležitý pro nás bude také fakt, že se jedná o animovaný, nikoliv hraný film a budeme sledovat, jak může být neoformalismus v takovém případě prospěšný.

Naším cílem není provádět důkladnou neoformalistickou analýzu po jednotlivých scénách. Tento přístup představuje spíše doplnění k jasnější explikaci formy daného filmu.

1.2.2 Teorie fikčních světů

Důležitou součástí našeho teoretického aparátu představuje teorie fikčních světů, vycházející původně z teorie možných světů užívané ve filosofii a logické sémantice. Spojení neoformalismu a fikčních světů není nijak výjimečným metodologickým přístupem a to ani v tuzemsku. Důkazem budiž například práce Radomíra Kokeše¹⁹, který

14 Bordwell, David – Thompsonová, Kristin, *Umění filmu: Úvod do formy a stylu*. Praha: Akademie múzických umění 2011, 680 s.

15 Thompsonová, Kristin, Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace* 10, 1998, č. 1, s. 5.

16 Tamtéž, s. 6.

17 Tamtéž, s. 8.

18 (kurzíva AB) Tamtéž, s. 7.

19 Např.: Kokeš, Radomír D., Teorie seriálové fikce: Možné cesty naratologické analýzy televizního seriálu. In: Jedličková, Alice – Fedrová, Stanislava (eds.), *Intermediální poetika příběhu*. Praha: ÚČL AV ČR, s. 228-257., Kokeš, Radomír D., *Toulky napříč makrosvěty: Poetika seriálové fikce*. Brno, 2014: Masarykova univerzita. Filosofická fakulta. Ústav filmu a audiovizuální kultury, 111 s. Vedoucí dizertační práce: Petr Szczepanik., aj.

oba tyto systémy úspěšně propojuje. Jeho možná největším přínosem v tomto směru je obohacení dané oblasti zkoumání o vlastní teorii seriálové fikce.

Pro tento text nicméně zvolíme přístup jiného badatele, a sice Lubomíra Doležela. Vycházet budeme především z jeho publikace *Heterocosmica: Fikce a možné světy*²⁰, částečně také ze sumarizující práce Bohumila Fořta *Úvod do sémantiky fikčních světů*²¹ a dalších zdrojů.

Zajímat nás bude, jak lze tato teorie použít při zkoumání antiutopického díla. Mělo by se jednat o vhodný nástroj, protože to co nás mnohdy na utopických, antiutopických, kyberpunkových a vědeckofantastických světech všeobecně zajímá nejvíc, je právě konkrétní universum, způsob výstavby toho kterého světa.

1.2.3 Kritika ideologie

Poslední z metodologických postupů, kterých budeme v této práci využívat je tzv. kritika ideologie, tedy směr uvažování o filmu, který se rozvinul v sedmdesátých letech ve Francii. Tento teoretický a kritický přístup k filmovému rozboru vychází z kontextu neomarxismu a Jacquesem Lacanem přehodnocené psychoanalýzy Sigmunda Freuda. Cílem filmových kritiků sjednocených kolem časopisu *Cahiers du cinéma* bylo tehdy zkoumání ideologického pozadí jednotlivých filmových děl a to z různých hledisek. Šlo jim nejen o obsah filmu (ať už explicitní či implicitní), ale také o jeho formu či způsob jeho vzniku. Jak si ukážeme v metodologické kapitole, náš zájem však bude orientován více dovnitř díla samotného, jeho úloha (ideologického) kulturního artefaktu ve společenském diskurzu pro nás bude méně podstatná.

Se zmiňovanými autory se nicméně shodujeme v neomarxistickém východisku. Vycházet budeme především z textu *Ideology and Ideological State Apparatuses*²² Louise Pierra Althussera, na pomoc si vezmeme též publikaci Petra Kužela *Filosofie Louise Althussera: O filosofii, která chtěla změnit svět*.²³

20 Doležel, Lubomír, *Heterocosmica: Fikce a možné světy*. Praha: Nakladatelství Karolinum 2003, 312 s.

21 Fořt, Bohumil, *Úvod do sémantiky fikčních světů*. Brno: Host 2005, 146 s.

22 Althusser, Louis Pierre, *Ideology and Ideological State Apparatuses*. In: Týž, *Lenin and Philosophy and Other Essays*. New York: Monthly Review Press 1971, s. 126-186.

23 Kužel, Petr, *Filosofie Louise Althussera: O filosofii, která chtěla změnit svět*. Praha: Filosofia 2014, 406 s.

Kritika ideologie, stejně jako teorie fikčních světů, je teorie strukturalistická, pojmající zkoumaný fenomén v jeho celkovosti. Ze stejného důvodu, pro který volíme Doleželovy teoretické metody, tedy vybíráme i filosofii Althusserovu, protože tyto přístupy dobře korespondují s naším záměrem komplexně analyzovat zkoumaný antiutopický fikční svět. Je-li našim primárním cílem především průzkum ideologických struktur ovlivňujících a také vytvářejících fikční svět *Nebeských jezdců* nástroj vysvětlující působení ideologie se jeví jako nezbytný.

Vzhledem k tomu, že Althusserova teorie primárně není (na rozdíl od neoformalismu a teorie fikčních světů) zamýšlena pro analýzu fikce, bude nás zajímat, zda je takto použitelná (mnohé z výzkumů francouzských neomarxistických filmových kritiků naznačují, že ano). Pakliže se kritika ideologie ukáže jako vhodný prostředek, budeme zjišťovat, jak ji lze používat při rozboru specifického žánru antiutopie a jaké výsledky přináší kombinace tohoto teoretického přístupu s dalšími používanými nástroji.

1.3 Struktura práce

Nejprve se ve druhé kapitole²⁴ budeme věnovat vymezení pojmu antiutopie – představíme si některé ze základních definic a teorií antiutopií a dystopií a především si jednoznačně určíme, jaké bude naše pojetí pojmu v této práci. Pro tyto potřeby si stanovíme dvě pracovní antiutopické podmínky, které musí dílo splňovat, abychom je v této práci mohli označit za antiutopii.

Vycházet budeme mimo jiné z bádání teoretiků tzv. utopických studií – Darko Suvina, Lymana Towera Sargenta či Johna Huntingtona. Stěžejní pro nás bude kniha amerického badatele v oblasti utopických studií Toma Moylana *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*.²⁵ Oporou nám budou také další badatelé jako Umberto Eco, Fredric Jameson nebo náš Pavel Šidák.

Kapitola třetí nám přiblíží společenský, umělecký a částečně také ekonomický kontext antiutopií v japonském prostředí, zejména s důrazem na vývoj této tradice ve

24 Jako první kapitolu označujeme – dle vzorové šablony diplomové práce FF UK – úvod.

25 Moylan, Tom, *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. Boulder: Westview Press 2000, 406 s.

dvacátém století. Opírat se budeme zejména o publikaci Susan Napierové *The Fantastic in Modern Japanese Literature: The Subversion of Modernity*.²⁶

Také se seznámíme s kontextem žánru anime. K tomu nám bude prospěšná kategorizace téže autorky, která v jiné své knize *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*,²⁷ rozděluje žánr na tři typy: *karnevalový*, *elegický* a *apokalyptický*. Budeme sledovat rozdělení Napierové a tyto druhy anime si blíže představíme.

V kapitole čtvrté si blíže představíme základní termíny našeho metodologického aparátu. Neoformalismus, který pro nás představuje spíše doplňující nástroj a jež je v našem prostředí natolik populární přístup, že jej není potřeba nějak zvlášť představovat, si přiblížíme jen velice stručně. Naproti tomu teorie fikčních světů existuje v tolika variantách, kolik je badatelů v této oblasti. Tento přístup, respektive konkrétní nástroje, které z něj my potřebujeme získat, tedy bude vyžadovat širší explikaci. Detailní rozbor bude proveden také v souvislosti s Althusserovou kritikou ideologie.²⁸

Ve všech zatím zmiňovaných kapitolách, zejména však v kapitole třetí a čtvrté, budeme naše zkoumání průběžně vztahovat k analyzovanému dílu *Nebeští jezdci*. Části předcházející závěrečné analýze tak neslouží pouze ke stanovení nezbytného teoretického aparátu a kontextu filmu, ale rovnou i ke konkrétní aplikaci a příkladům.

Stěžejní je kapitola pátá, ve které provedeme samotný rozbor filmu *Nebeští jezdci* za pomoci kombinace teorie fikčních světů a kritiky ideologie. Zaměříme se především na fungování ideologických struktur ve zkoumané antiutopii. Doplňujícím nástrojem bude neoformalismus, s jehož pomocí prozkoumáme jak, a zda vůbec, je ve formě tohoto animovaného díla otiskována ideologie projevující se v jeho obsahu.

Poslední částí práce je závěr, ve kterém syntetizujeme data nashromážděná zejména v analytické části, ale také v předchozích přípravných kapitolách, zhodnotíme nashromážděný materiál a vyvodíme z něj závěry. Stejně tak bude reflektován postup práce a vhodnost volených teoretických aparátů.

26 S. Napierová, c.d. (pozn. 5).

27 S. Napierová, c.d. (pozn. 11).

28 Literatura fikčních světů a kritiky ideologie, ze které čerpáme, je uvedena výše v podkapitole 1.2.

2 Antiutopie

Obsahem této kapitoly je přiblížení stavu bádání v oblasti antiutopií a definování pojmu antiutopie. Cesta k prvnímu z těchto cílů vede nejprve skrze stručnou explikaci žánru utopie - staršího příbuzného antiutopie. Bez takového úvodu se neobejdeme – vztah obou žánrů je chápán různými teoretiky různě, v tom, že utopie je předchůdcem nezbytným pro vznik antiutopie, ovšem panuje shoda. Proto je důležité začít právě zde.

Naším cílem nebude jednoznačně definovat utopii, což by v rámci této práce ostatně nebylo ani zdaleka možné, je to úkol, o jehož vyřešení se řada badatelů pokouší dekády. Představit si určitý kontext bádání je ovšem nezbytné. Podobný problém nás bude čekat v souvislosti s termínem antiutopie. Protože se ale jedná o naši centrální oblast zájmu a abychom mohli s tímto pojmem pracovat, stanovíme si v tomto případě jednoznačnou, byť pouze pracovní, definici.

Důležitým výchozím zdrojem pro tuto část je publikace Toma Moylana *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*.²⁹

2.1 Utopie

„Člověk by si myslel, že téměř pět set let poté, co Thomas More poprvé použil slovo utopie, bude existovat shoda stran jeho významu, ale fundamentální neshody stále přetrvávají – jak stran starých, tak relativně nových problémů.“³⁰

Obecně přijímané vstupní informace k tématu nalezneme shrnuty například u Umberta Eca:

„Etymologický význam slova Utopia je *ne-místo*, třebaže někteří považují počáteční *U* spíše za řecké *eu*, a proto slovo vykládají jako *dobré* nebo *výborné místo*; jiní zase mají za to, že při vytváření tohoto neologismu si **Thomas More** (v díle *Libellus vere aureus, nec minus salutaris quam festivus de optimo rei publicae státu, deque nova insula Utopia*)

29 Moylan, Tom, *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. Boulder: Westview Press 2000, 406 s.

30 Sargent, Lyman Tower, What is utopia? *Morus: Utopia e rinascimento* 2005, č. 2, s. 154.

z roku 1516, v němž popisuje ideální stát) chtěl s touto dvojznačností vyloženě pohrát, jelikož jako pozitivní model je tu zvolena dosud neexistující země.³¹

Nejednoznačnost není u Mora obsažena pouze v novotvaru utopie (slovní základ odvozen od *u* nebo *eu?*), ale také v samotném díle. To je ostatně příznačné i pro žánr utopie jako takový - mnohdy záleží pouze na interpretaci, budeme-li považovat ten který systém za „dobré (ne)místo“ nebo za „špatné (ne)místo“ (dys – topos).

Kritický k pouze kladnému nazírání na Morovo dílo a utopie obecně je také Eco:

„ [...] přesto by však člověk ne vždy chtěl žít ve společnostech, které nám utopie doporučují a které se často podobají diktaturám, jež svým občanům *vnucují* štěstí za cenu svobody. Například Moreova *Utopie* hlásá svobodu slova a myšlení a náboženskou snášenlivost, ale omezuje ji jen na věřící, přičemž z ní vylučuje nevěřící, jímž je uzavřen přístup k veřejným funkcím; také upozorňuje, že, jestliže by se někdo o své újmě potuloval mimo své území a byl dopaden bez vladařova povolení, je [...] přísně potrestán. Toho, kdo by se o totéž pokusil znovu, stihne otroctví.”³²

More je sice autorem pojmu „utopie“, ale jeho dílo nazíráno z jiného úhlu pohledu může být stejně tak dobře vnímáno dystopicky - tedy jako příklad společnosti, v níž některé základní lidské hodnoty nefungují.³³ Či slovy filosofa a politologa, klasika v oblasti utopických studií, Fredrica Jamesona: „nejsilnější argumenty proti utopii jsou ve skutečnosti právě ty utopické.“³⁴ Jak říká lidové rčení – cesta do pekla je dlážděna těmi nejlepšími úmysly – stejně tak utopie nabízí ideální model, jehož neideálnost ale můžeme mnohdy nalézt již v utopických konceptech samotných. Či jak zmiňuje jiný významný teoretik

31 (kurzíva a tučné zvýraznění UE) Eco, Umberto, *Dějiny legendárních zemí a míst*. Praha: Argo 2013, s. 305-306. Na tuto dvojznačnost u Mora upozorňuje také Sargent. L.T., Sargent, c.d. (pozn. 20), s. 158.

32 Tamtéž, s. 310.

33 K Morově *Utopii* se ještě vrátíme při určování druhé definiční podmínky antiutopie v podkapitole 3.2.2.

34 Jameson, Fredric, *The Seeds of Time*. New York: Columbia University Press 1996, s. 54.

utopií Lyman Tower Sargent: „Eutopie pro jednoho může být dystopií pro druhého.“³⁵

Ve svém kanonickém textu *The Three Faces of the Utopianism Revisited* (ve kterém navazuje na předchozí verzi *The Three Faces of the Utopianism*³⁶) píše: „ve skutečnosti existuje jen velice málo utopií, které zobrazují společnosti, u nichž autor věří tomu, že jsou perfektní.“³⁷ Dle Sargenta není cílem utopií zobrazovat perfektní, ale pouze lepší svět, než je ten nynější, přičemž někteří další teoretikové s ním souhlasí (J. Max Patrick), jiní mu oponují (Joyce Oramel Hertzler).³⁸ Ať už by utopie měly své „perfektnosti“ dosahovat tím, že jí obývají „perfektní lidé“ či tím, že se jedná o „perfektní společnosti“, dlužno podotknout, že většina děl běžně označovaných jako utopie zmiňované předpoklady nenaplnuje.³⁹

Hranice mezi utopiemi a dystopiemi může být tenká a teze považující utopie za perfektní společnosti je přinejmenším zpochybnitelná. I přesto je lidská potřeba po vzniku takových děl silná. Ostatně utopické myšlení se rozvíjí i mimo oblast umění. Sargent rozlišuje mezi třemi oblastmi, v nichž utopie působí: „utopické myšlení či filosofie, utopická literatura a komunitní hnutí.“⁴⁰ „Utopianství“ (utopianism) je nezbytné pro lidský vývoj⁴¹ - představa lepšího, než současného světa či dokonce světa perfektního, je důležitým motivátorem lidských aktivit. Potřebujeme věřit v lepší budoucnost, jinak by se naše společnost nikam nevyvíjela. Přičemž „[u]topie nemusí *být* prakticky realizovatelná; stačí, aby v to lidé pouze věřili a tím byli mobilizováni k politické akci.“⁴²

Utopie je nejen estetický fenomén, ale významně zasahuje také například do sociologie či politiky. Utopické přemýšlení stojí v pozadí mnoha revolucí -

35 L. T. Sargent, c.d. (pozn. 30), s. 158.

36 Sargent, Lyman Tower, *Three Faces of Utopianism*. *Minnesota Review* 7, 1967, č. 3, s. 220-230.

37 Sargent, Lyman Tower, *Three Faces of Utopianism Revisited*. *Utopian Studies* 5, 1994, č. 1, s. 9.

38 L. T. Sargent, c.d., (pozn. 30), s. 155-156.

39 Tamtéž, s. 156.

40 L. T. Sargent, c.d. (pozn. 36), s. 222.

41 Jak píše Tom Moylan odvolávající se na Fredericka Polaka. T. Moylan, c.d. (pozn. 29).

42 (kurzíva RL) Levitas, Ruth, *The Concept of Utopia*. Vídeň: Peter Lang 2010, s. 91.

změn či pokusů o změnu z jednoho (ideologického) systému v jiný. Mezi ideologií a utopickým myšlením existuje těsný vztah: „ideologické je [...] ve stejnou chvíli, nezbytně [u]topické.“⁴³ Bez „utopického slibu“ nemůže „ideologické vyjádření“⁴⁴ fungovat, je potřeba nabídnout lidu nějakou naději, cíl, sen, za kterým mohou jít. Ne náhodou hovoří Sargent o „utopianismu“ jako o „sociálním snění“ (social dreaming).⁴⁵

Z uměleckého hlediska je důležité, že v pozadí řady utopií nalezneme ideologicky působící instituci, ať už oficiální či neoficiální, jež se významnou měrou podílí na konstrukci daného fikčního světa. Tato teze bude podstatná pro naši analýzu ideologie působící ve fikčním světě *Nebeských jezdců*. K tématu ideologie se dostaneme ještě před samotnou analýzou – ve čtvrté, metodologické, kapitole.

Velice stručný úvod do bádání o utopiích nyní uzavřeme – zmínili jsme první výskyt termínu a jeho etymologii, některé z mnoha obtíží spojených s tímto žánrem i mimoumělecký přesah pojmu. To vše nám bude dále prospěšné při něco podrobnějším uvažování o antiutopiích a následně především ve stěžejní části této práce, filmové analýze.⁴⁶

2.2 Antiutopie

Naše cesta k definici antiutopie nás zavede nejprve k příbuznému termínu – dystopii.

První známé užití slova *dystopie* je spojeno se jménem britského filosofa a politika devatenáctého století Johna Stuarta Milla. V letech 1865-1868 byl

43 Jameson, Fredric, *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act*. Ithaca: Cornell University Press 1981, s. 286.

44 Jameson, Fredric, Reification and Utopia in Mass Culture. *Signatures of the Visible*. Brighton: Psychology Press 1992, s. 29. cit. Dle T. Moylan, c.d. (pozn. 29), s. 91.

45 L. T. Sargent, c.d. (pozn. 30), s. 154.

46 Zájemce o další informace (a zdroje) o utopiích odkazují k průřezové knize Toma Moylana *Scraps of the Untainted Sky: Science-Fiction, Utopia, Dystopia*, ze které jsme čerpali také pro tuto podkapitolu či ke sborníku *The Cambridge Companion to Utopian Literature*. Claves, Gregory (ed.), *The Cambridge Companion to Utopian Literature*. New York: Cambridge University Press 2010, 314 s.

poslancem Dolní sněmovny britského parlamentu. Poslední rok svého funkčního období zde přednesl projev, ve kterém použil zmíněný neologismus. Doslova tehdy řekl:

„Mohlo by mi být dovoleno (jako tomu, kdo je, společně s mnoha dalšími, kteří ve mně věří, označován za utopistu) abych poblahopřál vládě k připojení k tak dobré společnosti. Je možná příliš pochvalné označovat je za utopisty, měli by být spíše označováni za dystopisty nebo kakotopisty. To, co se obvykle označuje za utopické je něco příliš dobrého na to, aby to bylo uskutečněno; ale to, k čemu se zdá se přiklání, je příliš špatné na to, aby to bylo uskutečněno.“⁴⁷

Konkrétní dobový problém, o kterém Mill hovořil, související s Irskem a územní politikou, je pro nás podružný. Spíše je důležité, že termín *dystopie* zde Mill použil v opozici k utopii. Stejně tak zmiňuje pojem *kakotopie* („κακός“ – nepříjemný, nesprávný). Autorem tohoto výrazu je filosof a reformátor Jeremy Bentham (narodil se půl století před Morem), který jej použil ve stejném smyslu – jako opak utopie. Oba výrazy běžně chápeme jako synonyma.⁴⁸ Bentham přišel se svým novotvarem sice dříve, než Mill (v roce 1818), ujal se ovšem méně.

Dystopie je spojením slov „dys“ („δυσ“ - nemocný, špatný, abnormální) a „topos“ („τόπος“ - místo) a označuje tedy „špatné místo“. Budeme-li chápat dystopii jako protikladnou k utopii, můžeme hovořit o „špatném ne-místě“.⁴⁹ Tuto

47 „I may be permitted, as one who, in common with many of my betters, have been subjected to the charge of being Utopian, to congratulate the Government on having joined that goodly company. It is, perhaps, too complimentary to call them Utopians, they ought rather to be called dys-topians, or cacotopians. What is commonly called Utopian is something too good to be practicable; but what they appear to favour is too bad to be practicable.“ (přeložil AB) Mill, John Stuart, 88.: *The State of Ireland*. 12 MARCH, 1968. In: John M. Robson – Bruce L. Kinzer (eds.), *The Collected Works of John Stuart Mill, Volume XXVIII – Public and Parliamentary Speeches Part I November 1850 – November 1868*. Toronto: University of Toronto Press 1988, s. 248.

48 Profesorka portské univerzity Fátima Vieira zmiňuje také další synonymní výrazy jako negativní utopie, regresivní utopie, inverzní utopie, ohavná utopie (negative utopia, regressive utopia, inverse utopia, nasty utopia). Vieira, Fátima, *The Concept of Utopia*. In: Gregory Clayes (ed.), *The Cambridge Companion to Utopian literature*. New York: Cambridge University Press 2010, s. 16.

49 New World Encyclopedia contributors: Dystopia. *New World Encyclopedia*. Dostupný na WWW: <<http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Dystopia>> [cit. 3. 8. 2014].

opozitnost vůči výrazu *utopie* akcentuje ještě více termín *antiutopie*. O rozdílu v pojmání antiutopií a dystopií se na chvíli zastavíme.

2.2.1 Dystopie a antiutopie

Předně je třeba zmínit, že v chápání obou pojmů panuje značné množství zmatků, jednotlivé teorie se prolínají, protirečí si, někdy bývají také termíny považovány za synonymní.⁵⁰ Pokoušet se o nalezení nějaké jednoznačné, všeobecně uznávané definice je tedy zbytečné. Pro naše potřeby vyjdeme především z úvah tří teoretiků utopií: Darko Suvina, Lymana Towera Sargenta a Johna Huntingtona, přičemž nejdůležitější pro nás bude první ze zmíněných. Na základě těchto tří modelů vyvodíme dvě pracovní podmínky, podle nichž budeme moci v této práci označit určitý fikční svět za antiutopický.

Nejprve zmíníme definice chorvatského teoretika science-fiction Darko Suvina.

Dystopie je dle něj „společenství, kde sociopolitické instituce, normy a vztahy mezi jednotlivci v něm, jsou organizovány podstatně méně dokonalým způsobem, než jak je tomu v autorově společenství.“⁵¹ To je sice značně široká definice, více se nám ovšem vyjasní v porovnání s jeho pojetím antiutopie. Za antiutopii považuje „předstíranou utopii, společenství, jehož hegemonie předstírá, že je dokonalejší než jakákoliv myslitelná alternativa.“⁵²

S oběma explikacemi se plně shodujeme. Důležité je pro nás především vymezení antiutopie, jakožto společenství lživého, předstírajícího, založeného na zastírání a manipulaci. Takový přístup odpovídá naší první antiutopické podmínce, kterou více rozvedeme v následující podkapitole.

Dále si uvedme pojetí Sargentovo:

50 K tomuto přístupu se příkladní např. Fátima Vieira, náš literární teoretik Pavel Šidák aj. Obecně můžeme říct, že v neakademickém diskurzu se mezi oběma termíny spíše nerozlišuje, zatímco v tom akademickém – a zejména v okruhu badatelů utopických studií – bývá rozdělování častější.

51 Suvin, Darko, *Utopianism from Orientation to Agency: What Are We Intellectuals Under Post-Fordism To Do?* *Utopian Studies* 9, 1998, č. 2, s. 170-171.

52 Tamtéž, s. 170.

„Dystopie nebo negativní utopie – neexistující společnost popisovaná ve značných detailech a normálně umístěná v času a prostoru, přičemž autor zamýšlel, aby ji soudobý čtenář četl jako značně horší, než společnost, ve které čtenář žil. [...]

Anti-utopie – neexistující společnost popisovaná ve značných detailech a normálně umístěná v času a prostoru, přičemž autor zamýšlel, aby ji soudobý čtenář četl jako kritiku utopianismu (utopianism) nebo nějaké konkrétní eutopie.“⁵³

Pod označení dystopie by se opět mohla vměstnat široká směsice fikčních světů a vpravdě odpovídat etymologii slova, tedy „špatnému (ne)místu“. Již víme, že utopie často obsahují dystopické prvky, platí to i naopak: „Typická narativní struktura dystopie (prezentující odmítnutí odcizeného charakteru vůči dominantní společnosti) [...] vytváří možnost sociální kritiky a utopického očekávání v rámci dystopického textu.“⁵⁴ Prostřednictvím vzpoury jednotlivce (případně organizovanějšího hnutí odporu) se v dystopických narativech objevuje utopianismus, utopické snění o lepším světě. Stejná základní struktura, tedy vzpoura jednotlivce vůči dominantnímu systému je příznačná také pro antiutopie, respektive v našem pojetí je takový konflikt dokonce obvyklejší právě v případě antiutopií. Důležitým rozdílem je pro Sargenta (a tím se liší od Suvina, který takto nerozděluje), že antiutopie onu utopickou naději nepřipouštějí, utopianismus tu nemá místo, naopak, je negován, kritizován.

Pro distinkci mezi oběma žánry zavádí Sargent pojmy *epické* a *mýtické*.⁵⁵ Ty z (literárních) textů, jež po dočtení ponechávají utopickou naději v možnou změnu, považuje za *epické*, otevřené, a tudíž dystopické. O těch, jež žádnou změnu, žádnou příležitost pro uskutečnění utopického záměru neumožňují, hovoří jako o *mýtických*, uzavřených, a tudíž antiutopických. Abychom uvedli konkrétní příklad. Tom Moylan aplikující Sargentův přístup označuje Zamjatinovo *My* za epický tvar umožňující utopickou naději (a považuje tudíž text za dystopii) zatímco vyznění *1984* považuje za pesimističtější a uzavřené a označuje dílo za antiutopii.

53 L. T. Sargent, c.d. (pozn. 37), s. 9.

54 T. Moylan, c.d. (pozn. 29) s. 147.

55 Suvin, Darko, The SF Novel as Epic Narration. In: Týž, *Positions and Presuppositions in Science Fiction*. Kent: Kent State University Press: 1988, s. 80.

Takové rozlišování používat nebudeme, podstatné je pro nás ale zmínění onoho narativu častého pro antiutopický/dystopický žánr, tedy konfliktu mezi hrdinou a vládnoucím systémem. My sice v analytické části prozkoumáme, jak se tento obvyklý narativní postup uplatňuje ve filmu *Nebeští jezdci*, jedná-li se o typ epický či mýtický pro nás ale z hlediska žánrového určení směrodatné nebude.

Později v explikaci teorie fikčních světů budeme hovořit o deontických a axiologických modalitách. Jsou to právě tato omezení (společností stanovené normy – deontická; společností uznávané hodnoty – axiologická) která nám pomohou lépe pochopit proč a proti čemu se postavy *Nebeských jezdců* (ne)bouří.⁵⁶

Vraťme se však k Sargentovým definicím, konkrétně k té dystopické. Ta je podobná naší druhé antiutopické podmínce v tom, že důležitá je zde *intence*, se kterou autor dílo vytvářel. Abychom se vyhnuli obtížím spojeným s implikovaným autorem, pro nás bude zásadní, jaká je intence *díla*, zda jeho vyznění je spíše pozitivní nebo spíše negativní. Více o tom v nadcházející podkapitole. Předtím však ještě dokončeme naše uvažování o možných rozdílech v určování dystopií a antiutopií.

Stanovisko badatele v oblasti science-fiction Johna Huntingtona vyplývá z (ne)konzistence společenského uspořádání v tom kterém fikčním světě. Obsah Huntingtonovy úvahy sdílíme, ale protože se přikláníme spíše k pojetí Suvina, nemůžeme souhlasit s terminologií, kterou volí. Ta je totiž Suvinově/naší definici protikladná, tedy to, co Huntington považuje za antiutopie, pojmáme my jako dystopie a naopak.

Pro Huntingtona mají k sobě svým způsobem blíže dystopie a utopie, nežli dystopie a antiutopie. Jak uvádí Moylan, citující Huntingtona:

„*Utopický* text [...] je ‚cvičením v přemýšlení, způsob, jak by do sebe věci mohly zapadat, mohly fungovat; usiluje o konzistenci a urovnává konflikty‘ a *dystopický* text je negací

56 Jak uvidíme v analytické části, chování postav fikčního světa filmu *Nebeští jezdci* bývá často pasivní a jejich vzpoura nabývá proto neobvyklého rázu.

utopie, přesto stále představuje soudržný celek, akorát takový, který je horší, než daná společnost.“⁵⁷

Huntingtonovy *antiutopie* reprezentují opak výše řečeného: „druh skeptického přemýšlení, který je opačný konzistenci utopie-dystopie.“⁵⁸ Demonstrujme si tuto definici na rozdílu v dílech *1984* a filmu *Terminátor*. Zatímco fikční svět románu a audiovizuálních zpracování *1984* nabízí ucelený společenský systém se specifickými normami a jasnými pravidly („představuje soudržný celek“), ve fikčním světě *Terminátora* takovou konzistenci nenacházíme. Svět nekonečné války lidí proti robotům sice obsahuje jistá základní pravidla, o nějaké smysluplné společenské organizaci tu ale nemůže být příliš řeč. Budoucnost je zde pojednána jako všeobjímající chaos, ve kterém primárním cílem lidí je boj o holý život. Tomuto lidskému uspořádání chybí „konzistence“ příznačná pro dystopie. Žánrově bychom mohli *Terminátora* označit také jako postapokalypsu. V rámci tohoto modelu nejsou lidská dezorganizace, roztržitost a jen málo vyvinutý sociální systém ničím neobvyklým.⁵⁹

Ve výše zmiňovaných definicích Suvina a Sargenta (ke kterým se v této práci přikláníme) je *dystopie* pojímána jakožto fikční svět zobrazující společnosti organizované horším způsobem, než ve které soudobý recipient žije. Čím konkrétně jsou horší, není podstatné. Může se jednat o problém společenského zřízení, ale například také o ať už přírodní, ať už lidskou silou zapříčiněnou katastrofu. Pro nás závazné Suvinovo pojetí *antiutopie* je specifictější. Hovoří o manipulaci, jíž se dopouští vládnoucí třída na svých podřízených. Takový fikční svět nutně předpokládá určitou formu (vyspělé) společenské organizace.

Vydeme-li tedy opět z příkladu *Terminátora* a *1984*, můžeme, v souladu s

57 (kurzíva AB) Huntington, John, Utopian and Anti-utopian Logic: H. G. Wells and His Successors. *Science-Fiction Studies* 9, 1982, č. 2, s. 123. cit. dle T. Moylan, c. d. (pozn. 29), s. 128.

58 J. Huntington, c. d. (pozn. 57), s. 124.

59 Ačkoliv i v postapokalyptických světech bychom jistě našli řadu takových společností, které byly schopny na troskách starého světa vybudovat nový, promyšleně organizovaný systém. A to dokonce takový, který bychom mohli dle našich definičních podmínek (jež si uvedeme dále v textu) označit za antiutopický (*Sexmise*).

naším přístupem, označit filmovou sérii s Arnoldem Schwarzeneggerem za *dystopii*, 1984 za *antiutopii*. Docházíme tedy k přesně opačnému terminologickému určení, než Huntington. Jak už ale výše zmiňujeme, důležité je pro nás především na základě čeho dané pojmy rozděluje. Abychom naši terminologii mohli fikční svět označit za *antiutopický*, nezbytným předpokladem je existence nějaké konzistentní společenské struktury. Ta musí být rozdělena na jedince disponující mocí a na ovládané. Mistrovství žánru spočívá především v detailním popsání takové společnosti a prezentaci co možná nejsofistikovanější formy ideologického působení. Na rozdíl od postapokalyptických narativů nás v případě antiutopií především zajímá, jak je společnost zkonstruovaná, jaké ideologické struktury v ní působí a jakým způsobem. Analýza jedné takové fikční společnosti je ostatně hlavním cílem této práce.

Shrnuli jsme si některé z definic antiutopií a dystopií a již jsme také naznačili, které z nich pro nás budou určující. Dystopie, dystopické společnosti budeme chápat všeobecněji jako „špatná místa“, z nějakého důvodu nefungující, či z našeho hlediska špatně fungující systémy. Oproti tomu antiutopie mají pro nás specifický charakter vyplývající z konkrétních způsobů společenské organizace. Pojdme si nyní popsat dvě výše zatím jen letmo zmíněné antiutopické podmínky a tak si tento specifický charakter antiutopie jednoznačně určit.

2.2.2 Pracovní definice antiutopie

Prvním rysem antiutopie pro nás bude, že **se zakládá na lži**. Vládnoucí třída svůj lid dezinformuje, působením ideologie přiřazuje svým obyvatelům místo a roli ve společnosti. Řečeno s Althusserem: činí z nich subjekty podřízené Subjektu, tedy nevědomě zmanipulované jednotky radostně vykonávající vůli svých ideologů (viz kapitolu 4.2.1). Jak si později ukážeme, toto se nicméně děje do určité míry v každé společnosti, přičemž vůdčí představitelé takových systémů mohou být polapeni ideologií úplně stejně jako jejich podřízení. V případě antiutopií spočívá ovšem jádro této manipulace **ve vědomě lživé informaci, že lid žije v utopii**. V tomto se zcela shodujeme s definicí antiutopie podle Darko Suvina.

Vzpomeneme-li si na některé z klasických antiutopií jako *1984* George Orwella či *My* Jevgenije Zamjatina, rozhodně tento druh manipulace nalezneme. Stejně tak je tomu v *Konci civilizace* Aldouse Huxleyho (spolu se zmiňovanými díly Orwella a Zamjatina se jedná o klíčová antiutopická díla dvacátého století), kde je nicméně manipulace ještě rafinovanější. Pomocí tzv. *hypnopédie*, tedy podsouvání informací do podvědomí občanů během spánku, je uvažování lidí náležitě zpracovááno již od raného dětství.

Literární teoretik Pavel Šidák k tématu poznamenává:

„Nikoli náhodou obyvatelé dystopií⁶⁰ nejprve považují svůj svět za utopii (hrdina Zamjatinova *My*, Winston Smith z *1984* aj. dokonce chtějí hlásat slávu svého světa), teprve později odhalují, že je to dystopie, že byli oklamáni, že tento model nechťejí a nemohou přijmout[...] Hlavní hrdina postupně prohlédá tenata dystopie, dosud chápané jako utopie, a pokouší se o její demystifikaci, případně zničení.“⁶¹

Důležité je, že svrchní vrstva utopie v sobě skrývá druhou, skutečnou tvář – antiutopii, a že tedy intencí dané fikce je zobrazit antiutopický, nikoliv utopický svět, i když ze začátku by se mohlo zdát, že je tomu naopak. Podobně jako pro Sargenta, je i pro nás důležité jak chce být dílo čteno, jaký model společnosti je nám v něm předkládán. Proto **intence díla zobrazovat antiutopii je druhou podmínkou** naší definice. Zda záměrem toho kterého fikčního světa bylo primárně pojednat o vzoru společnosti, jehož bychom měli v ideálním případě dosáhnout, nebo jestli je naopak cílem upozornit na nedostatky toho kterého zdánlivě dokonalého společenského zřízení.

Pro příklad se nyní znovu vraťme k *Utopii* Thomase Mora. Jak už jsme uvedli výše „ve skutečnosti existuje jen velice málo utopií, které zobrazují společnosti, u nichž autor věří tomu, že jsou perfektní.“⁶² Ačkoliv samotná *Utopie* obsahuje problematické rysy (např. třída otroků), je možné vytušit, že intencí díla je spíše nabídnout obraz o lepším, pozitivnějším společenském modelu, než

60 Šidák mezi pojmy antiutopie a dystopie nerozlišuje, střídavě používá oba. Jeho přístup odpovídá Suvinově definici antiutopie. Šidák, Pavel, *Úvod do studie genologie: Teorie literárního žánru a žánrová krajina*. Praha: Akropolis 2013, s. 233.

