

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
FILOZOFICKÁ FAKULTA

KATEDRA DIVADELNÍCH, FILMOVÝCH A MEDIÁLNÍCH STUDIÍ

Bakalářské prezenční studium

CYBERPUNK
v Japonském anime

(CYBERPUNK
in Japanese anime)

Bakalářská diplomová práce

MICHAL MAREŠ

Vedoucí práce:
doc.PhDr. Vladimír Suchánek, Ph.D.

Olomouc 2008

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem diplomovou bakalářskou práci vypracoval samostatně a že jsem v ní uvedl veškerou použitou literaturu a prameny.

V Olomouci dne.....

.....

Michal Mareš

PODĚKOVÁNÍ

Tímto bych chtěl poděkovat vedoucímu mé práce doc.PhDr. Vladimíru Suchánkovi, Ph.D. za podnětné připomínky a rady, Lukáši Gregorovi za jeho stylistické napomínání při mé práci pro 25 fps a Vojtěchu Trmalovi za sdílené nadšení z Japonského anime.

Obsah:

I. Úvod	5
II. Kapitola 1. Úvod do problematiky	10
1.1 <i>Anime jako fenomén kresleného filmu</i>	10
1.2 <i>Anime a jeho komplexy</i>	14
III. Kapitola 2. Cyberpunk	19
2.1 <i>Definice pojmu</i>	19
2.1.1 <i>Blízká budoucnost</i>	21
2.1.2 <i>Prostředí velkoměsta</i>	21
2.1.3 <i>Hacker</i>	23
2.1.4 <i>Síť</i>	24
2.1.5 <i>Odcizení</i>	25
2.1.6 <i>Věda a technologie</i>	27
2.1.7 <i>Cyborg</i>	28
2.1.8 <i>Úloha moci</i>	29
2.1.9 <i>Umělá inteligence</i>	30
2.1.10 <i>Virtuální realita a identita</i>	33
IV. Kapitola 3. Recepce témat cyberpunku v anime	35
3.1 <i>Texhnolyze a postapo</i>	
<i>jako forma dystopie 20. století</i>	35
3.2 <i>Díptych Ghost in the shell</i>	39
3.3 <i>Cyberpunk a další snímky</i>	42
V. Závěr	44
VI. Anotace	45
VII. Resumé	46
VIII. Přílohy	47
1. <i>Obrazová příloha</i>	47
2. <i>Literatura a prameny</i>	51
3. <i>Filmografie</i>	55

Úvod

Když jsem se v poměrně nedávné době poprvé setkal s fenoménem japonského anime, byl jsem, snad lze říci jako téměř každý, ihned prostoupen jeho výjimečností. Diváka znalého nejrůznějších snímků z celého světa najednou jakoby vyvede z letargie a dodá mu nové potěšení, po kterém následuje urputné shánění jednoho anime snímku za druhým. A pokud dnes mohu prohlásit, že jsem už nějaký kousek tohoto kresleného dortu ochutnal, jeho chuť a kvalita nesly mé nadšení s každým soustem výš a výš. Tento závěr vede i k lehkému paradoxu. Většina děl, které lze u nás dnes již poměrně snadno sehnat, svou úrovní atakuje označení „Zlatý fond světové kinematografie“. Ale hlad nikdy neukojí jen to, co je jen tak „po ruce“, čímž se začneme natahovat dál a dál. Čas od času pak objevíme nějaký zapomenutý klenot, nicméně se to nikdy neobejde bez přiznání, že toto objevování s sebou nese ponoření se do průměru a až nesnesitelné kýčovitosti. Výsledný obrázek o anime jako celku začne blednout, protože záplava vyloženě „hloupých“ seriálů se již pomalu dostává i k nám. Chci tím pouze podotknout jeden ekonomický a jeden geografický prvek. Výroba kresleného filmu je oproti filmu hranému levnější a Japonsko má velmi silnou tradici jeho výroby už od konce 50. let, která se rozrostla do neuvěřitelně masové produkce (ale o tom podrobněji později). V neposlední řadě tedy drtivá většina anime produkce slouží masovému konzumu domácího trhu, jehož požadavky jsou, už z hlediska mentality diváků jiné, než je tomu u nás. U opravdu kvalitního díla je tato diference znakem pozitivním (a mnohdy i vyhledávaným), ale ve většině případů se jedná pouze o neustále jiné verze staré písničky¹. Na jednu stranu je dobře, že v anime je taková záplava skvělých děl, na stranu druhou však nezbyvá než se přiznat, že ona počáteční fanouškovská výjimečnost a nenasitelný hlad po dalších snímcích se časem stejně vytratí jako kdekoli jinde. Objektivně řečeno

¹ Příkladem za všechny budiž seriál **Mobile Suit Gundam** (1979, 46 dílů), který vyvolal a snad dodnes vyvolává takový ohlas, že výčet všech jeho pokračování a filmových zpracování (o adaptacích nemluvě) by vydal na dvě normostrany.

tedy ani anime není tak výjimečné (jak by ho skalní fanoušci chtěli mít) a zahrnuje v sobě díla mistrovská i zcela průměrná až odstrašující.

Protože by zkoumání anime jako fenoménu vydalo na celou knihu, rozhodl jsem se zaměřit svou bakalářskou práci pouze na jednu jeho část, která svým způsobem charakterizuje samotné Japonsko v jeho dnešní podobě, na cyberpunk. Jeho význam a odraz soudobého stavu společnosti by se dal srovnat například s filmem noir, ale jeho výjimečnost vždy bude ležet v rovině reflexe budoucího jakožto možného, které má nespočet alternativ. Ne náhodou jsem si jako metodologii vybral postmodernu, ve „welschově“ smyslu používání², a pokusím se poukázat na spojitost charakteristických rysů cyberpunku, anime i postmoderny, ale v některých částech bude zřejmě neudržitelné zůstat ve „welschových“ kolejích a pokusím se kriticky nastínit možné vyústění těchto slepých uliček (radikální postmoderní pluralita mi snad umožní nepostavit se proti teorii samotné, ale přitom ji v jistých ohledech vyložit jinak³). Svým způsobem se všechny tři fenomény objevují až po Druhé světové válce a za krátkou dobu dojdou k obrovské diskuzi, která mi umožňuje absorbovat to společné a tím i nechat vystoupit ojedinělé přístupy k některým aktuálním globálním otázkám. Samotný způsob, kterým by byla možná umělá inteligence (jistý „fenomén zítřka“), reflektuje mnoho snímků hrané i kreslené produkce, ale jen málokterý jde skutečně k jádru problému a neomezuje se pouze na protěžování magické poutavosti termínu samotného.

Pokud bych si i přes celkovou zdrženlivost o některých dílech anime dovolil hovořit jako o výjimečných, ve své práci bych se dotkl výjimečně výjimečných děl, která mají tu odvalu odrážet budoucnost již dnes. A snad se mi podaří prokázat, že jisté otázky v nich položené, které mohou leckdy působit záhadně, jsou podrobeny dalšímu tázání. Mohl bych říci, že řešení je nasnadě, ale daleko více dnes než kdy jindy si

² Abych se vyhnul definici termínu i dalších výrazů a problémů, budu se v mnohém řídit knihou: WELSCH, Wolfgang: Naše postmoderní moderna. Praha, Zvon 1994. Číním tak z ryze praktických důvodů, protože samotné vymezení pojmu je de facto jedna kniha, v tomto případě velmi dobře provedená.

³ Pokud bych měl předjímat, tak hlavně co se týče pojetí transverzálního rozumu a pohledu na jedince v postmoderní společnosti.

člověk uvědomuje, že některé otázky nemají odpověď, nebo odpověď není pouze jedna. V postmoderně proto ani nejde o hledání cíle, ale už samotné přibližování se k cílům je cílem⁴. A samotný fakt, že tato pluralita je něco pozitivního, je výsostně postmoderní.