61 Tamtéž, s. 233-234.

62 L. T. Sargent, c.d. (pozn. 37), s. 9.

pojednat o veskrze negativním způsobu lidské organizace. Ostatně kritice soudobé anglické společnosti s vyjmenováním konkrétních problémů se věnuje první část knihy odehrávající se mimo ostrov Utopie a druhá část je vůči té první do značné míry kontrastní.⁶³

Naopak vzpomeneme-li jiná výše citovaná díla – *My*, *Konec civilizace* či *1984*, je nám při jejich čtení jasné, že zde se o popis ideální společnosti rozhodně nejedná. Zamjatinova konfrontace s nadšeným oslavováním techniky v podobě (kubo)futurismu a konstruktivismu v soudobém Rusku, Huxleyho odpor vůči manipulaci s masami otupělými povrchní zábavou a neschopnými hlubších citů nebo Orwellovo zděšení tváří v tvář stalinské totalitě jsou přetaveny v umělecké výpovědi, v otevřeně negativní sdělení o soudobých společnostech. Silná kritika společnosti je přítomna sice i u Mora, tam ovšem jednoznačně převažuje popsání léku, před popsáním nemoci. U antiutopií je tomu naopak. Nemoc je analyzována zevrubně v duchu hesla „poznej svého nepřítele“.

Ve zmiňovaných dystopických dílech nešlo o to představit funkční modely společnosti, ale poukázat na nedostatky existujících systémů, utopičnost utopií, škodlivost „snadných řešení“. Prvotním úmyslem tedy nebyl popis perfektního lidského uspořádání, ale varování před takovými zdánlivě dokonalými koncepty.

Shrňme nyní výše řečené. **Abychom mohli v naší práci určitý systém označit za antiutopický, musí splňovat tyto dva předpoklady:**

- (1) společenský systém je založen na lži – vládnoucí vrstva manipuluje své poddané takovým způsobem, že tito jsou nuceni považovat společnost, ve které žijí, za dokonalou, přitom opak je pravdou;
- (2) intencí díla je prezentovat dané uspořádání jako špatné, sice utopicky vyhlížející, ale rozhodně *neutopické* – z různých důvodů: ať už v dané společnosti nalezneme potlačování lidských práv a svobod, přístup k moci je omezen pouze

63 Ačkoliv „utopická“ část je problematická i z jiných důvodů a jedná se proto o vpravdě o geniální dílo. Tento fikční cestopis lze číst také jako zprávu o sice dokonalé, ale něčím zároveň potrhle společnosti, čehož si všímá komparatista Ondřej Pomahač upozorňující na finanční zásobu Utopanů, jež je nepochopitelně tvořena zlatými nočníky. Pomahač, Ondřej, *Utopie katalogů utopie*. A2, 2011, č. 11. Dostupný na WWW: <<http://www.advojka.cz/archiv/2011/14/utopie-katalogu-utopie>> [cit. 18. 8. 2014].

pro privilegované, občané jsou podrobováni neustálému dohledu, represivní složky neslouží lidu, ale naopak mu škodí, a podobně.

V rámci této kapitoly jsme si přiblížili možné přístupy v uvažování o utopiích a antiutopiích a o jak širokou oblast se jedná. Zmínili jsme též problematičnost v terminologii pojmů dystopie a antiutopie, abychom si v závěrečné části kapitoly mohli určit pracovní definici antiutopie.

Těmto úvahám jsme se věnovali zaprvé z důvodu přiblížení kontextu těm čtenářům, pro něž je okruh utopických studií zatím neznámý. Za druhé zejména proto, abychom získali nástroj, kterým můžeme v závěrečné analytické části poměřovat rysy antiutopického snímku *Nebeští jezdci* a případně ho uvádět do souvislostí s dalšími antiutopiemi a příbuznými žánry.

3 Kontext filmu *Nebeští jezdci*

V této kapitole se seznámíme s kontextem díla *Nebeští jezdci*. V první části si představíme vývojové tendence japonských antiutopií/dystopií. Zejména nás bude zajímat dvacáté století, které je stoletím filmu a také značného rozvoje antiutopických narativů (na západě počínaje novelou *The Machine Stops* E. M. Forstera či Zamjatinovým dílem, v Japonsku především antiutopií *Kappa* Rjúnosuke Akutagawy). Zabývat se budeme nejen antiutopiemi, které představují již poměrně úzce vymezený žánr, ale také obecněji dystopickými, postapokalyptickými či kyberpunkovými díly. Vyjma jiných zdrojů budeme vycházet především z publikace Susan Napierové *The Fantastic in Modern Japanese Literature: The Subversion of Modernity*.⁶⁴

Ve druhé části kapitoly se stručně seznámíme s historickým kontextem anime a etymologií tohoto slova. Také si představíme určité tendence, které v anime vysledovala zmiňovaná Susan Napierová. Ta v další své knize *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*⁶⁵ hovoří o třech typech anime – *karnevalovém*, *elegickém* a *apokalyptickém*. Blíže se s jejími kategoriemi a typickými zástupci seznámíme. Zejména nás bude zajímat souvislost mezi Napierové mody, antiutopiemi a samotným dílem *Nebeští jezdci*.

Zabýváme-li se kontextem filmu, činíme tak mimo jiné inspirováni neoformalistickým požadavkem zkoumání *pozadí*⁶⁶ díla. Jak upozorňuje Kristin Thompsonová – při filmové analýze je nezbytné zabývat se uměleckým artefaktem jak v souvislosti s každodenním⁶⁷ světem, v kontextu ostatních

64 Napierová, Susan, *The Fantastic in Modern Japanese Literature: The Subversion of Modernity*. New York: Routledge 1996, 272 s. Srov. Snyder, Stephen – Gabriel, Philip (eds.), *Ōe and Beyond: Fiction in Contemporary Japan*. Honolulu: University of Hawaii Press 1999, 318 s. a Berger, Mark T. – Borer, Douglas A.: *The Rise of East Asia: Critical Visions of the Pacific Century*. Londýn: Routledge 1997, 308 s.

65 Napierová, Susan, *Anime From Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: St Martin's Press 2005, s. 384.

66 K. Thompsonová, c.d. (pozn. 12), s. 19.

67 Neboli aktuálním, viz kapitolu o fikčních světech.

uměleckých děl a také v souvislosti s praktickým užíváním umění.⁶⁸ Antiutopie *Nebeští jezdci* existuje ve vztahu k jiným antiutopickým dílům, je součástí tradice japonského anime. Přiblížením kontextu díla lépe porozumíme tomu, co a jak nám dílo říká, a v závěrečné části pro nás bude snazší je analyzovat.

3.1 Antiutopické a dystopické tendence japonské kinematografie a literatury

Historie japonských (literárních) antiutopií je minimálně stejně dlouhá, jako ta západní. Za klasický iniciační text můžeme označit novelu *Kappa* (1927⁶⁹ – pro srovnání – novela *The Machine Stops* je z roku 1909 a román *My* vyšel roku 1920) spisovatele Rjúnosuke Akutagawy, inspirovanou mimo jiné *Gulliverovými cestami* Jonathana Swifta a nazývané proto někdy „Gulliver v Kimonu.“⁷⁰ Vyjma Akutagawy zmiňuje Susan Napierová, ve svém historickém přehledu japonských antiutopií a dystopií⁷¹ dvacátého století, mimo jiné tyto významné autory a jejich díla: Kóbó Abeho – *Písečná žena*, *Čtvrtá doba meziledová*, Harukiho Murakamiho – *Hon na ovci*, *Konec světa & Hard-boiled Wonderland* (Murakami

68 Tamtéž.

69 U nás novela vyšla poprvé v roce 1958 ve slovenském jazyce pod názvem *Vodníci*. Rjúnosuke, Akutagawa, *Vodníci*. Bratislava: Slovenský spisovateľ 1958, 76 s.

70 Hongkongský teoretik Ho Koon-ki ve své analýze *Kappy* cituje jiné z kritiků Akutagawova díla, Beongcheona Yua, Yamanouchiho Hisaakiho a Ishiho Koroichiho, kteří zmiňují další inspirační zdroje autora: *Ostrov tučňáků* Anatola France, *Erewhon* Samuela Butlera a *Zprávy odnikud* Williama Morrise. Koon-ki, Ho, *Kappa as a Dystopia: A Study of Akutagawas Anti-utopian Thought*. In: Kreiner, Josef (ed.) *European Studies on Ainu Language and Culture*. Tokio, Mnichov: Iudicium Verlag 1993, s. 45.

71 Napierové pojetí antiutopií je shodné s tím Sargentovým a chápe je tedy jako negativní reakci na utopie. Jako příklady antiutopií uvádí taková klasická díla, jakými jsou *My*, *Konec civilizace* či *1984*. Více už se však v průběhu svého výkladu rozdílů v obou termínech nevěnuje a mezi antiutopii a dystopiemi nečiní rozdíl, označujíc je shodně za dystopie, „špatná (ne)místa“. Některé z děl, o kterých hovoří, by tedy bylo vhodnější označit (i s ohledem na samotnou Napierovou volenou terminologii) spíše za antiutopie (například právě novelu *Kappa*). J. Napier, c.d. (pozn. 64) s. 185.

se odkazuje ke klasické Orwellově práci v jiné své knize již v názvu díla: *1Q84*⁷²) nebo mangu (a anime adaptaci) *Akira* Kacuhira Ótoma. Po tomto úvodním přehledu se nyní blíže seznámíme s tím, jak se proměňovaly japonské dystopie/antiutopie v průběhu minulého století, v závislosti na dějinných událostech.

V předválečných letech nenacházíme v Japonsku obdobné totalitní vize, jako na západě. Autorka vysvětluje, že důvodů takové odlišnosti je několik: silná cenzura v tehdejší Japonsku nepřející dystopickému žánru (který vždy zveličuje a zviditelňuje problémy soudobého systému), tendování spíše k osobním, než celospolečenským výpovědím („já-román“) a stále přetrvávající vliv autoritářské a patriarchální tradice panující za šógunátu Tokugawa (1603-1868). Ostatně i pro nadcházející reformní období Meidži (1868-1912) byla důležitější modernizace státu a přechod k industriálnímu kapitalismu, než změny v otázkách svobody a osobních práv. Jedinec zaujímal ve společenské hierarchii své pevné místo, „správnou pozici“⁷³. Určitá míra disciplíny či chcete-li poslušnosti nebo oddanosti tomuto hierarchickému konceptu by pro obyvatele západu mohla působit příliš striktně, pro Japonce však představovala jeden ze základních pilířů společnosti (je tomu tak i dnes, nicméně v oslabené míře). Slovy Napierové: „Není proto překvapivé, že moderní japonská dystopická tradice je méně znepokojována likvidací vůle individua, což je hlavní narativní prvek západních dystopií (ačkoliv existují výjimky, zejména poválečné práce Kóbó Abeho [...]).“⁷⁴

V meziválečném období je reprezentativní zmiňovaný román *Kappa* vyprávějící o zemi japonských vodníků (do angličtiny se překládá jako Kappaland) a reflektující – mimo jiné – období vlády císaře Taišá (1912-1926), případně šířeji dopad reforem zaváděných po rozpadu šógunátu (1868). Podle Ho Koon-kiho, hongkongského filmového kritika, jsou důležitou součástí knihy nedůvěra v modernizaci a „pozápadnění“ (Westernization) japonské civilizace.

72 „Písmeno Q (question mark) zastupuje otazník [...] a navíc v japonštině se Q vyslovuje stejně jako číslo devět.“ Macúchová, Klára: Murakami v roce 1Q84. *bux.cz*, Dostupný na WWW: <<http://www.bux.cz/literarni-kavarna/recenze/murakami-v-roce-1q84.html>> [vyšlo 1. 12. 2012; cit. 6. 12. 2014].

73 Viz Benedictová, Ruth, *Chryzantéma a meč: Vzorce japonské kultury*. Praha: Malvern, 2013, s. 304.

74 J. Napier, c. d. (pozn. 64), s. 186.

Problém dle Koon-kiho ale nespočívá pouze v zavádění nového a přejímání cizích vlivů. Nedostatky Kappalandu pramení z přirozených vlastností jeho obyvatel: „vášnivosti žen⁷⁵, podezřívavosti vlády, sobectví kapp, které činí z instituce rodiny peklo či pýchy super-kapp zneužívajících mechanizaci a modernizaci.“⁷⁶ Nebyl to jen současný systém, kterému Akutagawa nedůvěřoval – život v utopii je pro nás nedosažitelný, kvůli nám samým.⁷⁷

Mnohé z výše zmíněných rysů *Vodníků* se nijak neodlišují od problémů popisovaných v klasických dystopických/antiutopických dílech západu, novela ale obsahuje také důležitý prvek specifický pro tehdejší Japonsko, a tím je šílenství (celý příběh je vyprávěn z pozice návštěvníka Kappalandu, který není po návratu zpět schopen – na rozdíl od Gullivera – akceptovat lidský svět a ocitá se v ústavu pro duševně nemocné). „[Šílenství] bylo silnou, prakticky všezahrnující metaforou ve fantaziích období Taišó a zůstalo též důležitou představou i v poválečných pracích Kóbó Abeho,⁷⁸“ říká Napierová. U poválečné generace, která zažila ekonomický boom a akceptovala sblížení se západem jako přirozené, už takový motiv nenalzáme.

V Abeho *Písečné ženě* (1962), kafkovsky laděném dystopickém (či dle způsobu interpretace antiutopickém) příběhu, se hlavní hrdina pokouší uniknout z písečné jámy. V té je přinucen žít s mladou ženou a každou noc shrabovat písek, který obyvatelé nedaleké vesnice – jeho vězňitelé – vytahují mimo jámu. V díle, které se dočkalo také své filmové verze (*Písečná žena*, 1964), nalzáme typicky

75 Kappske ženy jsou podstatně dominantnější, než tamní muži. Kappy-ženy jsou vždy iniciátorky páření a činí tak poměrně agresivním způsobem, jemuž se kappy-muži jen těžko brání.

76 H. Koon-ki, c.d. (pozn. 70).

77 Srov. s Pavlem Šidákem: „Existují totiž dva modely utopie: první vychází z přesvědčení, že lidé jsou v zásadě dobří; taková utopie je ale a priori vyčerpána sama v sobě, neboť jsou-li lidé dobří, bude dobrá i společnost jako celek a není třeba žádného úsilí, jak dobrou společnost budovat, a tedy ani popisu tohoto budování. Druhý model vychází z představy, že lidé dobří nejsou; pak však utopie logicky znamená nutnost zavedení mechanismů sociální kontroly, které by lidi donutily k dobrému chování, což nutně vede k nástupu totalitarismu [...] a tedy i k dystopickým momentům.“ Tuto tezi rozvíjí, když popisuje dystopičnost, ony „dystopické momenty“, klasických utopii. Takto interpretované dějiny utopii (říkající, že každá strukturovaná utopie v sobě a priori obsahuje rysy dystopie či chcete-li antiutopie) konvenují Akutagawově negativnímu pohledu na lidstvo. P. Šidák, c.d. (pozn. 60), s. 232.

78 S. J. Napier, c. d. (pozn. 64), s. 218.

japonské dystopické/antiutopické téma „hledání něčeho ztraceného [...] často spojované s šílenstvím nebo sněním“⁷⁹ (viz elegický typ v následující podkapitole). Román je – z hlediska antiutopií netypicky – umístěn nikoliv v urbánním prostředí, ale v znepokojivě neurčité pouštní oblasti, která je konfrontována s tokijskou megalopolis. Jak v knize, tak ve filmu, je však Tokio exponováno pouze slovně, veškerý děj se odehrává toliko v písečné jámě a jejím blízkém okolí.

První roky po druhé světové válce nevznikalo mnoho dystopií/antiutopií, protože „Japonci v roce 1945 nemuseli hledět daleko, aby našli opak utopie.“⁸⁰ Když se žánr opět začal rozvíjet, přinesl vize takových autorů, jako byl právě Kóbó Abe. V *Písečné ženě* nalezneme příznaky symptomatické pro nejisté a zmatené Japonce po „atomové apokalypse.“ Lapený hrdina tápe v podivně cizí krajině, Tokio je pro něj neurčitý vzdálený svět, do kterého se, po mnohých neúspěšných pokusech o útěk, může konečně navrátit, ale místo toho zůstává nadále ve svém písečném vězení (kvůli lásce k „písečné ženě“? protože přišel o rozum? protože si uvědomil – stejně jako hrdina *Vodníků* – že „normální“ svět ho již nezajímá a není v něm pro něj místo?).

Americký japanolog William M. Tsutsui ukazuje v textu *Oh No, There Goes Tokyo: Recreational Apocalypse and the City in Postwar Japanese Popular Culture*⁸¹, jak se projevovalo trauma bombového útoku na Hirošimu a Nagasaki v japonské populární kultuře. Konkrétně demonstruje důsledky této katastrofy na dílech zobrazujících devastaci Tokia: „Lze říci (jen s malými pochybnostmi), že fikční apokalypsy byly v Tokiu po druhé světové válce častějším hostem (a k těmto návštěvám docházelo s daleko větší svědomitostí), než v jakékoliv jiné lokalitě na zeměkouli.“⁸² Pochopitelnou poválečnou hrůzu z možné globální katastrofy, která dala vzniknout celému žánru tzv. kaidzu filmů (jehož typickým zástupcem je *Godzilla*), ve kterých „obří příšery demolují městskou zástavbu či

79 Tamtéž, s. 188.

80 Tamtéž, s. 196.

81 Tsutsui, William M., *Oh No, There Goes Tokyo: Recreational Apocalypse and the City in Postwar Japanese Popular Culture*. In: Prakash, Gyan (ed.), *Noir Urbanisms: Dystopic Images of the Modern City*. Princeton: Princeton University Press 2010, s. 104-126.

82 Jako další města, ve fikcích taktéž často postihovaná katastrofami, zmiňuje autor ještě Los Angeles a New York. Tamtéž, s. 104.

mezi sebou svádí lité bitvy,⁸³ můžeme nalézt i v současné japonské popkultuře. Nicméně „esenciální tragédie uprostřed dvacátého století [...] [se] postupně transformovala v určitý druh literární motivace pro černou komedii.“⁸⁴ Stín Hirošimy a Nagasaki sice na Japonsku leží stále, již ale ne s takovou intenzitou jako před více než půl stoletím.

Zároveň ale Tsutsui zmiňuje jiné události z nedávnější minulosti, které taktéž vyvolaly vlnu apokalyptických/dystopických reakcí: kolaps ekonomiky po roce 1989⁸⁵, ničivé zemětřesení ve městě Kóbe roku 1995 nebo sarinový útok na tokijské metro uskutečněný náboženskou sektou Óm Šinrikjó ve stejném roce.⁸⁶ Stěžejní vizí této skupiny bylo vytvoření nového a lepšího zítřku prostřednictvím „destrukce stávajícího, poničeného světa, počínaje Tokiem, která by vedla ke zrodu nové rajske civilizace.“⁸⁷

Tsutsui se odvolává na Napierovou, která

„zdůrazňuje „naprostou pochmurnost v načrtnutých světech“⁸⁸ v japonském science fiction, porovnávajíc nihilistický a hluboký pesimismus japonských apokalyptických fantazií

83 O. Kavalír (ed.), c. d. (pozn. 2), s. 128.

84 W. M. Tsutsui, c. d. (pozn. 81), s. 122.

85 Tsutsui hovoří o termínech používaných pro období následující po roku 1989, kdy došlo ke kolapsu „bublinové ekonomiky“ („bubble economy“): „Velká Recese“ („Great Recession“) či chcete-li „ztracená dekáda“ („lost decade“). Spolu s ekonomem Jamesem Rickardsem dodejme, že ekonomická krize „ztracené dekády“ neskončila se začátkem nového milénia, ale pokračuje až do dneška. Tamtéž, s. 118. a Rickards, James: Japan's (Third) Lost Decade. *Daily Reckoning*. Dostupný na WWW: <<http://dailyreckoning.com/japans-third-lost-decade/>> [vyšlo 13.5. 2015; cit. 5.8. 2015].

86 Z nedávné doby doplňme havárii jaderné elektrárny ve Fukušimě roku 2011, která byla ohodnocena stejným stupněm mezinárodní škály jaderných a radiačních havárií, jako ta v Černobyli roku 1986. Označovat obě nehody stejným stupněm je ovšem sporné, ta černobylská byla totiž podstatně ničivější. Viz např. Petr, Jaroslav: ENERGETIKA: Je Fukušima srovnatelná s Černobylem? *Neviditelný pes*. Dostupný na WWW:<http://neviditelnypes.lidovky.cz/energetika-je-fukusima-srovnateln-a-s-ernobylem-fuh-p_veda.aspx?c=A120324_201244_p_veda_wag> [vyšlo 26. 3. 2012; cit. 7. 12. 2014].

87 W. M. Tsutsui, c. d. (pozn. 81), s. 119.

88 S. J. Napier, c. d. (pozn. 64), s. 184.

s méně pochmurnými vizemi připravovanými Hollywoodem a dalšími západními dodavateli masové zábavy.⁸⁹

Pro nás je také zajímavé, že tento „bezbřehý nihilismus“, hluboké, a možná zoufalé, dystopické povědomí (consciousness), zejména převládají v současném anime a manze.⁹⁰ Otázku zda jsou opravdu japonské dystopické vize o tolik temnější a pochmurnější, než ty prezentované západní společností, ponecháme otevřenou. Rozhodně ovšem souhlasíme s tvrzením zmiňujícím anime a mangu jakožto důležité nosiče dystopické/antiutopické imaginace.

Ne náhodou se Tsutsuie a Napierové úvahy potkávají u celovečerního debutu Kacuhira Ótoma *Akira*, přelomového díla japonského anime. Ten v roce 1988 znamenal pro japonskou animovanou tvorbou obdobný mezník jako v soudobém hraném filmu snímek *Tetsuo* (1989) Šindžiho Cukamota nebo v padesátých letech film Akiry Kurosawy *Rašomon*. Ótomovo dílo také značnou měrou přispělo k rozšíření zájmu o anime i mimo Japonsko. Publicista Karel Veselý píše: „*Akira* tehdy celému světu zvěstovala (*sic*), že japonská kultura už dávno není ikebana, kimono nebo čajový obřad, ale dynamický futurismus animovaných filmů pro dospělé, svěbytné komiksové tradice či revolučních počítačových her.“⁹¹

Akira, obdobně jako *Tetsuo*, je „nekompromisním odmítnutím hierarchičnosti, kariérismu a konzumní ideologie starší generace.“⁹² Film je situován do Neo-Tokia roku 2019, třicet jedna let po třetí světové válce (která ve fikčním světě *Akiry* propukla v roce 1989 a jejím důsledkem bylo mimo jiné zničení starého Tokia). *Akira* reflektuje také řadu nových problémů současného Japonska, jako například moc nových náboženství nebo vzrůstající násilí dětí ve školách (ústřední téma antiutopických hraných filmů *Battle Royale* a *Battle Royale II: Requiem*). U *Tetsua* nacházíme zjevné vlivy japonského punkového undergroundového filmu etablovaného v osmdesátých letech zejména filmařem

89 W. M. Tsutsui, c. d. (pozn. 81), s. 108.

90 Tamtéž.

91 Veselý, Karel, Otaku. Děti konzumního ráje. In: O. Kavalír, c. d. (pozn. 2), s. 40.

92 S. J. Napier, c. d. (pozn. 64), s. 215.

Sogo Išiiem (a jeho snímky jako *Burst City* nebo *Crazy Thunder Road*).⁹³ Díla jako *Tetsuo*, *Akira*, případně série *Ghost in the Shell*, smísením punkové energie a moderních technologií etablovala v Japonsku žánr kyberpunku, na západě zastoupeného autory jako William Gibson nebo Philip K. Dick.

Kyberpunkem inspirovaných děl nalezneme v Japonsku v posledních dvou, třech dekádách velké množství. Z posledně zmiňovaných filmů sice naši antiutopické charakterizaci neodpovídá ani jeden, reprezentují ovšem určité paradigma převládající v soudobé japonské vědeckofantastické tvorbě, ze kterého se rodí také antiutopie, v tom smyslu jak jsme si je definovali v předchozí kapitole.

V této podkapitole jsme si ukázali určité vývojové tendence japonských dystopií a antiutopií a jim příbuzných žánrů, a to jak ve filmu, tak v literatuře, a představili si tak kontext, ze kterého současné japonské (animované) dystopie a antiutopie vychází. Doplňme nyní tento kontext přiblížením fenoménu anime jak v obecné rovině, tak v souvislosti s antiutopiemi i námi analyzovaným filmem.

3.2 Anime a anime antiutopie

3.2.1 Anime

O zvláštní kategorii animovaného filmu, japonském anime, pojednáme jen stručně, mnoho jiných autorů se již tímto fenoménem zabývalo před námi, z poslední doby jmenujme například u nás vyšlý sborník *Made in Japan: Eseje o současné japonské popkultuře*.⁹⁴ Zopakujme si definici anime z úvodu naší práce, již přebíráme právě z tohoto sborníku:

93 Viz např. Player, Mark: Post-Human Nightmares – The World of Japanese Cyberpunk Cinema. *Midnight Eye. Visions of Japanese cinema*. Dostupný na WWW: <<http://www.midnighteye.com/features/post-human-nightmares-the-world-of-japanese-cyberpunk-cinema/>> [vyšlo 13. 5. 2011; cit. 7. 12. 2014], Mes, Tom: Tetsuo: The Iron Man. *Midnight Eye. Visions of Japanese cinema*. Dostupný na WWW: <<http://www.midnighteye.com/reviews/tetsuo-the-iron-man/>> [vyšlo 8. 8. 2001; cit. 7. 12. 2014].

94 Také klasické zahraniční texty jsou u nás běžně k sehnání (viz seznam použité literatury na konci práce). O. Kavalír, c.d. (pozn. 2).

Anime = „Japonské animované filmy využívající vizuální styl převzatý z komiksů *manga*. Většina japonské animované produkce spadá pod tento termín, nicméně existují zde i osobití animátoři, jejichž tvorba na *mangu* nenavazuje. *Anime* zpravidla používají kreslenou animaci, ať už ruční či počítačovou, i když existují i díla vytvářená pomocí počítačové 3D animace.“⁹⁵

Z této definice budeme vycházet, musíme ovšem podotknout, že termín *anime* může být pojímán i širěji. Jak zmiňuje teoretik japonské popkultury Brian Ashcraft,⁹⁶ slovo anime vzniklo zkrácením anglického výrazu *animation*, což je ostatně v japonštině obvyklý trend. Původ novotvaru anime můžeme vysledovat až v sedmdesátých letech, díla vzniklá v dřívějším období bývala označována jinými výrazy (jako *manga eiga*, *terebi manga*, *douga* aj.).⁹⁷

Výše uvedená definice anime jakožto „japonských animovaných filmů“ je nepochybně obvyklá a většinou dostačující. Samotní Japonci ale někdy pod tímto pojmem označují také animované filmy všeobecně. Díky tomu se můžeme setkat i s tak zdánlivě rozporným slovním spojením, jakým je „Disneyho anime“.⁹⁸ My se ovšem přidržíme chápání anime jakožto specificky japonského fenoménu a otázku stran vyjasňování terminologie přenecháme jiným.

Po zavedení pojmu v sedmdesátých letech byly pod tento termín zahrnuty i dříve vzniklé snímky. Jako například slavný seriál *Astro Boy* (jehož tvůrcem je Osamu Tezuka, „dědeček anime“⁹⁹) ze šedesátých let. Styl *Astro Boye* ještě prozrazuje zjevný vliv západní animace, především té, jejímiž autory byli Walt Disney a Max Fleischer. Dnes už bychom takové animační postupy hledali v Japonsku s obtížemi. Tradice a svébytnost japonské animace ale samozřejmě nezačíná v šedesátých letech a jejím jediným zdrojem inspirace není Mickey Mouse. Susan Napierová považuje za důležité předchůdce anime například dřevorezby nebo divadlo Kabuki.¹⁰⁰ Také tradice japonského animovaného filmu je starší a její počátky můžeme vysledovat už v roce 1917 v dílech autorů jako

95 Tamtéž, s. 122.

96 Ashcraft, Brian: What „Anime“ Means. *Kotaku*. Dostupný na WWW: <<http://kotaku.com/what-anime-means-1689582070>> [vyšlo 3.5. 2015; cit. 2.8. 2015].

97 Tamtéž.

98 Tamtéž.

99 Tamtéž.

100 S. Napierová, c.d. (pozn. 65), s. 4.

Oten Šimokawa, Džuniči Konai nebo Seitaro Kitajama. Od toho roku vznikala v Japonsku animovaná díla, byť v obtížných podmínkách, většinou přehlížena velkými studii a zdaleka nedosahující takové popularity jako dnes.¹⁰¹

Skutečný boom anime však v Japonsku nastal až v letech sedmdesátých a zejména osmdesátých. V zahraničním kontextu můžeme hovořit o konci let osmdesátých a začátku devadesátých. Jeden ze zlomů znamenal již výše zmiňovaný *Akira*. Že se japonskému anime dostává uznání i mimo Zemi vycházejícího slunce stvrzuje i Oscar udělený v roce 2002 filmu *Cesta do fantazie*. Doposud se jedná o jediné dílo v kategorii celovečerního animovanému filmu nevzniklé v americké provenienci, které tuto cenu obdrželo.¹⁰²

Fenoménu anime se tedy dostává značného zájmu i na západě, Napierová vznáší tezi, že anime vypovídá o japonské kultuře lépe, než jak západní animovaná díla hovoří o té své.¹⁰³ A možná právě pro tuto schopnost zručně vypovídat o japonském pohledu na svět je anime tolik oblíbené jak Japonci (pochopitelně), tak jinými národy (které cítí jinakost a specifčnost japonského světónázoru otiskovaného do anime a stojícího proto v kontrastu se všeobecností západní popkultury). Nemluvě o tom, že japonské anime poskytuje západnímu divákovi „vše, na co je zvyklý z hraného filmu – romantiku, komedie, tragédie, dobrodružství a dokonce i psychologické zkoumání zřídka viděné v televizi či filmech současné západní masové kultury.“¹⁰⁴ Pro nejaponského diváka bude svět anime vždy nutně představovat určité tajemství (byť v současnosti nepochybně menší, než v období začátku devadesátých let, kdy se téměř neznámý fenomén proměňoval v celosvětovou záležitost), protože zručně prezentuje unikátní kulturu, tolik odlišnou od té naší.

Spolu se Susan Napierovou si představíme tři tendence, které autorka v anime vyzorovala. Vzhledem k šíři a rozrůzněnosti žánru je ovšem považujeme pouze za možnosti, jak k anime přistupovat, rozhodně ne jako všeplatné dogma. Těmito třemi typy, jimiž Napierová poměřuje japonskou animovanou tvorbu, jsou

101 Kolektiv autorů, *Aux sources de l'anime: l'animation japonaise, 1924-1952 – To The Source of Anime: Japanese Animation, 1924-1952*. Montreal: Cinémathèque québécoise 2008, 44 s.

102 S jedinou další výjimkou filmu *Wallace & Gromit: Prokletí králikodlaka*, který vznikl v koprodukcí Spojených států a Velké Británie.

103 Tamtéž, s. 9.

104 Tamtéž, s. 6-7.

typ *karnevalový, elegický a apokalyptický*. Dle autorky jsou v anime častá prolínání daných druhů, většinou jsou ale jeden nebo dva z nich dominantní. O jednotlivých typech pohovoříme proto, abychom získali lepší představu o našem žánru a také o námi zkoumaném filmu *Nebeští jezdci* – nejlepší proto bude explikované kategorie demonstrovat přímo na Ošiho snímku. Zamyslíme se také nad souvislostí mezi kategoriemi Napierové a jejich používáním v antiutopiích.¹⁰⁵

3.2.2 Karnevalový typ

Pojem *karnevalu* si Napierová převzala od ruského literárního teoretika Michaila Bachtina¹⁰⁶, podle něhož karneval vyjadřuje „radostnou relativitu všech struktur a pořádků, veškeré autority a všech (hierarchických) pozic.“¹⁰⁷ V karnevalu, či chcete-li festivalu, jak tento mód také nazývá Napierová s odvoláním na tradici japonských festivalů (*matsuri*)¹⁰⁸, není diváků a herců, všichni se účastní společně této oslavy bláznovství. Karneval člověku připomíná jeho přirozenou tělesnou podstatu, vazbu na nevyhnutelné přírodní procesy jakými jsou narození, smrt, stárnutí, plazení, jezení, pití, vylučování. Zesměšňuje a relativizuje zavedené normy a zákony, které jsou, na rozdíl od nezměnitelných přírodních daností, pouze uměle vytvořené a dočasné. Vládcové se svými úředníky a byrokracií zaniknou, člověk přetrvává.

Bachtin uvádí jako literární příklady zejména *Gargantuu a Pantagruela* Françoise Rabelaise či *Dona Quijota* Miguela de Servantesa. Literární kritik Jaroslav Balvín zmiňuje v našem kontextu třeba Haškovy *Osudy dobrého vojáka*

105 V následující části budeme uvádět jak příklady anime antiutopií, tak těch spadajících pod jiný žánr/médium. Pro přehlednost tedy u antiutopií, které nejsou anime, uvádíme jejich originální žánr/médium v poznámce pod čarou. Výjimku představují kanonická díla *1984*, *My* a *Konec civilizace*.

106 Viz. Bachtin, Michail, *François Rabelais a smíchová kultura středověku a renesance*. Praha: Argo 2004, 489 s.

107 Bachtin, Michail, *The Problems of Dostoevsky's Poetics*. Minneapolis: The University of Minnesota Press, 1984, s. 124. Cit. dle S. Napierové, c.d. (pozn. 65), s. 13. Česky vyšlo jako Bachtin, Michail, *Dostojevskij umělec: K poetice prózy*. Praha: Československý spisovatel 1963, 372 s.

108 S. Napierová, c.d. (pozn. 65), s. 276.

Švejka za světové války a texty Bohumila Hrabala.¹⁰⁹ Vzhledem k tomu, že se jedná o stěžejní díla české moderní literatury, nepřekvapí, že my Češi máme k oné kultuře, Bachtinem označované za smíchovou, blízko. Ostatně obvyklý žánr karnevalového typu je právě komedie. Subverzivní, bláznivé a směšné světy jsou v ostrém kontrastu k tradicionalistickému Japonsku. A právě proto existuje takové množství karnevalových anime – představují totiž cestu, jak se dočasně vymanit z „harmonického ideálu udržovaného tradiční japonskou kulturou.“¹¹⁰

Napierová hovoří v souvislosti s tímto typem anime například o seriálu *Ranma ½*, případně o žánru romantických komedií s nadpřirozenou dívčí hrdinkou v titulní úloze.¹¹¹ Příznačný je v tomto směru seriál *Urusei Yatsura* a také na něj navazující film *Urusei Yatsura 2: Beautiful Dreamer*¹¹², ve kterém obvyklý společenský řád absolutně nefunguje. V úvodu filmu jsme vrženi do hektických a zcela nepřehledných příprav školního festivalu, divákovo oko těká v záplavě barev a pohybujících se dětí v převlecích, zvuková stopa je hlasitá a je obtížné rozpoznat zdroj jednotlivých zvuků. V jedné ze tříd je tank, přičemž naprosto není jasné, jak se tam ocitnul. V něm se ukrývá hlavní mužský hrdina. Záhy je z něj ovšem vyhnán blesky vyslanými jeho levitující přítelkyní z jiné planety. Chaos pokračuje i v pozdější části díla, kdy se postavy ocitnou v postapokalyptickém světě. Po tom předchozím, zničeném, ovšem překvapivě netruchlí a užívají si nekonečných prázdnin.

Beautiful Dreamer je typickým zástupcem karnevalového typu anime, ačkoliv v sobě zahrnuje také další dva typy (explicitně apokalyptický a tiše se vkrádající elegický – jak si dále ukážeme). Dalšími příklady mohou být třeba *Paprika* či většina z děl Hajao Mijazakiho.

Jen stěží bychom mohli kterékoliv ze zmiňovaných děl označit za antiutopii. Znamená to, že karnevalový typ je při konstrukci antiutopií neobvyklý? Ve většině případů tomu tak je, seznámíme se ale také s výjimkami z pravidla.

109 Balvín, Jaroslav: Bachtin a lidová kultura středověku a renesance. *ERGO*. Dostupný na WWW: <http://casopis.ergo.web.cz/texty/jaroslav_balvin.htm> [vyšlo nedat.; cit. 3.8. 2015].

110 S. Napierová, c.d. (pozn. 65), s. 205.

111 Tamtéž, s. 194nn.

112 Abychom nemuseli uvádět celý název, budeme pro označení filmu dále v textu používat pouze jeho podtitul, tj. *Beautiful Dreamer*.

Je pravda, že každá antiutopie v sobě nezbytně musí obsahovat subverzivní prvky, očividnou vzpouru vůči dominantnímu systému, aby mohla být za antiutopii vůbec považována. Před tím, než dojde k takovému vzepření se, je nejprve divák detailně seznámen s rigidní strukturou dominantní společnosti. Aby mohl mít požitek z následného hrdinova prozření, musí recipient dobře rozumět, jakému nepříteli postavy díla čelí. Čím detailněji jsou popsány mechanismy vládnoucí moci, tím větší může být radost při hledání cest k jejich porušování a zesměšňování. Přičemž jednotlivé prvky dané společnosti do sebe musí co možná nejlépe zapadat. Drobnokresba antiutopického společenského systému je velice důležitou součástí antiutopického narativu a jako taková musí být co možná nejlépe racionálně pochopitelná.

V takových typech antiutopií nemají karnevalové prvky mnoho příležitostí ke svému projevu. Také hrdinova vzpoura se nutně odehrává v rámci onoho striktně konstruovaného systému, který poskytuje jen málo prostoru pro svobodné, bláznivé činy. Zbývá snění a fantazie, ale je-li jedinec zmanipulován do té míry, že si ani neuvědomuje, že nežije v utopii, těžko bude snít o jiném světě. Když už se v antiutopiích objeví rysy karnevalu, jsou většinou zatíženy všeobecnou pochmurností fikčního světa a rozhodně nepřevažují.

Existují však také jiné druhy antiutopií, ve kterých není karnevalovost přítomna jen marginálně, ať už v sexuální či jiné podobě, ale nabývá značné důležitosti. Příklady mohou být díla jako *Brazil* nebo Kafkův *Proces*,¹¹³ ve kterých je představovaný fikční svět nepochybně antiutopický, zobrazení dominantního systému je ale právě karnevalového typu. Zmiňované dva fikční světy k sobě mají z určitého ohledu značně blízko, vyjma přiřazení ke karnevalovému typu bychom je stejně tak mohli označit za groteskní nebo absurdní. V obou můžeme najít byrokratický systém, který je zdánlivě prospěšný, utopický, vytvářející jemu podléhajícím podřízeným dokonalý svět, ve kterém jsou zákony řádně dodržovány, každému poškozenému se dostane náležité náhrady a zločinci zasloužený trest. Oba systémy jsou v konstrukci správného, spravedlivě fungujícího světa, až obsedantní.

113 Obě díla jsou příklady antiutopií nespádajících pod žánr anime, první z nich je britský hraný film, druhý německý (pro ty, kteří by snad chtěli vést spory o česko-německém původu díla: vyšel v němčině v Berlíně) román.

Byrokracie v *Brazilu* a *Procesu* ale paradoxně lidu daleko víc škodí, než pomáhá, šíří atmosféru nejistoty (kdokoliv může být označen za zločince), strachu, absurdnosti. Takový typ antiutopického světa je, oproti těm výše zmiňovaným založeným na precizní explikaci fungování daného systému, karnevalový sám o sobě. Čím více se jednotliví úředníci obou světů snaží přiblížit hrdinům i recipientům fungování jednotlivých společností, tím méně jsou pochopitelné. Požadavek na konstrukci fikčního společenského systému v detailech je zde tematizován a doveden ad absurdum a právě proto se rozpadá. Ve světě *Brazilu* a *Procesu* je možné cokoliv a čtení těchto textů je proto od začátku do konce oslavou neobvyklého, spontánního a nadpřirozeného. Že se jedná o oslavu značně hořkou, je už věc další.

Nebeští jezdci Mamoru Ošiiho jsou ale každopádně zástupcem oné první, řekněme vážné, antiutopie. Za karnevalový typ bychom snímek rozhodně označit nemohli. I přesto, že postavy *Nebeských jezdců* disponují nadpřirozenými schopnostmi, jsou tyto vědecky vysvětlitelné. Postavy se chovají racionálně, a i když se několikrát stane, že se nechají ovládnout emocemi, chladně pak své chování reflektují. Události zrození a smrti, které jsou pro narativ *Nebeských jezdců* velice podstatné (hlavní postavy jsou klony, nerodí se běžným způsobem, ani neumírají stářím) jsou přesným dokladem této vědeckosti. Júiči, Kusanagi a další piloti se rodí uměle a v uměle zkonstruované válce umírají nepřirozenou smrtí v boji.

Námi zkoumané dílo je spíše příkladem nekarnevalového typu anime, ať už pro svůj příklon k realistickému vyprávění, stejně jako konstruováním postav jako racionálních, analytických bytostí. I v tomto případě ovšem můžeme najít vzácné momenty pronikání karnevalovosti. Nadpřirozeno vstupuje do filmu ve formě zvonkohry nelogicky umístěné v Kusanagině kanceláři případně ve fikční postavě starého muže, o které dále pohovoříme v podkapitole o elegických anime. Příklady mohou být i intimní situace mezi Júičim a Kusanagi, které jsou nicméně většinou spíše naznačené či ustřižené. Přesto je motiv (tělesné) lásky silně přítomný a to zejména v postavě Kusanagi, u níž se tyto city projevují především ve své vyhrocené formě. Je to Kusanagi, která učiní Júičimu sexuální nabídku v „domě pro hosty“ (že zrovna toto je obsahem scény si musí nicméně divák

domyslet), stejně tak jako mu opakovaně vyhrožuje smrtí. Její láska se projevuje ve formě obtížně zvladatelné vášně, i tu je ale schopna racionálně zhodnocovat.

Přítomnost karnevalovosti v podobě tělesné lásky v její analytické podobě dobře dokládá například zmíněná úsporná scéna svádění. V ní se Kusanagi a Júiči ocitnou spolu sami v opuštěném domě. Júiči prozkoumává dům, otevře dveře do ložnice, statický záběr ukáže velkou postel a trvá o něco déle, než je nezbytné. Při večeri se Kusanagi chová chladně. S nehybným výrazem v obličejí, zachycována opět statickou kamerou, navrhne Júičimu, že s ní nemusí zůstat a může se vrátit na základnu. V protikladu k tomu co říká si přirozeně, bez náznaku lascivnosti, svléká nejprve uniformu, kravatu a nakonec košili. Celá situace je podtržena melancholickou hudbou. I láska a sexualita jsou tedy prezentovány ve smutném, odcizeném duchu, a to jak na úrovni narativu, tak formy. O imaginativním hravém typu karnevalové antiutopie, jako v případě *Brazilu* nebo *Procesu*, tedy nemůže být řeč. Ještě větší rozdíl pochopitelně nalezneme ve srovnání *Nebeských jezdců* s typickými zástupci karnevalových anime, jako jsou *Beautiful Dreamer* nebo Mijazakiho *Můj soused Totoro* a jiná díla tohoto režiséra.

3.2.3 Elegický typ

Elegická anime dle Napierové evokují „ztrátu, zármutek a nepřítomnost“¹¹⁴, případně „izolaci, zármutek a pronikavý žal“¹¹⁵ či ještě jinak „ztrátu, nepřítomnost a nenaplněné touhy“¹¹⁶. Ze všech těchto popisů je myslím jasné, že se jedná o typ v mnoha ohledech protikladný smíchové karnevalové kultuře. Zatímco karnevalovému typu by mohl charakterově odpovídat sangvinik či choleric, pro elegický typ jsou daleko příznačnější flegmatik a melancholik. Ostatně to naznačuje již samo slovo elegický – tedy truchlivý, tklivý, žalostný.

Elegii a lyriku považuje Napierová za důležité součásti japonské kultury, jejich obliba se dle ní v moderní době ještě zvýšila. Japonci se cítí izolovaní, ztracení, ostatně stejně jako jiné soudobé národy.¹¹⁷ Napierová odkazuje k výroku

114 Tamtéž, s. 13.

115 Tamtéž, s. 275-276.

116 Tamtéž, s. 275.

117 Tamtéž, s. 276.

antropoložky Marilyn Ivyové hovořící o současném Japonsku jako o národu „tematizujícím ztracenost“.¹¹⁸ Pátrání v minulosti, role osobní a kolektivní paměti je v knize *From Akira to Howl's Moving Castle* demonstrována na třech animovaných filmových dílech. Jsou jimi *Only Yesterday*, *Magnetic Rose* a – překvapivě – *Urusei Yatsura 2: Beautiful Dreamer*.

Poslední zmiňovaný film, tento zvláštní postmoderní pastiš, je pro nás důležitý nejen proto, že je možné se jeho prostřednictvím lépe seznámit s jednotlivými druhy anime. *Nebeské jezdce* a *Beautiful Dreamera* totiž spojuje osoba stejného režiséra – Mamoru Ošiiho. Ten v případě druhého zmíněného díla vycházel z původní předlohy seriálu a mangy autora Rumiko Takahašiho, ve které jednoznačně převládá karnevalová atmosféra. Do Ošiiho zpracování ale pod zjevnou pestrobarevnou vrstvu fantastična a oslavy života vniká „mohutný, nicméně tichý apokalyptický tón“.¹¹⁹ Pozorný divák může již v tomto filmu vysledovat zárodky poetiky o mnoho slavnějšího *Ghost in the Shell* a ostatně také *Nebeských jezdců*.

Napierová upozorňuje – mimo jiné – na úvodní meditativní scénu s racky, opakovaně se objevující motiv nefunkčních hodin a výraznou práci s relativitou času. Jak čas, tak prostor jsou v *Beautiful Dreamerovi* značně neurčité pojmy, rozhodně neodpovídající naší běžné představě. Fantazie a realita splývají, ale nikoli jen pro pouhý požitek z fantaskna. Fabule se odkazuje k japonské minulosti a legendám, používá „archetypální obrazy z japonské mytologie v kombinaci s fraškou a dramatem, aby poskytla rafinovaný průzkum o touze popřít ztrátu a změnu.“¹²⁰ Meditace o ztraceném, smutek a melancholie, obsažené v *Beautiful Dreamerovi* spíše až v druhém plánu, jsou pro řadu antiutopií dominantními prvky. Zmanipulovaným masám je sice předkládána pohádka o krásném novém světě, až na výjimky¹²¹, ale svět není příjemným místem k životu. Ve skutečnosti totiž jednotlivé systémy nefungují a tento rozpor vytváří melancholické ovzduší. Při recepci antiutopií vnímáme něco hluboce znepokojivého, co je skryto za zdáním ideálu. Také rozpoznání utopické lži hrdinou předchází často nejasné

118 Tamtéž.

119 Tamtéž, s. 285.

120 Tamtéž, s. 287.

121 V *Konci civilizace* se jedinec narozený šťastně do třídy Alfa může těšit celoživotním radovánkám. Otázkou ovšem je za jakou cenu.

tušení, že se světem není něco v pořádku, že snad kdysi býval lepší, že něco by se mělo změnit.

Výborným příkladem elegického v antiutopii je skupina intelektuálů ve *451° Fahrenheita*, kteří v samotě mimo civilizaci memorují knihy a chrání tak tyto cenné zdroje informací před jejich zničením požárníky. Když Pavel Šidák hovoří o dystopiích/antiutopiích, zmiňuje že konstitutivní je pro ně „situování [...] do budoucnosti, někdy i blíže upřesněné a pokaždé charakterizované válkou či světovou ničivou katastrofou, která proběhne mezi ‚naším‘ časem a časem vyprávění.“¹²² I přesto, že se se Šidákem nemůžeme plně ztotožňovat – například *Nebeští jezdci* se odehrávají v neurčitém bezčasí, možná v přítomnosti, možná v budoucnosti, stejně tak dobře se ale může jednat i o alternativní minulost – jeho postřeh je přínosný. Ne sice všechny, ale řada antiutopií je situována do budoucnosti. Fikční postavy jsou sice zvyklé na svůj čas, pro nás ale budoucnost představuje něco nejistého, neprozkoumaného a tajemného. Světy budoucnosti proto pro čtenáře vždy implicitně obsahují stesk po minulosti, tedy po námi žité a známé přítomnosti.

Pocit ztráty a melancholичnosti můžeme velice silně cítit i z fikčního světa *Nebeských jezdců*. Ztráta je zde několikrát prezentována explicitně. Uveďme si jako příklad scénu rozhovoru Júičiho s Micujou.

Júiči leží na své posteli schoulený do klubička čelem ke stěně, vidíme ho ve statickém záběru, kamera je nezvykle nízko. Přichází Micuja, kamera se nehýbe a evokuje tak bezvýchodnost situace, v níž se postavy nacházejí. Čas *Nebeských jezdců* se zastavil, stejně jako v Beckettových dramatech. Nevíme, jaký je rok, kolik času uplynulo od začátku filmu do této scény, neznáme věk hlavních protagonistů, stejně jako ho neznají oni.

Micuja si sedá k Júičimu na zem vedle postele a tím se ocitá ve filmovém rámu. Obě postavy jsou zády k sobě. Micuja hovoří o tom, že si nevzpomíná na své dětství, je vyděšená, zoufalá. Júiči reaguje bez zájmu, není nezdvořilý, ale na Micujiny úvahy, které se týkají jí, stejně tak, jako jeho, reaguje až překvapivě netečně. Připouští, že ani on si na své dětství nevzpomíná, pamatuje si pouze výcvik bojových pilotů. Kamera několikrát změní svou pozici, vždy ale zůstane statická, ve stejné výšce a s nulovým rakurzem. Minimalistická mizanscéna ve

122 P. Šidák, c.d. (pozn. 60), s. 233.

kteřé spolu postavy hovořív, ale nedívají se na sebe, odcizená kamera, absentující hudební stopa a samotný obsah zoufalých výpovědív postav jsou zjevnými indikátory elegického typu anime. Přičemž důvodem k žalu a pátrání po ztracených vzpomínkách je v tomto případě antiutopický společenský systém.

O pomalém tempu a úsporném stylu *Nebeských jezdců* pohovořívme detailněji v závěrečné kapitole, na tomto místě je nicméně vhodné zmínit Napierové úvahu o státičnosti a pomalosti v souvislosti s elegiemi. Ta upozorňuje na relativní absenci pohybu v elegických anime, jako například když se „Duch lesa v *Princezně Mononoke* pozvolna zvedá nad lesem, třpytivě se lesknoucím ve svitu měsíce“¹²³. Takové momenty vyjadřují zvlášt' intenzivně „pomíjivost spojenou s elegičnem.“¹²⁴ V námi analyzovaném filmu nalezneme takových momentů celou řadu.

3.2.4 Apokalyptický typ

Posledním zástupcem v typologii anime užívaného Napierovou je apokalyptický mód. Tento typ považuje za nejsrozumitelnější pro západního diváka, protože se jedná o žánr těšící se značné popularitě nejen v Japonsku, ale také zde. Ve své analýze ovšem ukazuje, že apokalyptický mód v japonském anime nemusí znamenat jen totální devastaci toho kterého fikčního světa, ale také krizi duchovní, případně psychickou.

Obliba apokalyptického žánru má stejné kořeny jako popularita dystopií/antiutopií, kyberpunku nebo kaidzu filmů. Zopakujme, si co už víme – prudký technologický rozvoj technologií a měst, zásah atomovými bombami nebo od devadesátých let neutuchající ekonomická krize, to vše v Japonsku značnou měrou přispívá k oblíbenosti vizí o konci světa. Zatímco západní kultura čerpá svou apokalyptickou imaginaci ze Zjevení svatého Jana (apokalypsis = zjevení, odhalení), ta japonská ve svých legendách podobný příběh nemá. I přesto se ale jedná o v Japonsku mimořádně populární žánr.

Autorka knihy *Anime from Akira to Howl's Moving Castle* připomíná originální význam pojmu a také původní příběh svatého Jana. I přesto, že součástí

123 Tamtéž, s. 276.

124 Tamtéž.

zjevení předaného Janovi Bohem jsou děsivé výjevy konce světa, stěžejní je především ono „zjevení, odhalení“ samotné.¹²⁵ Naše současné chápání termínu je oproti jeho originálnímu významu omezenější. Napierová se vrací k původnímu smyslu slova a prohlašuje, že pod tuto

„představu lze zahrnout nejen podtext odhalení a obrazů masové destrukce ale také hlubší archetypální struktury jako posedlost ‚groteskně zveličenými vizemi smrti a touhy‘¹²⁶, mesiášské postavy osvobozující bezmocné od teroru a útlaku často ve formě fantastické pomsty a dvojaký nebo negativní přístup k historii a časovosti obecně.“¹²⁷

Apokalypsa je tedy více než jen konec světa.

Napierová hovoří o čtyřech významných zástupcích tohoto typu v anime – *Naušice z Větrného údolí*, *Akirovi*, *Legend of the Overfiend* a *Neon Genesis Evangelionu*. Stejně jako v předchozích podkapitolách i k tomuto seznamu bychom mohli doplnit film *Beautiful Dreamer*, případně řadu dalších, jako *Wolf's Rain*, *Ergo Proxy*, *No. 6*, *Now and Then*, *Here and There* aj.

Mezi čtyřmi zmiňovanými zástupci Napierová činí rozdíly co do míry jejich apokalyptičnosti. Za bytostně apokalyptické, tedy temné, zoufalé světy považuje především *Legend of the Overfiend* a *Neon Genesis Evangelion*.

Děj *Naušiky* je i přes dominantní převahu apokalyptického modu stále značně tradiční, konzervativní a s dobrým koncem. Naušika-mesiáš zachrání fikční svět před zkázou i za cenu vlastního sebeobětování. Protože je však spasitelem z legend a má mimořádně laskavou povahu, znovu ožije.

Překvapivě ani *Akiru*, temný příběh o šílenství a devastaci světa, nepovažuje Napierová za snímek s nejhrůznější apokalyptickou atmosférou. Argumentuje tím, že důležitou roli ve filmu zastává také karnevalový modus. Halucinogenní Tecuovy sny, různé metamorfózy a opulentně zachycená destrukce města, to vše činí z apokalypsy ve filmu uchvacující podívanou,¹²⁸ „postmoderní

125 Tamtéž, s. 251-252.

126 Zde se apokalyptický mod zjevně potkává s tím karnevalovým. McCarthy, Helen, *The Anime Movie Guide*. Woodstock: The Overlook Press, s. 201.

127 S. Napierová, c.d. (pozn. 65), s. 252.

128 Tamtéž, s. 261.

oslavu apokalypsy.¹²⁹ Díky vlivu karnevalu a imaginativnosti můžeme proto nikoliv v příběhu, ale ve formě snímku *Akira* stále nacházet pozitivní aspekty.

Proč *Legend of the Overfiend* považuje Napierová za výsostně apokalyptické dílo je poměrně jasné – jedná se o mimořádně násilnou a explicitně sexuální OAV sérii, ve které lidská rasa pro své hříchy podléhá podrobení rase démonů. Naznačeno je to již úvodním titulkem, hlásajícím: „Ó arogantní lidstvo!“ Napierová upozorňuje, že příběh tohoto snímku se do značné míry blíží původnímu Zjevení. A to zejména kvůli třem rysům: „posedlosti hříchy a tresty, důležitosti sexuálních témat (zlá Děvka babylonská je jednou z nejdůležitějších postav Zjevení) a důrazu na základní význam apokalypsy jakožto ‚odhalení‘, ‚odkrytí‘.“¹³⁰

I tento zoufalý film – tvrdí Napierová – ale v zobrazení pochmurnosti konce lidské existence předčí seriál *Neon Genesis Evangelion*. V něm je konec lidského pokolení znázorňován především na úrovni psychické nevyrovnanosti a nestability postav. K tomuto dílu se za chvíli vrátíme, bude nás zajímat zejména jeho souvislost s *Nebeskými jezdci*. Nejprve se ovšem, abychom dodrželi strukturu z předchozích podkapitol, zamysleme nad úlohou apokalyptického modu v antiutopiích.

Jednou z možných vazeb je příčina a důsledek – příklad, kdy apokalypsa zapříčiňuje antiutopii. Protože lidstvo nebylo schopno čelit katastrofě v minulosti, aby se situace neopakovala, byl zaveden nový řád (*Appleseed*, *Sexmiser*¹³¹), případně nově nastavená společnost zkrátka těží z nastalého rozkolu vytvořeném postapokalyptickou situací (*Planeta opic*, *Matrix*)¹³². V předchozí kapitole jsme spolu s Johnem Huntingtonem hovořili o spojnici mezi postapokalyptickými světy a dystopiemi (antiutopiemi dle jeho pojmosloví). Připomeňme, že rozdíl mezi antiutopiemi a dystopiemi vidí Huntington v konzistenci či nekonzistenci daného

129 Tamtéž, s. 260.

130 Tamtéž, s. 264.

131 Není anime, ale polský hraný film.

132 Původní filmová (existuje také stejnojmenná knižní předloha, jejímž autorem je Pierre Boulle) verze *Planety opic* je hraný americký film, trilogie *Matrix* vznikla v americko-australské koprodukcii a rovněž se jedná o hranou sérii. Vzniknul také související animovaný snímek *Animatrix*. Autory jednotlivých povídek jsou režiséři ze Spojených států a Asie, včetně významných japonských režisérů anime jako Šiničiró Watanabe nebo Jošiaki Kawadžiri.

fikčního světa. Pro postapokalyptické světy je obvyklá společenská dezorganizace, roztržitost (série *Terminátor* a *Šílený Max*,¹³³ kniha *Svědectví* Stephena Kinga) a nekonzistence, odpovídající v našem pojetí dystopii. Naopak v antiutopiích, tak jak jsme o tom hovořili v části o karnevalovém typu anime, je důležité zobrazení v detailech zkonstruované, konzistentní společnosti. (Post)apokalyptický typ je tedy příznačnější spíše pro dystopie, ale jak jsme si ukázali na příkladech výše, v řadě fikčních světů jsou do postapokalyptického prostředí umísťovány také antiutopie.

Detail, zda je postapokalyptický mod příznačnější spíše pro antiutopie nebo dystopie ovšem v důsledku není až tolik podstatný. Ostatně Napierová nehovoří o *postapokalyptickém* modu, ale *apokalyptickém*. Pro zahrnutí toho kterého díla pod daný modus tedy nemusí být jen explicitní situace apokalypsy, ale také apokalyptická atmosféra, tušení blížící se zkázy. Můžeme říct, že takové naladění nalezneme snad ve všech antiutopiích/dystopiích. Přítomné je i v těch antiutopiích, které pracují s humorem, např. *Sexmises* se odehrává po apokalypse, stejně jako *Konec civilizace*, Kafkův *Proces* neodvratně směřuje k zlověstnému konci, stejně jako v případě *Brazilu*, kde je nešťastný osud hlavního hrdiny nečekaně *odhalen* (apokalypsis) po závěrečné snové sekvenci. Shrnutí: apokalyptický typ je s antiutopiemi (a dystopiemi) neodlučně spjat.

Vraťme se nyní k *Neon Genesis Evangelionu* a *Nebeským jezdcům*. První z nich se odehrává po světové katastrofě, zatímco ve druhém případě je idea apokalypsy vytvářena uměle. Válka v *Nebeských jezdcích* je na objednávku vytvořený produkt, jehož funkcí je mimo jiné připomínka Posledního soudu. V rozhovoru s Juičim předkládá Kusanagi svou interpretaci politiky Společnosti Rostock: podle ní je jednou ze záminek Rostocku k pokračování v nepřetržité válce udržování obyvatel ve stavu napětí. Konflikt je sice uměle vytvořený, jeho úkolem je nicméně evokace reálné války (a ostatně v ní také postavy fikčního světa *Nebeských jezdců* opravdu umírají). Funguje tak jako ideologický nástroj zajišťující lepší podřízenost vůči dominantnímu systému. Rostock, protože zjevně disponující odpovídající vojenskou silou, tedy demonstruje sám sebe jakožto důležitou mocenskou strukturu.

¹³³ Myslím, že je to zjevné, ale pro pořádek – nejedná se o japonská anime, ale o hrané filmy vzniklé v různých zemích.

Ve světě *Neon Genesis Evangelionu* je situace odlišná a apokalyptická hrozba reprezentovaná tajemnými Anděly hrozivější a bezprostřednější. Co obě díla spojuje je podobné žánrové zařazení, formální styl zpracování a na úrovni narativu zobrazování dětských vojáků. V *Evangelionu* pouze Šindži a další děti mohou ovládat obří mecha roboty Eva. V *Nebeských jezdcích* je válka vedena dětmi proti dětem. Jak v prvním, tak ve druhém anime navíc k použití dětí jako bojových nástrojů dochází proti jejich vůli. Hrdinové obou děl jsou objektivizováni. Šindži v *Evangelionu* zastává stejnou úlohu, jako robot, kterého ovládá. Pro své jedinečné schopnosti, je stejně jako Eva nenahraditelný a proto na jeho pohodlí a pocity není brán ohled, primární je především jeho použití jako zbraně. Júiči je také cenný nástroj, proto vždy když zemře v boji, je jeho tělo znovu obnoveno s původními zkušenostmi bojového pilota, už ale bez osobních vzpomínek.

Obě díla tak sdílí podobnou pochmurnou, bezvýhodnou atmosféru, příznačnou pro apokalyptický modus a v mnohém blízkou také typu elegického. Dalším příznačným rysem pro oba žánrové typy i zmiňovaná díla je pomalost či až absence pohybu.¹³⁴ O pomalém tempu *Nebeských jezdců* jsme hovořili již v předchozí podkapitole. Zatím jsme však ještě nezmínili postavu starce sedícího před restaurací Daniel's Diner.

V průběhu filmu nás vývoj děje zavede do tohoto prostředí několikrát. Ve všech případech nacházíme postavu na schůdcích před vstupem do budovy. Nejen že za celou dobu nepromluví, ale ani *nijak* nezmění pozici těla. Dvakrát je muž věnován asi třísekundový hlediskový záběr-polocelek z pozice Júičiho. Po zbytek filmu není na tuto postavu ani narativními, ani formálními prostředky nijak upozorňováno, v rámu se ocitá pouze ve chvíli, kdy se děj soustředí kolem jiných postav pohybujících se v jeho blízkosti.

Starý muž svou nehybností a nepravděpodobností bytí¹³⁵ funguje jako symbol zastaveného času. Jako kdyby postava oznamovala, že v tomto světě se nikdy nic nezmění a na čase nezáleží. Tematizuje tak motiv přítomný v celém

134 Tamtéž, s. 268.

135 Této entity, respektive jejího odlišného způsobu fikční existence, si nemusíme vůbec povšimnout. Jak už víme, statické znázorňování postav v anime není nijak neobvyklé a díky tomuto specifickému rysu žánru nám mužova nepohyblivost nemusí připadat nijak nápadná. Více o tom v analytické kapitole.

filmu. Ten můžeme vysledovat dále třeba v nesmrtnosti postav, absenci jejich vzpomínek nebo ve formálních prostředcích, jako jsou časté používání strohé mizanscény, střídá kamera jen málo pracující s rakurzy, statické záběry, minimalistické grafické zpracování postav, z něhož lze jen obtížně rozpoznávat jednotlivé emoce aj. Výjimku tvoří opulentní sekvence leteckých soubojů, ještě se k nim vrátíme v analytické kapitole. Takové zastavení času je příznačné pro světy po Posledním soudu, ať už bychom hovořili o pusté zemi, nebi obývaném správnými křesťany nebo pekle pro hříšníky. Abychom tuto část uzavřeli: apokalyptický modus je v antiutopických anime významně přítomný a *Nebeští jezdci* rozhodně nejsou výjimkou.

V celé kapitole jsme se zabývali kontextem filmu *Nebeští jezdci*. Nejprve jakožto *japonské antiutopie*, posléze jako *anime antiutopie*. Představili jsme si vývojové tendence japonských antiutopií a dystopií zejména ve dvacátém století. *Nebeským jezdcům* jsme přiřadili místo v tradici vyrůstající mimo jiné z kyberpunkových děl osmdesátých let a filmů jako *Akira* nebo *Ghost in the Shell* a do určité míry odrážející pokračující japonskou ekonomickou krizi a pochmurné, melancholické myšlení příznačné pro danou kulturu odjakživa, zejména však eskalující po tragických událostech druhé světové války.

V případě fenoménu anime jsme velice stručně přiblížili jeho historické a etymologické souvislosti a dále se pokusili najít klíč k možné kategorizaci tohoto žánru. Nalezli jsme jej spolu s japanoložkou Susan Napierovou, která anime rozděluje podle typů na karnevalová, elegická a apokalyptická. Shledali jsme, že i když v antiutopiích můžeme nalézt všechny tři typy, druhé dva zmiňované jsou obvyklejší. Stejně tak snímek *Nebeští jezdci*, na kterém jsme si jednotlivé kategorie demonstrovali, lze spíše atmosférou označit za elegický a apokalyptický, než karnevalový.

Již tedy jasněji rozumíme tomu, co míníme, označujeme-li *Nebeské jezdce* za *japonskou animovanou*¹³⁶ *antiutopii*¹³⁷. V následující části práce se seznámíme s nezbytnými analytickými nástroji, které nám pomohou v našem hlavním záměru – analýze ideologických struktur zkoumaného antiutopického díla.

136 Viz kapitolu 3.

137 Viz kapitolu 2.

4 Metodologie

Účelem kapitoly je přiblížení pro tuto práci potřebných teoretických aparátů, které budeme aplikovat v závěrečné analýze na námi zkoumané filmové dílo – japonskou animovanou antiutopii *Nebeští jezdci*. Jedná se o neoformalismus, teorii fikčních světů podle Lubomíra Doležela a kritiku ideologie v pojetí Louise Pierra Althussera.

Nejprve stručně k neoformalismu. Jak už zmiňujeme v úvodu, v tuzemsku se jedná o značně rozšířený a v okruhu filmových badatelů všeobecně známý koncept. Proto jeho principy v rámci metodologické kapitoly jen velice stručně nastíníme, ale nebudeme je dále rozvádět. Vycházíme z textů *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod*¹³⁸ a *Estetika diskrepance: Pravidla hry*¹³⁹ Kristin Thompsonové a z publikace *Umění filmu: Úvod do studia filmu a stylu*¹⁴⁰ Kristin Thompsonové a Davida Bordwella. Tento nástroj využijeme pro potřeby formální analýzy filmového díla. Budeme přitom mít na paměti, že se jedná o dílo animované, nikoliv hrané. Další dva zvolené teoretické koncepty pracují s filmem jen velice okrajově, a když už, tak z jiných důvodů, než jakými jsou zkoumání specifických estetických kvalit audiovizuálního média a způsob zacházení s nimi. Neoformalismus nám tedy poskytne nezbytnou terminologii, kterou je možné poměřovat námi zkoumané médium.

Tento *přístup*¹⁴¹ nabízí každému analytikovi možnost zvolit si vlastní pojetí práce s daným filmovým materiálem. Nejedná se o striktně danou *metodu*¹⁴², která by dopředu určovala, jak má teoretik postupovat. Naopak, vůči takovému postupu se Bordwell a Thompsonová vymezují a nabízí flexibilní nástrojovou sadu, která je otevřená individuálnímu přístupu každého. Otevřenost systému zároveň umožňuje jeho kombinování s jinými metodologickými přístupy.

138 Thompsonová, Kristin, *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod*. *Illuminace* 10, 1998, č. 1, s. 5-36.

139 Thompsonová, Kristin, *Estetika diskrepance: Pravidla hry*. *Illuminace* 10, 1998, č. 3, s. 65-91.

140 Bordwell, David – Thompsonová, Kristin, *Umění filmu: Úvod do formy a stylu*. Praha: Akademie múzických umění 2011, 680 s.

141 K. Thompsonová, c.d. (pozn. 138).

142 Tamtéž.

Důležitým termínem neoformalismu je *dominanta*, která je zmiňovanými autory přístupu chápána jako „hlavní formální princip, jehož užívá dílo či skupina děl k organizaci prostředků do jednoho celku.“¹⁴³ Určité rysy filmového díla lze objektivně vypořádat, nalezení dominanty ale záleží na každém analytikovi. Pro nás bude onou dominantou fungování *ideologických struktur ve fikčním světě* daného díla. Proto, abychom tento fenomén mohli prozkoumat, bude potřeba se seznámit jak s teoretickým aparátem zabývajícím se ideologií, tak fikčními světy.

Pro teorie fikčních světů budeme vycházet zejména z pojetí Lubomíra Doležela a jeho stěžejní publikace *Heterocosmica: Fikce a možné světy*¹⁴⁴, na pomoc si vezmeme také přehledovou knihu Doleželova žáka Bohumila Fořta *Úvod do sémantiky fikčních světů*¹⁴⁵. Oblastí našeho zájmu jsou antiutopické fikce, zejména jedna konkrétní zobrazovaná audiovizuálním médiem. Doležel se sice zabývá primárně literaturou, jeho úvahy lze ale dobře aplikovat i na jiné umělecké druhy. Pro nás je v jeho uvažování stěžejní již samotný pojem *fikčního světa*. Už označení tohoto přístupu totiž implikuje, čím se teorie fikčních světů zabývá. Snahou Doleželovou a dalších badatelů je nabídnout co možná nejširší a nejefektivnější paletu nástrojů ke komplexní analýze fikčního světa díla. Strukturalisticky se snaží zpřístupnit cestu k pochopení celkové jeho výstavby.

Takový přístup je pro nás velice užitečný, protože přesně to je naším cílem: pochopit, jak je fikční svět antiutopického filmu *Nebeští jezdci* zkonstruován. Respektive konkrétněji jaké ideologické struktury v rámci tohoto světa fungují, jak se (ne)liší ztvárnění ideologií v tomto díle od jiných antiutopií či jakým způsobem je v rámci fikčního světa prezentován antiutopický narativ. Teorie fikčních světů je zkrátka vhodným klíčem ke zkoumání konstrukce společnosti ve fikci.

Posledním představeným okruhem bude kritika ideologie podle Louise Pierra Althussera, zejména dle jeho textu *Ideologie a ideologické státní aparáty*¹⁴⁶, částečně se budeme opírat také o jeho komentátora Petra Kužela a

143 Tamtéž, s. 35.

144 Doležel, Lubomír, *Heterocosmica: Fikce a možné světy*. Praha: Nakladatelství Karolinum 2003, 312 s.

145 Fořt, Bohumil, *Úvod do sémantiky fikčních světů*. Brno: Host 2005, 146 s.

146 Althusser, Louis Pierre, Ideology and Ideological State Apparatuses. In: Týž, *Lenin and Philosophy and Other Essays*. New York: Monthly Review Press 1971, s. 126-186.

publikaci *Filosofie Louise Althussera: O filosofii, která chtěla změnit svět*¹⁴⁷. Jak uvidíme dále v textu, mezi ideologiemi a antiutopiemi existuje těsné propojení, ba dokonce antiutopické fikční světy jsou na zkoumání působení ideologie založeny.

Budeme se tedy spolu s Althusserem zamýšlet nad tím, co si je pod pojmem ideologie vůbec možné představit, a jak ideologie funguje. Stejně jako teorie fikčních světů je i tento ideologický přístup strukturalistický, tj. snaží se vysvětlit působení ideologie ve společnosti jako celku. Francouzský neomarxista se sice nevěnuje primárně fikci, jeho úvahy můžeme označit spíše za politologické či filosofické aj., dále v textu ovšem uvidíme, že mezi antiutopiemi zobrazovanými ve fikcích a tím, o čem hovoří Althusser, rozhodně existuje vazba. Můžeme dokonce stanovit tezi, že většina antiutopických světů ukazuje zveličený popis toho, jak funguje ideologie v aktuálním světě, tak jak o tom hovoří Althusser. Antiutopie pracuje se schémata známými ze světa aktuálního, které prezentuje v zjevnější, odkryté, hyperbolizované podobě. Abychom tedy lépe porozuměli zobrazení antiutopie ve zkoumaném fikčním světě, studium obecného konceptu ideologie pro nás bude velkou pomocí.