Důležitými fenomény v mém zkoumání jistě budou „umělá inteligence“ a „virtuální realita“, ale zde bych se přidržel postmoderního chápání různých typů racionalit, které se děje v horizontálním směru. Vertikální členění ipso facto vede k hierarchizaci, že něco je výše než jiné, proti čemuž bych chtěl postavit postmoderní přístup rovnosti racionalit, řádů. Oba výše uvedené pojmy lze demaskovat vědecky, i když klíčová otázka umělé inteligence, totiž zda mohou mít roboti duši, vždy obsahuje přesah do filosofie či teologie. Na druhou stranu se ale nabízí otázka nakolik je toto odkazování podmíněno dva tisíce let dlouhou tradicí metafyziky či křesťanství, které duši spojují s čímsi vyšším. Pokud odstoupíme od těchto vyšších cílů tak, aby se to obešlo bez profanace duše samotné, mohl by být názorný příklad z fenomenologie. V této nauce je svět nahlížen s důrazem na možnost každé věci být uchopenou a zároveň nikdy nebýt uchopenou zcela, protože každá věc je svým způsobem jiná, výjimečná. Tato nemožnost celkového uchopení a podrobení si věci, jak o to usiloval novověk, je záhadná, magická i posvátná. V oblasti umění je toto posvátné jistým přesahem mimo rámec věci, schopností odkazovat, v rámci postmoderny ale nikoli výše, nýbrž do jiných racionalit v horizontálním spektru. Fenomenologie a postmoderna mají mnoho společného, hlavně co se týče vztahu k moderně 20. století, ale nakonec dojde k faktu, že fenomenologii lze včlenit do postmoderny jako jednu z možných racionalit (což v důsledku lze i u racionalit filosofických či náboženských, kterých je nepřeberné množství, jedná se o výklad postmoderny jako zastřešujícího pojmu, pod který lze zařadit téměř vše,

⁴ Radikální pluralita vede k rozmělnění jednoty, ale zároveň je nutné ji chápat v opozici proti posměšnému „anything goes“ jak to žádá Welsch. Více pravd namísto jedné vyzvedá úlohu subjektu, který tuto pravdu nalézá, ale to neznamená, že nakládání s pravdou je jakkoli podobno libovůli.

dokonce i to, co mu mnohdy odporuje⁵). Fenomenologii zde nezmiňuji náhodou, protože mnohé její principy se překrývají s prastarou japonskou tradicí slovního spojení „*mono no aware*“. V překladu může znamenat „the pathos of thing“⁶ a odkazuje k jakési posvátné a neuchopitelné transcendenci přímo uvnitř věci samotné, a zároveň znamená smutek z faktu, že nás tato transcendence mívá, že nic není věčné a vše se mění. Smyslem umění je právě toto prchavé *mono no aware* zachytit, ale zároveň se jej pouze dotknout.

Ve své práci bych nejprve zkráceně nadefinoval fenomén anime tak, jak si další části a rozsah práce vyžadují (abych s ním posléze mohl pracovat jako s jasným pojmem), ale hlavní jádro bude spočívat v definici „cyberpunku“ ve filmu, s důrazem na výskyty v anime. Kladení rozdílů mezi zpracováním ve filmu hraném a animovaném se bude týkat pouze rozdílných formálních a stylistických přístupů obou způsobů výroby filmu, méně však způsobů zpracování ústředních témat a motivů (které jsou mnohdy mezioborové). Samostatnou kapitolu bych věnoval klíčovému dílu výskytu cyberpunku v anime. V prvním případě se jedná o přelomová díla **Ghost in the Shell** (1995) a **Ghost in the Shell: Innocence** (2004), která jsou ústředním bodem otázek virtuální reality a umělé inteligence. A dále bych se pokusil přiblížit zcela

⁵ Pojem „postmoderna“ postavený na radikální pluralitě, heterogenitě i divergenci zároveň, se de facto stal metapojmem, ale jako pozitivní měřítko světa konce 20. a hlavně začátku 21. století. Nejde ani tak o tento metapojem jako spíše o jeho vztah ke skutečné situaci dneška, který je více než výstižný. Jeho podstata tkví ve faktu si onu radikální pluralitu přiznat, nebojovat proti ní, ale akceptovat ji, protože již dnes se nacházíme v momentě, kdy pravda už nikdy nebude jedna. Nietzscheho provolání ústy Zarathustry: „Což je to možné! Tento staříčkový světec ještě ani nezaslechl v svém lese, že bůh je mrtev!“ (NIETZSCHE, Friedrich. *Tak pravil Zarathustra*. Olomouc: Votobia, 1995. str. 9.) nyní v nejvyšší možné míře osamostatňuje svět od moci boží, ať už Bůh existuje nebo ne (protože toto není vyústění Nietzscheho věty), a ani řád už nikdy nebude jen jeden.

⁶ =dojemnost, citlivost či žal, smutek věcí – pozn. autora: Nejednoznačný překlad je v tomto případě velmi výstižný, protože již anglické (a jakákoli jiné) verze se navzájem liší, jedině „věc“ zůstává jednotícím bodem. Ale je nutno pochopit, že lehce toporný překlad thing (věc) nesmí směřovat pouze do roviny věcí jako neživých věcí typu stůl, kámen aj., protože v japonštině „věc“ odkazuje k veškeré živé i neživé přírodě. Hlavním zástupcem *mono no aware* by mohl být strom třešně, jehož krásu a zároveň pomíjivost jeho bílých květů opěvují japonští básníci, samotná genealogie tohoto pojmu sahá hluboko do období feudálního Japonska 11.-13. století. U jednoho překladu jsem se setkal s verzí „sensitivity to things“ (=citlivost, vnímavost i závislost k/na věci/věcem), který bývá spojován s literárním a básnickým stylem v éře Meiji, ale v podstatě je pouze parafrází výše zmíněného.

neznámý seriál **Texhnolyze** (2003), který je zastáncem vědeckého přístupu k možnostem vylepšování lidského těla. Všechna zmíněná díla svým způsobem odrážejí některé klíčové rysy cyberpunku, ale i zde platí, že nikdy ne zcela, tudíž pokaždé obsahují i něco jiného (čistý žánr či čistý žánrový film by přece jen odporovaly postmoderním představám).

Kapitola 1.

Úvod do problematiky

1.1 Anime jako fenomén kresleného filmu

Pro pochopení jakéhokoliv fenoménu je třeba znát jeho předpoklady, ze kterých vznikl, proto bych teoreticko-historickým exkursem tento pojem uvedl a nadefinoval. Současná japonská kinematografie se právě díky anime dostala do ojedinělé situace. Animovaný film tvoří drtivou většinu tuzemské produkce a film hraný naopak stagnuje, ne-li upadá, a jak poukážu později i toto je jeden z rysů anime. Samozřejmě, že tomu tak nebylo vždy, ale již japonský velikán hraného filmu Akira Kurosawa kdysi prohlásil: „*Když jsem se díval na **Kiki's delivery service**[anime pohádka], plakal jsem. Všechny talenty, které jsem chtěl do filmového průmyslu, odešly k anime.*”⁷ Ale k tomuto stavu vedla dlouhá cesta, která vyžaduje začít na začátku.

První zaznamenaný animovaný film na japonském území se datuje už do roku 1907, ale větší rozmach přišel až koncem 20. let. Sílicí japonský nacionalismus a expanzivní politika, které měly za následek přísnou cenzuru, paradoxně vedly ke zvýšení produkce agitačních nebo „nevinných“ (musely projít cenzurou) animovaných filmů, které kopírovaly styl Walta Disneye. Toto schéma se drželo ještě po Druhé světové válce, až do konce let čtyřicátých. Je nutné si uvědomit, že toto období je obdobím filmu animovaného, a nedá se tedy ještě hovořit o anime, i když jsem se s tímto popisem mnohdy setkal. Ne vše animované z japonské produkce je anime, a zároveň ne všechno anime je japonské. Výjimky bořící toto pravidlo necht' jsou důkazem, že za účelem zisku se dá udělat i ne-japonské anime⁸, ale ve více případech je třeba dbát první části předcházející věty. Mnohdy se stává problémem určit, co ještě je

⁷ Internetový zdroj této citace již bohužel nadále nefunguje.