Když jsme si tedy vysvětlili, k čemu dané teoretické nástroje potřebujeme, pojdme si je nyní blíže představit.

4.1 Fikční světy podle Lubomíra Doležela

4.1.1 Fikční světy a svět aktuální

Nejprve se stručně seznámíme s rozdílem mezi možnými a fikčními světy a vysvětlíme si, jak lze Doleželovou teorii využít pro filmové médium.

Sémantika fikčních světů, jak už řečeno výše, vychází ze sémantiky možných světů.¹⁴⁸ Tento od šedesátých let vlivný způsob uvažování ve filosofii a

147 Kužel, Petr, *Filosofie Louise Althussera: O filosofii, která chtěla změnit svět*. Praha: Filosofia 2014, 406 s.

148 Jako jeden z klasických textů tohoto směru uvažování zmiňuje Doležel například Kripkeho Kripke, Saul A., *Semantical Considerations on Modal Logic*, *Acta Philosophica Fennica* 16, 1963, s. 83-94. Mezi další významné logiky, jejichž myšlení ovlivnilo sémantiku možných světů, uveďme např. Gottloba Fregeho, Rudolfa Carnapa či Richarda Montagueho.

logice byl počínaje léty sedmdesátými převzat i jinými vědními obory a jejich využití je široké.¹⁴⁹

Nás však bude zajímat zejména jejich použití pro oblast umění, fikce či ještě konkrétněji pro sféru audiovizuální: „Možné světy fikce jsou *artefakty* vytvořené estetickými činnostmi – básnictvím a hudbou, mytologií a vypravěčstvím, malířstvím a sochařstvím, divadlem a baletem, **filmem a televizí** apod.“¹⁵⁰

Byť se Doležel věnuje primárně literárním fikčním světům (možným světům fikce), ve výše zmíněné definici uvádí explicitně také oblast našeho zájmu – film. Jeho koncept vytvořený pro fikční světy literatury můžeme tedy směle aplikovat i na naše médium, samozřejmě s vědomím vzájemných odlišností a specifik obou uměleckých druhů. Důležité je v této explikaci také pojmání fikčních světů jako *artefaktů*. Tím se odlišuje podmnožina fikčních světů od jim nadřazené množiny světů možných. Možných světů, myšlených variant světa *aktuálního*¹⁵¹, je nekonečné množství a mohou existovat nezávisle na artefaktovém nosiči. Naproti tomu fikčních světů je jen tolik, kolik, je uměleckých artefaktů. Samozřejmě vznikají stále nová fikční díla, jejich počet se ale nikdy ani v nejmenším nepřiblíží nevyčerpatelné zásobárně světů možných.

Přítomnost artefaktového nosiče je jedním z esenciálních rozdílů také mezi fikčními světy a světem aktuálním: „existovat fikčně znamená existovat skrze sémiotické médium, zatímco aktuální existence takové zprostředkování nemá.“¹⁵² Až budeme hovořit o Althusserovi, uvidíme ovšem, že problém je složitější –

149 Jak dokládá Doležel: „Možné světy logické sémantiky jsou *interpretační modely*, které poskytují referenční oblast nutnou pro sémantickou interpretaci protifaktických výroků, modálních formulí, intensionálních kontextů apod. Možné světy filosofie jsou *soudržné kosmologie* odvozené z nějakého axiomu nebo obecného předpokladu. Oblast možných světů náboženství je stejně rozsáhlá, ale tyto světy jsou výtvořeny skupinové víry a jsou obvykle podány ve formě *kosmologických narativů*. Možné světy přírodovědy jsou *alternativní podoby vesmíru* vytvořené pozměňováním základních fyzikálních konstant [...]. Možné světy historiografie jsou *protifaktické scénáře*, které nám pomáhají porozumět historii aktuálního světa.“ (kurzíva LD) L. Doležel, c.d. (pozn. 144), s. 29.

150 (kurzíva LD, tučně AB) Tamtéž.

151 B. Fořt, c.d. (pozn. 145), s. 63.

152 Tamtéž.

aktuální svět je nám také zprostředkováván a to právě prostřednictvím řady reprezentací, sémiotických médií. Domnívat se, že známe reálné podmínky své existence je ideologickým klamem, iluzí.

Nejstručnější definici k termínu nalezneme v Doleželově Slovníčku sémantiky fikčních světů na konci knihy *Heterocosmica*. Tam je fikční svět uveden takto: „možný svět, který je vytvořen konstrukčním literárním textem nebo znakovým médiem obdobné performativní síly.“¹⁵³ Je to jinými slovy totéž, co už poznamenáváme výše: fikční svět je podmnožinou světa možného zachycený literárním nebo jiným znakovým médiem, v našem případě filmem.

4.1.2 Narativní modality

Pro naši analýzu bude předně důležité seznámit se s Doleželovým studiem modalit, přejímaným primárně z modální logiky. Jedná se o jednu ze dvou „globálních operací“, kterými je organizován fikční svět narativu.¹⁵⁴ Kategorii první, „výběru“, se nyní podrobněji věnovat nebudeme, pro náš výzkum není tolik podstatná, protože se budeme zaměřovat spíše na jiné aspekty Doleželovy teorie.¹⁵⁵

Druhou, pro nás naopak velmi důležitou globální operací jsou narativní modality.

Fikční světy se mohou od světa aktuálního výrazně odlišovat, mohou v nich platit jiné normy, hodnoty, jiné fyzikální zákony apod. Odlišné modální systémy strukturují ten který fikční svět a ovlivňují chování fikčních entit v něm. Fikční svět *Nebeských jezdců* budeme poměřovat právě prostřednictvím níže popsaných modalit.

153 L. Doležel, c.d. (pozn. 144), s. 255.

154 Tamtéž, s. 121.

155 Uveďme pro doplnění: „Výběrem je určen kategoriální typ světa: svět s jednou nebo více osobami, svět fyzických nebo duševních událostí, svět intencionálního konání nebo neintencionálních procesů, svět s přírodou nebo bez přírody apod.“ Tamtéž.

Doležel pracuje se čtyřmi typy modálních systémů/omezení: aletickým, deontickým, axiologickým a epistemickým. Jejich oblast působení shrnuje Doleželova tabulka¹⁵⁶:

Tabulka 1 Modální systémy

Kvantifikátory	Operátory			
	Aletické	Deontické	Axiologické	Epistemické
E existenční	M možný	D dovolený	A hodnotný	K známý
~ E negativní	~ M nemožný	~ D nedovolený	~ A nehodnotný	~ K neznámý
~ E~ obecný	~ M~ nutný	~ D~ povinný	~ A~ indiferentní	Ko věřený

Záhy prozkoumáme jednotlivé typy modálních omezení blíže, ještě předtím ovšem zmíníme, že modalities mohou být jak *kodexové*, tak *subjektivní*.¹⁵⁷ Tj. že omezení mohou být buď platná pro svět v jeho celkovosti (kodexová), případně se vztahovat pouze k určité osobě (subjektivní).¹⁵⁸ To je důležité, protože rozdílnost kodexových a subjektivních modalit bývá často také zdrojem primárního narativního konfliktu. Je to mimo jiné i případ *Nebeských jezdců*, v němž postavy v průběhu filmu řád svého fikčního světa zpochybňují a zaujímají vůči němu různá stanoviska. Konflikt mezi kodexovými a subjektivními omezeními sice motivuje akce postav, nemůžeme ale říct, že by se tyto vysloveně bouřily. Právě v určitém nihilismu postav spočívá specifičnost naší antiutopie.

Nyní už však pokročíme k samotným druhům modálních omezení:

4.1.2.1 Aletická omezení

Aletická omezení určovaná M-operátory stanovují, jaké přírodní zákony platí v tom kterém fikčním světě. Zda jsou *fyzikálně možné* („v těchto světech neexistuje a neuděje se nic, co by porušovalo zákony aktuálního světa)¹⁵⁹ nebo

156 Tato tabulka je rozšířením tabulky analytického filosofa Georga Henrika von Wrighta. Tamtéž, s. 122.

157 Tamtéž, s. 125.

158 Tamtéž.

159 Tamtéž, s. 123.

fyzikálně nemožné, jinými slovy jsou-li dané světy *přirozené* nebo *nadpřirozené*.¹⁶⁰

Odlišuje-li se fungování přírodních zákonů od aktuálního světa a jedná se tedy o světy nadpřirozené, může se tato nadpřirozenost projevovat třemi způsoby:

- „a) nadpřirozený svět obývají fyzikálně nemožné bytosti [...]
- b) vybrané osoby přirozeného světa nabývají vlastností a akčních schopností, které nejsou dány obyčejným osobám tohoto světa, např. stát se neviditelným, létat na koberci apod. [...]
- c) neživé předměty jsou personifikovány, tj. získávají duševní život a intencionalitu [...].”¹⁶¹

Projevují-li se v tom kterém fikčním světě některé z rysů a)-c) jedná se o nadpřirozený fikční svět. Do této oblasti bychom mohli zahrnout řadu světů science-fiction, fantasy, pohádek, bajek, mytologických příběhů a jiných. Také náš svět spadá do této kategorie. Jak už jsme zmiňovali v kapitole o antiutopiích, utopická studia mají svůj původ ve studiích science-fiction. Utopie, antiutopie či dystopie bývají často chápány právě jako subžánry science-fiction. Liší se jen v kombinacích nastavení aletických modalit.

V případě *Nebeských jezdců* máme co do činění s nadpřirozeným světem typu (b). Hlavními postavami jsou geneticky vytvořené klony, které nemohou zestárnout, zjevně tedy „nabývají vlastností a akčních schopností, které nejsou dány obyčejným osobám tohoto světa.“

4.1.2.2 Deontická omezení

Další kategorií omezení jsou ta deontická, určovaná D-operátory. Jedná se o pro každou antiutopii velice důležité modalitty, protože určují „dovolené, nedovolené a povinné“¹⁶², tedy stanovují jaké zákony a normy jsou v daném fikčním světě závazné.

160 Tamtéž.

161 Tamtéž, s. 124.

162 Tamtéž, s. 122.

Rozpor mezi tím, co se smí a tím co je zakázáno, je klasickým námětem mnoha fikčních světů („je nejbohatším zdrojem narativity“)¹⁶³. Oproti aletickým omezením je zde významný rozdíl: „Člověk může porušit normativní řád (může proti němu hřešit), nemůže však porušit zákony přírody (nemůže proti nim hřešit).“¹⁶⁴ Je možné nepřijít do práce, není možné zničehonic vzlétnout.

Pro nás bude důležité, kdo je v rámci fikčního světa autorem deontických omezení. Na rozdíl od těch aletických, ve kterých je fungování přírodních zákonů určeno autorem fikčního světa,¹⁶⁵ v případě omezení deontických jsou normy a omezení často zaváděny určitými fikčními entitami: „jsou závazné buď díky mlčky přijímaným konvencím (jako jsou zvyky určité kultury), anebo jako explicitně vyhlášená pravidla, směrnice a zákony. Vyhlášení norem je výsadou určitých osob nebo společenských institucí, které také mají moc normy prosazovat.“¹⁶⁶

Ve fikčním světě *Nebeských jezdců* je to především Společnost Rostock a její zřizovatelé, kteří umisťují hlavní postavy do deontického řádu, určují, co mohou a nemohou dělat, jaké jsou jejich povinnosti. V podkapitole, v níž se seznámíme s Doleželovým pojmáním moci, uvidíme, že ukládání norem, spolu s ovlivňováním, patří mezi dva způsoby, jimiž je možné si prostřednictvím moci podrobit jedince.¹⁶⁷ A detailněji tuto tezi rozpracujeme spolu s Althusserem. Ukládání norem je typický projev represivního státního aparátu, na ovlivňování jsou založeny ideologické státní aparáty.

Ve fikčním světě *Nebeských jezdců* se vyskytuje jak podrobení, tak vzpoura vůči deontickému kodexu.

163 Tamtéž, s. 128.

164 Wright, Georg Henrik von, *An Essay in Deontic Logic and the General Theory of Action*. Amsterdam: North-Holland Pub. Co, 1968, s. 65. cit. dle Tamtéž, s. 122.

165 Byť se také v určitých druzích fikce běžně stává, že fikční entity přírodní zákony mění, jako když v anime seriálu *Seven Deadly Sins* pijí Svatí rytíři krev démonů, aby tak získali nadpřirozené schopnosti.

166 Tamtéž, s. 127.

167 Tamtéž, s. 111.

4.1.2.3 Axiologická omezení

Axiologická omezení s těmi deontickými úzce souvisejí, určují jaké hodnoty ta, která společnost uznává. Mohou být podpořeny deontickými a do jisté míry se tedy překrývají. Příkladem může být společnost, ve které je za hodnotu považováno osobní vlastnictví. Ten kdo se této hodnotě vzepře, se dopustí krádeže, je klasifikován jako zloděj a může očekávat příslušný trest. Ne vše, co je společností valorizováno pozitivně, ale musí být zároveň uzákoněno. V naší společnosti například si ceníme pravdy a neceníme si lži. Pokud někdo zalže, aniž by tím porušil zákon či společností stanovenou normu, neporušuje tedy deontický řád, ale ten axiologický.

Nicméně axiologie se mohou značně lišit člověk od člověka („jsou náchylné k subjektivizaci“).¹⁶⁸ Lhaní je sice většinovou společností valorizováno jako neetické, ve skupině podvodníků může být ale právě ten největší z lhářů oceňován jako ten nejschopnější.

Oproti aletickým a deontickým omezením jsou ta axiologická nejméně jednoznačná, nejedná se ani o „bohem“, v podobě autora fikčního světa, určené přírodní zákony, ani to nemusí být fikčními postavami zavedené normy. Zákony a zejména přírodní zákony bývají dané, jednoznačně určitelné. Naproti tomu „co je hodnotné pro jednu osobu, může být nehodnotné pro osobu jinou“¹⁶⁹ a s určitostí pojmenovat jaké jsou axiologické hodnoty té které společnosti je proto obtížnější. Přesto Doležel hovoří i o „axiologickém řádu světa“¹⁷⁰, tedy kodexově dané axiologii.

Nejen deontická, ale také axiologická omezení jsou pro antiutopický narativ velice příznačná. Protisystémová vzpoura v antiutopiích je namířena nejen proti represivnímu státnímu aparátu a jím zavedeným zákonům, ale také proti ideologiím uměle vytvářeným hodnotám.

Proti takovému axiologickému pořádku se bouří „axiologický cizinec“, jehož typickým představitelem je „romantický hrdina“.¹⁷¹ Obvyklými zástupci

168 Tamtéž, s. 130.

169 Tamtéž.

170 Tamtéž, s. 131.

171 Tamtéž, s. 131.

axiologických cizinců jsou také „nihilista“ a „axiologický rebel“.¹⁷² V případě *Nebeských jezdců* nás budou zajímat oba tyto hrdinské typy.

„Nihilista je osoba, která popírá axiologický řád světa a nahrazuje ho subjektivní axiologií s jediným operátorem: indiference. Nihilista odmítá sám postup valorizace a konstruuje svět bez hodnot a nehodnot.“¹⁷³ K tomuto lhostejnému přístupu, ignorujícímu hodnoty a nehodnoty toho kterého fikčního světa můžeme přiřadit postavu Júičiho. Júiči není slepý vůči tomu, co se kolem něj děje, ale jeho přístup ke světu je nihilistický, či řečeno slovem s pozitivnější konotací „zasněný“.

Zajímat nás bude také axiologický rebel, oblíbený typ hrdiny revoltujícího proti majoritní společnosti, který „popírá A-kodex tím, že si vytvoří protikladnou subjektivní axiologii. Co je hodnotou v kodexu, je nehodnotou v rebelově subjektivním systému a naopak.“¹⁷⁴ Kusanagina subjektivní axiologie je zcela zjevně v rozporu s tou kodexovou. Nicméně tento rozpor, k frustraci její i diváků, nevede k žádné radikální změně v Kusanagině životě.

4.1.2.4 Epistemická omezení

Tyto modality určují, co fikční postavy o daném fikčním světu vědí, nevědí, respektive v co věří. Nastavení E-operátorů určuje například „vědecké poznání, ideologi[e], náboženství, kulturní mýty.“¹⁷⁵ Jak zjistíme v althusserovské části, ideologie je nehmotný koncept, který aby mohl působit, musí být vždy fixován v určitou materiální podobu. Náboženství a kulturní mýty jsou perfektními příklady. V případě vědeckého poznání je problém složitější, protože právě exaktní vědy by měly být schopny demystifikace ideologie. I vědecké poznání ale může být mystifikační – dnes již víme, že Ptolemaiovův geocentrický model zkrátka neodpovídá realitě, ale ve své době byl všeobecně akceptován a to právě proto, že bylo možné jej vědecky doložit. I (zdánlivě) exaktní vědecký model tedy můžeme označit za ideologický. Dále již tuto tezi nebudeme

172 Tamtéž.

173 Tamtéž.

174 Tamtéž.

175 Tamtéž, s. 132.

rozvádět,¹⁷⁶ postačí nám tvrzení, že epistemické v tomto kontextu je zároveň ideologické.

Různí jedinci toho kterého fikčního světa o něm mají různé představy, jsou odlišně informováni o jeho fungování, spoléhají se na více či méně pravdivé informace. Důležitou úlohu sehrává také víra – fikční entity mohou věřit v určitou skutečnost, aniž by pro to měli jednoznačné potvrzení. Někdy se může ukázat, že to, co se postava domnívala, že ví, se odkryje jako klam. Touha něco se dozvědět – a tím případně také rozpoznat onu mystifikaci – může být důležitou motivací pro jednání postav.

Nepřekvapí tedy, že také epistemické modality získávají v rámci antiutopických fikčních světů zvláštní důležitost. Ideologie dominantního společenského systému reprezentovaná různými ideologickými (státními) aparáty říká svým podřízeným, v co mají věřit a doufat a jaká je podstata jejich světa. Předkládané informace mohou být cíleně či nezáměrně nepravdivé.¹⁷⁷ Hrdinové *Nebeských jezdců* jsou například přesvědčováni o důležitosti a smysluplnosti svého boje proti Lauternům. Věří v toto poslání a tím je legitimizováno jejich vraždění. V průběhu filmu ale spolu s nimi odkrýváme pravé motivace Rostock Corporation. Tato falešná víra je vytvářena prostřednictvím ideologie, tj. předkládáním překroucených a zatajovaných pravdivých informací o reálném stavu věci.

Stručně jsme nyní pojednali o tom, jakým způsobem Lubomír Doležel vymezuje tzv. narativní modality, také jsme nastínili čtyři typy těchto systémů: aletický, deontický, axiologický a epistemický. Závěrem podkapitoly ještě dodejme, že byť jsme o jednotlivých druzích omezení hovořili odděleně, svět, určený pouze jedním z těchto systémů je spíše výjimkou. Častěji dochází ke křížení a prolínání jednotlivých explikovaných systémů, přičemž ale některé mohou být dominantnější a tudíž mít větší vliv na podobu daného fikčního světa. V případě *Nebeských jezdců* pro nás budou důležité dokonce všechny čtyři

176 Více viz např. P. Kužel, c.d. (pozn. 147), s. 236nn.

177 Althusserův koncept připouští, že mnoho z ideologů sloužících dominantní ideologii samo neví, že jsou jejími služebníky a přesvědčují-li jiné o nějaké nepravdě, nemusí si toho sami být vědomi. Naše první antiutopická podmínka se odlišuje tím, že požaduje vědomé šíření klamné utopické představy.

modální systémy, protože právě jejich společným ideologickým působením dosahuje vládnoucí společenská třída svých cílů. Nastavení jednotlivých modálních podmínek se také může často lišit mezi *makrosvět*em a *mikrosvět*em/*mikrosvěty*,¹⁷⁸ tedy mezi fikčním světem jako celkem a vlastnostmi konkrétní/ch fikční/ch entit/y.

Konflikty způsobované existencí modálních omezení jsou východiskem pro vznik narativu.

4.1.3 Intensionální funkce

V porozumění struktuře fikčního světa *Nebeských jezdců* nám vyjma narativních modalit pomůže také tzv. *intensionální funkce*¹⁷⁹ (pozor na zaměňování intense a intenze!, jak upozorňuje Doležel)¹⁸⁰. V Doleželově publikaci je jí věnována celá druhá polovina knihy, my se však nyní pokusíme přiblížit především ty její rysy, které budou nezbytné pro naši analýzu.

Intensionální funkce je tříhodnotová a skládá se z oblasti určené (explicitní vyjádření), podurčené (implicitní) a nulové (mezery).¹⁸¹ Abychom tuto funkci lépe pochopili, seznámíme se nyní s jejími jednotlivými složkami a také s dalšími termíny, které její působení ovlivňují. Pouze oblast explicitní nebudeme zvlášť vysvětlovat, je jasné o co se jedná – jsou to ty promluvy a akce fikčních entit, které jsou jednoznačně řečené, explicitně prezentované.

Nejprve spolu s Doleželem uvažujme o vztahu extense (jejíž význam se blíží pojmu fabule) a intense (podobající se termínu syžet):

„Extense a intense mohou a musí být rozlišeny v sémantické teorii, avšak zároveň je třeba zdůraznit, že v produkci literárního významu se doplňují. Extense jsou dostupné jediné skrze intense a naopak intense jsou zakotveny v extensích. Můžeme vyslovit dohad, že autor koncipuje fikční svět nejprve jako extensionální strukturu tím, že vymýšlí příběh,

178 Kokeš, Radomír D., *Toulky napříč makrosvěty: Poetika seriálové fikce*. Brno, 2014: Masarykova univerzita. Filosofická fakulta. Ústav filmu a audiovizuální kultury, s. 58. Vedoucí dizertační práce: Petr Szczepanik.

179 L. Doležel, c.d. (pozn. 144), s. 139nn.

180 Tamtéž, s. 141.

181 Tamtéž, s. 182.

individualizuje jednající postavy v jejich vlastnostech a vztazích a umísťuje je do přírodního i lidského prostředí; poté píše text jedinečné textury a tak dává svému světu intensionální tvar.¹⁸²

Takový hypotetický autor tedy postupuje přesně opačným způsobem než recipient. Ten totiž, chce-li porozumět sdělovanému obsahu, musí prozkoumat nejprve texturu, tj. intensionální strukturaci daného světa a až na základě této konfrontace může konstruovat strukturu extensionální. Slovy (neo)formalistů: na základě syžetu je konstruována fabule. Těžko bychom mohli tuto činnost provádět opačně, tj. na základě fabule znovu konstruovat původní syžet. A analogicky to samozřejmě také platí pro extensionální a intensionální funkce: znalost extensionální entity – například znalost parafráze strukturace určitého fikčního světa nám rozhodně neumožní vytvořit fikční svět s jeho originální texturou. Jediné co by se nám podařit mohlo, je vytvořit jeho variaci.

Pro naši analýzu se tedy budeme – celkem pochopitelně - držet tohoto jediného možného postupu. V *Heterocosmicách* nalezneme také další rady, jak by měl recipient v případě takové rekonstrukce postupovat: „[čtenář] zaznamenává pravidelnosti textury; z těchto pravidelností vyvozuje intensionální strukturaci fikčního světa; nakonec rekonstruuje extensionální strukturaci světa pomocí určitého extensionálního metajazyka (zejména parafráze).“¹⁸³ Takto budeme v analytické části postupovat i my.

4.1.3.1 Nasycení

V naší cestě k explikaci intensionální funkce pokračujeme Doleželovým termínem *nasycení*¹⁸⁴. Čím je ten který svět víc dořečený, explicitnější, tím je nasycenější a naopak čím více informací je pouze implicitně naznačeno či zcela chybí (mezery), tím je méně nasycený.

„Nutným důsledkem toho, že fikční světy jsou lidské výtvoř, je jejich neúplnost [...]. Aby někdo vytvořil úplný fikční svět, musel by napsat nekonečný

182 Tamtéž, s. 147.

183 Tamtéž.

184 Tamtéž, s. 171nn.

text,¹⁸⁵ píše Doležel Protože jsou fikční světy konečné a tudíž neúplné, řada informací nám zůstane navždy utajena. Jako například vzhled tajemného Učitele v *Nebeských jezdcích*. Přičemž to, že vzhled této fikční entity nebyl nikdy ukázán, neznamená, že žádný vzhled nemá. V případě Učitele nechtěl autor zkrátka vyjevit jeho fyzickou podobu.

Zde se jedná o úmyslné rozhodnutí, mnoho faktů se ale nikdy nedozvíme proto, že některé skutečnosti nepovažoval autor za důležité sdělovat (jak se jmenují technici na letecké základně v *Nebeských jezdcích*? kolik je jim let? mají sourozence? atd.). Respektive pozitivnější vymezení by bylo spíš na místě – tedy že tvůrce se rozhodnul sdělit ty a ty informace. Kolik a jakých sourozenců mají technici ve filmu *Nebeští jezdci*, není nikde uvedeno zkrátka proto, že je dost dobře možné, že o tom autor nikdy ani neuvažoval.

4.1.3.2 Mezery

Případ, kdy tvůrce o určitém fenoménu fikčního světa nic nesděljuje, nazýváme „nulovou texturou“ či „mezerou“, přičemž mějme na paměti, že „mezery jsou nutnou a obecnou vlastností fikčních světů“.¹⁸⁶ Existence nulové textury je nezbytná a jako vše co musí být a čemu se nedá vyhnout, tedy představuje určité omezení. Na stranu druhou ovšem stimuluje představivost, vybízí recipienta ke kognitivní činnosti. I my se staneme takovými kognitivními diváky, až budeme v analyzovaném filmu konfrontováni s oblastí mezer.

4.1.3.3 Implicitnost

Stejně jako nelze zkonstruovat fikční svět bez mezer, neexistuje ani žádný fikční svět bez implicitní oblasti, tedy té, která není v textu explicitně zmíněna, ale pouze naznačena: „V literatuře [...] se implicitnost pěstuje, je faktorem její estetické účinnosti [...]“¹⁸⁷ Odkrývání implicitních významů díla *Nebeští jezdci* bude jedním z našich úkolů v analytické části.

185 Tamtéž, s. 171.

186 Tamtéž.

187 Tamtéž, s. 174.

Implicitnost je sice všeobecně známý pojem, přesto si uveďme Doleželův příklad, jak funguje v díle Franze Kafky *Proces*. V první kapitole románu je Josefu K. oznámeno: „Jste přece zatčen... Řízení už je zahájeno.' [...] Protože čtenář ví, že vazba je uvalena na něčí rozkaz, vyvozuje, že za zatčením Josefa K. stojí nějaká anonymní postava nebo instituce.“¹⁸⁸ Jak zjistíme v analytické části práce, mezi fikčním světem *Nebeských jezdců* a Kafkovými díly (například *Procesem*), existují paralely – jako je právě pouze implicitně naznačované fungování jisté instituce. Značná část informací nezbytných k plnému pochopení fungování Rostock Corporation a Soudu v *Procesu* spadá do implicitní oblasti a oblasti mezer. Při snaze o porozumění těmto ideologickým strukturám v daných dílech tedy nezbyvá než vznášet hypotézy, vyvozovat si z nedořečeného, neukázaného, naznačeného.

4.1.3.4 Fikční encyklopedie

Velice důležitým pojmem, který nám pomůže pochopit fungování fikčního světa *Nebeských jezdců* je tzv. *fikční encyklopedie*.¹⁸⁹ Bez její znalosti bychom se ocitnuli v pokušení rekonstruovat implicitní a nulovou oblast fikčního světa na základě znalostí, které máme o světě aktuálním. Jak už ale víme z části o modálních omezeních světy fikční a svět aktuální mohou být od sebe značně odlišné a i když nám někdy ten který fikční svět může připomínat svět aktuální, platí v něm *vždy* pravidla specifická jen pro ten a žádný jiný fikční svět. Domnívat se že nějaká fikční reprezentace odpovídá světu aktuálnímu, byť by mu byla sebestodobnější, je naivní.¹⁹⁰ Chceme-li tedy porozumět analyzovanému fikčnímu světu, musíme se vždy nejprve seznámit s jeho fikční encyklopedií.¹⁹¹

188 Tamtéž, s. 176.

189 Tamtéž, s. 178.

190 Ocitujme si Doleželův jednoznačný odsudek vůči „mimetickému čtení“, se kterým se shodujeme: „[...] tato kniha [*Heterocosmica*] vyhrazuje svou nejostřejší kritiku pro starobylou, ale stále přežívající doktrínu mimeze, teorie fikce, která tvrdí, že fikce jsou nápodobou nebo zobrazením aktuálního světa, skutečného života. Mimetická doktrína je základem populárního čtení, jenž přeměňuje fikční osoby v živé lidi, imaginární prostředí ve skutečná místa, vymyšlené příběhy v události skutečného života. Mimetické čtení, které praktikují naivní čtenáři a posilují žurnalističtí kritikové, patří mezi nejprimitivnější operace, jichž je lidská mysl schopna: obrovský,

Jak píše Doležel: „Fikční encyklopedie je znalost možného světa zkonstruovaného fikčním textem. [...] znalost fikční encyklopedie je nezbytně nutná k tomu, aby čtenář pochopil fikční svět.“¹⁹²

Výše jsme hovořili o čtyřech druzích modálních systémů strukturujících fikční světy. Pojem fikční encyklopedie si můžeme snadno demonstrovat na jednom z těchto omezení. Zamysleme se například nad některými z aletických modalit fikčního světa *Nebeských jezdců*. Jak už zmiňujeme výše, v tomto Ošiiho díle existují lidé disponující nadpřirozenými schopnostmi. Tzv. Kildreni jsou takoví jedinci, kteří vznikají prostřednictvím klonování a nemohou zemřít stářím. Takto modifikovaní lidé se v aktuálním světě nevyskytují. Bez znalosti fikční encyklopedie světa *Nebeských jezdců* by pro nás pochopení daných skutečností nebylo možné. Pro zjištění toho, že Kildreni nemohou zemřít stářím, nám stačí být dostatečně pozornými diváky – tato informace je v *textuře*¹⁹³ díla obsažena explicitně. Aby nám došlo, že Kildreni vznikají za pomoci klonovacích technologií, musíme už zapojit kognitivní procesy a aktivně pracovat s naší znalostí fikční encyklopedie, protože tato informace není ve filmu explicitně obsažena.

Zmiňovaná dedukce by mohla vést například takto: Aihara vypadá zcela totožně jako Judagawa a také se tak chová, včetně značně nepravděpodobných detailů. Na základě této a dalších indicií je možné se domnívat, že Aihara je klon zesnulého Judagawy. Z toho vyplývá, že v rámci fikčního světa *Nebeských jezdců* dochází ke klonování lidí a Aihara je jedním z těchto klonů.

otevřený a zvoucí fikční vesmír se scvrká na model jednoho světa, na skutečnou lidskou zkušenost.“ Tamtéž, s. 10.

191 Nicméně právě nabádání k mimetickému čtení je jeden ze specifických rysů díla *Nebeští jezdci*, jak uvidíme v analytické kapitole.

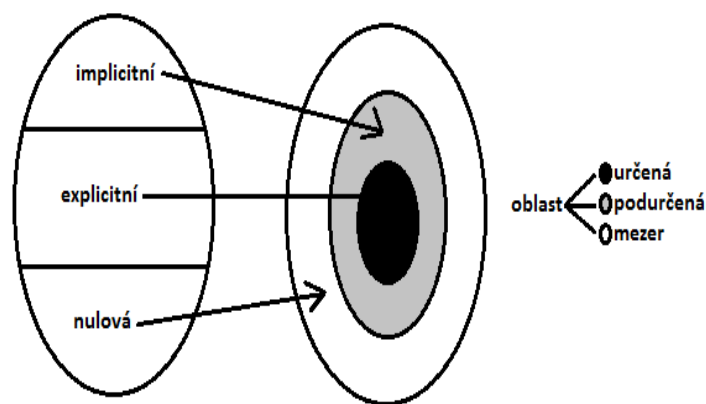
192 Tamtéž, s. 178, 181.

193 Jedná se o další důležitý pojem v Doleželově teorii, definuje jej jako „přesn[ou] form[u] výrazu, původní znění.“ V případě literárního textu se tedy jedná o původní text v originálním jazykovém znění. O filmu bychom mohli říct, že jeho textura je filmové dílo na původním nosiči, v původních barvách, formátu a zvuku. Originální texturou tedy disponuje jen film na originálním nosiči a v jiné své podobě tuto vlastnost ztrácí. Otázku proměny textury vznikající kopírováním filmu na jiný nosič však ponechejme pro zjednodušení v tuto chvíli stranou. Tamtéž, s. 49.

4.1.3.5 Funkce nasycení

Fikční encyklopedii – a tedy fungování fikčního světa jako takového – konstruujeme prostřednictvím analýzy textury. Ta „nese tříhodnotovou intensionální funkci [...] Explicitní textura konstruuje oblast určenou, implicitní textura oblast podurčenou a nulová oblast mezer.“¹⁹⁴ Přehledně to shrnuje Schéma 1¹⁹⁵:

Schéma 1



Abychom porozuměli fikčnímu světu v jeho úplnosti, bude potřeba se seznámit jak s jeho fikční encyklopedií, tak s tím co říká explicitně, co naznačuje implicitně i s tím, co neříká vůbec.

4.1.4 Ověření

Dále je zapotřebí si přiblížit, na základě čeho budeme moci ty které informace poskytované daným fikčním světem pokládat za důvěryhodné (= jsou fikčními fakty) a které nikoliv (= nejsou fikčními fakty). Byť je původním a svrchovaným autorem fikčního světa samozřejmě autor, na úrovni textury

194 Tamtéž, s. 182.

195 Tamtéž.

rozlišuje naratologie „dvojí zdroj narativní textury – vypravěč[e] a fikční osoby“¹⁹⁶.

Doležel vychází z konceptu *performativních řečových aktů*¹⁹⁷ Johna Langshawa Austina. Jedná se o takové akty, jejichž vyslovení „je vykonáním určité akce nebo je aspoň součástí jejího vykonání.“¹⁹⁸ Mají tedy zvláštní moc srovnatelnou nikoliv s běžným mluvním aktem, ale například s fyzickou akcí. Přičemž performativ, aby byl platný, musí splnit různé podmínky.¹⁹⁹ Důležité je, aby mluvčí byl určitou uznávanou autoritou, byl v postavení, v němž může pronášet performativní řečové akty. Doležel v tomto směru uvádí příklad: „Jestliže vám řeknu: ‚Jste odsouzen k smrti‘, budete se jen smát, protože já nemám autoritu vynést tento (nebo jakýkoliv jiný) rozsudek.“²⁰⁰

Je to tedy (mimo jiné) autorita mluvčího, která mu propůjčuje performativní moc. Pro nás je to důležité z toho důvodu, že jestliže jsou splněny podmínky úspěšnosti dané (literárním) performativem, z možné entity se stává *fikční fakt*.²⁰¹ Konstruuje-li autor fikční svět, stává se v rámci tohoto světa autoritou automaticky. V případě audiovizuálního média můžeme těžko hovořit o řečových aktech, situace je ovšem analogická. Pokud nenastane výjimečná situace zpětně přepisující prezentované, považujeme objektivní, vševědoucím vypravěčem předkládané kamerové záběry, za věrohodné. Je-li ale ten který záběr *hlediskový* (point-of-view shot) nebo se jedná dokonce o zobrazení myslí postavy,²⁰² musí být informace takto prezentované fikční entitou *ověřené*²⁰³,

196 Tamtéž, s. 150.

197 Tamtéž.

198 Austin, John Langshaw, *Jak udělat něco slovy*. Praha: Filosofia 2000, s. 22. cit. dle Tamtéž.

199 „A.1 Musí existovat přijatá konvenční procedura, která má určitý konvenční účinek – procedura zahrnující vypovídání určitými osobami za určitých okolností. [...] A.2 Jednotlivé osoby a okolnosti musí být v daném případě přiměřené k tomu, aby konkrétní procedura, o níž má jít, mohla být uplatněna. [...] B.1 Procedura musí být všemi zúčastněnými provedena správně. [...] B.2 Procedura musí být všemi zúčastněnými provedena úplně. [...]” J. L. Austin, c.d. (pozn. 198), s. 42nn.

200 L. Doležel, c.d. (pozn. 144) s. 162.

201 (kurzíva AB) Tamtéž, s. 150.