⁸ Např. **Poslední jednorozec** (The Last unicorn, 1982, USA/Velká Británie/Japonsko/SRN), který v originálním anglickém znění oplývá hlasy mnoha hereckých hvězd Hollywoodu (Jeff Bridges, Alan Arkin, Mia Farrow a další)

anime a co už ne, protože anime jako směr nevzniklo žádným vyhlášením manifestu, nýbrž pouhým napodobováním vzorů.

Konec druhé světové války s sebou přinesl příchod cizích kultur, z naprosté většiny té americké, tedy komiksy, Coca-cola a McDonald, a Japonsko se najednou ocitlo doslova pod bombardováním cizími vlivy. Když byl v červnu 1938 v USA otištěn první díl komiksové knihy *Action comics*, která v sobě obsahovala novou postavu *Supermana*, znamenalo to revoluci na trhu s komiksy, který do té doby stagnoval. Hlavním úspěchem se stalo objevení nové cílové skupiny, dětí. Už s touto zkušeností přichází americký komiks do Japonska, aby se brzy proměnil v japonskou mangu. Kopírováním předloh a smíšením původních zásad japonského deskového malířství vznikl jakýsi hybrid. Typická obrysová kresba a důraz na vyprávění příběhu ale brzy vynesly mangu výše než samotný komiks.

Hovořit o momentu, kdy žák překoná učitele, víceméně znamená hovořit pouze o jediném tvůrci. Osamu Tezuka ve své osobě génia skloubil cit pro nové s niternou láskou ke kultuře vlastní. Jeho příběh je o to zajímavější, že ač ještě před válkou vystudoval medicínu, jeho dětská vášeň pro kresbu ho nikdy neopustila a přerostla v celoživotní poslání. Od dětství vyrůstal na kreslených filmech americké provenience, pokud tedy srovnáme některá jeho díla manga z raných počátků 50. let, podobnost s díly již zmiňovaného Walta Disneye bude velmi zjevnou⁹.

Dnes se nejvíce setkáváme s charakteristikou mangy i anime na základě „velkých očí“ jejich postav. I toto je v mnohém dílo Osamu Tezuky, jehož jediným cílem bylo při úsporném zjednodušení kresby tváře docílit co největší škály emocí. A toto kouzlení „velkých kukadel“, jak se jim někdy mezi fanoušky říká, pokračuje dodnes jako hlavní znak mangy a anime. Ale to ještě není ten důvod, proč se manga vyvýšila nad komiks natolik, aby z ní komiks některé inovace přečerpal nazpátek. Hlavním přínosem Osamu Tezuky byl zcela revoluční přístup k vyprávění příběhu pomocí série obrázků. Zkušenost z tradiční japonské

⁹ Viz. obrazová příloha č. 1 a č. 2

deskové malby svým způsobem obohatil o prvky filmové narace¹⁰. Toto bude patrné, pokud zmíníme inovace jako používání detailu, horizontální i vertikální panoramy (čímž se daleko více do hry dostává pozadí příběhu) nebo tzv. establishing shot aj. V důsledku došlo k nemalému nárůstu počtu stránek mangy, i proto bylo třeba kreslit některé části úsporně, například již zmíněnou tvář. Ale poohlédnutí zpět k deskové malbě poodhalí úspornou obrysovou kresbu, která se stala nedílnou součástí mangy. Skloubila jednoduchost malby a zároveň cit pro stěžejní části díla (a dodejme, že Japonsko má prastarou tradici znakových útvarů, ať už je to haiku v poesii, divadlo nó nebo písmo samotné). Americký trh s komiksy se potýkal s problémem, který přišel s nástupem knížek *Action comics*. Objevení nového čtenáře (dětí) a proměna hrdinů vedla ke ztrátě čtenářů původních. Dříve byl totiž komiks alternativou nudné literatury, dovolil si satiru, i jistou míru výstřednosti, což muselo jít v úvaze s dětmi stranou. Proto se stávalo, že jak čtenář komiksů dospíval, přestal komiksy číst. Osamu Tezuka v krátké době od 1946 až zhruba do roku 1950 vytvořil nesčetné množství mang, ale oproti USA svou tvorbu směřoval pro různé věkové skupiny, vybíral si všechny

¹⁰ Pro upřesnění uvádím historickou souvislost mangy, již zmiňovanou deskovou kresbu- tzv. **Ukijo-e**: „**Ukijo-e** (浮世絵, „obrazy prchavého světa“) je termín pro obrazy a kresby s žánrovou tematikou vyráběné technikou japonského deskotisku od 17. do 20. století. Použitá technika tisku umožňovala masovou produkci. Šlo o barevné tlače na dřevěné desky pomocí šablon. Námětem byl hlavně venkovský život a zábavní odvětví – (zápasníci sumó, kurtizány, umělci apod.) Reprodukce byly dostupné chudším, kteří si nemohli dovolit originální práce mistrů. Autorem výrazu „manga“ je Hokusai Kacušika (葛飾北斎) /1760-1849/, malíř a dřevorytec, mistr ukijo-e. V jeho době však manga neznamovala komiksy – ač jimi ukijo-e v podstatě byly – ale způsob, jakým Hokusai kreslil. Manga totiž v překladu znamená „vrtošivé obrázky“.“ TRMAL, Vojtěch J.: *Intermedialita v japonské komiksově a animační tvorbě (Seminární práce kurzu Intermedialita)*. Olomouc, Univerzita Palackého 2007. (Student je posluchačem oborů česká a japonská filologie). Postup vyprávění pomocí obrazu lze vystopovat až k buddhistickým mnichům, kteří od 6. století kreslili dlouhá leporela (jako metodu vedení kroniky, záznamu historických událostí, k vyobrazení náboženských či filosofických myšlenek aj.). Tyto malby ale zachycovaly povětšinou jeden časový okamžik, kdy jejich délka sloužila pouze k vykreslení rozsáhlé scenerie. Tento fakt v 11. století proměnil mnich Toba Sojo, když vedle sebe (bez jakýchkoli oddělení či okrajů) umístil různé časové okamžiky a dal tím vzniknout nutnosti tyto obrazy „číst“, v jeho případě zprava doleva. Jeho nejznámější malba Choju Giga se bohužel kvůli své šířce nedá publikovat v obrazové příloze, doporučuji tedy níže uvedený odkaz, na kterém ji lze shlédnout a povšimnout si použití pouze obrysové kresby. Zajímavostí je i personifikace, u buddhistických mnichů velmi typické, kdy zvířata jsou zobrazována v lidských rolích (konkrétně v této malbě mniši představují zajíce, opice i žáby, kdy při správném čtení zprava doleva je v úplně posledním obrazu Buddha vyobrazen jako ropucha). Tento směr čtení se vžil a přetrval až do dnešní mangy, viz URL: <<http://www.kokingumi.com/ChojuGiga/>>

možné žánry, což mělo za následek, že procesem dospívání se čtenář od mangy neodvrátil. Tento prvek tvorby se může zdát banální, ale v USA existuje jen málo výjimek komiksové tvorby pro přesně vyhraněného čtenáře, v Japonsku je tento přístup zcela samozřejmý již více než 50 let. Tezukova tvorba se okamžitě stala natolik populární, že ji ostatní autoři začali napodobovat, jeden moment, ve kterém se zrodily dva kultury novodobých dějin Japonska, manga¹¹ a anime.

Chronologicky i formálně je manga přímým předchůdcem anime, ale její proměnu do animované podoby nemá na svědomí opět nikdo jiný než Tezuka, který si tím vysloužil oslovení „Bůh mangy a anime“. Tento přechod v podstatě nebyl nijak velkým skokem, pokud si uvědomíme filmové prvky již u mangy samotné, ale pouze deklaruje velmi těsné spojení mangy a anime. Přechod mezi nimi není ničím ojedinělým, ba naopak často divácky žádaný, nejen co se týče zfilmování manga předlohy, ale i převedení anime snímku na stránky manga knih.

Anime se s nástupem televize velmi rychle objevilo v každé domácnosti. Široká divácká základna svou poptávkou dala vzniknout vyhraněnému, ale přesto masovému odvětví. Čtenář či divák, fanoušek v jedné osobě, si žádá to své a dostává to. Trh se za 50. let rozrostl do takové míry, že produkce animovaných filmů v Japonsku suverénně kraluje celému světu. V důsledcích to znamená, že i mnoho zahraničních studií využívá neuvěřitelně rozvinuté a rozvrstvené sítě výroby, která je proslulá svou řemeslnou úrovní, a některé části svých filmů si nechávají na zakázku zpracovat v Japonsku. Produkční firmy v anime zpočátku začínající u televize se brzy osamostatnily, aby své výrobky posléze televizím prodávaly nazpět, čímž si vydobýly jistou tematickou samostatnost. Například Hayao Miyazaki, který začínal a dlouhá léta pracoval pod společností *Toei Doga*, se posléze už jako zkušený tvůrce osamostatnil, hlavně kvůli tematické stránce, a dal vzniknout *Studiu Ghibli*. Jeho osoba může být zástupcem typického zrodu tvůrce v anime. Žádný skok na post režiséra v anime není možný jen na základě talentu. Naopak jsou vyžadovány roky a roky tvrdé řemeslné práce od nejnižších

¹¹ Odhaduje se, že v současnosti až 60% nabídky literatury na trhu v Japonsku tvoří manga.

postů¹², a proto je anime vždy zárukou obrazové kvality. Celosvětový boom, ke kterému dochází od konce 80.let (u nás zřejmě až těsně na přelomu milénia), je pouze důsledkem jisté odlišnosti anime od zbytku animované tvorby.

1.2 Anime a jeho komplexy

Anime si jako svébytný výrazový prvek vytvořilo nesčetnou škálu vlastních znaků, které jsou občas pro neznalého diváka matoucí. Mnoho z nich nestojí za to zmiňovat, protože se vyskytují jen v některých žánrech (a ty jsou vlastně také ryze anime a manga záležitostí)¹³. Často protěžovaným znakem je barva vlasů, ale mnohé názory se různí, jediná shoda je v případě výrazně nepřirozené barvy vlasů (modrá, zelená, oranžová, sytě červená aj.), která znamená, že postava není tím, za co se vydává (pod což lze schovat od přetvářky až po mimozemský původ velkou škálu možností).

¹² Zkráceně bych načrtl některé profese v anime: nejdůležitější je tzv. „*key animator*“, který kreslí pouze krajní pozice všech scén a postav. De facto on dává vzniknout celé obrazové podobě výsledného díla, i když v hrubém nástinu jsou jeho kresby pouze obrysové, bez barevného provedení. Poté nastupuje „*inbetweener*“ (volně přeloženo jako „zprostředkovatel“) jehož úkolem je rozkreslit klíčové scény *key animátora* tak, aby vznikl dojem pohybu mezi krajními fázemi tak, jak je *key animator* navrhl. Opět se jedná pouze o bezbarvé kresby linií, ale již je vyžadována čistota každé linky, protože v následné fázi se tyto snímky překreslují na folii a dobarvuji, což má na starost nejvíce zastoupená funkce v anime studiu, výtvarník řemeslník (samo zřejmě pod dohledem *key animátora* či režiséra, pokud se nejedná o jednu osobu, je jejich spolupráce velmi těsná). Ovšem ani *key animator* nemusí být pouze jeden, pokud si to náročnost a úroveň řemeslného zpracování vyžaduje. Post *inbetweener* je hojně zastoupen a je jakousi prostřední fází mezi obyčejnými animátory a *key animátorem*. Miyazaki začínal jako animátor, ale už na postu *inbetweenera* se prosadil svým až perfekcionistačtím stylem kresby a jeho jméno se stalo synonymem nejvyšší možné řemeslné úrovně (což došlo tak daleko, že mnoho diváků ani moc nezajímá, o čem ten jeho nový film bude, ale jdou na něj už proto, že je jeho tvůrcem). Nutno připomenout, že je nejen mistrem kresby, ale i příběhů, které mnohdy převádí z osvědčených literárních děl evropské tradice se špetkou japonského koření folklóru. Proto je tato forma asimilace úspěšná nejen v Japonsku, ale po celém světě, důkazem budiž Oscar v kategorii celovečerní animovaný film za rok 2002 pro jeho **Cestu do fantazie** (premiéra v Japonsku již 2001, ale kvůli posunutí premiéry americké se nemohl ucházet o vůbec prvního Oscara v této kategorii, kterého si odnesl **Shrek**).

¹³ Žánrové rozvrstvení není krom některých základních příliš dodržováno, ale aspoň pro příklad uvádím žánr *shōjo* (čes. [šódžo]) určený výhradně pro dívčí publikum. V jeho případě se například jako znak používá dívčí pláč v podobě dvou obrovských vodopádů padajících z očí na obě protilehlé strany řídící se pouze jedním pravidlem- množství dívčích slz je nekonečné. K přečtení znaku je třeba jen vědět, že nějaká mužská postava udělala něco, s čím plačící postava (dívka) nesouhlasí a naprosto ji to vyvádí z míry. Velmi jednoduchým, ale přesto velice často nepochopeným znakem je, když se u hlavy dívčí postavy najednou objeví velká kapka vody, která znamená, že tato postava je něčím znervózněna čili potí se ve stresové či zahanbující situaci.

Proč postavy v anime vypadají ne-japonsky?

„Pes nepoznává psa namalovaného, poněvadž malba je vesměs znak – malířská perspektiva je uměleckou konvencí, tvárným prostředkem. Pes štěká na filmové psy, neboť materiálem kina je reálná věc, ale zůstává slepý vůči montáži, vůči znakové souvztažnosti věcí, které vidí na plátně.“¹⁴

A) Malba jako znak

Je zcela zřejmé, že jakýkoli animovaný film nepracuje s realitou jako takovou a je nucen si vytvářet odlišnou dimenzi skutečnosti. V procesu kreslení a animace je tato dimenze tvořena kousek po kousku a je to jen a pouze zkušenost, která umí z kresby vytáhnout znak, přejít od označujícího k označovanému. Pokud tedy v počátcích tvorby anime stojí Osamu Tezuka a jeho způsob zobrazování použitím „velkých očí“, jedná se již zde o základní kódování do znaku. Avšak zde tento znak sám o sobě nestačí k rasové identifikaci, takovýto první jednoznačný signifikantní znak by mohla být až tvář. Proto na otázku „Proč postavy v anime vypadají ne-japonsky?“ je třeba se ptát dále – je to snad tím, že tvář je vykreslována jen v hrubých obrysech? Ano, toto je pravdivá odpověď. Ale pak se zde nalézá otázka – proč se nám tyto tváře jeví ne-japonské? Je to jen a pouze zkušeností, která vyvěrá z euro-atlantické tradice znaku. V ní je znak chápán víc jako denotace než jako konotace. Paradoxně asijská (zde hlavně japonská) tradice stojí na znaku daleko více (ať už znakovým písmem či svým specifickým výtvarným i kaligrafickým uměním) než tradice západní, přesto a možná právě proto je v ní znak vnímán daleko volněji. Pokud tedy v anime má japonský divák identifikovat postavy, označí je za Japonce, protože nemá problém s tímto spojením označujícího a označovaného, kdežto diváci euro-americké tradice neví, do jakého etnika postavy zařadit, i když na ně rozhodně působí velmi ne-japonsky. Někdy se uvádí, že jako rys

¹⁴ JAKOBSON, Roman: „Úpadek filmu“. In: Poetická funkce. Praha: H&H 1995, s.149

přiklánějící tento spor k „japonskosti“ je považována nevýrazná lícní kost a malá brada. Avšak je zde i ten fakt, že japonští diváci jsou ke znakům daleko více pozorní a je jakýmsi pravidlem, že dalším z možných určujících kritérií je místo děje. Ta stejná postava umístěná do japonského prostředí může být identifikována jako Japonec, kdežto přemístěna například do USA jako Američan. Avšak mnohdy se pro odlišení „západních“ etnik používají další odkazující znaky jako například pihy, velký nos, silná lícní kost či větší brada. A pokud tedy tento zdánlivý rozpor někde najdete, jedná se pouze o rozdílné chápání znaku¹⁵.