202 D. Bordwell – K. Thompsonová, c.d. (pozn. 140), s. 129.

203 L. Doležel, c.d. (pozn. 144), s. 149nn.

abychom je mohli považovat za fikční fakty. Ověřené informace spadají do *faktové oblasti*, neověřené do *oblasti virtuální*.²⁰⁴

Doležel věnuje způsobům ověření celou kapitolu, nás však bude zajímat především tzv. *dyadické ověření*, pro naše potřeby dostačující k rozdělování faktů do virtuální, respektive faktové oblasti.

4.1.4.1 Dyadické ověření

Dyadickou funkcí je myšlena binárnost „fikční fakty – virtuální oblast“. Fikční fakty jsou generovány primárně *autoritativním vyprávěním*, jedná se o „entity zavedené v *Er*-formové promluvě anonymního vypravěče, [které] jsou *eo ipso* ověřeny jako fikční fakty“²⁰⁵, promluvy postav a jiné druhy výpovědi fikčních entit (v našem případě například hlediskové záběry) jsou naopak prvotně řazeny do oblasti virtuální. Ověřením, získáním autority v rámci fikčního světa, se ovšem mohou z oblasti virtuální přesunout do oblasti faktové. Aby se toto mohlo stát, musí splňovat tři podmínky:

„za prvé mluvčí musí být věrohodný (,spolehlivý’);

za druhé osoby fikčního světa musí mít o dané entitě všeobecně souhlasné mínění;

za třetí virtuální entita nesmí být zbavena ověření autoritativním vyprávěním.“²⁰⁶

Toto jsou tedy podmínky, které virtuální entita potřebuje k tomu, aby se stala fikčním faktem. Rovnou si tento způsob ověřování fikčních faktů aplikujme na dvě hlavní postavy fikčního světa *Nebeští jezdci* – piloty Júičiho a Kusanagi. Pro naši analýzu bude důležité, můžeme-li jejich výpovědi považovat automaticky za fikční fakty nebo ne.

Začněme podmínkami dvě a tři, které bude jednodušší explikovat.

Podmínka č. 2: Júiči je považován za spolehlivého člověka, „nejdůvěryhodnější osobu na základně“ (Micuja), ostatní si cení jeho schopností

204 Tamtéž, s. 153.

205 (kurzíva LD) Tamtéž, s. 152.

206 Tamtéž, s. 153-154.

jako pilota a celkově s ním vychází dobře. Kusanagi je problémovější případ, říká se o ní, že zavraždila postavu jménem Džinrou, Micuja jí nedůvěřuje. Nicméně silně jí podporuje Sasakura a její schopnosti jako pilotky jsou vysoce ceněny. To však nestačí. Výsledkem tedy je, že Júiči druhou podmínku splňuje, Kusanagi ne.

Podmínka č. 3: Ani jedna z fikčních entit není zbavena ověření autoritativním vyprávěním, obě postavy tedy tuto podmínku splňují.

Podmínka č. 1:

Zde je případ složitější. Ani v jednom případě nepřistihneme žádnou z těchto dvou postav při lži. Vyskytne-li se v rámci syžetu situace, při níž by museli zalhat, ze situace se nějakým způsobem vymluví – stočí směr rozhovoru jinam, neodpoví apod. V případě přímé konfrontace mluví pravdu. Je tomu tak například ve scéně v kanceláři před koncem filmu, když se Júiči ptá Kusanagi na stěžejní otázky, jejichž odpovědi byly v průběhu snímku neustále oddalovány. Respektive vše naznačuje tomu, že se jedná o pravdu, abychom byli přesní.

Můžeme tedy stanovit hypotézu, že postavy jsou „pravdomluvné“ a tudíž „věrohodné“. Problém představuje historie obou fikčních entit a také dalších Kildrenů. Jedná se o uměle vyrobené klony s implantovanými vzpomínkami, pozměněnými vzpomínkami na dětství a minulost všeobecně. Júiči například při svém příletu na základnu v úvodu filmu tvrdí, že byl převelen z Japonska. Z rekonstrukce fabule ale vyplývá spíše to, že je novou inkarnací zesnulého Džinroua, který byl zavražděn Kusanagi. To sice neznamená, že nemohl původně sloužit v Japonsku, ale může se stejně tak dobře jednat o implantovanou vzpomínku.

Kildreni obecně mají problémy s pamětí, je pro ně obtížné (a většinou nedůležité) určovat plynutí času a jejich přístup ke světu se blíží orwellovskému *doublethinku*. To znamená, že si do určité míry uvědomují absenci svých vzpomínek i svou celkovou situaci, ale jsou ve stejnou chvíli schopni tyto informace potlačit, „zapomenout“, respektive se vnitřně přesvědčit o jejich nepravdivosti.

Z tohoto důvodu můžeme nejen Júičiho a Kusanagi, ale také všechny ostatní Kildreny označit dle první dyadické podmínky jako vysoce nevěrohodné.

Shrňme-li tedy naše zjištění – Kusanagi nespĺňuje podmínku 1 a 2, Júiči a další Kildreni podmínku 1. Informace jimi prezentované tedy spadají do oblasti

virtuální, nejedná se o fikční fakty a je proto třeba mít toto na paměti a nakládat s jejich výpověďmi obezřetně.

Aplikací dyadických podmínek na konkrétní entity fikčního světa *Nebeských jezdců* uzavíráme pasáž o ověření a můžeme nyní pokročit a seznámit se s poslední částí Doleželova uvažování, která pro nás bude důležitá. Jedná se o jeho úvahy o úloze moci ve fikčních světech.

4.1.5 Moc

V poslední podkapitole vycházející z Doleželovy knihy *Heterocosmica* se odchýlíme od předchozího výkladu, který se zabýval zejména tím, co je to fikční svět, jak je strukturován a jakým způsobem je ho možné charakterizovat, případně ověřit, co v daném světě můžeme považovat za důvěryhodné. Protože našim tématem je působení ideologie ve filmu *Nebeští jezdci*, bude nás nyní zajímat, jakou roli hraje v Doleželově teorii moc, jež s ideologií úzce souvisí.

Základní Doleželova definice zní: „Moc je prostředek, jímž jedna osoba – držitel moci – kontroluje intence a konání jiné osoby – podřízeného“, přičemž rozlišujeme tři druhy moci:

„Fyzická moc, nejhrubší prostředek ovládnání [...] vykonává kontrolu fyzickými akty. Duševní moc, která má původ ve vyšších duševních schopnostech (vědění, dovednostech, odborných schopnostech atd.), se uplatňuje sémiotickými akty informace a přesvědčování. Společenská moc vzniká v organizovaných skupinách, zejména v institučních formách organizace [...].“²⁰⁷

Doležel klade tyto tři druhy moci vedle sebe, protože považuje společenskou moc za zvláštní druh moci, jež se projevuje jinak než fyzická a duševní. Chápe ji jako neintencionálně se projevující entitu, podobnou přírodním silám. My naopak považujeme společenskou moc za moc vládnoucí třídy, působící prostřednictvím ideologických aparátů. V tomto bodu se tedy od Doleželova přístupu odchýlíme a společenskou moc budeme chápat jako složenou z té fyzické a duševní.

207 Tamtéž, s. 111.

Fyzická společenská moc odpovídá Althusserovu represivnímu státnímu aparátu (RSA) a společenská duševní se blíží těm ideologickým (ISA). Píši „blíží“, protože teoretické pozadí ISA je složitější, než Doleželova stručná definice duševní moci, dle níž tato „se uplatňuje sémiotickými akty informace a přesvědčování“. Souhlasíme, že k ideologickému působení nicméně dochází prostřednictvím přesvědčování. Mimo jiné prostřednictvím tzv. ideologické výzvy, skrze niž je jedinci určována životní role a ten je přesvědčován o smysluplnosti a důležitosti takové role, aniž by si toho byl vědom. Stejně tak jsou pro ISA důležité „sémiotické akty informace“ – o tom už jsme hovořili výše v souvislosti s epistemickými omezeními. Vskutku je důležité, kdo disponuje jakými informacemi a proč a jak jsou tyto informace rozdělovány. Ideolog Mustafa Mond v antiutopii *Konec civilizace* si je dobře vědom toho, jakým způsobem působí duševní moc/ideologické státní aparáty na jeho podřízené a jaký dopad má působení ideologie i na něj samotného. Naopak ostatním občanům jsou tyto informace běžně nedostupné, a proto může daný fikční svět fungovat.²⁰⁸

Držitel moci, ať už se jedná o společenskou reprezentaci nebo jednotlivce, působí mocí na podřízeného a tím ovlivňuje jeho konání. Od nenápadné a téměř neškodné manipulace v rozhovoru až po rozhodování o životě a smrti. Vnutit moc lze dvěma způsoby: „ovlivňování[m] a ukládání[m] norem.“²⁰⁹ Ovlivňování odpovídá ISA/duševní moci, ukládání norem RSA/fyzické moci. Vykonávat moc lze buď „potlačováním – podřízené osobě je zabráněno provést zamýšlenou akci, nebo donucováním – tato osoba je přinucena provádět akce, které jsou proti jejím intencím [...] Donucování vede k nedobrovolnému konání, potlačování k nedobrovolnému nekonání.“²¹⁰ Jak potlačování, tak donucování reprezentují ovšem pouze onu represivní složku moci, opomíjena zůstává duševní moc, která v našem pojetí může působit také skrytě, prostřednictvím ISA a tedy i jinak, než

208 Ostatně ve fikčním světě *Konce civilizace* už pravda pod vrstvami jiných zábav ztratila svou původní hodnotu, jak se ukazuje v rámci rozhovoru Divocha a Monda. Hromadné odhalování pravdy by sice nebylo v zájmu vládnoucí společenské třídy, jednotlivci se ale Mond naprosto nerozpakuje sdělit všechny detaily ideologických manipulací a následně jej propustit zpět do společnosti. Občané Huxleyho světa jsou totiž tak dovedně zmanipulováni, že konfrontace s pravdou je pro ně už nepochopitelná. Aldous, *Konec civilizace*. Praha: Mat'á 2011, s. 172nn.

209 L. Doležel, c.d. (pozn. 144), s. 111.

210 Tamtéž.

represivně. Opět se přikloníme k Althusserovi a budeme tedy Doleželovy způsoby vykonávání moci chápat jako pouze částečně platné.

Existují tedy různé způsoby, jak lze nad někým moc získat a jak jí poté udržovat a využívat. Pro nás bude také významné zastavit se u způsobu, jak moc uplatňují instituce, organizovaně fungující společenství lidí. Předně je třeba si uvědomit, že „pod tlakem institučních omezení je intencionalita jednotlivých účastníků společenského konání vážně oslabena.“²¹¹ Původní *intenze* (pozor, nikoliv *intense*, ale *intenze* – záměr jednotlivce vykonat nějakou akci)²¹² jednotlivce se tedy může částečně proměnit nebo být zcela změněna, aniž by si to sám přál.

Pokud máme co do činění s „instituc[emi] se striktní mocenskou strukturou (armád[ou], totalitární[m] stát[em], vězeňsk[ým] zařízením[m]), je společenská kontrola tak silná, že osoba prakticky ztrácí svou intencní a akční autonomii.“²¹³ Všechny antiutopie orwellovského typu spadají do této kategorie a silně se v nich tedy projevuje působení represivního aparátu. Jak si ale zanedlouho ukážeme, čistě represivní aparáty (a analogicky ani čistě ideologické) neexistují. Oba tyto mocenské nástroje působí vždy současně. V Orwellově společnosti teroru založené na uplatňování fyzické moci, zastrásování, popravách atd., je tedy zároveň velice důležité ideologické působení – notoricky známé termíny jako „doublethink“ či „newspeak“ jsou dobrými doklady sofistikované manipulace vytvářené vládnoucí vrstvou. Stejně tak antiutopie podobnější Huxleyho pojetí jsou sice založeny na výrazně jiných principech, ale důsledek je vlastně týž, tedy „zbavení osoby intencní a akční autonomie“. Vládci fikčního světa *Konce civilizace* staví sice spíše především na ideologickém působení, určitý stupeň represe je ale také přítomen. Důkazem budiž třeba deportace nepohodlných osob na vzdálené ostrovy jako trest za zpochybňování hodnot daného společenského systému.

Moc je tedy základní prostředek, kterým vládnoucí třída ovládá své podřízené. Takové společenské rozdělení – na ovládající a ovládané – je součástí každé antiutopie. Výborným nástrojem k bližšímu pochopení mocenských vztahů

211 Tamtéž, s. 118.

212 Viz. Tamtéž, s. 69.

213 Tamtéž, s. 119.

pro nás bude Althusserova kritika ideologie, se kterou už jsme se několikrát potkali také výše v textu. Zopakujme, že stejně jako teorie fikčních světů, je i kritika ideologie teorií strukturalistickou, snaží se o popsání světa v jeho komplexnosti. Proto je možné tyto dva nástroje dobře kombinovat. Althusser se sice zabývá působením ideologie v aktuálním světě, nikoliv v těch fikčních, ale vzhledem k tomu, že ideologie je ze své podstaty iluzí, reprezentací, je tato srovnatelná s fikčními světy. Jak víme, fikční světy jsou možné světy fixované na hmotný artefakt a jako takové vždy představují variaci světa aktuálního, jeho modifikovanou reprezentaci.

Nabízí se zajímavá úvaha, po jejíž stopě se sice nevydáme, ale alespoň si jí nastíníme. Dále v textu se dočteme, že film je kulturní ideologický státní aparát, tj. sledováním filmů na nás působí ideologie dominující třídy, jsou nám nenápadně podsouvány informace, které vládnoucí společenská třída chce, abychom akceptovali jako pravdivé. Pojednávat o ideologii a odkrývat její působení je jedním z hlavních témat antiutopií. Antiutopický (= odkrývající působení ideologie) film (= zastírající ideologický nástroj) je tedy svým způsobem oxymorón. Jak může ideologický nástroj odkrývat ideologii?

Althusser se bohužel tomuto specifickému případu nevěnuje, nicméně jeho definice je jasná – všechny formy kultury²¹⁴ podléhají ideologii, resp. jsou ideologické. Tudiž při sledování antiutopického filmu bychom se domnívali, že nám dílo představuje model společnosti, který nám může být nápomocný při analýze ideologie. Ve skutečnosti však zůstává takový film ideologickým nástrojem o to nebezpečnějším, že tématem o němž pojednává, je kritika ideologie. Proto ostatně francouzští kritikové a teoretikové jako Jean-Louis Comolli, Jean Paul Narbonni a další filmoví badatelé z okruhu *Cahiers du cinéma* na začátku sedmdesátých let upozorňovali, že nestačí politické téma jen ztvárňovat. Tematizován musí být také film jako kulturní artefakt v širších

214 Včetně filmu, který lze zařadit mezi kulturní ideologické státní aparáty. L. P. Althusser, c.d. (pozn. 146), s. 143.

politicko-ekonomických souvislostech. Materiální podstata filmu a jeho role v ideologickém spektaklu by proto měla být reflektována i v samotné formě díla.²¹⁵

My však tuto cestu opustíme a zaměříme se na analýzu ideologie v rámci fikčního světa *Nebeských jezdců*, nezohledňujíc vnější ekonomické a jiné podmínky. O ideologii jako takové pohovoříme detailněji v nadcházející podkapitole.

4.2 Ideologie podle Louise Pierra Althussera

Abychom tento úkol mohli provést co možná nejsvědomitěji, obohatíme nyní náš teoretický aparát a seznámíme se s prací Louise Althussera, především s jeho textem *Ideologie a ideologické státní aparáty*²¹⁶. Pomůže nám také Althusserův komentátor Petr Kužel. Ještě jednou zopakujme, že se nebudeme zabývat analýzou filmu *Nebeští jezdcí* v kontextu japonského státu, tamější politiky a ideologie, náš výzkum bude zaměřen dovnitř filmu, nikoliv vně něj. O Althusserově uvažování tedy nyní pojednáváme proto, abychom lépe pochopili, jakou úlohu sehrává ideologie ve fikčním světě *Nebeských jezdců*, ne proto, abychom mohli později analyzovat ideologickou roli, jakou sehrává filmový artefakt *Nebeští jezdcí* v rámci japonské kinematografie.

Jak už výše řečeno, Althusser byl neomarxista, také jeho uvažování o ideologii vychází z Marxe a z jeho nové interpretace a důležitou roli v něm zastávají ekonomické faktory. Ideologie je pro Althussera jedním z prostředků, jak zajistit přežití té které společnosti. „Jak říkal Marx, každé malé dítě ví, že jestliže určitá společenská formace nereprodukuje podmínky produkce ve stejnou chvíli, kdy produkuje, nepřežije déle, než rok. Konečnou podmínkou produkce je tedy reprodukce podmínek produkce,“²¹⁷ začíná svou práci Althusser. Aby mohlo k docházet k této „reprodukcí podmínek produkce“ musí být zajištěna jednak

215 Více viz např. Comolli, Jean-Louis – Narbonni, Jean Paul, *Cinema/Ideology/Criticism* (1), *Cahiers du cinéma*, 1969, č. 216, s. 2-11., Comolli, Jean-Louis – Narbonni, Jean Paul, *Cinema/Ideology/Criticism* (2), *Cahiers du cinéma*, 1969, č. 217, s. 36-46. aj.

216 P. L. Althusser, c.d. (pozn. 146).

217 (překlad z francouzštiny Petr Kužel) Althusser, Louis Pierre, *Idéologie et appareils idéologiques d'État*. In: Týž, *Positions*. Paříž: Éditions Sociales, s. 67. cit. dle P. Kužel, c.d. (pozn. 147), s. 223.

reprodukce „*produkční síly* (tj. *produkčních prostředků a pracovní síly*) a jednak reprodukce existujících *produkčních vztahů*.“²¹⁸

„Reprodukce podmínek produkce“ je pro Althusera stěžejní slovní spojení. Pomineme-li výše zmíněnou a pro nás méně zajímavou ekonomickou otázku zajištění produkčních prostředků, bude pro nás důležité především zachování pracovních sil a produkčních vztahů. To předně znamená, že ten který pracovník musí být fyzicky schopen danou práci vykonávat – mít kde bydlet, udržovat si určitou fyzickou kondici, jíst atd. Také musí mít určitou kvalifikaci. Potřebné „know-how“²¹⁹. Jedinec se mu učí především ve škole, ale také prostřednictvím dalších ideologických státních aparátů, jako jsou rodina, média aj (viz dále). Jedinec tak získává základní gramotnost, později doplněnou o profesní specializaci. Nicméně toto know-how také zahrnuje, jakým způsobem by se ten který jedinec měl chovat – jaké je jeho místo ve společnosti, vůči komu je podřízený nebo naopak nadřazený. Musí proto existovat speciální pravidla pro „vykořisťované (proletariát), vykořisťovatele (kapitalisté) a jejich pomocníky (management)“, nevyjímaje ani „nejvyšší kněží vládnoucí ideologie' (funkcionáři).“²²⁰

Z důvodů zajištění nejen dočasné existence společnosti, ale též jejího pokračování v budoucnu jsou všichni její členové spojeni jednotnou dominantní ideologií, jíž jsou naučeni sloužit. Méně už ji chápat. Respektive se domnívají, že (ideologické) struktury, které jsou součástí, rozumí, tento vztah je, bohužel, pouze imaginární. Abychom mohli o klamném vztahu jedince k ideologii pohovořit, musíme si nejprve vysvětlit, co jsou to ideologické státní aparáty (ISA) a represivní státní aparát (RSA).

Jak už výše zmiňujeme v souvislosti s Doleželem, RSA je státem zřizovaný a státní silou uplatňovaný aparát zahrnující různé druhy represivních institucí – policii, armádu, soudy aj. RSA je na rozdíl od ISA pouze jeden. Jeho hlavním druhem působení je represe, ve stejnou chvíli ale vždy účinkuje také ideologicky. Analogicky diverzifikované ISA působí primárně ideologicky, ale vždy zároveň i represivně. Například policie tedy jak vynucuje uplatňování

218 (kurzíva PK) L. P. Althusser, c.d. (pozn. 217), s. 68. cit. dle P. Kužel, c.d. (pozn. 147).

219 L. P. Althusser, c.d. (pozn. 146), s. 132.

220 (překlad z angličtiny Terezia Klasová – Antonín Brinda) Tamtéž, s. 133.

dominantní ideologie, tak jí vírou v dané zákony a hodnoty (v deontické, respektive axiologické modality) šíří. Ve školách, což je příklad ISA par excellence, je primární především ideologické působení, zároveň zde ale existuje systém různých trestů. Vidíme tedy, že represivní a ideologické funkce se v jednotlivých aparátech nutně kombinují, liší se ovšem tím, která funkce v nich převládá. Můžeme také říci, že RSA je primárně určován deontickými omezeními (povinnost dodržovat zákony a normy), ISA axiologickými (povědomí o „správných“ hodnotách).

ISA, ač definovány adjektivem „státní“, zahrnují také celou řadu soukromých institucí. Althusser je nazývá státními, protože i přes svou rozrůzněnost všechny společně slouží k šíření shodné dominantní (státní) ideologie. Jako příklady zmiňuje tyto obvyklé zástupce:

- „ - náboženské ideologické státní aparáty (systém různých církví)
- vzdělávací ideologické státní aparáty (systém různých veřejných a soukromých škol)
- rodinné ideologické státní aparáty
- právní ideologické státní aparáty
- politické ideologické státní aparáty (politický systém zahrnující různé politické strany)
- odborové ideologické státní aparáty
- komunikační ideologické státní aparáty (tisk, rádio, televize, atd...)
- kulturní ideologické státní aparáty (literatura, umění, sport, atd...).“²²¹

Při analýze *Nebeských jezdců* se budeme zabývat především komunikačními a kulturními ISA, které v daném fikčním světě sehrávají důležitou úlohu. Postavy ve filmu jsou pouhými figurkami v podivné hře na válku. Celý konflikt je uměle zkonstruovaný, zbytečný, vytvořený funkcionáři ideologie pro jejich podřízené a ostatně i pro ně samotné. Stejně jako víra v nekonečnou válku Oceánie proti Eurasii, respektive Eastasii v 1984 je i v *Nebeských jezdcích* přesvědčení o nutnosti a důležitosti takového boje klamné, imaginární.

Nyní se můžeme vrátit k Althusserově tezi o imaginárním vztahu jednotlivců k ideologii. V této části svého výkladu klade rovnítko mezi ideologií a *iluzí*.²²² Chce-li ta která společnost dosáhnout požadovaného ideologického

221 (překlad z angličtiny Terezia Klasová – Antonín Brinda) Tamtéž, s. 143.

222 (překlad z angličtiny AB) Tamtéž, s. 162.

působení, je potřeba aby zakryla reálné podmínky jak své existence, tak podmínky existence těch na které působí.

Kulturní ideologické aparáty tedy například říkají: našim cílem je vzbudit v recipientech estetickou libost, podnítit je k přemýšlení, pěstovat zdravý vztah k tělu atd. A tuto funkci ostatně i plnit mohou. Z ideologického hlediska se však jedná o iluzi zakrývající hlavní smysl kultury, tj. předkládat lidem ty Správné Knihy²²³ a filmy, ve kterých je obsažena Pravda, daná a nezpochybnitelná, sportem prezentovat hrdiny hodné následování apod. Komunikační ISA v nás zase chtějí vyvolat pocit, že jejich prostřednictvím jsme informováni o pravdivých a důležitých informacích, jsou nám doporučovány ty produkty, které potřebujeme ke šťastnému naplnění života atd. Ve skutečnosti ale vytváří imaginární vztah zakrývající manipulaci a pravé zájmy jednotlivých zájmových skupin. V televizní reklamě nikdy neuslyšíme, že jejím cílem je vnutit zákazníkovi výrobek, aby společnost, která ho prodává, vydělala peníze. Nicméně právě to je reálnou motivací existence reklamy.

Shrnuto s Althusserem: „Co je reprezentováno v ideologii, tedy není systém reálných vztahů určujících existenci jednotlivců, ale imaginární vztah těchto jednotlivců k reálným vztahům ve kterých žijí.“²²⁴

Ne náhodou nám tento iluzorní rys ideologie připomíná naši první definiční podmínku antiutopie, která vlastně jen jinak pojmenovává a zveličuje to, co je přítomno v každém společenském uspořádání. A to opravdu v každém, dle Althussera totiž ideologie existuje i v beztřídní společnosti. Rozdíl ovšem spočívá v tom, zda výsledkem působení ideologie je prospěch všech nebo jen některých.²²⁵ Aby byla naše první antiutopická podmínka splněna, musí daný fikční svět pojednávat o třídní společnosti, v níž prostřednictvím dominantní

223 (překlad z angličtiny AB) Tamtéž, s. 156.

224 (překlad z angličtiny AB) Tamtéž, s. 165.

225 (překlad z francouzštiny Petr Kužel) „V třídní společnosti je ideologie zprostředkovatel, který určuje vztah lidí a k podmínkám jejich existence takovým způsobem, že z toho má prospěch vládnoucí třída. V beztřídní společnosti je ideologie zprostředkovatelem, který [...] určuje vztah lidí k podmínkám jejich existence takovým způsobem, že z toho mají prospěch všichni lidé.“ Althusser, P. L., *Pour Marx*. Paříž: La Découverte 1996, s. 237. In: P. Kužel, c.d. (pozn. 147), s. 246.

ideologie ti na vyšší příčce společenského žebříčku těžší z práce těch níže postavených.

Odkrývání „imaginárního vztahu jednotlivců k reálným vztahům, ve kterých žijí“ a konfrontace s oněmi reálnými podmínkami můžeme označit dokonce za ústřední téma antiutopického žánru.

Typický antiutopický narativ prezentuje hrdinu, jenž „postupně prohlédá tenata [antiutopie] dosud chápané jako utopie, a pokouší se o její demystifikaci, případně zničení.“²²⁶ Řečeno s Doleželem: vzepře se povinnému a nedovolenému v daném fikčním světě (deontická omezení), zavedeným hodnotám (axiologická omezení), odmítne to, co je považováno za známé a věřené (epistemická omezení).

Aby k takové vzpouře mohlo dojít, musí nejprve proběhnout ono „prohlédání“, nějaký zlom, při kterém si jedinec uvědomí, že je manipulován ideologií. Jak si správně všímá komparatista Lukáš Malý, častým schématem bývá rozpoznání iluzivnosti dominantního systému mužským hrdinou prostřednictvím ženské postavy.²²⁷ Malý zmiňuje *1984* (Winston Smith a Julia), *My* (D-503 a I-330) a *Konec civilizace*²²⁸. Seznam můžeme doplnit o *451 stupňů Fahrenheita* (Guy Montag a Clarissa McClellanová), z filmů jmenujme třeba *THX 1138* (THX 1138 a LUH 3417), *Loganův útěk* (Logan 3 a Jessica 6) atd. Proč je to zrovna žena, která v antiutopiích probouzí z iluze muže a ne naopak, je téma, které by si rozhodně zasloužilo obsáhlejší zpracování. Nám postačí sdělení, že ani *Nebeští jezdci* nejsou výjimkou, i když téma objevené a zakázané lásky zpracovává film po svém. Júičiho láska ke Kusanagi mu sice pomůže v pochopení ideologií přidělené role, již hraje ve společnosti fikčního světa *Nebeských jezdců*, k radikální vzpouře však toto zjištění nevede.

226 P. Šidák, c.d. (pozn. 60), s. 233.

227 Malý, Lukáš, *Osudové ženy v antiutopické literatuře*. In: Pavlova, Olga (ed.), *Lék proti entropii lidského myšlení: Antiutopické motivy ve světové literatuře*. Praha: Filosofická fakulta University Karlovy 2014, s. 64-72.

228 Zde je ovšem motiv variován. Původně svobodný (alespoň zdánlivě, ve skutečnosti totiž žijící v rezervaci kontrolované vyspělejší civilizací) Divoch podléhá lásce k Lenině, která mu nicméně prohlédnout nepomůže, naopak je to on, kdo se snaží – neúspěšně – vysvětlit podstatu ideologického aparátu Lenině.

4.2.1 Ideologická výzva a subjektivace

Vzepřít se dominantní ideologii, respektive jí vůbec rozpoznat, je obtížné. Nyní si upřesníme, jaké nástrahy klade (nejen) fikčnímu hrdinovi antiutopií, aby mohla fungovat bez povšimnutí. Jedná se především o tzv. ideologickou výzvu/interpelaci (*interpellation*)²²⁹, která z individua činí subjekty. Ideologie oslovuje jednotlivce takovým způsobem, že ten získává pocit, jako by výzva byla určena přímo jemu, nikomu jinému a tím se konstituuje jako subjekt, například jakožto bojový pilot Júiči. Slovy Petra Kužela:

„Na základě tohoto podřízení získá subjekt určitou (sebe)identitu a sebevědomí a je uznán i jinými subjekty. Ideologie tedy umožňují sebeuznání a zajištění toho, že subjekt se bude dobrovolně chovat v souladu se svým podřízením se určité ideologii a nikdo ho k tomu nebude muset nutit. Bude se cítit být subjektem, s čímž je spojeno, že se bude vnímat jako svobodný a plně zodpovědný za své jednání, přičemž toto jednání bude v souladu s ideologií, které se podřídil, které slouží a v jejímž jménu jedná.“²³⁰

Podřízení jedinci nadšeně plní vůli dominantní ideologie, protože díky tomu získává jejich život určitý smysl, mohou se realizovat, znají své místo ve světě. Piloti fikčního světa *Nebeští jezdci* svádí vzdušné bitvy nejen proto, že musí, ale také proto, že tím dochází sebenaplnění. Potvrzuje se tím jejich identita pilota-Júičiho, pilota-Tokina atd.

Ideologickou výzvou jsou individua oslovována už v prenatalním stadiu (jsou označeni jménem, sociální role je do značné míry určována tím, do jaké rodiny se narodí atd.), proto je „individuum“ spíše hypotetický koncept. Člověk podléhající ideologii je vždy-už (always-already) subjekt.²³¹ V *Nebeských jezdcích* je toto opět ukázáno v extrémním zveličení, příznačném pro antiutopie. Sociální vrstva hlavních postav filmu se nereprodukuje pohlavní cestou, ale prostřednictvím klonování. Klony jsou perfektním příkladem onoho vždy-už subjektu - „rodí se“ se (pravděpodobně) s tělesnou konstitucí odpovídající věku nezbytnému pro jim společností určený účel (zabíjení nepřátel) a s přesvědčeností

229 P. L. Althusser, c.d. (pozn. 146), s. 174.

230 P. Kužel, c.d. (pozn. 147), s. 232.

231 P. L. Althusser, c.d. (pozn. 146), s. 176.

o naprosté správnosti takového konání. Již během prenatalních konfigurací se stávají perfektními subjekty, dokonalými přitakávací ideologií.

„Ideologie má materiální existenci,“²³² píše Althusser. Tento (transhistorický) koncept je vždy fixován na konkrétní instituce, konkrétní myšlenkové směry, konkrétní těla vykonávající ideologické záměry. Aby mohly subjekty naplňovat roli jim určenou ideologickou výzvou, musejí být seznámeni se současnou materiální reprezentací ideologie. Jinými slovy musejí vědět, v co nebo v koho mají věřit.

Každý systém tedy potřebuje to, co Althusser označuje jako Subjekt (s velkým S), který funguje jako jeho reprezentace, „jednotící a konstitutivní prvek“²³³. Bůh je dobrým příkladem takového Subjektu. Přičemž subjekty a Subjekt se potřebují navzájem. Dle Kužela: „Subjekty v jistém smyslu konstituují Subjekt a zároveň jsou tímto Subjektem konstituovány jakožto subjekty konkrétní ideologie. Křesťanský Bůh bude existovat potud, pokud budou existovat křesťané, křesťané budou existovat potud, pokud bude existovat křesťanský Bůh.“²³⁴

Takový Subjekt nalzáme v antiutopiích často. Jako první se možná vybaví emblematický Velký bratr z Orwellova díla. Tento Subjekt je, stejně jako Bůh a stejně jako Stalin²³⁵, pouze určitou idejí, reprezentací ideologického aparátu. Jeho moc a dokonce samotná existence vyplývá pouze z víry podřízených subjektů v něj. To, že obyvatelé Eurasie-subjekty věří ve Velkého bratra-Subjekt, propůjčuje této idejí moc a subjektům určuje, co mají a nemají dělat, aby se cítili šťastní.

Jinými slovy o témž hovoří Adorno s Horkheimerem, citovaní Kuželem: „Stejně jako ovládaní chápou morálku, která vzešla od ovládajících, vždy vážněji, než vládci, podléhají dnes podvedené masy mýtu úspěchu ještě více než úspěšní. [...] Neomylně trvají na ideologii, kterou byli zotročeni.“²³⁶

232 Tamtéž, s. 165.

233 P. Kužel, c.d. (pozn. 147), s. 235.

234 Tamtéž.

235 Který sice na rozdíl od uměle vytvořeného Velkého bratra (a Boha?) opravdu existoval, ale to, zda je Subjekt vázán na reálnou postavu či ne, je podružné.

236 Adorno, Theodor W. - Horkheimer, Max, *Dialektika osvícenství*. Praha: OIKOYMENH 2009, s. 134-135. cit. dle P. Kužela, c.d. (pozn. 147), s. 247.

Tato „ne nepodstatná slast“ pramenící ze služby ideologii zajišťuje jedinci „imaginární jednotu“.²³⁷ Imaginární, protože „jedinec se [...] neztotožňuje sám se sebou, nýbrž ztotožňuje se se svým imaginárním obrazem: jeho identita je výsledkem ideologických interpelativních sil, jejichž působení si příliš neuvědomuje.“²³⁸

Člověk touží zapadat do světa, plnit v něm svou úlohu a dostát obrazu, který sám o sobě působením ideologie získal. Aby tuto úlohu zastával co nejlépe, musí se maximálně snažit přizpůsobit své já tomuto obrazu, i když by to mělo být proti jeho přirozenosti. Teprve poté se bude cítit kompletní. Ale jak zmiňuje Kužel, tato jednotu je klamná, imaginární. Ztotožnění se s idejemi materiální reprezentace ideologie-iluze (Subjektem) může učinit subjekt šťastným, ale za cenu setrvávání ve lži (*Matrix* je výborným příkladem).

Společnost Rostock není stejný druh Subjektu, jako Bůh v aktuálním světě. Bůh reprezentuje Subjekt pro věřící, kteří podléhají ideologii církve. Společnost v *Nebeských jezdcích* ale nevytváří žádný speciální Subjekt, který by jí reprezentoval, před svými „věřícími“ tedy sama vystupuje v podobě Subjektu bez dalšího zprostředkovatele. Zároveň existuje ve zkoumaném fikčním světě fikční entita Učitele, který je oním Subjektem v původním althusserovském smyslu – tedy materiální reprezentací idejí Společnosti. Protože je však jeho dosah působení pouze omezený (týká se jenom letců), stále zůstává spíše variací dominantního Subjektu.²³⁹

V celé této kapitole jsme pojednali nejprve velice stručně o roli neoformalismu v naší práci, dále jsme navázali detailnějším rozбором teorie fikčních světů a kritikou ideologie. Teoretický aparát jsme také místy explikovali na konkrétních příkladech z analyzovaného filmu *Nebeští jezdci*. Výše pouze naznačené příklady nyní rozvedeme do větší šíře a pustíme se do samotné závěrečné analýzy.

237 P. Kužel, c.d. (pozn. 147), s. 255.

238 Tamtéž.

239 Více v závěrečné analytické kapitole.

5 Analýza filmu *Nebeští jezdci*

V předchozích částech naší práce jsme se seznámili s kontextem souvisejícím s filmem *Nebeští jezdci*, tj. s žánry antiutopie a anime a jejich vzájemnými souvislostmi. Také jsme si představili teoretický aparát, ze kterého budeme v naší analýze vycházet. Těmito nástroji jsou neoformalismus, teorie fikčních světů a kritika ideologie.

Obsahem této kapitoly je samotná analýza filmu s důrazem na fungování ideologických struktur v rámci díla. Zejména nás bude zajímat, jakou roli zaujímá v daném fikčním světě Společnost Rostock – jsou to především její aktivity, které mají zásadní dopad na životy jednotlivých fikčních entit a strukturaci fikčního světa. Také se pokusíme zjistit, zda je ideologický obsah nějak promítán i do formy zkoumaného díla a prozkoumáme, jak (a zda) je možné aplikovat neoformalistický přístup při analýze animovaného filmu.

Cílem první části analýzy je aplikace našich dvou antiutopických podmínek na zkoumané dílo. Cesta k tomuto závěru povede skrze rozdělení fikčního světa na dva subsvěty, přiblížení vztahu subjektů k Subjektu a také explikaci našich pozorování na konkrétních ukázkách z filmu.