B) Ethnic bleaching¹⁶

Od 80. let (až dodnes), kdy došlo v anime k obrovskému boomu, nastal v paralelním bodě úpadek ve filmu hraném (znovu upozorňuji- stav, který ve světě nemá obdoby). Proč ale upadl hraný film v Japonsku? Hranému filmu jednak není dopřáno tolik financí, kolik by potřeboval, aby konkuroval levnější výrobě animovaného filmu, který si navíc může dovolit povolit uzdu imaginaci. Avšak tato paradoxní situace má zřejmě ještě paradoxnější příčiny – realita hraných filmů, obzvláště pak tuzemští herci, působí na diváka odpudivě, kdežto realita zástupná, kreslená, je pro něj daleko přijatelnější. Tento fenomén v hraném filmu se nazývá „ethnic bleaching“ a opírá se o fakt, že japonský divák je doslova zaplaven produkcí filmů ze západu, a naopak domácí produkce se pro něj užitím tuzemských herců stává nestravitelná. Doslova odpor cítěný běžným divákem k japonskému herci lze ukázat na slovech jednoho japonského módního návrháře: „S jejich ostře řezanými rysy a protáhlejšími těly, jsou obyvatelé západu (čti běloši) fyzicky příhodní pro filmové plátno; všichni vypadají téměř krásně, nepadne jim jen málo

¹⁵ Avšak náhledů na tuto tematiku lze nalézt mnoho, jedná se o teorie opírající se o tendence v současném Japonsku, kdy dochází ke vzpouře proti tradicím se silným příklonem k všímání si „zezápadnění“ Japonska, někdy dokonce s nádechem názorů o jakési japonské podřízenosti vůči „Západu“, o které se mluvilo v souvislosti s Japonskem po prohře ve Druhé světové válce.

¹⁶ „rasové (z)bělení“ – překlad autora. Tuto problematiku lze nalézt ve studii: KENJI, Sato. *More animated than life*. [online]. [cit. 2007-10-30]. URL: <<http://www.kyotojournal.org/media/animated.html>>

filmových charakterů... Japonci jsou na tom opačně. Dokonce i lidé, kteří při osobním setkání působí naprosto úchvatně, jsou před kamerou zavalití a nemoderní. To je důvod, proč mnoho lidí [Japonců] v dnešní době pocítuje nechuť k „šerednosti“ japonských filmů – nehledě na obsah – vzhled japonských herců způsobuje tuzemskému filmu rozhodující nevýhodu. Příhodné kostýmy jsou nakonec téměř schopny tyto nedostatky zakrýt. Ale v momentě, kdy dojde na svlékání kvůli postelové scéně, působí i ti nejvíce okouzující japonští herci a herečky beznadějně nepřitažlivě – a i proto mi ani nemůžete platit, abych se díval na japonské porno.¹⁷ Avšak jedná se pouze o teorii, na druhou stranu lze podotknout, že anime nabídne divákovi vše, od zábavně-naučné tvorby pro předškolní děti až po opravdu tvrdou pornografii.

Pokud si anime tvorbu představíme jako obrovský kolos, s jistotou můžeme tvrdit, že velká část produkce si neklade vyšší cíle než uspokojit hlad mainstreamového diváka. Ale svým způsobem se ve filmovém průmyslu objevuje ten fakt, že tato gigantická výroba s sebou nese i jistotu v podobě malé části vyloženě artové produkce¹⁸. Anime je tedy charakteristické, tak jak jej dnes mnoho fanoušků zná, pouze touto artovou částí (ať už je to Hayao Miazaki, Satoshi Kon, Isao Takahata a spousta dalších). To vede k situaci, kdy si i původně vyloženě autorský snímek získá takové ovace (byť v mnoha svých částech zcela nepochopen), že si diváci vyžadají pokračování (a to už je autorské jen výjimečně – příkladem budiž seriál **Neon Genesis Evangelion** jehož nejasný konec diváky doslova rozčílil a ti si vyžádali celovečerní film s

¹⁷ THORN, Matt. *The face of the other*. [online] 2004. [cit. 2007-10-30]. URL: <http://web.archive.org/web/20060517194357sh_re_/www.matt-thorn.com/mangagaku/faceoftheother.html> (překlad autora)

¹⁸ Dovolil bych si přirovnání k situaci v československém a českém filmu – za komunistického režimu nebyl finanční faktor natolik rozhodující, aby nevznikla celá řada hodnotných snímků. Česká kinematografie se pak dostala už od 90. let do područí ryze ekonomických termínů nákladnost/návratnost. V Japonsku má několik větších studií (Bandai Visual Company, Gainax, dříve i Toei Doga, která je od příchodu nového milénia ve finanční krizi) položku „návrtnost“ zajištěnu běžnou produkcí a nebojí se tedy podporovat i snímky, jejichž návratnost není zaručena. Ze strany produkčních společností není výjimkou ani podpora odvážných projektů (např. legendární **Akira** (1988) pro jehož režiséra Katsuhiru Ôtoma se jednalo o první samostatnou režii celovečerního snímku).

„novým výkladem“ konce, dodejme, že ty nakonec vznikly dva, u obou byl původní režisér Hideaki Anno, ale jeho možnosti již byly natolik omezené požadavky studia, že měl v podstatě svázané ruce).

Kapitola 2. Cyberpunk

2.1 Definice pojmu

Poměrně dlouhou dobu jsem se zaobíral představou, zda ještě v dnešní době lze vůbec provádět definice. A v souhlasu s postmodernou musím přiznat, že skutečně lze. Její kritikové se snaží poukázat na fakt, že v ní je vše jaksi rozmělněno, nic není jisté. Ale jak podotýká Welsch, tito kritici by si nejraději vymysleli onu dnes již bájnou *mathesis universalis*. Naopak pro příklon k postmoderně stačí podotknout, že už moderní věda narazila na neudržitelnost dosavadního chápání pojmů a teorií. Welsch poměrně často operuje s Einsteinovým principem relativity¹⁹, Heisenbergovou relací neurčitosti a Gödelovou větou o neúplnosti. Všechny tyto teorie potvrzují požadavek radikální plurality aplikovat přímo do naší reality, nikoli pouze do teorií. Dnešní svět vůbec není nový nějak překotně, to jen vývoj lidského myšlení najednou prošel revolucí, kterou byla již vědecká moderna 20. století. V mnoha ohledech rychlost změn směrem k postmoderní situaci předběhla vznik transversálního rozumu, který by byl sto tento stav pořádat. Chtěl bych na tuto situaci

¹⁹ Přičemž ale vynechává fakt, že Einstein tento princip zavedl pouze do teorií. Jeho teorie popisu fotoelektrického jevu je oproti teorii relativity (ať už obecné či speciální) opomíjena, ale znamenala daleko důraznější apel na proměnu chápání teorií a pojmů. Z jejího závěru ve zkratce vyplývá, že elektron se za určitých okolností chová jako částice nebo jako vlnění. Pojmy částice a vlnění byly do té doby chápány jako zcela rozdílné, objekt musel být jedno nebo druhé, ale ne obojí. Ve své době vyvolala vlnu odporu, se kterou se nesmířili ani o mnoho let pozdější kritici, kteří už tento jev mohli potvrdit pozorováním (Einstein pouze z domněnek vypracoval i několik vzorců, které nakonec přesně odpovídaly experimentálním výsledkům). Sám Einstein ale provedl jeden obrat, který se připisuje jeho ovlivnění Hegelovým idealismem. Navrhl (stejně jako Heisenberg) odstranění těchto starých a rozporných pojmů pojmy novými, protože pojmová jednota pro něj i nadále zůstávala ve vědě prioritní. Niels Bohr jde v tomto ohledu dále, když navrhuje *princip komplementarity* – teorii, která pracuje s relativitou pojmů. Snaží se tím pouze poukázat na zakořenění mnoha pojmů v našem zkoumání, jakýkoli pokus o jejich nahrazování by vedl k tvorbě nového jazyka a krachu z nerozumění si mezi sebou (stejně jako tomu bylo u pokusu „Vídeňského kruhu“ vybudovat zcela nový jazyk postavený na důslednosti analytických metod, vybudovat jazyk logiky, což nakonec odmítla i postmoderna, protože se obracel proti principu řečových her a svou umělostí proti životu samotnému). Tento princip znamená možnost použít obě protikladné alternativy bez finálního rozporu. Jeho příkladem může být i dvojí podstata osoby Ježíše Krista v křesťanství, kdy (podobně jako u částic a vlnění) je důležité obojí důsledně rozdělovat, protože nikdy nemůže dojít k jejich rovnosti, ale to neznamená, že nemůžou existovat vedle sebe.

poukázat z hlediska cyberpunku, protože podle mého názoru je právě cyberpunk v mnohém odrazem zítřka již dnes. Záměrně neříkám odrazem budoucím, protože zítřek je intimně naléhavější, není ani tak důležité, co může nastat, ale co už nastalo. Určitě lze poukázat, že cyberpunk je celosvětovým jevem, ale zaměřil bych se na úzkou spojitost Japonska a anime.

Japonsko je zemí vycházejícího slunce. „Zítřek již dnes“ neplatí tak naléhavě v žádném jiném státě na světě. A pokud se poohlédneme po Japonsku na přelomech století, nelze než žasnout. Přelom 19. a 20. století ve srovnání s přechodem do nového tisíciletí znamená 100 let neuvěřitelného vývojového skoku²⁰. Zatímco na počátku muselo Japonsko dohánět náskok, dnes je velmocí v technologiích. Pro prosté obyvatele to ale krom zlepšení životní úrovně znamená i neustálý přítok změn. Svět se stal krajně individualistickým, což lze chápat pozitivně, ale už je jen a pouze na jedinci, zda se adaptuje. Proto by se dalo říci, že Japonsko je zemí, kde cyberpunk v mnoha ohledech pramení přímo ze stavu společnosti.

Anime lze chápat jako potomka této situace. V jeho umělecké hodnotě je tento stav přítomen, ale zároveň proměněn, protože podstata umění vychází z osobitého přístupu. Co bylo včera, nemusí platit dnes a tím spíše zítra. Rychlost zastarávání se stala měřítkem pokroku, loňský model je hodnotově nižší než model letošní, jehož osud zpečetí uje průběžná příprava modelu na příští rok. Mnoho snímků anime se přitom postaví napříč těmito změnami, aby bylo zachyceno něco málo doposud společného. V tomto bodě je nutné poukázat, co to cyberpunk vlastně je. Velmi dobře zapadá jako subžánr pod žánr sci-fi, ale samotná definice žánru je problematická a tím by se z cyberpunku stal jen obtížně vymežitelným. Svým způsobem lze hovořit o tematickém okruhu,

²⁰ Tyto mezníky beru pouze symbolicky. Důležitějších 100 let by se dalo nalézt od 1868 – končí separace Japonska a přichází období Meiji, tedy přesně zde nastává radikální přechod k industrializaci – do cca 70. let 20. století – vzpomínání se zprohnané války, obnova země, kdy ale industrializaci nahrazuje technokratizace (průmysl už není pouze odvětvím výroby, technologie se stává denně intimně přítomná v životech lidí). Právě v tomto druhém období začíná vznikat podklad pro cyberpunk.

protože různé oblasti jsou velmi rozdílné²¹. Vzhledem k rozsahu současného užívání pojmu cyberpunk bude nejvíce vystihující mluvit o stylu, uměleckém, životním, ale i filosofickém.

Snažil bych se nyní poukázat na klíčové rysy cyberpunku (k některým se vrátím ještě při rozboru stěžejních snímků anime):

2.1.1 Blízká budoucnost, kterou lze symbolicky ztotožnit se zítřkem. Mnoho zdrojů přímo číselně uvádí počet, kolik let by to mělo být maximálně dopředu (většinou 30 – 50 let), ale svým způsobem je přesné určení nesmyslné, pokud samotné dílo čas určený nemá. Daleko důležitějším faktorem pro onu „blížkost“ je jistá shoda doby budoucí s dobou dnešní, kdy onen skok do budoucnosti neznamena žádnou radikální proměnu typu „intergalaktické výpravy“ (space opera) či „laserové zbraně“. Veškerý pokrok této blízké budoucnosti se již dnes nalézá ve vědeckém bádání a mnoho autorů se o tento výzkum zajímá a čerpá z něj inspiraci²². Charakter blízké budoucnosti považuji za zcela rozhodující, protože všechny ostatní rysy cyberpunku by se do něj daly zařadit jako jeho možné substance. Cyberpunk svým způsobem udělal pomyslný krok od prostého fantazírování k možnosti předpovídat, ale pokud se na tyto vize podíváme blíže, v drtivé většině nejsou příliš optimistické.

2.1.2 Prostředí velkoměsta jako svébytný makrokosmos odtržený od zbytku světa, kdy ostatní nejsou jen ostatní, ale i cizí a potenciálně nepřátelští. Zde ono „ostatní“ neplatí jen o lidech vně celku, ale také

²¹ Například lze vystopovat cyberpunk i v hudbě, kdy jsou klasické instrumentální nástroje buď téměř odmítnuty a vše je výtvorem počítače (či různých elektronických syntetizátorů), důraz je kladen na nepřírozenost tónů s až kakofonickým účinkem (hudba Vangelis ve filmu **Blade Runner**), nebo jsou klasické formy použity novým způsobem (operní zpěv spolu s elektrickou kytarou v gothic rocku skupiny Evanescence a dalších).

²² Jen pro zajímavost – když Mamoru Oshi natáčel **Ghost in the Shell**, vycestoval se svým štábem na návštěvu vojenské základny na Guamu (žádný zdroj neuvádí jaké patří zemi), aby se podívali jak vypadají nové konvenční zbraně včetně veškerých proměn během střelby, protože v Japonsku jsou tyto zbraně zakázány (major Motoko Kusanagi ve filmu používá jakoby futuristickou zbraň „zastabar“, která je ve skutečnosti modifikovanou podobou automatické zbraně FN P90, kterou používá i tým SG1 v seriálu **Star Gate SG-1**).