V druhé podkapitole budeme zkoumat vybrané fenomény fikční encyklopedie (geografie, jazykové mutace). Na základě této explikace se seznámíme se specifickým rysem díla, jež si označíme jako *rozpornost*.

Také ve třetí části budeme dále rozpracovávat fungování *rozpornosti*, tentokrát s důrazem na průzkum formálního zpracování filmu a to zejména s přihlédnutím ke skutečnosti, že se jedná o snímek animovaný. Abychom lépe porozuměli zkoumanému, vezmeme si na pomoc kategorizaci anime Susan Napierové (rozdělení na karnevalová, elegická a apokalyptická díla).

Podkapitola čtvrtá bude rozdělena, dle kategorií Lubomíra Doležela. Zkoumanou antiutopii budeme analyzovat z hlediska aletických, deontických, axiologických a epistemických modalit.

Pátou, závěrečnou, pasáží bude stručná komparace *Nebeských jezdců* s vybranými dalšími antiutopiemi.

Přikročíme tedy k analýze.

5.1 Antiutopické podmínky

Nejprve si připomeňme naše dvě antiutopické podmínky z kapitoly 2:

- (1) společenský systém je založen na lži – vládnoucí vrstva manipuluje své poddané takovým způsobem, že tito jsou nuceni považovat společnost, ve které žijí, za dokonalou, přitom opak je pravdou;
- (2) intencí díla je prezentovat dané uspořádání jako špatné, sice utopicky vyhlížející, ale rozhodně *ne*utopické – z různých důvodů: ať už v dané společnosti nalezneme potlačování lidských práv a svobod, přístup k moci je omezen pouze pro privilegované, občané jsou podrobováni neustálému dohledu, represivní složky neslouží lidu, ale naopak mu škodí, a podobně.

Nyní následuje argumentace vedoucí k aplikaci antiutopických podmínek na zkoumaný film.

5.1.1 „Je zřejmé, že zabíjíme jenom jeden druhého“

Vládnoucí vrstva je ve fikčním světě *Nebesých jezdců* zastoupena především Společností Rostock. Tato instituce spadá organizačně pod tzv. Evropskou konfederaci. O vztahu daných dvou subjektů pojednáme více v části 5.2. Primárním úkolem Společnosti je, alespoň tak můžeme z indicií poskytovaných syžetem usuzovat, vést válku s nepřátelskou stranou Lauternů. Smysluplnost takové války je ale přinejmenším zpochybnitelná. Množství základních informací o podstatě konfliktu poskytuje rozhovor mezi Júičim a Kusanagi v části filmu, kterou si označíme jako „polskou sekvenci“. Vzhledem k tomu, že data poskytnutá těmito fikčními entitami ale nemůžeme s určitostí označit za fikční fakty (viz podkapitolu 4.1.4.1) je třeba k nim přistupovat obezřetně.

V tomto rozhovoru je nám sdělováno, že postavy „hrají jednu starou zbytečnou hru.“ Učitel, fikční entita původně bojující na straně Společnosti, přestoupil k nepříteli, přičemž ani Júiči, ani Kusanagi se nad tím nepozastavují, v důsledku totiž nezáleží na tom, za kterou stranu piloti bojují: „Je to jen práce, nezáleží, na které straně jsi, je pořád stejná Vítěz je ten, kdo zůstane naživu po

vyřazení všech protivníků,“ říká Júiči, který „nikdy nepřemýšlel o tom, kdo je nepřítel.“ Kusanagi poznamenává, že „je zřejmé, že zabíjíme jenom jeden druhého.“ Postavy polemizují o tom, že smyslem nikdy nekončícího konfliktu je udržování pudu sebezáchovy u běžných obyvatel. S takovým tvrzením můžeme souhlasit jen zčásti. Popírá totiž vrozenost smyslu pro přežití, a považuje pud sebezáchovy za určovaný pouze vnějšími okolnostmi. Válka sice může člověku připomínat jeho smrtelnost, cenu života a důležitost boje za jeho zachování, jako odůvodnění k financování a vedení tak rozsáhlého projektu se to ovšem nezdá jako dostatečná motivace.

Skutečné důvody k jejímu vzniku bychom měli hledat spíš jinde. Předně, válka je vždy značně nákladná záležitost, můžeme se tedy domnívat, že výrobcům zbrojní techniky plynou z jejího vedení značné zisky. Ty subjekty, které z vedení války profitují, mají zároveň zájem na tom, aby pokračovala. Poskytuje-li výroba klonů nikdy nekončící zásobárnu lidských zdrojů nezbytnou k realizaci konfliktu, a jsou-li dokonce tyto personální zdroje mezi bojujícími stranami zaměnitelné (jako v případě Učitele, který přešel od Společnosti k Lauternům), vytváří taková situace potenciálně nekonečný zdroj příjmů.

Také skutečnost samotného vedení války zní lákavě pro jedince fascinované mocí. Vrcholní představitelé Společnosti Rostock jsou vládci nad životy a smrtí mnoha lidí, spor který vedou s Lauterny je jedna velká, nikdy nekončící hra. Ve fikčním světě *Nebeských jezdců* jsou to dospělí, kteří si hrají, a děti, kdo pro potřeby jejich zábavy umírají. Touha po moci může být důležitým motivátorem pro udržování konfliktu.

Ten je prezentován prostřednictvím tisku a televize (budeme-li uvažovat o podurčené oblasti filmu, můžeme předpokládat také další média), tedy komunikačních (informace o válce jako zpravodajství) nebo kulturních (zprávy o válce jako reality show, viz dále) ideologických státních aparátů. Média činí z války v *Nebeských jezdcích* druh zvrhlého spektaklu²⁴⁰. Příklady jejich použití jako ideologických státních aparátů ve zkoumané fikci, si uvedeme v podkapitole 5.1.3.

240 Srov. pojetí spektaklu v pojetí neomarxistického filosofa Guye Deborda. Debord, Guy, *Společnost spektaklu*. Praha: :intu: 2007, 158 s.

5.1.2 Subsvět civilistů a subsvět pilotů

Důležité je uvědomit si, že fikční svět *Nebeských jezdců* je striktně rozdělen na subsvět²⁴¹ civilistů a subsvět pilotů. V permanentním napětí jsou udržovány všechny postavy, civilisty ale od přímých dopadů války chrání aktivity pilotů. Sofistikovanou ideologickou manipulací se Společnost ustanovuje jako Subjekt-ochránce zajišťující subsvět civilistů pohodlný, válkou přímo nezasazený život. Nevíme, zda Společnost používá přímo utopickou rétoriku, rozhodně se ovšem pasuje do role spasitele zajišťujícího mír a pokojné fungování společnosti, čímž potvrzuje nezbytnost své existence. Civilistům exponuje válečný subsvět jako dystopický – nabízející pouze nekončící hrůzu a smrt.

Mísení pojmů dystopie a antiutopie není nelogické. Z pohledu diváka filmu je celý fikční svět *Nebeských jezdců* antiutopický (jak si ukážeme dále v textu). Ale z hlediska pouze subsvěta civilistů je subsvět pilotů prezentován jako „společenství, kde sociopolitické instituce, normy a vztahy mezi jednotlivci v něm jsou organizovány podstatně méně dokonalým způsobem, než jak je tomu v [subsvětě civilistů]“²⁴², abychom připomněli Suvinovu definici dystopie z kapitoly 2.2.1. Záměrem Společnosti pochopitelně není odhalovat svou pravou antiutopickou podstatu. Prezentace části společnosti jako dystopické, jako „špatného místa“, je součástí její ideologické strategie.

Ti „šťastní“ v antiutopické fikci *Nebeští jezdci* bojovat nemusí, nežijí v tom, co je jím vládnoucí třídou prezentováno jako dystopie, ale právě naopak ve světě, ve kterém je válka přítomna jen v televizní obrazovce a novinách.

241 Při použití pojmu *subsvět* se přikláníme k jeho chápání Radomírem Kokešem jakožto „úrovně [...] fikčních světů, které všechny tvoří aktualizovanou součást fikčního univerza a jsou vzájemně přístupné,“ či jednodušeji jako „nižší úrov[ně] fikčního světa.“ První citát Kokeš, Radomír D., *Teorie seriálové fikce: Model analýzy vyprávění a fikčních světů televizního seriálu. seriálové fikce*. Brno, 2010: Masarykova univerzita. Filosofická fakulta. Ústav filmu a audiovizuální kultury, 83 s. Vedoucí magisterské diplomové práce: Petr Szczepanik. Druhý citát Kokeš, Radomír D., *Toulky napříč makrosvěty: Poetika seriálové fikce*. Brno, 2014: Masarykova univerzita. Filosofická fakulta. Ústav filmu a audiovizuální kultury, 111 s. Vedoucí dizertační práce: Petr Szczepanik, s. 47.

242 D. Suvin, c.d. (pozn. 51), s. 170-171.

Bipolárnost antiutopického fikčního světa reprezentovanou jednotlivými subsvětů můžeme ve zkratce vyjádřit takto:

- (1) subsvět civilistů: mírový/utopický/šťastný,
- (2) subsvět pilotů: bojující/dystopický/obětující se.

Z hlediska epistemických omezení je struktura *Nebeských jezdců* vsutku rafinovaná. Musíme souhlasit s tím, že subsvět pilotů je opravdu konstruován jako dystopický, ale nejen z důvodů nabízených Společností. Klonování Kildrenů a další detaily spojené s těmito jednotkami rozhodně veřejně sdělovány nejsou. Nespornou lží je prezentace nedystopické části společnosti jako „utopické“, Společností uchráněné od válečných příkoří. Tak jako jiné, je i tento systém zkonstruován kombinací zjevných lží, polopravd, stejně jako vhodným způsobem podávané pravdy.²⁴³

5.1.3 Dvě bitvy

Postřehy o uměle udržované válce (5.1.1) a fungování jednotlivých subsvětů (5.1.2) dále rozvedeme v souvislosti se dvěma vybranými scénami z filmu. Obě vypovídají o tom, že větší letecké bitvy mezi Společností a Lauterny jsou předem sjednané oběma bojujícími stranami. První z nich poslouží také k explikaci fungování kulturních, respektive komunikačních ideologických aparátů v rámci daného fikčního světa.

Už jsme si uvedli, že explicitně prezentovanými médii v *Nebeských jezdcích* jsou noviny a televize. Televizní stanice zřizovaná přímo Společností Rostock se jmenuje Rostock News Network (RNN), přičemž přímé přenosy RNN nám syžet nabídne několikrát. Nás bude zajímat vysílání zachycující stěžejní bitvu filmu, ve které vzdušná flotila útočí na vzdálené základny Lauternů. Ještě před samotným střetem jsou v televizi vysílány informace o konkrétních počtech útočících jednotek i jejich strategii. Postup naprosto nemyslitelný v případě, že by se jednalo o skutečnou válku, je možný pouze, jedná-li se o předem domluvený souboj. Vojáci ovšem umírají doopravdy. Podobné je to s nečekaným útokem na základnu, který Júičiho zastihne v restauraci Daniel's Diner. Spojí se proto telefonicky s Kusanagi, aby jí informoval o blížící se hrozbě – třech letounech

243 Více o tom v části 5.4.4 věnující se podrobněji epistemickým modalitám díla.

typu Fortunes. Ta mu s klidem odpovídá, že jsou pouze dva. Konflikt je dopředu připraven, protože ale došlo k neznámé chybě, přilétá o jedno nepřátelské letadlo více, než bylo plánováno. Po ukončení boje odjíždí rozčilená Kusanagi na velitelství – zjistit, proč byl v tomto kole hry změněn počet hráčů.

Uměle udržované nepřátelství mezi Společností a Lauterny koncentruje pozornost občanů k tomuto boji, rozptyluje jejich pozornost a zabavuje je. Podobně se využívá masmédií a bulváru také v aktuálním světě, kdy je pozornost mas od skutečného problému odlákána za pomoci jiného, uměle vytvořeného.²⁴⁴ Zároveň udržuje společnost ve stavu permanentního napětí, a to i přesto, že se jich válka přímo netýká. Společnost tak těm, kteří nebojují, říká, že oni jsou ti šťastní, kteří se konfliktu nemusí přímo účastnit, stačí, když ho budou pasivně podporovat. Jedná se o kombinaci represe a ideologie, příznačnou pro všechny formy společenské moci.

Represivní státní aparát ve formě armády implicitně vyhrožuje možným rozšířením dopadů válečného konfliktu, pokud nebudou obyvatelé vykonávat vůli dominující třídy. Prostřednictvím ideologické výzvy ideologických státních aparátů jsou civilní subjekty přesvědčovány o důležitosti své pozice tichých podporovatelů války. Demonstrujme si toto tvrzení na zmiňované sekvenci zachycující nejrozsáhlejší leteckou bitvu filmu.

Obsahem scény, která nás v této sekvenci zajímá, je sledování průběhu vzdušného souboje v televizi hosty Daniel's Diner. Nejprve vidíme v detailu průběh bitvy na televizní obrazovce. Následuje celek ukazující pětici mužů zamračeně sledujících vysílání, polocelek ukáže jiného muže sedícího ve stejném podniku, jak si v naprostém klidu čte noviny. V dalším celku vidíme v popředí spolumajitelku restaurace, která s mírným úsměvem zapisuje objednávku. Další hosté zachycení v tutéž chvíli ve filmovém rámu se dívají na televizi. Situace připomíná sledování sportovních přenosů v restauracích, známé z aktuálního světa, ačkoliv mírně napjatá atmosféra tomu neodpovídá. Do rámu vběhne dítě následované ženou, možná jeho matkou. Další polocelek nabídne pohled na spolumajitele Daniel's Diner, jak krájí chléb a zvedá mírně znepokojeně hlavu k obrazovce.

244 Tuto strategii tematizuje např. film *Vrtěti psem*.

Většina zúčastněných se o válečné zpravodajství vážně zajímá, neplatí to ovšem pro všechny (muž s novinami, spolumajitelka, dítě, matka). Tato scéna je vložena do delší sekvence zobrazující samotnou dramaticky pojatou bitvu, o níž RNN informuje. Střih je proto rychlejší, než jak je tomu ve většině filmu a hraje dramatická hudba. Napínává bojová pasáž v zahraničí je konfrontována se situací v tuzemsku, kde konfliktu přihlíží (napjaté) obyvatelstvo. Jinak, než zprostředkovaně skrze televizi či noviny, ale běžní obyvatelé válkou ovlivňováni nejsou. Fikční diváci jsou soubojem zaujati, možná i znepokojeni, ale jen ti, kteří se nechali strhnout ideologickým spektaklem. Ve skutečnosti jim žádné nebezpečí nehrozí a konflikt je dopředu zinscenovaný.

5.1.4 Subjekty a Subjekt

Role, určená subjektům působením ideologické výzvy, je pasivní účast. Interpelujícím Subjektem je ve fikčním světě *Nebeských jezdců* nepochybně Společnost Rostock.²⁴⁵ „Správný“ civilní subjekt daného fikčního světa se zajímá o válečné dění a postup bojových jednotek Společnosti, má pochopení, pro obtížný úděl pilotů a oceňuje jejich služby, které jsou přece tak důležité. Subjektivace, jak víme, ovlivňuje jedince takovým způsobem, že z hypotetického individua²⁴⁶ činí subjekt podléhající Subjektu. Důsledkem takového působení pak subjekt nejen že vykonává to, co si dominantní ideologie přeje, aby dělal, ale činí tak dokonce s potěšením.

Uvedme si dva drobné příklady takto ideologickou výzvou náležitě zpracovaných subjektů (pomineme-li již zmiňované diváky RNN). Prvním z nich je situace, ve které spolumajitelka Daniel's Diner nabádá Júičiho, aby byl opatrný. Ten se na ni s nepochopením otočí a diví se, proč mu něco takového říká. Ideologická výzva na něj působí jinak, než na ženu. Jemu byla přiřknuta úloha zbraně a vlastního života si váží jen málo, nechápe tedy, proč by s ním měl mít někdo soucit, zvláště civilista. Válka je přece jeho práce, nic neobvyklého. Zemře-

245 O tom, že Společnost Rostock nemá žádný zvláštní centrální Subjekt, který by působil na všechny subjekty a sama se staví do této role, jsme pojednali v podkapitole 4.2.1. O výjimce v podobě Učitele pojednáme dále v textu.

246 Individuum dle Althussera existuje pouze v hypotetické rovině, jedinec je *vždy-už* subjekt. Viz. podkapitulu 4.2.1.

li, zemře. Oba tedy plní dobře své úlohy subjektů. Júiči-zbraň svým údivem vůči soucitu majitelky-pasivní účastnice války. Ta zase projevením účasti a zájmu vůči hrdinnému bojovníkovi.

Další příklad subjektu zpracovaného ideologickou výzvou nalezneme rovněž v interakci subsvětů civilistů a subsvětů pilotů. Poté, co havaruje stíhačka ze sousední válečné zóny, jedou Kusanagi a další piloti obhlédnout místo dopadu. Žena-civilistka nařiká a pláče: „Pomozte mu... Někdo...“ a vzlyká. Kusanagi jí okřikuje: „Už toho mám dost! Nechte si tu lítost. Nelitujte ho! Nemá smysl ho litovat!“ Situace je variantou prvního příkladu. Civilistka vyjadřuje svůj naučený soucit, pláče jako správně angažovaná občanka. Kusanagi, která dobře chápe celé ideologické pozadí, je podrážděná falešností ženina citu. Respektive emoce, jež žena prožívá, jsou pravé, opravdu se v tu chvíli cítí smutná a upřímně mrtvého lituje, neuvědomuje si ale, na rozdíl od Kusanagi, že její reakce byla naprogramovaná interpelační výzvou Subjektu.

5.1.5 Antiutopické podmínky

Tok argumentace nyní přerušíme, protože jsme již získali dostatečné množství dat k dosažení cíle celé podkapitoly 5.1, kterým je stanovení antiutopických podmínek.

Pro průběh války v *Nebeských jezdcích* neexistuje přirozený důvod. Implicitně si tedy můžeme dovodit, že ani její vznik nebyl spontánní. Válka byla pravděpodobně rozpoutána Společností ve spolupráci s Lauterny. Prezentace Společnosti jakožto Subjektu-ochránce, Subjektu-Boha chránícího své podřízené před možnými následky ničivého konfliktu, je nesmysl. Společnost stojí za vytvořením geneticky upravené společenské vrstvy Kildrenů, tedy dětí, kterým jsou implantovány falešné vzpomínky a jsou používány jako zbraně. Tyto jednotky jsou nasazovány do bojů, ve kterých umírají, ale po smrti jsou znovu oživeny a opět pověřeny zabíjením. Tato značně amorální aktivita, jakož i celá válka, jsou však prezentovány jako nezbytné. Civilní obyvatelstvo žije v bezpečí, ale nikoliv díky působení Společnosti. Naopak, když by zmiňovaná instituce neexistovala, je dost dobře možné, že by neprobíhala ani válka samotná.

K antiutopické podmínce číslo jedna: Společnost Rostock se snaží své podřízené přesvědčit o (relativní) utopičnosti zřízení, ve kterém žijí. Nevíme, zda používá utopickou rétoriku nebo ne, jisté ale je, že záměrně rozděluje fikční svět na dvě společenské vrstvy, z nichž jedna, se jeví v porovnání s tou druhou jako „utopická“. Ve skutečnosti Společnost nutí entity obou subsvětů jednat podle jimi uměle nastavených pravidel, jejichž přirozenou součástí je vzájemné zabíjení dětí.

Fikční svět *Nebeských jezdců* tedy splňuje naši první antiutopickou podmínku: vládnoucí třída prezentuje společenské uspořádání jako utopické, ve skutečnosti je ovšem antiutopické.

K antiutopické podmínce číslo dvě:

Život civilistů, osvobozený od přímých dopadů války, můžeme z určitého hlediska (zejména při srovnání s dystopickým subsvětem pilotů) chápat jako utopický. Jak již ukazujeme výše, také tento subsvět je ovšem součástí systému nepochybně antiutopického.

Můžeme tedy prohlásit, že fikční svět *Nebeských jezdců* splňuje také naši druhou antiutopickou podmínku. Část společnosti sice může vyhlížet jako utopická, ve skutečnosti však taková nepochybně není.

Film *Nebeští jezdci* můžeme tedy označit za antiutopii. Dodejme však, že vzhledem k značnému množství nulové a podurčené oblasti v textuře díla záleží do značné míry na konkrétním interpretovi, jakým způsobem bude postupovat. Možností je více, co lze ale vyčíst z díla explicitně, je manipulativnost a problematické počínání Společnosti Rostock. My jsme se rozhodli přidržet se antiutopické interpretace, akcentující ideologické působení a zastírání pravdy zprostředkované vládnoucím systémem.

Tímto jsme prozkoumali příslušnost zkoumaného díla k antiutopickému žánru. Navážeme přiblížením fikční encyklopedie *Nebeských jezdců*, abychom získali větší přehled o tom, jak je daný fikční svět strukturován a co od něj můžeme očekávat.

5.2 Fikční encyklopedie a *rozpornost*

5.2.1 Poznámka ke komparaci fikčního a aktuálního světa

Ještě než se pustíme do průzkumu fikčního světa *Nebeských jezdců*, je potřeba učinit poznámku ke vztahu zkoumaného fikčního světa a světa aktuálního. Naše zkoumání je zaměřeno především dovnitř díla samotného a nemáme primárně v plánu nacházet příčiny existence jednotlivých prvků v něm v aktuálním světě. Zmiňujeme-li tedy aktuální svět, činíme tak především proto, abychom sledovali neoformalistickou premisu *pozadí*²⁴⁷. Nejprve si ukážeme, jak se vztahuje dílo k aktuálnímu světu tím, že v určitých svých rysech chce být čteno v souvislosti se světem aktuálním (*pozadí každodenního světa*) a posléze jak chce být čteno v souvislosti s jinými uměleckými díly (*pozadí ostatních uměleckých děl*). Toto maskování je jeho unikátním rysem projevujícím se na více úrovních, dále v textu si jej označíme jako *rozpornost*.

Cílem této podkapitoly je vyjma seznámení čtenáře s vybranými entitami fikčního světa (nejedná se o heslář *Nebeských jezdců*) zejména explikace termínu *rozpornost* ve vztahu k fikční encyklopedii díla.

Zamysleme se ještě krátce, co by nastalo v případě, že bychom se zajímali především o to, co nám dílo říká o aktuálním světě (tedy přístup opačný tomu našemu). *Nebeské jezdce* můžeme chápat jako alternativní, na mnoha úrovních pozměněnou, historii druhé světové války. Pracuje zejména s asociativním názvoslovím, které je možné přiřadit různým reáliím souvisejícím s nejničivějším konfliktem dvacátého století. Dále v textu se seznámíme s takovými fikčními pojmy jako Lautern (německá vesnice) a Rostock (německé město), část děje se odehrává v polském Krakově, fikční svět je jazykově rozdělen na anglickou a japonskou sféru, hlavními postavami jsou japonští piloti stíhaček atd.

V souvislosti s našim zkoumáním antiutopií je takový přístup lákavý. Hitlerovu ideu o vytvoření nadčlověka, konečné židovské otázky, nadvládě čisté rasy atd. můžeme označit za typicky antiutopickou, navenek se ukazující jako utopie, skrývající však svou zcela opačnou podstatu. My se nicméně jednotlivě

247 Viz úvod kapitoly 3.

odkazy *Nebeských jezdců* nebudeme tímto způsobem pokoušet dekódovat, postačí nám, že o této důležité vazbě k aktuálnímu světu víme.

5.2.2 Lautern a Společnost Rostock

Rafinovanost *Nebeských jezdců* spočívá v jejich zdánlivě snadno pochopitelné strukturaci odpovídající *pozadí každodenního světa*. Dílo nás zve k jednoduchému čtení založenému právě na znalosti aktuálního světa a svou odlišnost vůči němu nijak zvlášť neakcentuje. Prostorová lokalizace snímku je jedním z příkladů tohoto přístupu, kterých ve filmu nalezneme celou řadu.

Fikční svět *Nebeských jezdců* je z hlediska distribuce moci rozdělen na různé sféry, většina informací o nich bohužel spadá do oblasti nulové textury. To je pro *rozpornost* příznačné. Na formální a narativní úrovni kopíruje postupy ideologie, chce zůstat skryta. Fikční svět *Nebeských jezdců* nabízí amalgám různých skutečností referujících k aktuálnímu světu, záleží však na nás, jak pozornými chceme být diváky a zda rozpoznáme pravou povahu díla.

Explicitně se dozvídáme pouze toto: v rámci fikčního světa spolu válčí společenství organizované Společností Rostock proti Lauternům. Naše povědomí o tomto fikčním národu (státu? kontinentu?) je tedy značně mlhavé.²⁴⁸ Pokračujme informacemi o straně, za kterou bojují hlavní hrdinové filmu a na níž je především soustředěna pozornost fabule.

V jedné scéně filmu je nám explicitně sděleno, že Společnost „bojuje za Evropskou konfederaci“. Tato informace je zmíněna spíše mimoděk, jako součást televizního zpravodajství RNN, a může snadno zapadnout. Více už se o vztahu Společnosti a Konfederace nedozvíme.

Na základě těchto fikčních faktů lze ovšem učinit určité dohady o podurčené oblasti filmu. Evropská konfederace asociuje Evropskou unii, orgán známý z aktuálního světa. Komparace fikčního a aktuálního světa sice může být zavádějící, přesto můžeme učinit domněnku, že Evropská konfederace je podobným seskupením jako EU. Naznačuje to i slovo „konfederace“ v názvu,

²⁴⁸ V případě, že bychom se chtěli vydat výše naznačenou cestou nacházení paralel v aktuálním světě, zjistili bychom, že Lautern je vesnice v Německu. V našem přístupu ale tato informace není příliš prospěšná.

znamení „volné sdružení států, v němž si členské státy zachovávají suverenitu a volnost jednání.“²⁴⁹ To odpovídá situaci států v současné Evropské unii.²⁵⁰

Do kompetencí Společnosti Rostock jednoznačně spadají válečné operace. Divák se dozvídá pouze o těch leteckých, nevíme, zda boj probíhá také na pozemní či jiné úrovni, jsou-li využívány tanky, rakety nebo jiné zbraně. Několik dalších detailů nám o Společnosti napoví víc. Logem Rostocku jsou piktogramy dvou stíhaček obkroužených neuzavřenou kružnicí (obrázek 1). Logo nalézáme nejen na bojových stíhačkách a uniformách pilotů, ale překvapivě také na přilbě policisty (obrázek 2) a ve formě odznáčku, který má Kusanagina dcera Mizuki připnutý na šatech (obrázek 3). To naznačuje, že aktivity Rostocku jsou širší, než jen vojenské operace. Zejména překvapí logo jako součást policejní uniformy – vyjma armády tedy do kompetence Společnosti může spadat i jiná součást represivního státního aparátu – policie.

Obrázek č. 1



Obrázek č. 2



249 Anon.: Pojem konfederace. *Slovník cizích slov*. Dostupný na WWW: <<http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/konfederace>> [vyšlo nedat.; cit. 5.8. 2015].

250 Srov. Vogl, Radek. Konfederace nebo federace, jaká je budoucnost Česka v EU? *Britské listy*. Dostupný na WWW: <<http://blisty.cz/art/20516.html>> [vyšlo 9.11. 2014; cit. 5.8. 2015].

Obrázek č. 3



Fakt, že logo je sestaveno ze symbolů stíhaček a že i ti podřízení, kteří nepracují v leteckém sektoru, jsou označováni tímto symbolem, svědčí o důležitosti právě leteckých bojových aktivit v daném fikčním světě. Nejen skuteční letci jsou podřízeni společnosti, jejímž ústředním obrazem jsou letouny. V nulové oblasti textury mohou existovat další, jinak vycvičené jednotky a podpůrné síly, podurčená a především určená oblast ale zjevně exponuje letce jakožto hlavní vojenskou sílu a letectví jako ústřední způsob boje. To je důležité, protože takový způsob válčení podporuje rozdělení fikčního světa na zmiňované dva subsvětý. Při vedení konfliktu primárně za pomoci např. pozemních jednotek, které jsou méně flexibilní, by bylo obtížnější od sebe oba subsvětý oddělit. Veškeré tyto informace, které činí daný fikční svět geograficky jedinečný a odlišný od toho aktuálního, jsou však prezentovány pouze v detailech, do určité míry skrytě, ani sama Společnost není akcentována zdaleka tolik, jak by, vzhledem ke svému dopadu na strukturaci světa, být mohla.

Je tedy potřeba analyzovat tyto detaily, abychom se nenechali zmást podobností se světem aktuálním, jež je nám primárně nabízena. Ostatně i na této spíše nenápadnější úrovni jsou nám předkládána také data odpovídající aktuálnímu světu (část mapy Evropy v Kusanagině kanceláři v závěru filmu, „polská sekvence“) a tento postup, ke kterému dílo vybízí, tedy nesmíme opustit ani na podurčené úrovni.

5.2.3 Jazykové mutace díla

Abychom si více přiblížili zkoumaný jednotící rys díla, popišme další z jeho *rozporných* rysů. Jedná se o jazykové mutace v díle. Hovoří se zde anglicky, japonsky a v „Polsku“ polsky.²⁵¹

Zde je situace odlišná a *rozpornost* funguje na základě *pozadí* známého z *ostatních uměleckých děl*. Z různých fikcí jsme zvyklí nepodivovat se nad používáním jediného jazyka v celém fikčním světě. Je to zjednodušující princip, díky němuž odpadá nalézání způsobů, jak by spolu mohly jednotlivé národy (z různých koutů galaxie například) komunikovat. Příznačné je to zejména pro žánr science-fiction. Proto většina obyvatel sérií jako *Hvězdné války* nebo *Hvězdná brána* hovoří anglicky, ačkoliv je to z logiky věci nesmyslné.

Také *Nebeští jezdci* se zdají být takovým příkladem. Jedná se o japonský film, postavy tedy hovoří především japonsky, místy zazní angličtina. To není při srovnání s pozadím jiných děl science-fiction nijak neobvyklé. Bylo by snadné tento přístup akceptovat a nechat se poplést hrou s žánrovými konvencemi. Co se však na první pohled jeví jako snadno pochopitelné je dalším klamem, jiným způsobem působení *rozpornosti* ve filmu. Ve skutečnosti má použití jednotlivých jazyků své významné ideologické pozadí.

Ve většině případů spolu fikční entity komunikují japonsky, vždy tomu tak ale není. Zpravodajství RNN je v angličtině, zprávy o Společnosti v novinách jsou anglicky, exkurze, kterou provádí Júiči po hangáru a která je organizovaná Společností, je v angličtině, a zejména – při všech leteckých soubojích se piloti vyjadřují anglicky. Ačkoliv na zemi mají japonská jména a na základě jejich grafického ztvárnění můžeme také usuzovat, že postavy jsou spíše japonské národnosti, ve vzduchu spolu vždy komunikují anglicky. Dokonce i v mimořádně vypjatých situacích, ve kterých by se dalo očekávat, že začnou hovořit ve své „rodné“ řeči.

Proč spolu letci komunikují při vzdušných soubojích anglicky? Jakožto uměle vypěstované klony s implementovanými vzpomínkami nemají Kildreni

251 Když bychom chtěli nacházet paralely s realitou dle přístupu z podkapitoly 5.2.1, na základě jazykového rozdělení fikčního světa bychom mohli Polsku přisoudit roli oběti války vedené mezi „anglickou“ a „japonskou“ stranou.

žádnou zvláštní národnostní příslušnost. Hovoří sice japonsky a mají japonské rysy a japonská jména, ale nejsou opravdovými Japonci. Vyrobeni ve stejné továrně, jen s jinými jmény a drobnými fyziologickými úpravami, mohli by být Japonci stejně tak dobře jako Španěly. Angličtina, stejně jako japonština, patří k základnímu vybavení Kildrenů, se kterým se už „rodí“. A protože součástí politiky Společnosti je jednotná jazyková komunikace v angličtině, komunikují Kildreni, jsou-li ve vzduchu, anglicky. Nedělá jim žádný problém přepnout do druhého jazyka, pravděpodobně se to děje zcela automaticky – jsou tak naprogramovaní. Na svůj program nezapomínají ani v nejkřivějších okamžicích.

Angličtina je oficiálním, bojovým jazykem, řečí ideologických aparátů, řečí ideologie. Japonština je používána všemi, i civilním obyvatelstvem. Tato jazyková dichotomie opět potvrzuje rozdělení fikčního světa na dva subsvěty. V angličtině se bojuje, tento jazyk asociuje smrt. Můžeme předpokládat, že znalost angličtiny je běžná i mezi civilním obyvatelstvem (jak jinak by rozuměli řeči ideologie ve zpravodajství RNN a v novinách), ale oni anglicky nehovoří, to znamená – nebojují.

Nebeští jezdci si pohrávají s naší znalostí jazykového úzu obvyklého v jiných fikčních dílech, při bližším prozkoumání se však tento rys projeví jako *rozporný* vůči našemu prvotnímu očekávání.

V této části jsme si přiblížením konkrétních fikčních fenoménů představili, jakým způsobem funguje specifický prvek díla *Nebeští jezdci*, který jsme si označili jako *rozpornost*. V další podkapitole naší analýzy se zaměříme na to, jak se *rozpornost*, a s ní související ideologická strukturace fikčního světa, projevuje ve formě snímku.

5.3 Formální aspekty díla

5.3.1 Kresba proti CGI²⁵²

Začneme tam, kde jsme před chvílí skončili, tedy u anglicko-japonské jazykové struktury textury a důvodů, které k takovému rozdělení vedly.

Piloti ve vzduchu nejenže mluví jiným jazykem, než na zemi, ale dokonce i jejich identita se mění. Při vzdušných operacích používají kódová jména, která jsou – protože veškeré operace Společnosti probíhají v angličtině – jaká jiná, než anglická. V těch situacích, kdy jsou tedy piloti teoreticky nejsvobodnější – osamoceni v nekonečném vzdušném prostoru – jsou nejvíce svázáni svými ideologií nastavenými predispozicemi. Lidskost letců je potlačena a do popředí se dostává jejich povaha zbraně, podpořená jak změnou jazyka, tak dokonce identity – z Júičiho se ve vzduchu stává „Cairn“, pilot-zabiják. Povahové rysy se sice nemění, můžeme však stanovit tezi, že dopad ideologie je zde větší, než v jiných situacích. Více o tom pohovoříme v souvislosti s Učitelem v části 5.4.1.

K významnému rozdílu při vzdušných soubojích dochází také z hlediska dynamiky (tj. četnost střihů se zvyšuje, hraje dramatická hudba) a zejména v grafickém ztvárnění. Zatímco na zemi jsou postavy (a také vše ostatní) znázorňovány velice minimalisticky, v jednoduchých linkách a klasickou kresbou, téměř výhradně ve 2D provedení, vzdušné sekvence jsou naopak téměř výhradně ve 3D s detailně vykreslenými stíhačkami, mraky, deštěm.

Výsledný efekt je dvojitý. První motivace k takovému rozdělení je čistě estetická – pokud jsou sekvence na zemi nakresleny spíše neokázale, scény v oblacích působí pochopitelně efektněji, více vynikne jejich detailnější provedení. Pravidlo o jednodušší kresbě pozemních scén ale neplatí absolutně – i v těchto případech můžeme narazit na řadu úchvatných obrazů. V konfrontaci s 3D vzdušnými souboji je ale i tak rozdíl obvykle značný – zvláště vynikne kontrast až banálního vykreslení postav, kterým je i v kokpitu ponecháno jejich originální animované zpracování.

Druhou motivaci pro použití rozdílných animačních stylů můžeme nalézt v úloze, jakou sehrávají letecké souboje ve fikčním světě díla. Jednotky

252 Počítačem generované obrazy (Computer Generated Images).

Společnosti svádějí bitvy s těmi z Lauternu, ve snaze nepřítele porazit. Slovy pilota Juičiho: „Není důležité, kdo je nepřítelem, vítězem se stane ten, kdo zůstane naživu po vyřazení všech protivníků.“ Není žádný skutečný nepřítel, jen strašlivá hra na válku.