uvnitř, protože celé velkoměsto v sobě implicitně nese radikální vnitřní pluralitu. Jednotu národa nahradila chvilková jednota „bytí účastníkem“ (v klubu fanoušků, na diskotéce, ve volnočasových aktivitách aj.) kdy kvůli krátkým okamžikům člověk vystoupí ze své běžné úlohy (zvláštní úlohu hraje celková proměna návyků chování, oblékání i přístupu ke světu), aby aspoň na chvíli pocítil ono Aristotelovo *zoón politikon*, protože ona šed' průměrnosti obyčejného života je svým způsobem ubíjející a skličující. Snad je z tohoto popisu patrná ona podobnost mezi velkoměstem dnešním a velkoměstem filmů cyberpunku. De facto první takové město, kterým je Los Angeles z **Blade Runnera**, stanovilo jakýsi archetyp, který se dodnes dodržuje. Ale pokud si odmyslíme některé (sci-fi) prvky, tento archetyp lze již nyní nalézt u mnoha skutečných měst²³. Hlavním prvkem však zůstává onen temný náhled na tyto města, v anglických textech pojmenováván jako „future noir“ a podobnost s filmem noir není náhodnou (i když termín future noir v sobě obsahuje i onen pesimismus těchto vizí), jeho klíčové rysy jsou naopak přeneseny i do kreslené podoby. Ostré svícení²⁴ je transformováno do zajímavějšího zdroje světla, všudypřítomných reklamních neonů, jejichž barevná nepřirozenost dodává osvětlení zcela jiné rozměry, odcizující, chladné reality. Blikající neony a billboardy symbolizují svět v zajetí informací, které jsou systematicky řízeny k většímu konzumu. V tomto ohledu je Jean-Francois Lyotard autorem, který už svou studií **Postmoderní situace** z roku 1979 dokázal popsat mnoho prvků současných vyspělých civilizací, citují: „Vztah dodavatelů a uživatelů poznání k poznání samotnému má a bude mít tendenci vzít na sebe formu vztahu, jaký mají k různému zboží jeho výrobci a spotřebitelé, to znamená formu směně hodnoty. Vědění je a bude produkováno proto, aby bylo prodáváno, a je a

²³ Viz. obrazová příloha č. 3, 4 a 5.

²⁴ Velmi zajímavým způsobem je tento fakt řešen v černobílém provedení snímků **The Animatrix: A detective story** (2003) a **Renaissance** (2006), které svým stylem přesně evokují postupy filmů noir a z hlediska animovaného filmu jej dovádějí téměř k dokonalosti (hlavně v příkladu filmu **Renaissance**, který si pohrává s ostrými kontrasty velkých bílých a černých ploch vedle sebe, viz obrazová příloha č. 6). Ale všeobecně u mnoha černobílých animovaných filmů dochází k jakési podobě s filmy noir možná i proto, že při kreslení nelze obrazu přiřadit tak velkou škálu šedých odstínů, aby vznikl dojem, kterým se filmy noir odlišují od ostatních hraných černobílých snímků, dojem plynulosti přechodu černá/bílá, který více odpovídá realitě a obsahuje v sobě daleko méně stylizace.

bude konzumováno proto, aby bylo zhodnoceno v další produkci: v obou případech proto, aby bylo směňováno.²⁵ V tomto díle doplňuje poplatnost informací směně i další fakt, prognóza jejich dostupnosti a poté také úpadek jejich věrohodnosti. S tím je spojen i postmoderní skutečnost, že pravda již nikdy nebude jedna, zde ale spíše v tom negativním smyslu, protože skrz média je pravda záměrně manipulována. Oním faktorem pro selekci mezi pravdami by měl být již zmíněný transverzální rozum, ale kdo by měl být jeho nositelem, pokud mudrc, o kterém hovoří Welsch, je v nedohlednu?

2.1.3 Hacker jako ten, který ví nebo se aspoň snaží vědět a nezůstat tak pouze u pasivního přijímání informací²⁶. Jeho hlavním bydlíštěm je internet jakožto poslední ostrůvek svobody rozhodnutí se podle svého. A hacker, který surfuje sítí je v mnoha ohledech podoben Welschovu mudrci, když hledá pravdu, byť se tím může dostat do rozporu se zákonem, citují: „Pokud jsou nové komunikační technologie sjednocující a pokud operují ve prospěch dominance systému, staví se postmodernismus striktně proti nim; jsou však vítané tehdy (...), mohou-li působit ve smyslu plurality a fungovat jako média postmoderně demokratické životní formy.“²⁷ Uvedl bych lehce atypický příklad hackera z filmu **Ghost in the shell**, který ve své osobě obsahuje mnoho problémů tématiky hackerů ve filmech. Jedná se o svébytné bytí, nazývané „Loutkař“²⁸ které vzniklo přímo na síti čistě ze své iniciativy, což je paralelou pro existenci všech ostatních hackerů – byť jsou limitováni svou fyzikální existencí, důležitou je ta jejich část na síti.

²⁵ LYOTARD, Jean-Francois: *O postmodernismu*. Praha: Filosofický ústav AV ČR, 1993, str.101.

²⁶ Je nutno podotknout, že Welsch se o mudrci nezmiňuje příliš podrobně a z jeho náhledu by se za něj dal považovat již člověk, který si mezi různými informačními zdroji vybírá ty, kterým bude věřit, ale zároveň tyto zdroje musí vždy porovnávat s jinými (tiskoviny, televizní stanice, rádia aj.). Welsch proklamuje za jeho vlastnosti moudrost a pod ní přiřazenou soudnost, díky kterým dokáže tyto volby provádět a vybrat si. Není ani tak důležitá poloha skutečné pravdy jako ona snaha vyjít z totality jednoho názoru (náhledu).

²⁷ WELSCH, Wolfgang. *Naše postmoderní moderna*. Praha: Zvon, české katolické nakladatelství, 1994, str. 53.

²⁸ Anglicky „puppet master“, velmi záhadná postava, která se vymyká ambivalentnímu rozdělení dobrý/zlý. Může být nazýván programem, ale také novým organizmem. Je otázkou zda se jedná o novou formu života, za kterou se Loutkař sám označuje.

Loutkař neuznává běžné hodnoty, obětovat lidský život pro něj nic neznamená, protože lidé jsou pro něj nižší rasou, ale zároveň toto obětování není jeho cílem, pouze prostředkem při odhalování tajného vládního programu, jehož dítětem je on sám²⁹. Také ostatní hackeři jsou proti normám, žijí asociálním životem a jejich posláním je de facto odhalit jakési tajemství (stejně tomu je i ve filmu **Matrix**, když se Neo ptá na onu osudovou otázku „co je to matrix?“), ale dichotomie dobrý/zlý zde není příliš vhodná. Pokud vezmeme hackera jako zástupce cyberpunkového stylu života, lze jej přirovnat i k postmoderně demokratické životní formě, ale příkladů je samozřejmě více³⁰. Hacker ale v mnoha ohledech pouze z rozmaru narušuje jakýsi systém zavedený do chaosu internetu, když se snaží proniknout skrz zabezpečení bank a jiných institucí. Svým způsobem na něj tedy lze nahlížet i jako na zástupce anarchie, se kterou postmoderna nesouhlasí. Je zde totiž rozdíl mezi hackerem skutečným a hackerem ve filmech. Dodejme, že mainstreamová kinematografie na něj pohlíží buď jako na zápornou postavu nebo jako na novodobého hrdinu, kdežto mnoho autorských snímků se toto přesné rozdělení snaží dekonstruovat.

2.1.4 Síť jako zcela svébytný organismus, který již nikdy nikdo nedokáže ovládnout. Dovolil bych si ji označit za symbol postmoderny. Nepřeberné množství racionalit na „jediném místě“, nepřeberné množství všeho! Naštěstí! Bohužel! S ní přichází nové možnosti i nové problémy, stejně jako s příchodem postmoderního uvažování. Její nezávislost může být poslem svobody (pokud si třeba všimneme snahy čínské vlády omezit některé vyhledávací funkce čínské verze googlu), ale také bezpráví (vznik zcela nových druhů kriminalit). Její význam prudce narůstá, i když mnoho lidí nechává chladnou, svým způsobem má sama vliv na celý svět³¹. Už v dnešní době je pobyt na ní pro mnoho lidí denní

²⁹ Vyústění jeho příběhu se budu věnovat později.

³⁰ Například policista v baloňáku béžové barvy jako je Rick Deckard z **Blade Runnera** nebo Batou z **Ghost in the shell**, kteří žijí na okraji společnosti sami, občas si dají skleničku, ale hlavně jsou ve své práci neúnavní zastánci „dobra“.