Jak už uvažujeme výše v textu – pro subsvět civilistů představuje válka jak odstrašující dystopické prostředí, kterého jsou oni ušetřeni, tak se jedná o druh podívané, spektaklu, jež může připomínat třeba sportovní přenosy nebo druh reality show. Ostatně extrémní typy reality show, jejichž nedílnou součástí je umírání účastníků, jsou v rámci fikce natolik rozšířené, že můžeme v této souvislosti hovořit téměř o (sub)žánru – vzpomeňme taková díla jako knihy a filmy *Running Man* a *Hunger Games* nebo knihu *Dlouhý pochod*.

Tato hra s animačními styly je možná jen díky očividnému faktu, že *Nebeští jezdcí* jsou film animovaný, nikoliv hraný. I přes rozdílnost v animacích stále vnímáme obě prostředí jako přirozeně korespondující se zobrazovaným fikčním světem. Pokud by však byly animované například pouze vzdušné sekvence a zbytek hraný, snímek by ztrácel svou soudržnost, bylo by pro nás obtížnější vnímat obě roviny na stejné úrovni. Takto je akcentována spektakulární povaha vzdušných soubojů, tyto však stále zůstávají přirozenou součástí fikčního světa.

Jak už jsme zjistili v althusserovské části, neexistují čistě ideologické nebo čistě represivní státní aparáty. Také Společnost působí vždy oběma způsoby najednou. Pověstným cukrem, který válka nabízí, jsou napětí a zábava. Bič představuje hrozba, že se z virtuální války stane skutečná, v níž budou umírat nejen Kildreni, ale také běžní lidé.

Letecké souboje jsou provedeny zvlášť efektně, protože tím staví také diváka filmu do role přihlížitele zvrácené reality show, „hry na válku“. Detailně provedené vzdušné duely, připomínají také jiné hry, na které jsme zvyklí z aktuálního světa, třeba letecké simulátory. Toto je další prvek ideologického působení díla, jiný projev jeho *rozpornosti*. Pro diváka navyklého na akční blockbustery může být právě vizualita a dynamičnost soubojů stíhaček tím hlavním, co si z filmu odnese. Pohybují se teď samozřejmě v čistě hypotetické rovině, ale připadá mi důležité se pustit i do takových vod. Náš pomyslný divák akčních filmů by možná nebyl schopen zachytit detaily a širokou podurčenou

oblast a oblast mezer, na nichž je fikční svět *Nebeských jezdců* vystavěn především. Ideologie strukturující fikční svět by tak na něj působila úplně stejně jako na fikční postavy – napínavé a efektní válečné obrazy by zastínily, jak je daný svět skutečně organizován. Zdánlivě srozumitelná podívaná tak zakrývá *rozpornou* povahu fikčního světa.

5.3.2 Druhy anime: karnevalový, elegický a apokalyptický

Pro pokračování rozboru formálních aspektů díla se nyní obrátíme ke kategoriím anime, kterými jsme se zabývali spolu se Susan Napierovou. Jsou jimi typ karnevalový, elegický a apokalyptický. V této souvislosti jsme upozorňovali na pomalost, až nehybnost příznačnou pro druhou a třetí z těchto kategorií. Také už jsme hovořili o tom, že *Nebeští jezdci* jsou z různých důvodů spíše elegickým/antiutopickým druhem anime antiutopie, než tím karnevalovým. V případě karnevalu máme většinou co do činění s bujarými oslavami tělesnosti, fantazie, spontánnosti, přirozeně fungujícího řádu přírody. Uváděli jsme si, proč pro antiutopie nebývá tento typ příliš obvyklý (ale jmenovali jsme i výjimky, jakými jsou například *Brazil* nebo *Proces*).²⁵³

Karnevalových rysů bychom v analyzovaném díle našli opravdu málo, daleko více se přiklání k realističnosti zpracování. Jeho forma je střídá (je pravým opakem Ošiiho režijního debutu *Urutsei Yatsura 2: Beautiful Dreamer*, který je formálně zpracován jako mimořádně barevné a často také nepřehledné dílo vršící jednu zmatenou scénu za druhou) a úsporná.

Kamera bývá statická s výjimkou vzdušných soubojů – pro větší evokaci reality, či chcete-li realistického leteckého simulátoru, se v těchto případech obraz mírně třese, jako kdyby byla kamera umístěna na některém z letadel,²⁵⁴ případně se pohybuje pomalu a nenápadně. Rakurzy jsou nejčastěji nulové. Časté je nízké umístění kamery, které připomene jiného klasika japonské, tentokrát hrané,

²⁵³ Viz podkapitulu 3.2.

²⁵⁴ Nezávisle na hře s roztřesenou kamerou si však samozřejmě uvědomujeme, že sledujeme animované dílo a že záběry nevznikly při reálném leteckém souboji. Tento postup pouze evokuje postupy hraného filmu ve snaze docílit většího zdání autentičnosti.

kinematografie – Jasudžira Ozua. Volba takové pozice plní podobnou funkci jako u Ozua – podporuje meditativní účinek díla, jeho pomalé tempo.

Anglický filmový teoretik Nick Wrigley hovoří o důvodech používání nízké pozice kamery v Ozuových filmech. Divák se tak ocitá ve stejné pozici jako účastník čajového obřadu sedící na žíněnkách tatami nebo jako mlčenlivě rozjímající člověk. Motivace takového přístupu měly také praktický ráz – to když Ozu natáčel filmy o dětech, při kterých bylo potřeba snímat postavy z menší výšky, než je obvyklé.²⁵⁵ Stejně použití nalezneme i v *Nebeských jezdcích* – Kildreni jsou děti a nikdy se nemohou stát dospělými (na což v různých částech filmu s ironií i trpkostí upozorňují) a pomalé, meditativní tempo je zde silně akcentováno. Minimálně na úrovni kamery bychom tedy mohli mluvit o Ozuovském stylu.

Další formální aspekty jsou podobně umírněné. Střih na sebe nijak zvlášť neupozorňuje, slouží zkrátka k nahrazování (polo)statických obrazů jinými. V nedynamických scénách je střihů méně, než jak jsme zvyklí z klasického hollywoodského filmu²⁵⁶. V akčnějších pasážích je jich více, přesto se ve frekvenci stále nemohou rovnat klipovitému tempu obvyklému v soudobých akčních blockbusterech.

Spíše střídmejší použití formálních prvků vytváří zvláštní bezčasí, jež je příznačné pro celé dílo. Nemožnost jednoznačně určit dobu, ve které se film odehrává, je dalším prvkem jeho *rozpornosti*. Expozice války, do níž je zapojena Evropa, Japonsko a další státy, evokuje jednoznačně tu druhou světovou. V průběhu filmu je ale naznačená domněnka rozptýlena – ve druhé světové válce nebojoval národ Lauternů, ani nebyly použity jednotky Kildrenů atd.

Dílo nás tedy mate, nabízí vodítka, kterých se můžeme zachytit, aby je ovšem následně popřelo. Vytváří dojem přímé reference k aktuálnímu světu, který je však pouze zdánlivý. Při recepci *Nebeských jezdců* je zapotřebí informace

255 (překlad Petr Gajdošík, Miloš Fryč) Wrigley, Nick. Nostalghia.cz, *Ozuův styl*. Dostupný na WWW: <http://www.nostalghia.cz/pages/andele/ozu/texty/wrigley_ozustyle.php#4> [vyšlo nedat.; cit. 6. 8. 2015]. Srov. také Bordwell, David, *Ozu and the Poetics of Cinema*. Princeton: Princeton University Press 1988, 384 s.

256 Styl „klasických filmů“ je referenční jednotkou neoformalistů. Viz. Bordwell, David – Staigerová, Janet – Thompsonová, Kristin. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University Press, 506 s.

neustále přehodnocovat a žádné indicie, zvláště ne ty, jejichž zdrojem je komparace s aktuálním světem, neakceptovat bez bližšího prozkoumání.

Za další projev *rozpornosti* související s bezčasím můžeme označit postavu starého muže sedícího před restaurací Daniel's Diner.²⁵⁷ Na první pohled je s touto fikční entitou vše v pořádku. Přispívá tomu i animovaný ráz díla. Jeho permanentní přítomnost a absolutní nehybnost nejsou díky animované formě snímku tolik viditelné. Nejen tato entita, ale také řada jiných je ve filmu zobrazována staticky. Když by se jednalo o hraný film, člověk zcela ustrnulý v pohybu by nám připadal na první pohled nepatřičný. V případě kresleného díla však zcela zastavený obraz není ničím neobvyklým, zejména ne v anime.²⁵⁸

Obdobně jako v případě s jazykovými mutacemi i zde máme co do činění s evokací žánrového pozadí, tentokrát je cíleno na naše návyky získané sledováním anime. Bez dostatečné všímavosti nerozpoznáme symbolickou úlohu, kterou popisovaná postava v *Nebeských jezdcích* zastává, můžeme ji přehlédnout nebo jen zaznamenat jako nevýznamnou.

Také způsob grafického zpracování dalších postav není náhodný. Výše už jsme pojednali o kontrastu mezi opulentními leteckými souboji a skicovitým vykreslením hrdinů. Animované pojetí Kildrenů (a dalších) naznačuje jejich zaměnitelnost, nahraditelnost a také jejich původ klonů. V některých momentech filmu může být dokonce matoucí rozeznat, kdo je kdo. Jako například v „polské sekvenci“, když je poprvé exponována Micuja a další nové postavy. Co by v hraném filmu bylo dosažitelné jen za pomoci masek a líčidel je v animovaném díle znázorněno daleko snadněji, zjednodušením kresby.

Společnosti Rostock nezáleží na civilistech, ani na Kildrenech. Stejně jako děti v *Neon Genesis Evangelion* i v *Nebeských jezdcích* slouží Kildreni pouze jako zbraně. A jako takové jsou nahraditelné a jejich osobnostní rysy nepodstatné. Proto vypadají všichni podobně a jsou jednoduše nakresleni – pro diváka je tak obtížnější rozpoznat, jaké emoce postavy prožívají, co si myslí. To odpovídá jejich úkolu – cítění a přemýšlení je u Kildrenů nezbytné jen do té míry, aby byli

257 Viz kapitolu 3.2.4.

258 Hovoří o tom nejen Napierová ale také například Bordwell s Thompsonovou, kteří zdůvodňují používání statických nebo jen částečně pohyblivých obrazů v anime především snahou tvůrců ušetřit na výrobě. Srov. D. Bordwell – K. Thompsonová, c.d. (pozn. 140), s. 508.

schopni co nejlépe provést svůj úkol. Že i přesto jsou více než pouhými stroji na zabíjení a uchovávají si lidskost, je sekundární. Tento „problém“ však náležitě zpracovávají ideologické státní aparáty.

Působení ideologických státních aparátů na Kildreny je dovedeno ad absurdum v případě ideologické výzvy působící v prenatalním období. V *Nebeských jezdcích* se nejedná pouze o vnější vlivy ovlivňující kontext, do něhož se plod rodí, ale dokonce samotný „nenarozený“ klon je už naprogramován ideologií. Když je vytvořen, dobře již zná svou roli a vše co jeho pozice obnáší. Není potřeba rodiny, školy, ani jiných dalších ideologických státních aparátů, aby porozuměl svému místu ve společnosti.²⁵⁹

Prosté vykreslení postav tedy na formální úrovni reprezentuje fungování ideologie v daném fikčním světě. Nejinak je tomu s bezčasím. Absence konkrétního času je příznačná pro nekonečnost konfliktu udržovaného mezi Společností a Lauterny. Informace, kdy válka začala, spadá do nulové oblasti, stejně jako délka jejího trvání. Podobně jako v antiutopii *1984*, i zde máme pocit, že válka probíhá odjakživa a přetrvává navždy. Obrazně řečeno se nacházíme po apokalypse – jako když by nastal konec světa a s ním konec času. Antiutopie *Nebeští jezdci* je rozdělena na svou pseudoutopickou (civilistě) a dystopickou (válka) složku, obě spojuje nemožnost změny, postapokalyptická nekonečnost nebe a pekla.

V elegiích podporuje zpomalené plynutí času a zastavení momenty pohroužení a vzpomínání. Podobně je zastoupen elegický typ i v *Nebeských jezdcích*. Takové momenty jsou ale vždy také hořce apokalyptické, protože svědčící o nemožnosti vzpomenout si, o apokalyptickém koloběhu války, umírání a nové výroby Kildrenů. Znázornění koloběhu života a smrti je spíše doménou karnevalových typů anime, klonování je ale pravým opakem té přirozenosti, kterou karneval oslavuje. Naopak – nehybnost a mrtvolný čas reprezentované výše zmiňovanými formálními postupy (kamera, střih, grafické zpracování) vypovídají spíše o absenci této přirozenosti. O stesku po ní (elegično) a vědomí nekonečnosti nesmyslné existence Kildrenů (apokalyptické).

Také *rozpornost* ve formě a narativu díla má své dobré odůvodnění. Fikční svět *Nebeských jezdců* je výborným ideologickým trenažerem. Zvídavému,

259 Takové přímé ovlivňování mysli subjektu připomíná hypnopedii z Huxleyho *Konce civilizace*.

nespokojenému divákovi, který se není ochoten smířit se zdánlivou nerozporností vnější prezentace antiutopického systému, nabízí možnost odhalení této rozpornosti a nalezení pravdivého, skrytého řádu. Pokud se ovšem nechá obalamutit scénami leteckých soubojů a akceptuje drobné trhliny v řádu světa (nebo si jich vůbec nevšimne), z ideologického snu se nikdy neprobudí. Takové je sdělení díla směrem k divákovi. Jak ale působí antiutopická struktura fikčního světa na jeho fikční entity? Otázku prozkoumáme podrobněji v části, která následuje.

5.4 Narativní modality

5.4.1 Aletická omezení

Již v metodologické části jsme avizovali, že *Nebeští jezdci* spadají do jedné ze tří kategorií aletického fikčního světa, konkrétně kategorie (b). V takto strukturovaném fikčním světě „osoby přirozeného světa nabývají vlastností a akčních schopností, které nejsou dány obyčejným osobám tohoto světa, např. stát se neviditelným, létat na koberci apod.“²⁶⁰ To je i případ Kildrenů, tedy lidských bytostí s nadpřirozenými schopnostmi.

Syžet nenabízí jednoznačné vysvětlení, proč klonování vojáci musí být zrovna děti. Navrhuji tezi, že dětská mysl je jednodušeji přístupná manipulaci a ideologická indoktrinace je proto snazší. Nebo může situace souviset s postupem klonování, který je z technologických důvodů možné provádět pouze s dětskými jedinci. Souhlasit můžeme s oběma variantami (a našli bychom i další hypotézy), nás však bude zajímat především první tvrzení.

Motivem k vytváření dětských, nikoliv dospělých vojáků skutečně může být jejich lepší ovlivnitelnost. Kildreni každopádně nejsou těmi, kdo válku řídí, jak ukazuje scéna, ve které Kusanagi navštíví velitelství. Jsou to dospělí lidé, kteří konflikt organizují.

Všichni letci jsou Kildreni, s jedinou výjimkou – tu představuje postava Učitele, jehož vzhled není nikdy explicitně ukázán a jeho konkrétní role ve fikčním světě také není s určitostí vysvětlena. Jak říká Kusanagi: „Protože naše

²⁶⁰ L. Doležel, c.d. (pozn. 144), s. 124.

válka je hra, která nekončí, potřebujeme pravidla. Stejně jako nepřítele, kterého nemůžeme porazit.“ „A to je Učitel,“ dodává Júiči.

Jak doslova máme chápat Kusanagin výrok o neporazitelnosti Učitele? V kontextu rozhovoru zní toto tvrzení spíše jako zveličení, které ve skutečnosti znamená, že Učitele je velice obtížné porazit. Podle mého je však uvedený výrok třeba chápat přesně tak, jak je v díle vysloven – Učitel je porazitelný, alespoň jednotkami Kildrenů.

Učitel může přecházet mezi válčícími stranami a připomínat i těm nejlepším Kildrenům jejich podřízenost dominantní ideologii. Je tou nejmateriálnější realizací Subjektu – Společnosti Rostock. I jeho proto můžeme označit za Subjekt – zhmotněnou podobu ideologie. Pojímání tohoto dospělého letce jako Subjektu je dokonce blíží původnímu Althusserově pojetí.²⁶¹ Jeho působení není celospolečenské, Bohem je pouze pro piloty, jakožto Neporazitelný Pilot, kterého je třeba se bát a respektovat. Také zobrazuje Nejlepšího Pilota, jehož schopnosti jsou obdivuhodné a nutí ostatní k zdokonalování.

Jednotky Kildrenů nikdy nemohou Učitele zničit, odporuje to jejich programování. V praxi jsou tedy jejich reakce v souboji s ním vždy pomalejší, než obvykle, nikdy na něj nevystřelí, dokud si opravdu (aniž by si to uvědomovali) nejsou jisti tím, že jej nezraní. Učitel (jak příznačné označení!) tedy Kildrenům připomíná jejich roli posluhovačů vládnoucí ideologii a Společnosti Rostock. Doslova je tak *učí* podřízenosti této ideologii.

Proto je zničení Učitele pro postavy tak důležité. Učitel, reprezentující Společnost, je totiž skutečným nepřítelem, ne Lauterni. Zároveň je důležité, že Učitel je dospělý. V tomto fikčním světě jsou děti nástroji dospělých a očekává se od nich, že tak se budou i chovat. Správný voják-dítě při střetu s Učitelem „chápe“ jeho nadřazenou pozici dospělého a z boje se stáhne.

Nastíněná hypotéza vysvětluje Júičiho zvolání před závěrečným vzdušným soubojem mezi ním a Učitelem-Subjektem: „Zabiju svého otce!“ V předchozí části děje je nám různě naznačováno, že Júiči je klon vojáka jménem Džinrou. Definitivně nám tuto skutečnost sice potvrdí pouze Kusanagi (jejíž výroky patří do virtuální oblasti a není tudíž důvěryhodná), také řada dalších indicií ale vede ke stejnému závěru. Júiči tedy s největší pravděpodobností nemá

261 Viz podkapitulu 4.2.1.

biologického otce, protože je minimálně první verzí Kildrena, jehož předchozí inkarnace byla označena jako Džinrou. Džinrou mohl být zplozen pohlavní cestou, nevíme totiž, jak vzniká první generace klonů. Je možné, že ti první v řadě se narodí jako obyčejné děti a teprve později jsou na nich provedeny genetické úpravy. Skutečnost, že Júiči je ale s největší pravděpodobností Džinrouv klon, činí úvahu o vzniku první generace bezpředmětnou.

Když tedy Júiči oznamuje „zabiju svého otce,“ hovoří obrazně. Júičimu se podaří v průběhu filmu porozumět ideologickému působení Společnosti a také roli, jakou Učitel v této hře zastává. Jeho rozhodnutí zabít svého „otce“ je tedy vyjádřením touhy po zničení toho, kdo Júičiho *stvořil* (Společnost jako Bůh vládnoucí nad životem a smrtí), kdo ho *naučil*, co v daném světě má a nemá dělat, jaká je jeho pozice. Proto není Učitelův vzhled důležitý – mohl by to být kdokoliv. Subjekt-Učitel je jinou variantou Subjektu-Společnosti a jeho zničením by tak Júiči, alespoň metaforicky, zničil také Společnost samotnou. Víme, že pro subjekty-Kildreny je něco takového nemožné, zákaz je obsažen v jejich ideologickém programování. Když by se subjektům-Kildrenům podařilo zničit tuto reprezentaci vládnoucí moci, znamenalo by to, že ideologická indoktrinace je odstranitelná, stejně jako změna celého antiutopického řádu.

5.4.2 Deontická omezení

Zákaz zabít Učitele je normou, kterou si Kildreni neuvědomují, existují ale také pravidla, která jsou jim Společností určována přímo. Poslušnost vojenskému řádu je prvním z nich. Smysl existence dětských vojáků je silně spjat s válkou. Jakožto výrobky s konkrétním určením se nemohou svévolně rozhodnout odejít a začít se věnovat jiné aktivitě. Navíc toho ani nejsou mentálně schopni, brání jim v tom jejich programování.

Nikde v syžetu sice není exponováno, že by Kildreni nemohli změnit zaměstnání (Júiči mluví o svém poslání pilota jako o práci), přesto cítíme, že to co dělají, není otázka výběru. Poslušni ideologické výzvy setrvávají ve své pozici vzdušných pilotů a považují takové nastavení situace za jediné správné. Bojují přece za štěstí všech i sebe samých, je to jejich poslání. Minimálně Júiči,

Kusanagi a Micuja ale falešnost tohoto modelu rozpoznají a to je učiní naopak nešťastnými.

Přítomnost jednoznačných norem však můžeme pouze předpokládat, nevíme a nemůžeme zjistit, zda Kildreni mohou přestat bojovat a začít žít jiný život, není to však pravděpodobné. Jeden z důvodů, proč jsou zabítí vojáci nahrazováni totožnými, je zachování jejich zkušeností jakožto bojových pilotů. Můžeme se domnívat, že roli zde opět hraje také otázka finanční a technologická. Vyrobit nový klon stojí určité prostředky, stejně tak jako výroba nového tanku. Ani tank, ani Kildreni, nemají svobodnou vůli – nebo by alespoň z logiky věci neměli mít – v otázce ukončení bojové služby.

V případě deontických omezení se však pohybujeme čistě v rovině hypotéz. Faktů se budeme moci lépe přidržit v následující části. Víme již, že ukládání norem spadá do oblasti represivního státního aparátu, přičemž ten nikdy nepůsobí samostatně, bez ideologických státních aparátů, jejichž typickou sférou působení jsou axiologická omezení. S důležitou rolí, jakou sehrávají tyto modalitivy ve fikčním světě *Nebeských jezdců*, se seznámíme nyní.

5.4.3 Axiologická omezení

V metodologické kapitole jsme zejména upozorňovali na dva z možných vztahů mezi kodexově ustanovenou axiologií a tou subjektivní. Zmínili jsme axiologického rebela a nihilistický přístup. První z nich je typickým představitelem antiutopického narativu. Je to taková postava, která se vzepře jak deontickým, tak axiologickým omezením, rozkryje ta epistemická, a tak se osvobodí od nadvlády dominantní ideologie.

O hodnotách ve fikčním světě *Nebeských jezdců* už jsme pojednali v předchozí části analýzy. Kildrenům je určen osud hrdinných bojovníků proti zneprátené straně, úkolem civilistů je zajímat se o válku a podporovat ji. Co se však stane, když se někdo rozhodne daným omezením vzepřít?

Aby něco takového bylo možné, je nejprve nezbytné označit stanovenou kodexovou axiologii za odporující té subjektivní. V antiutopiích jedinec prohlédá ideologickou manipulaci, které podehl, různými způsoby. Hovořili jsme o časté

variantě, ve které mužský hrdina rozpozná ideologickou lež, prostřednictvím (tělesné) lásky k ženě.²⁶²

Nebeští jezdci nabízí variaci tohoto schématu. V této antiutopii si problematičnost stavu, ve kterém se nachází, uvědomí dvě ženy (Kusanagi, Mícuja) a díky Kusanagi začne zpochybňovat řád fikčního světa také Júiči.

Na tomto místě bych rád zmínil detail, který zatím nezazněl, a sice, že Kildreni jsou nejdůležitějšími bojovými jednotkami, ale v armádě slouží také jiní, dospělí lidé. Například technici jako je Sasakura. Tato informace se nám teď bude hodit, Sasakuřiny výpovědi totiž spadají do oblasti fikčních faktů, na rozdíl od výroků Kildrenů. Sasakura je (1) věrohodná – ničím ve fikčním světě nám není naznačeno, že bychom jí měli považovat za nedůvěryhodnou. (2) ostatní fikční entity Sasakuru respektují, nikdo se vůči ní nevyjadřuje negativně. (3) tato entita není zbavena ověření autoritativním vyprávěním. Z toho vyplývá, že Sasakuře můžeme věřit, když říká, že Kusanagi zná osm let.

Víme, že když Kildreni zemřou, jejich nová podoba je označena novým jménem (viz Judagawa, který se nově zrodí jako Aihara nebo Džinrou převtělený do Júičiho a na konci filmu do Isamiho). Na základě této informace a Sasakuřina sdělení si můžeme dovodit, že Kusanagi žije minimálně osm let. Za tu dobu už se seznámila minimálně s jednou předchozí Júičiho inkarnací – Džinrouem a podstatě fikčního světa, v němž žije, rozumí velice dobře. Kusanagi je na jedné straně vyčerpaná a otrávená, protože znala pravé podstaty ideologického aparátu a již dlouho v takovém nastavení žijící. Zároveň ale není schopna vzepřít se axiologickému nastavení společenského systému do té míry, aby něco ve svém životě změnila. Nepokusí se utéct, nezaútočí na velitelství Společnosti, ani nic podobného. Můžeme se domnívat, že důvodem pasivity této axiologické rebelky je působení represivního státního aparátu a ideologických státních aparátů. Represivní státní aparát Kusanagi vyhrožuje – pokud se vzepřeš, budeš potrestána. Působení ideologických státních aparátů jí nedovolí opustit pozici, kterou zastává. Je naprogramovaná k tomu, aby vykonávala roli velitelky základny a pomáhala tak v důležitém úkolu, jakým je zničení Lauternů.

²⁶² Proč ta rozezná klam dříve, je zajímavá otázka pro genderovou studii, nikoliv však pro naši analýzu.

Zoufalou situaci se snaží řešit dvěma způsoby: pokusem o sebevraždu a útokem na Učitele. Je to nicméně ona sama, která hovoří o Učitelově neporazitelnosti, takže z jejího úhlu pohledu se i nálet, který na něj provede, blíží přímé sebevraždě. Právě prostřednictvím takových zoufalých pokusů se ale fikční entity antiutopických systémů vysvobozují z nadvlády dominující třídy. Systém může fungovat jen proto, že je tak těžké se z jeho působení vymanit a do důsledků dovedená vzpoura většinou zároveň znamená ohrožení života.

O vzdor vůči antiutopické společnosti se pokusí také Micuja. Na rozdíl od Júičiho a Kusanagi, ale není schopná správně interpretovat pravý zdroj ideologické manipulace a mylně se pokouší řešit svou neuspokojivou situaci pokusem o zabití své velitelky Kusanagi. Micuja se nechává strhnout emocemi snad ještě více, než Kusanagi a právě ona je jedinou skutečnou nebo chcete-li klasickou, axiologickou rebelkou příběhu. Její útok proti domnělému Subjektu je proveden hned tutéž noc, ve které si potvrdí své domněnky o lživé povaze fikčního světa. Ani její vzpoura ale nekončí úspěchem, zejména kvůli mylnému označení Kusanagi jako Subjektu.

Třetí fikční entitou, která se vzepře dominantnímu řádu je Júiči. Dojde k tomu ale jen v jednom momentu filmu – již dříve popisovanému útoku na Učitele (který skončí Júičiho smrtí). Ve zbytku syžetu je prezentován jako typická fikční entita s indiferentní axiologií – tedy jako nihilista. Júiči je inteligentní a zvědavý a můžeme stanovit hypotézu, že ideologický závoj odkryje již před stěžejními rozhovory s Kusanagi a Micujou, ve kterých jsou to tyto dvě, které otevřeně pojmenovávají lži zkonstruované Společností. Potvrzuje to i způsob, jakým oběma ženám odpovídá. Nerozčiluje se, nevzpírá, není zdrcený, v obou případech označí dané výpovědi za „zajímavé“.²⁶³ Že pravé povaze strukturace fikčního světa rozumí, naznačují i jeho výpovědi o „hraní jedné staré zbytečné hry.“

Júiči si uvědomuje, že je jen dětskou loutkou v mocenské hře dospělých. Zároveň ale „nikdy nepřemýšlel o tom, kdo je jeho nepřítel,“ protože „vítězem se stane ten, kdo zůstane naživu po vyřazení všech protivníků.“ Tento stav bychom mohli označit za dokonalý příklad fungování orwellovského *doublethinku*. Subjekt-Júiči si dobře uvědomuje své podřízení Subjektu-Společnosti, ví, že může

263 Srov. analyzovanou scénu v podkapitole 3.2.3.

umřít a že tato jeho oběť by byla vlastně úplně zbytečná. V průběhu filmu také porozumí své vazbě k Džinrouovi – na stejné základně již jednou žil, jen v jiné podobě, a veškeré vzpomínky na tuto formu existence nyní postrádá, včetně těch na čas strávený s jeho láskou Kusanagi. Žádná z těchto, ani jiných skutečností ho však nedonutí k činu. Svůj osud plně akceptuje.

Jen díky Kusanagi Júiči podnikne závěrečný nálet na Učitele, při kterém zahyne. Když by záleželo na něm, setrval by i v budoucnu ve svém zasněném, nihilistickém přístupu. Protože však miluje Kusanagi, pokusí se „zabít svého otce“, svého „učitele“.

Júiči tedy neprocitá stejným způsobem jako například THX 1138 ve stejnojmenném filmu, kterého probudí LUH 3417 tím, že mu pomíchá medikamenty předepsané státním aparátem. THX se následně probere z drogového oparu, uvědomí si svou lásku k LUH a přirozenost tohoto citu v kontrastu k nepřirozenosti společnosti a tento rozpor není ochoten akceptovat. Společnosti se vzepře ne proto, aby splnil LUHino přání, ale z důvodů své vlastní bytostné potřeby. Júičiho odhodlání k činu je motivováno touhou zničit ne to, co nenávidí on, ale vůči čemu chová takový odpor Kusanagi. Jeho postoj je mezi antiutopickými hrdiny rozhodně atypický.

5.4.4 Epistemická omezení

Také prostřednictvím epistemických omezení působí ideologie, která distribuuje data o fikčním světě mezi různé subsvěty a fikční entity. (Ne)pravdivost informací je patřičně upravena podle potřeb vládnoucí třídy. Epistemická omezení souvisí s *rozporností Nebeských jezdců*. Množství a povaha vědomostí jsou v rámci textury rozděleny nerovnoměrně. Pravdu o smyslu války znají zejména vrcholní představitelé Společnosti (respektive Evropské konfederace) a Lauternů. Ostatní fikční entity si jsou vědomy vždy jen té části pravdy nebo její pokroucené verze, jež je nezbytná ke správnému vykonávání úkolu jim stanoveného.

V předchozí části naší analýzy jsme si ukázali, jak konkrétně jsou jednotlivé společenské vrstvy ovlivněny působením epistemických modalit, tedy tím, v co jednotlivé entity věří na základě informací, kterými disponují. Tři

postavy filmu explicitně zpochybňují ideologické lži – Kusanagi, Júiči a Micuja. Kusanagi pravou podstatu věci zná již od začátku snímku. Júiči se zamýšlí nad chybějícími nebo nejasnými informacemi, které ovlivňují jeho život a pokouší se dozvědět se více. Vede ho k tomu však spíše zdvořilá zvědavost. Když narazí na rozpor v řádu světa, zajímá ho, jaký je zdroj nejasnosti. Rozhodně ale není posedlý touhou rozpoznat ideologické machinace. S klidným, jemu vlastním přístupem, postupně odkryje neznámé, a stejný klid ho na základě získaných informací dovede k rozhodnutí nic neměnit.

Naproti tomu Micuju – naši axiologickou rebelku – nově zjištěné skutečnosti nutí k okamžité akci. Vykonání jejího záměru zabít Kusanagi je ovšem neutralizováno Júičim. Na konci díla je Micuja zdrvena Júičiho smrtí a osud její další vzpoury je nejistý.

Tolik budiž řečeno k narativním modalitám ve fikčním světě *Nebeských jezdců*.

5.5 Antiutopie *Nebeští jezdci*

Na závěr analýzy se ještě jednou zamysleme nad *Nebeskými jezdci* v souvislosti s antiutopiemi. Jak jsme uváděli v části 5.1, analyzované dílo splňuje stanovené antiutopické podmínky, pokud se rozhodneme chápat subsvět civilistů jako svým způsobem utopický. Dokonalost této části fikčního světa pramení z odstranění přímých dopadů války na civilní obyvatelstvo. Důležitým faktorem v chápání díla jako antiutopie je také akcentace ideologické podstaty fikčního světa – jak je pro antiutopie obvyklé, za mýtem o spravedlivé společnosti se skrývá její pravá, amorální povaha.

Analýzou některých rysů *Nebeských jezdců* můžeme toto dílo přiřadit k antiutopickému žánru, přípustná je ale také jiná interpretace. Mohli bychom se též ptát po povaze dalších příbuzných děl. Je *Matrix* antiutopií? Samotné simulakrum „Matrix“ ve filmové sérii se v mnoha ohledech blíží aktuálnímu světu, v té podobě, jak ho známe. Fikčním entitám napojeným na simulaci nikdo nevnucuje myšlenku, že žijí v utopii. Přesto bychom dílo mohli přiřadit mezi antiutopie, protože tato, sice ne vysloveně utopická, ale alespoň ne-dystopická a

relativně harmonická společnost, je lží, podvodem, pravým opakem „běžné“ společnosti známé z aktuálního světa.

Je *Šílený Max: Zběsilá cesta antiutopií?* Může jí být stejně jako *Nebeští jezdci* a *Matrix*. V tomto případě obyvatelé Citadely žijí ve zjevně trýznivých podmínkách, přesto vzývají Immortana Joea jako šlechtného vládce slibujícího svým bojovníkům věčný život ve Valhalle a všem svým podřízeným zprostředkovává přístup k vodě. Ta by ale mohla proudit permanentně a ve skutečnosti je tak Joeovo počínání pravým opakem dobroty. Záleží na úhlu pohledu, zda tekutinu dodává nebo *odpírá*. Příběh o Valhalle také není pravdivý. Nevíme, co se ve fikčním světě *Šíleného Maxe* stane se zemřelými, na základě různých indicií však odhalujeme příběh o Síni padlých jako vypracovaný za pomoci ideologických státních aparátů, zejména těch politických.

I svět, který vyhlíží silně negativně, tedy může být jeho obyvateli vnímán jako utopie. Dalším výborným příkladem je *1984*. Touto argumentací chci dokázat, že *Nebeští jezdci*, kteří ostatně v mnohém *1984* připomínají (doublethink, nekonečná válka) rozhodně spadají do antiutopického (případně dystopického, nazíráno z jiného úhlu pohledu) kánonu.

Zatím jsme zmínili některé příbuzné neanimované antiutopie.²⁶⁴ Nalezneme podobná díla i v žánru anime? Tak například v *Appleseedu* funguje podobné rozdělení fikčního světa na dva subsvěty. V jednom z nich zuří válka, ve druhém žijí lidé v symbióze s tzv. bioroidy ve městě Olympus, které je od bojů uchráněno. Válka sice není uměle udržována jako v *Nebeských jezdcích*, ale i zde slouží záměrům vůdčích činitelů Olympu. Ti se neštítí přistupovat k různým sporným rozhodnutím, aby jejich město fungovalo spořádaně a v harmonii. Za jeho zdmi tak stále pokračuje nesmyslný, dávno překonaný konflikt. Rasy lidí a bioroidů, kteří žijí v Olympu pospolu, se mimo její hranice navzájem zabíjí. Neinformovaní vojáci dál pokračují v nesmyslné válce proti nepříteli, ze kterého se již dávno stal spojenec. Aby však byla integrita utopického města zachována, je tato informace ve venkovním světě utajena. Stejně jako v *Nebeských jezdcích* i v tomto fikčním světě je skutečná povaha války před částí společnosti skrývána.

²⁶⁴ Nezapomeňme, že v rámci fikčního universa *Matrixu* bylo vytvořeno také povídkové anime *Animatrix*.

Jiným příkladem může být *Cannon Fodder*, fikční svět připomínající 1984 svou apokalyptičností (řeceno s Napierovou), bezvýhodností a permanentní válkou, která je prezentována dominantní společností jako nezbytná, dokonce jako radostná a prospěšná událost. *Cannon Fodder* můžeme srovnat s *Nebeskými jezdci* v prezentaci postav neschopných jakýmkoliv způsobem změnit svou zoufalou situaci. V tomto případě je to ale spíše než působením ideologických státních aparátů zapříčiněno zejména represivním státním aparátem. Fikční entity *Cannon Fodderu* odrazuje od vzpoury zejména strach. V *Nebeských jezdci* máme naproti tomu co do činění spíše s neschopností vzepřít se ideologickému programování. Perfektním příkladem je nihilistická postava Júičiho.

V anime seriálu *Psycho-Pass* je na konci první sezóny hlavní postava Akane Cunenori donucena ke spolupráci s hlavním ideologickým (a zároveň represivním) aparátem díla – Sibyl Systémem. Toto rozhodnutí učiní na základě racionální úvahy – pokud by odhalila pravdu o Sibyl Systému veřejnosti, vedlo by to ke katastrofě, celospolečenskému kolapsu. Také Júiči a Kusanagi racionálně zhodnocují svou situaci, dopad působení ideologie na tyto fikční entity však vede k neutralizaci jejich případné vzpoury. Postavy se pouze jeví jako slabé, jejich indispozice mají ale svůj vnější zdroj. Skutečný boj proti ideologickému aparátu a antiutopické konstrukci společnosti probíhá v *Nebeských jezdci* v myslích jedinců.

Kvalita díla spočívá v propojení poměrně obvyklého antiutopického scénáře s umístěním fikčního světa nikoliv na neznámou planetu nebo do daleké budoucnosti, ale do alternativní minulosti. Tím se odlišuje od řady jiných snímků tohoto žánru a nabízí možnost číst dílo nejen jako fikci, ale více akcentuje propojení mezi utopickými představami a naší konkrétní historií.

Výjimečný je snímek také v míře ovlivnění fikčních entit ideologickými státními aparáty. Jak už jsme se zamýšleli výše v textu, *Nebeští jezdci* něčím silně připomínají *Neon Genesis Evangelion*, dílo podobného žánrového zařazení.²⁶⁵ V obou případech se setkáváme s frustrovanými jedinci, pro které je značně

²⁶⁵ Byť *NGE* bychom spíše označili za dystopii. Ačkoliv i v tomto fikčním světě existují dva hlavní subsvěty – Tokio 3 a jeho podzemní část – důsledky bojů Ev a Andělů mají celoplošný dopad. Kvůli důsledkům, které má konflikt na obyvatele Tokia 3, se z něj mnozí stěhují. Všechny fikční entity díla jsou tak přímo zasahovány dystopickou strukturou světa.

obtížné, plně porozumět situaci, v níž se nacházejí, případně ji nějakým způsobem změnit. A tato neschopnost procitnout z vlivu ideologických státních aparátů se netýká pouze postav, ale také samotných diváků. Ti jsou jak ovlivňováni formou díla, tak jednáním nebo bytím možná měli spíše říct nejednáním postav. V *Nebeských jezdcích*, na rozdíl od jiných antiutopií, téměř nedochází ke vzpouře vůči vládnoucí třídě a to může i recipienty vést k mylnému závěru, že film je sice smutným, místy nelogickým podobenstvím o válce, ale ničím víc.

Více nám prozradí závěrečná část.

6 Závěr

Aby byl výsledek našeho snažení přehledný, stěžejní cíl této práce – tedy analýzu fungování ideologických struktur v antiutopickém anime *Nebeští jezdci* – se nyní pokusíme shrnout. Klíčem k syntéze nahromaděných poznatků bude zejména připomenutí fungování represivního státního aparátu a ideologických státních aparátů v analyzovaném fikčním světě. Také se zamyslíme nad použitými teoretickými prostředky a formálním zpracováním filmu.

6.1 Represivní státní aparát a ideologické státní aparáty ve filmu *Nebeští jezdci*

Dopad působení represivního státního aparátu můžeme v *Nebeských jezdcích* pozorovat zejména v chápání války jako hrozby. Z represivního hlediska představuje tento konflikt ohrožení pro všechny, a to z různých důvodů. Strana, která by podlehla, by musela akceptovat podmínky vítěze. To znamená přijmout pozici poraženého a z toho vyplývající důsledky jako např. okupaci, ztrátu majetku a postavení, změnu zákonů atd. Z hlediska nastavení fikčního světa a nekonečné povaze války k něčemu takovému nikdy nedojde, to si ale většina fikčních entit díky působení ideologických státních aparátů neuvědomuje.

Pozornost civilistů je tedy s napětím upřena k průběhu války, jsou vděční Společnosti za ochranu, kterou jim poskytuje, doufají v konec konfliktu a zneškodnění nepřítele. Strach z porážky zároveň pěstuje nenávisť k protivníkovi.

Další mocenské působení represivního státního aparátu představuje jiný druh výhružky, je implicitní a týká se Kildrenů. Pro tuto úvahu se musíme vrátit k podkapitole 5.4.2 a našim hypotézám o (ne)svobodě pilotů. Proč se vlastně Kildreni, kteří odhalili pravý původ své existence, nevzbouří? Hlavním důvodem je nepochybně působení ideologických státních aparátů, ale můžeme se domýšlet, že důležitou úlohu zastává také represivní státní aparát. Neposlušní vojáci mohou být uvězněni, mučeni, zavražděni a znovu neoživeni, mohou jim být vymazány vzpomínky atd. Nikde v díle nám sice není naznačeno, že by Společnost takové praktiky provozovala, ale známe jiné její aktivity. Bezskrupulózní nasazování dětí jako vojáků a nezájem o to, zda zemřou nebo budou žít, genetické inženýrství,

myšlenkové manipulace. Lze tedy vznést úvahu, že tato – vojenská – organizace se nebude štítit ani použitím síly k ovládnutí neposlušných jedinců. Nad Kildreny se tedy vznáší hrozba trestu za neplnění jim určených povinností a také samozřejmě podléhají stejné výhrůžce jako civilisté - možnosti prohrát válku.

Represivní státní aparát je vhodně doplňován působením ideologických státních aparátů. Jejich prostřednictvím jsou podřízeným subjektům za pomoci ideologické výzvy přiřazovány jejich role ve společenském systému a oddanost Subjektu-Společnosti.

V určené oblasti textury se setkáváme s různými médii – novinami a televizí, které pomáhají šířit ideologii. Projevy represe v těchto ideologických státních aparátech jsme si popsali výše – vytváří především znepokojení z války. Ideologická podstata ideologických státních aparátů působí rafinovaněji. Na jedné straně nabízí válku jako podívanou, spektakl, kterému by subjekty měly se zájmem přihlížet, bavit se jeho průběhem. Ve stejnou chvíli je ale konflikt brán vážně. Jak civilisté, tak Kildreni jsou přesvědčeni o důležitosti války a co nejvíce se snaží přispět k vítězství Společnosti. Přímý boj, nebo alespoň zúčastněné pozorování, přináší subjektům pocit naplnění, je to jejich *raison d'être*.

Podurčená oblast naznačuje přímý vliv ideologických státních aparátů při vytváření Kildrenů. Takový způsob implantace ideologie je okamžitý a připomíná vliv rodinných, případně školních ideologických státních aparátů, které zpracovávají jedince během dětství. Ve fikčním světě *Nebeských jezdců* je působení tohoto aparátu násilnější a bezprostřednější, než je obvyklé. Kildreni se již takto naprogramovaní rodí a později v armádě jsou o správnosti naučeného utvrzováni (vidíme tedy, že i armáda, typický zástupce represivního státního aparátu, je zároveň šířitelem ideologie).

V nulové oblasti můžeme tušit také působení dalších obvyklých ideologických státních aparátů. Rodiny a škol u civilistů, politické demagogie v dalších hypotetických prezentacích Společnosti, případně jiných druhů komunikačních a kulturních ideologických státních aparátů aj. O jejich fungování se však můžeme pouze dohadovat.

Kritika ideologie se ukázala jako velice prospěšná při zkoumání antiutopické společnosti v její komplexnosti. Potvrdilo se nám, že Althusserův koncept, který byl primárně vytvořen pro analýzu aktuálního světa lze využít také

ke zkoumání toho fikčního, obzvláště antiutopického. Toto zjištění zároveň souvisí s potvrzením naší další myšlenky, že antiutopické systémy představují zveličené, do extrému dovedené znázornění ideologické podstaty aktuálního světa, tak jak o něm hovoří Althusser (viz prenatální ideologickou výzvu a další postupy vládnoucí třídy v *Nebeských jezdcích*).

6.2 Fikční světy a neoformalismus

Kombinace fikčních světů s neoformalismem, jako doplňujícím nástrojem, se také ukázala funkční. Fikční světy nám pomohly rozdělit zkoumaný svět na dva subsvěty – civilistů a pilotů, značně důležité pro nás byly též jednotlivé narativní modalities. Tato omezení strukturují libovolný fikční svět, v případě analýzy antiutopií jsou však prospěšnější, než v jiných případech. Rozložení narativních modalit je určováno do značné míry působením ideologie nebo obecněji postupy uplatňovanými vládnoucí třídou. V naší analýze jsme viděli, že povaha deontických, axiologických, epistemických a dokonce i aletických modalit fikčního světa *Nebeských jezdců* je určována především působením Společnosti, tedy dominantní třídy operující za pomoci represivního a ideologických státních aparátů. Můžeme učinit domněnku, že podobného závěru bychom, při použití shodných prostředků, dosáhli i v dalších antiutopiích. Narativní modalities tedy představují účinný prostředek k podrobnému rozboru fungování libovolné antiutopie.

Důležité pro nás byly také výpovědi fikčních entit. V souvislosti s tímto fenoménem jsme využili vlastnost fikčního světa *ověření*. Díky tomu jsme mohli přiřadit fikční entity do virtuální, respektive faktové oblasti. Pracovali jsme také s intensionální, tříhodnotovou funkcí fikčních světů, která tyto rozděluje na oblast určenou, podurčenou a nulovou. Konečně Doleželovo pojetí moci ve fikčních světech pro nás bylo podstatné především v metodologické kapitole, kde jsme je komparovali s přístupem Althusserovým.

Celkově se ukázalo, že Doleželova teorie fikčních světů je pro analýzu antiutopického díla vhodným nástrojem.

V díle jsme narazili na důležitý rys, který jsme označili jako *rozpornost*. Nalezli jsme jej na mnoha úrovních filmu. Některé z příkladů fungování tohoto

principu jsme explikovali v souvislosti s fikční encyklopedií (geografie, jazykové mutace), případně formálními aspekty díla (zejména práce s animací). V této souvislosti jsme využili zejména neoformalistického přístupu, kdy v jednotlivých případech nás zajímal vztah *pozadí* aktuálního světa, případně jiných uměleckých děl vůči *Nebeským jezdcům*. Pomocí neoformalismu jsme demaskovali divácké predispozice, s nimiž film cíleně pracuje a kterými znesnadňuje své čtení. Konkrétně tím míním například evokaci světa zdánlivě připomínajícího ten aktuální nebo výskyt na první pohled bezvýznamné fikční entity srovnatelné s ostatními, ve skutečnosti však díky specifickým rysům animovaného filmu existující na jiné úrovni, než ostatní fikční entity aj.

Potvrdilo se nám, že tento nástroj je možné aplikovat na analýzu animovaného díla a jeho formálních prvků a že je účinný při odhalování zobrazování ideologie ve formě díla. Zároveň jsme odkryli *Nebeské jezdce* jako snímek zvláště vhodný k takovému způsobu analýzy. Součástí jeho formální strategie je totiž působení na diváka podobným způsobem, jakým ideologie ovlivňuje entity zkoumaného fikčního světa.

7 Seznam použité literatury

Sekundární prameny

- ADORNO, Theodor W. - HORKHEIMER, Max, *Dialektika osvícenství*. Praha: OIKOYMENH 2009, 248 s.
- ALTHUSSER, Pierre Louis, *Pour Marx*. Paříž: La Découverte 1996, 270 s.
- AUSTIN, John Langshaw, *Jak udělat něco slovy*. Praha: Filosofia 2000, 176 s.
- BACHTIN, Michail, *Dostojevskij umělec: K poetice prózy*. Praha: Československý spisovatel 1963, 372 s.
- BACHTIN, Michail, *Francois Rabelais a smíchová kultura středověku a renesance*. Praha: Argo 2004, 489 s.
- BACHTIN, Michail, *The Problems of Dostoevsky's Poetics*. Minneapolis: The University of Minnesota Press, 1984, 384 s.
- BENEDICTOVÁ, Ruth, *Chryzantéma a meč. Vzorce japonské kultury*. Praha: Malvern 2013, 304 s.
- BERGER, Mark T. – BORER, Douglas A.: *The Rise of East Asia: Critical Visions of the Pacific Century*. Londýn: Routledge 1997, 308 s.
- BORDWELL David, *Ozu and the Poetics of Cinema*. Princeton: Princeton University Press 1988, 384 s.
- BORDWELL, David – STAIGER, Janet – THOMPSON, Kristin. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University Press, 506 s.
- BORDWELL, David – THOMPSON, Kristin, *Umění filmu: Úvod do formy a stylu*. Praha: Akademie múzických umění 2011, 680 s.
- CLAYES, Gregory (ed.), *The Cambridge Companion to Utopian Literature*. New York: Cambridge University Press 2010, 314 s.
- DEBORD, Guy, *Společnost spektaklu*. Praha: :intu: 2007, 158 s.
- FOŘT, Bohumil, *Úvod do sémantiky fikčních světů*. Brno: Host 2005, 146 s.
- DOLEŽEL, Lubomír, *Heterocosmica: Fikce a možné světy*. Praha: Nakladatelství Karolinum 2003, 312 s.
- ECO, Umberto, *Dějiny legendárních zemí a míst*. Praha: Argo 2013, 480 s.
- JAMESON, Fredric, *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic*

- Act. Ithaca: Cornell University Press 1981, 305 s.
- JAMESON, Fredric, *The Seeds of Time*. New York: Columbia University Press 1996, 214 s.
- KAVALÍR, Ondřej (ed.), *Made in Japan: Eseje o současné japonské popkultuře*. Praha: Labyrint 2014, 144 s.
- KOKEŠ, Radomír D., *Toulky napříč makrosvěty: Poetika seriálové fikce*. Brno, 2014: Masarykova univerzita. Filosofická fakulta. Ústav filmu a audiovizuální kultury, 111 s. Vedoucí dizertační práce: Petr Szczepanik.
- KOLEKTIV AUTORŮ, *Aux sources de l'anime: l'animation japonaise, 1924-1952 – To The Source of Anime: Japanese Animation, 1924-1952*. Montreal: Cinémathèque québécoise 2008, 44 s.
- KRISHAN, Kumar, *Utopia and Anti-Utopia in Modern Times*. Oxford: Blackwell 1987, 512 s.
- KUŽEL, Petr, *Filosofie Louise Althussera: O filosofii, která chtěla změnit svět*. Praha: Filosofia 2014, 406 s.
- LAMARRE, Thomas, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2009, 408 s.
- LEVITAS, Ruth, *The Concept of Utopia*. Vídeň: Peter Lang 2010, 264 s.
- MCCARTHY, HELEN, *The Anime Movie Guide*. Woodstock: The Overlook Press, 288 s.
- MOYLAN, Tom, *Scraps of the Untained Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. Boulder: Westview Press 2000, 386 s.
- NAPIER, Susan J., *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan Trade 2005, 355 s.
- NAPIER, Susan J., *The Fantastic in Modern Japanese Literature: The Subversion of Modernity*. London: Routledge 1997, 308 s.
- NAXERA, Vladimír – STULÍK, Ondřej, *Komparace sociálních utopií*. Brno: Václav Klemm – Vydavatelství a nakladatelství 2010, 144 s.
- POITRAS, Gilles, *Anime Essentials: Every Thing a Fan Needs to Know*. Albany: Stone Bridge Press 2001, 153 s.
- SNYDER, Stephen – GABRIEL, Philip (eds.), *Ōe and Beyond: Fiction in Contemporary Japan*. Honolulu: University of Hawaii Press 1999, 318 s.

- SZACKI Jerzy, *Utopie*. Praha: Mladá fronta 1971, 112 s.
- ŠIDÁK, Pavel, *Úvod do studie genologie: Teorie literárního žánru a žánrová krajina*. Praha: Akropolis 2013, 336 s.
- TELOTTE, J. P., *Animating Space: From Mickey to WALL-E*. Lexington: University Press of Kentucky 2010, 296 s.
- VACKOVÁ, Barbora, *Prostor, moc a utopie. Ideální město a jeho společnost*. Brno: Masarykova univerzita 2010, 176 s.
- WRIGHT, Georg Henrik von, *An Essay in Deontic Logic and the General Theory of Action*. Amsterdam: North-Holland Pub. Co, 1968, 110 s.

Beletrie

- ABE, Kóbó, *Inter Ice Age 4*. Londýn: Jonathan Cape 1971, 228 s.
- ABE, Kóbó, *Písečná žena*. Praha: NLN – Nakladatelství Lidové noviny 2005, 174 s.
- BACON Francis, *Nová Atlantida a Eseje*. Praha: Mladá fronta 1980, 111 s.
- BRADBURY, Ray, *451° Fahrenheita*. Praha: Melantrich 1957, 160 s.
- BUTLER, Samuel, *Erewhon*. Mineola: Dover Publications 2002, 192 s.
- CABET, Etienne *Cesta do Ikarie*. Praha: Orbis 1950, 284 s.
- CERVANTES, Miguel y Saavedra de, *Důmyslný rytíř don Quijote de la Mancha*. Praha: Svoboda 1982, 1138 s.
- FORSTER, Edward Morgan, *The Machine Stops*. Toronto: Penguin Classics 2011, s. 96.
- CAMPANELLA, Tommaso, *Sluneční stát*. Praha: Mladá fronta 1979, 117 s.
- FRANCE, Anatol, *Ostrov tučňáků*. Praha: SNKLHU – Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a Huxley, Aldous, *Konec civilizace*. Praha: Mat' a 2011, 200 s.
- HAŠEK, Jaroslav, *Osudy dobrého vojáka Švejka za světové války*. Praha: Knižní klub 2008, 653 s.
- KAFKA, Franz, *Proces*. Praha: Nakladatelství Franze Kafky 1997, 292 s.
- KING, Stephen, *Dlouhý pochod*. Praha: BETA Dobrovský 2012, 280 s.
- KING, Stephen, *Svědectví*. Praha: BETA Dobrovský 2008, 1046 s.
- MITCHELL, David, *Atlas mraků*. Praha: Mladá fronta 2012, 504 s.
- MORE, Thomas, *Utopie*. Praha: Mladá fronta 1978, 159 s.

- MORRIS, William, *News from Nowhere and Other Writings*. London: Penguin Classics, 480 s.
- MURAKAMI, Haruki, *IQ84*. Praha: Odeon 2012, 768 s.
- MURAKAMI, Haruki, *A Wild Sheep Chase*. New York: Vintage 2002, 353 s.
- MURAKAMI, Haruki, *Konec světa & Hard-boiled Wonderland*. Praha: Odeon 2008, 416 s.
- NOLAN, William F., *Logan's Run*. New York: Bantam Books 2000, 149 s.
- ORWELL, George, *Devatenáct set osmdesát čtyři*. Praha: Argo 2014, 316 s.
- PLATÓN, *Ústava*. Praha: Svoboda 1993, 528 s.
- PLATÓN, *Zákony*. Praha: Oikoymenh 1997, 384 s.
- RABELAIS, François, *Gargantua a Pantagruel*. Praha: Odeon 1968, 496 s.
- RJÚNOSUKE, Akutagawa, *Vodníci*. Bratislava: Slovenský spisovateľ 1958, 76 s.
- SWIFT, Jonathan, *Gulliverovy cesty*. Praha: Albatros 1970, 336 s.
- ZAMJATIN, Jevgenij, *My*. Praha: Euromedia Group 2006, 157 s.

Články z periodik

- COMOLLI, Jean-Louis – NARBONI Jean Paul, Cinema/Ideology/Criticism (1), *Cahiers du cinéma*, 1969, č. 216, s. 2-11.
- COMOLLI, Jean-Louis – NARBONI, Jean Paul, Cinema/Ideology/Criticism (2), *Cahiers du cinéma*, 1969, č. 217, s. 36-46.
- DUSTY, Lavoie, Escaping the Panopticon: Utopia, Hegemony, and Performance in Peter Weir's the Truman Show. *Utopian Studies* 22, 2011, č. 1, s. 52-73.
- HUNTINGTON, John, Utopian and Anti-utopian Logic: H. G. Wells and His Successors. *Science-Fiction Studies* 9, 1982, č. 2, s. 122-146.
- THOMPSON, Kristin, Estetika diskrepance: Pravidla hry. *Illuminace* 10, 1998, č. 3, s. 65-91.
- THOMPSON, Kristin, Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace* 10, 1998, č. 1, s. 5-36.
- PURCARU, Anca Raluca, Cinematographic Dystopias Alarm Signals in the Globalisation Era. *International Journal of Communication Research* 3, 2013, č. 4, s. 322-331.
- SARGENT, Lyman Tower, Three Faces of Utopianism. *Minnesota Review* 7,

1967, č. 3, s. 220-230.

SARGENT, Lyman Tower, The Three Faces of Utopianism Revisited. *Utopian Studies* 5, 1994, č. 1, s. 1-38.

SARGENT, Lyman Tower, Utopia: The Problem of Definition. *Extrapolation* 16, 1975, s. 127-148.

SARGENT, Lyman Tower, What is utopia? *Morus: Utopia e rinascimento* 2005, č. 2, s. 153-160.

SUVIN, Darko, Defining the Literary Genre of Utopia. In Týž: *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale University Press, 1979, s. 73-76.

SUVIN, Darko, Utopianism from Orientation to Agency: What Are We Intellectuals Under Post-Fordism To Do? *Utopian Studies* 9, 1998, č. 2, s. 162-190.

Příspěvky ze sborníků, předmluvy a doslovy

ADAMOVIČ, Ivan, Stříbrné komety filmového plátna. In: Adamovič, Ivan, Stříbrné komety filmového plátna. In: Adamovič, Ivan – Pospiszyl, Tomáš (eds.), *Planeta Eden. Svět zítřka v socialistickém Československu 1948-1978*. Řevnice: Arbor vitae 2010, s. 78-117.

ALTHUSSER, Louis Pierre, Idéologie et appareils idéologiques d'État. In: Týž, *Positions*. Paříž: Éditions Sociales 1974, s. 67-125.

ALTHUSSER, Louis Pierre, Ideology and Ideological State Apparatuses. In: Týž, *Lenin and Philosophy and Other Essays*. New York: Monthly Review Press 1971, s. 126-186.

BALASOPOULOS, Antonis, Anti-Utopia and Dystopia: Rethinking the Generic Field. In: *Spectres of Utopia*. Artur Blaim – Ludmiła Gruszevska Blaim (eds.), *Theory, Practise, Conventions*. Frankfurt nad Mohanem, Berlín, Bern, Brusel, New York, Oxford, Vídeň: Peter Lang GmbH, s. 59-67.

BACCOLINI, Raffaella, It's not in a womb the damage is done: Memory, Desire and the Construction of Gender in Katherine Burdekin's *Swastika Night*. In: Erina, Siciliani (ed.), *Le trasformazioni del narrare: atti del XVI Convegno Nazionale*. Ostuni, Brindisi: Schena Editore 1995, s. 293-310.

- HALADA, Jan, Předmluva. In: Thomas More, *Utopie*. Praha: Mladá fronta, s. 7-21.
- JAMESON, Fredric, Reification and Utopia in Mass Culture. In Týž: *Signatures of the Visible*. Brighton: Psychology Press 1992, s. 9-34.
- KOKEŠ, Radomír D., Teorie seriálové fikce: Možné cesty naratologické analýzy televizního seriálu. In: Jedličková, Alice – Fedrová, Stanislava (eds.), *Intermediální poetika příběhu*. Praha: ÚČL AV ČR, s. 228-257.
- KOON-KI, Ho, *Kappa* as a Dystopia: A Study of Akutagawas Anti-utopian Thought. In: Kreiner, Josef (ed.) *European Studies on Ainu Language and Culture*. Tokio, Mnichov: Iudicium Verlag 1993, s. 45-62.
- KRIPKE, Saul A., Semantical Considerations on Modal Logic, *Acta Philosophica Fennica* 16, 1963, s. 83-94.
- KŘIVSKÝ, Petr, „Šťastný ostrov“ Thomase Mora. In: Thomas More, *Utopie*. Praha: Mladá fronta 1978, s. 121-142.
- MALÝ, Lukáš, Osudové ženy v antiutopické literatuře. In: Pavlova, Olga (ed.), *Lék proti entropii lidského myšlení: Antiutopické motivy ve světové literatuře*. Praha: Filosofická fakulta University Karlovy 2014, s. 64-72.
- MILL, John Stuart, 88.: The State of Ireland. 12 MARCH, 1968. In: John M. Robson – Bruce L. Kinzer (eds.), *The Collected Works of John Stuart Mill, Volume XXVIII – Public and Parliamentary Speeches Part I November 1850 – November 1868*. Toronto: University of Toronto Press 1988, s. 247 – 261.
- POSPISZYL, Tomáš, Historie utopické budoucnosti. In: Adamovič, Ivan – Pospiszyl, Tomáš (eds.), *Planeta Eden. Svět zítřka v socialistickém Československu 1948-1978*. Řevnice: Arbor vitae 2010, s. 12-27.
- SUVIN, Darko, The SF Novel as Epic Narration. In: Týž, *Positions and Presuppositions in Science Fiction*. Kent: Kent State University Press: 1988, s. 74-85.
- TSUTSUI, William M., Oh No, There Goes Tokyo: Recreational Apocalypse and the City in Postwar Japanese Popular Culture. In: Prakash, Gyan (ed.), *Noir Urbanisms: Dystopic Images of the Modern City*. Princeton: Princeton University Press 2010, s. 104-126.
- VESELÝ, Karel, Otaku. Děti konzumního ráje. In: O. Kavalír, s. 23-42.
- VIEIRA, Fátima, The concept of utopia. In: Gregory Clayaes (ed.), *The Cambridge*

companion to utopian literature. New York: Cambridge University Press 2010, s. 3-27.

Internetové zdroje

ANON.: Pojem konfederace. *Slovník cizích slov*. Dostupný na WWW: <<http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/konfederace>> [vyšlo nedat.; cit. 5.8. 2015].

ASHCRAFT, Brian: What „Anime“ Means. *Kotaku*. Dostupný na WWW: <<http://kotaku.com/what-anime-means-1689582070>> [vyšlo 3.5. 2015; cit. 2.8. 2015].

BALVÍN, Jaroslav: Bachtin a lidová kultura středověku a renesance. *ERGO*. Dostupný na WWW: <http://casopis.ergo.sweb.cz/texty/jaroslav_balvin.htm> [vyšlo nedat.; cit. 3.8. 2015].

HIGHAM, William: What The Hell Is Steampunk? *The Huffington Post UK*. Dostupný na WWW: <http://www.huffingtonpost.co.uk/william-higham/steampunk-what-the-hell-is-it_b_1015192.html> [vyšlo 17. 10. 2011; cit. 13. 12. 2014].

JANIŠ, Viktor, Etienne Cabet – neúnavný propagandista. *Glosy.info. Společnost, politika, kultura, filosofie*. Dostupný na WWW: <<http://glosy.info/texty/etienne-cabet-neunavny-propagandista/>> [vyšlo 4. 8. 2004; cit. 19. 11 2014].

MACÚCHOVÁ, Klára: Murakami v roce 1Q84. *bux.cz*. Dostupný na WWW: <<http://www.bux.cz/literarni-kavarna/recenze/murakami-v-roce-1q84.html>> [vyšlo 1. 12. 2012; cit. 6. 12 2014].

MES, Tom: Tetsuo: The Iron Man. *Midnight Eye. Visions of Japanese cinema*. Dostupný na WWW: < <http://www.midnighteye.com/reviews/tetsuo-the-iron-man/>> [vyšlo 8. 8. 2001; cit. 7. 12. 2014].

NAPIER, Susan J.: FAQ. *Susan J. Napier* 2011. Dostupný na WWW: <http://susanjnapier.com/?page_id=41> [vyšlo nedat.; cit. 18.7. 2015].

PETR Jaroslav: ENERGETIKA: Je Fukušima srovnatelná s Černobylem? *Neviditelný pes*. Dostupný na WWW: <http://m.neviditelnypes.lidovky.cz/veda/clanek.A120324_201244_p_veda_wag.iln> [vyšlo 26. 3. 2012; cit. 7. 12. 2014].

PLAYER, Mark: Post-Human Nightmares – The World of Japanese Cyberpunk Cinema. *Midnight Eye. Visions of Japanese cinema*. Dostupný na WWW:

<<http://www.midnighteye.com/features/post-human-nightmares-the-world-of-japanese-cyberpunk-cinema/>> [vyšlo 13. 5. 2011; cit. 7. 12. 2014].

POMAHÁČ, Ondřej, Utopie katalogů utopie. A2, 2011, č. 11. Dostupný na WWW: <<http://www.advojka.cz/archiv/2011/14/utopie-katalogu-utopie>> [cit. 18. 8. 2014].

RICKARDS, James: Japan's (Third) Lost Decade. *Daily Reckoning*. Dostupný na WWW:

<<http://dailyreckoning.com/japans-third-lost-decade/>> [vyšlo 13. 5. 2015; cit. 5.8. 2015].

SANTY, Chitra: The Panoptic Sibyl System and the Dystopia in Gen Urobuchi's Psycho Pass. *Academia.edu*. Dostupný na WWW:

<https://www.academia.edu/7437016/The_Panoptic_Sibyl_System_and_the_Dystopia_in_Gen_Urobuchi_s_Psycho_Pass_Journal> [cit. 5. 12. 2014].

SCHUSTER, Robert: Proč není 21. století japonské? Rozhovor s Janem Sýkorou, *Ústav mezinárodních vztahů Praha*. Dostupný na WWW: <<http://www.iir.cz/article/proc-neni-21-stoleti-japonske>> [cit. 28. 11. 2014].

VOGL, Radek. Konfederace nebo federace, jaká je budoucnost Česka v EU? *Britské listy*. Dostupný na WWW: <<http://blisty.cz/art/20516.html>> [vyšlo 9.11. 2014; cit. 5.8. 2015].

WRIGLEY, Nick. Nostalghia.cz, *Ozuův styl*. Dostupný na WWW: <http://www.nostalghia.cz/pages/andele/ozu/texty/wrigley_ozustyle.php#4> [vyšlo nedat.; cit. 6. 8. 2015].

8 Seznam citovaných audiovizuálních děl²⁶⁶

- Akira* (Kacuhiro Ótomo, 1988)
- Appleseed* (Appurušido; Šindži Aramaki, 2004)
- Battle Angel Alita* (Ganmu; Hiroši Fukutomi, 1993)
- Battle Royale* (Batoru rowaiaru; Kindži Fukasaku, 2000)
- Battle Royale II: Requiem* (Batoru rowaiaru tsú: Rekuiemu; Kindži Fukasaku, Kenta Fukasaku, 2003)
- Brazil* (Terry Gilliam, 1985)
- Burst City* (Bakurecu toši; Sógo Išii, 1982)
- Cannon Fodder* (Taihó no mači; Kacuhiro Ótomo, 1995)
- Crazy Thunder Road* (Kuruizaki sandá ródo; Sógo Išii, 1980)
- Astro Boy* (Tecuwan Atomu; Osamu Tezuka, Eiiči Jamamoto, Gisaburó Sugii, Rintaró, 1963)
- Cutey Honey* (Kjúteí haní; Tomoharu Kacumata, 1973)
- Ergo Proxy* (Šukó Murase, 2006)
- Ghost in the Shell* (Kókako kidótai; Mamoru Ošii, 1995)
- Ghost in the Shell 2: Innocence* (Inosensu; Mamoru Ošii, 2004)
- Hunger Games* (The Hunger Games; Gary Ross, 2012)
- Legend of the Overfiend* (Čódžin densecu Urocukidódži; Hideki Takajama, 1989)
- Loganův útěk* (Logan's run; Michael Anderson, 1976)
- Magnetic Rose* (Kanodžo no omoide; Kódži Morimoto, 1995)
- Matrix* (The Matrix; Andy Wachowski, Lana Wachowski, 1999)
- Memories* (Memorízu; Kódži Morimoto, Tensai Okamura, Kacuhiro Ótomo, 1995)
- Metropolis* (Metoroporisu; Rintaró, 2001)

266 Jak zmiňujeme v poznámce 3 této práce, většina citovaných japonských anime nebyla doposud distribuována v českých zemích. V textu práce používáme anglické názvy děl, pod kterými jsou také u nás známější. V tomto případě volíme jejich původní, tedy anglickou, transkripci. V seznamu uvádíme díla v první řadě v této formě, v závorce je uveden jejich originální název v transkripci shodné té, kterou v práci volíme pro jiné, než filmové termíny, tedy v české.

Můj soused Totoro (Tonari no Totoro; Hajao Mijazaki, 1988)

Naušika z větrného údolí (Kaze no tani no Naušika; Hajao Mijazaki, 1984)

Neon Genesis Evangelion (Šin seiki Evangelion; Hideaki Anno, Kazuja Curumaki, Tensai Okamura, Keiči Sugijama, Masajuki, Seidži Mizušima, 1995)

No. 6 (Kendži Nagasaki, 2011)

Now and Then, Here and There (Ima, soko ni iru boku; Akitaró Daiči, 1999)

Only Yesterday (Omoide poro poro; Isao Takahata, 1991)

Paprika (Papurika; Satoši Kon, 2006)

Planeta opic (Planet of the Apes; Franklin J. Schaffner, 1968)

Psycho-Pass (Saiko Pasu; Kacujuki Motohiro, Naojoši Šiotani, 2012)

Ranma ½ (Ranma nibun-no-iči; Džundži Nišimura, 1989)

Serial Experiments: Lain (Širiaru ekusuperimencu Rein; Rjútáró Nakamura, 1998)

Sexmise (Seksmissja; Juliusz Machulski, 1984)

Šílený Max (Mad Max; George Miller, 1979)

Šílený Max: Zběsilá cesta (Mad Max: Fury Road; George Miller, 2015)

Terminátor (The Terminator; James Cameron, 1984)

Tetsuo (Tecuo; Šinja Cukamoto, 1989)

The Seven Deadly Sins (Nanacu no taizai; Tensai Okamura, 2014)

THX 1138 (George Lucas, 1971)

Urusei Yatsura (Urusei jacura; Mamoru Ošii, 1981)

Urusei Yatsura 2: Beautiful Dreamer (Urusei jacura 2: Bjútiforu dorímá; Mamoru Ošii, 1984)

Vrtěti psem (Wag the Dog; Barry Levinson, 1997)

Wolf's Rain (Urufuzu rein; Tensai Okamura, Masahiro Andó, Tomoki Kjóda, 2003)

9 Přílohy

Příloha č. 1

Srovnáme například nejnavštěvovanější filmy v Japonsku a ve světě podle tržeb kin za posledních pět let. Za vzorek si vezmeme prvních dvacet nejnavštěvovanějších snímků. I přesto, že i v Japonsku se v první dvacítkě objevuje pravidelně více filmů hraných, než animovaných (animované nepřevažují), je jich více než v porovnání s celosvětovou situací. Srovnajte:

	Japonsko	celosvětově
2010	6 (2)	5 (1)
2011	6 (4)	7 (6)
2012	6 (5)	6 (2)
2013	9 (5)	4 (3)
2014	8 (2)	4 (1)

Zdroj: <http://www.boxofficemojo.com/> [cit. 16. 11. 2014].

Tabulka č.1 Počet animovaných filmů v první dvacítkě (desítce) nejnavštěvovanějších filmů

Z této tabulky vyplývá, že návštěvnost animovaných filmů v Japonsku je v porovnání se světovým průměrem větší (2010) (někdy i dvojnásobně – 2013, 2014) nebo stejná (2012), s výjimkou roku 2011, kdy se v první dvacítkě objevuje o jeden animovaný film více ve světovém žebříčku, než v tom japonském. Porovnááme-li pouze prvních deset filmů, v Japonsku je těch animovaných (opět s výjimkou roku 2011) vždy více.

Obecně tedy můžeme říct, že v Japonsku se těší animované filmy větší oblibě, než ve světě. Přičemž návštěvníci kin mají zájem spíše o filmy tuzemské provenience, než té zahraniční:

	japonské animované filmy	zahraniční animované filmy	animovaných filmů celkem
2010	4	2	6
2011	4	2	6
2012	6	0	6
2013	7	2	9
2014	7	1	8

Zdroj: <http://www.boxofficemojo.com/> [cit. 16. 11. 2014].

Tabulka č. 2 Porovnání zastoupení japonských a zahraničních animovaných filmů v první dvacítce nejnavštěvovanějších filmů v Japonsku

Zde je již rozdíl dramatičtější – pokud Japonci volí mezi animovanými filmy různých zemí, dávají jednoznačně přednost těm domácím.

Za zmínku také stojí fakt, že řada japonských hraných snímků z první dvacítky je adaptací, rozšířením universa nějaké mangy / anime.