³¹ Když před přechodem do nového milénia propukl mýtus Y2K, i mnoho odborníků se domnívalo, že síť a všechny počítačové systémy se zhroutí, což by znamenalo pro

nutností, snad až životní potřebou. V některých případech tedy není jen prostředkem pro nové druhy zla, ale sama je nemocí, virem. Mnohdy se hovoří o tzv. „face to face³² paradoxu“, kdy člověk vyhledávající komunikaci IM³³ nebo chat³⁴ objevuje zcela nové možnosti navazování kontaktu s druhými. Jakási snadnost navazování takovýchto styků totiž může vést k problému při kontaktu tváří v tvář. Z psychologického hlediska jsou tyto lidé až téměř neschopni normální konverzace a naopak „rozhovor“ skrz IM vyživuje jejich alter ego, které je v reálné skutečnosti potlačováno. Svým způsobem také další „civilizační nemoc“, která v cyberpunku mnohdy slouží k problematizování tohoto druhu komunikace (**Serial experiments Lain** je důkladnou studií a hlavně poukazuje na fakt, že zvláště v mladém věku může tato komunikace vést k úplnému odcizení, na skutečnost, že se jedná daleko více o hru než o plnohodnotné dorozumívání se). Síť v cyberpunku může znamenat prostor pro svobodu, volnočasovou aktivitu, ale nejdůležitějším zůstává důraz na její jiná nebezpečí než ty nezákonná, ale relativně neškodná.

2.1.5 Odcizení³⁵ jako nemoc postmoderního ducha. Fyzikální proměna jde neúprosně kupředu, lidé se po této stránce nikdy neměli tak dobře jako dnes. Ale už na konci 19. století se T.G. Masaryk zabýval narůstajícím fenoménem, který je formou tohoto odcizování, sebevraždou. Velmi dobře si uvědomil jak neustálé vědecké objevy svým důrazem na materiálně pomalu pohřbívaly duchovno, čehož výsledkem je

mnoho států téměř návrat do pravěku (ztráta přehledu nad finančním sektorem by se rovnala celosvětovému bankrotu). Onen strach, který zpočátku vyvolala pouze domněnka, že mnoho počítačů nebude schopno přejít z číslování roků začínajících 19xx přejít na 20xx, se sice ukázal neopodstatněným, ale to co vyvolal, rozhodně nepodstatným nebylo (např. americká vláda zvažovala žalobu proti společnosti Microsoft za ohrožení národní bezpečnosti).

³² = „tváří v tvář“ (překlad autora)

³³ = „instant messaging“ – propojení dvou a více lidí, které se děje v aktuálním čase, kdy dochází ke komunikaci mezi nimi, nějakým IM programem (ale na podobné bázi funguje i mnoho chatů). Zajímavostí zůstává, že například komunikace přes e-mail k tomuto paradoxu nevede, ale je daleko více přirovnávána k posílání dopisů. Nejdůležitějším znakem IM komunikace je totiž téměř bezprostřední psaná a zároveň chybějící jakákoli vizuální interakce.

³⁴ Označovaný také jako IRC – internet relay chat (internetem přenášený rozhovor).

³⁵ V anglicky psané literatuře se jedná o pojem „alienation“, který je zkoumán jako sociologický prvek nejvyspělejších států a je spojován s krizí lidské identity. Má několik podob a jedné z nich se budu podrobněji věnovat v části o seriálu **Texhnolyze**.

krize víry. Je otřeseno nejen Bohem, ale i lidským duchem. Sám Masaryk věřil v to, že konec obav z posmrtného osudu, který v křesťanství sebevraždu svým způsobem zakazuje, je příčinou tohoto nárůstu (i proto byla jeho řešením snaha vybudovat v lidech víru novou). Sebevražednost v Japonsku, zvláště u mladých lidí, je jednou z největších na celém světě, v krizi není ani tak víra jako sám lidský duch. Otázka zcela svobodné volby (i v otázce víry) se nestala tak zřejmou jak se předpokládalo. Pokud si představíme proměnu společnosti, kdy z poměrně přísného sociálního uspořádání se Japonsko najednou ocitlo v „demokracii“, mnoho samozřejmostí se stalo jen jednou z alternativ. Starší generace se svým způsobem nechce vzdát tradice, protože jiné volby pro ni nemají žádné opodstatnění, ale generace nové se dostávají do tlaku. Mohou se svobodně rozhodnout, ale tato svoboda volby je v mnoha ohledech tíživá. Ona nemožnost se rozhodnout a ipso facto se muset rozhodnout se střetává se situací ducha v postmoderním světě. Dochází k radikální individualizaci, což ve spojení s transversálním rozumem je cílem postmoderny, ale tento rozum je zatím v nedohlednu. Těchto dvou faktů si všímá i Welsch, citují: „Oděv prozrazuje to, co je všude ve hře, neboť – od míšení materiálů až k stylové rozmanitosti a svérázným kombinacím – jasné je tolik: neplatí už (...) příkaz sezóny, diktát délky sukní, chronometr doplňků. Známi a přátelé nemění již svůj jevový obraz synchronně, je možné je teď lépe diferencovat. Tedy: více individuí a více individuality, dokonce více než v heroických dobách existencialistického individualismu, kdy nakonec všichni vypadali stejně. Individualita se sama stala individuální.“³⁶ a také: „Selekce má přitom jistě nový smysl. Nejde již o přizpůsobování se světu, nýbrž o volbu příhodného světa. V rozmanitosti možností je třeba nalézat ty, které jsou příhodné pro mne a k nimž se hodím já sám. Musíme volit v dvojitým smyslu: vyloučit to, co pro mne nemůže být produktivní situací, a zvolit to, co mi může být prostorem rozvíjení. Nalézt tento prostor je novým uměním. V současné době se tato volba odehrává ve svobodě i pod tlakem. Neboť i tehdy, kdy možnosti volby nápadně vzrostly, se snové

³⁶ WELSCH, Wolfgang. *Naše postmoderní moderna*. Praha: Zvon, české katolické nakladatelství, 1994, str. 113

volby často ukazují jako zatarasené a první volba jako nesprávná.³⁷ V jistých ohledech je cyberpunk odrazem života pod tlakem, bojem s volbou a jejími negativními příznaky.

2.1.6 Věda a technologie jako klíče k nadčlověku. Veškerá proměna společnosti se vcelku řídí od vědeckých objevů, města se zpočátku stala centry jejich aplikace, až se s nimi člověk nakonec sžil. Nikomu dnes nepřijde zvláštní elektřina v každé domácnosti, ale i u nás teď dochází k nové proměně – internet v každé domácnosti. Člověk už bez vědy nedokáže žít, ale ta ještě neřekla své poslední slovo, poněvadž právě z velké části její zásluhou přichází veškeré odcizení. V tomto ohledu je cyberpunk velmi silnou vizí – prognóza světa, ve kterém již věda člověka pouze neobklopuje, ale je bytostně v něm (i když již nyní máme umělé klouby, kardiostimulátory a jiné vylepšení). V dnešním stavu je příkladné poukázat na plastickou chirurgii, která bývá mnohdy problematizována. Člověk může být vylepšen nebo se i stát někým jiným, pokud si to zaplatí. Náš vzhled dnes nastavuje svět a svým způsobem je plastická operace mnohdy i výsledkem vnějších tlaků³⁸. Ale tyto změny mnohdy ani nejsou viditelné. Co je však zarážející, je myšlenka nikoliv zkrášlujících operací, ale operací vylepšujících. Cyberpunk již dnes apeluje na tuto možnost, že by se člověk stal nadčlověkem (setkal jsem se s přirovnáním k Nietzscheho nadčlověku, ten jej ale myslel duchovně a tímto nadčlověkem by daleko více byl nadčlověk německého fašismu), ale pouze po fyzické stránce, protože věda ducha ubíjí³⁹. Cyberpunk je na pomezí vědeckých teorií a fikce, ale

³⁷ WELSCH, Wolfgang. Naše postmoderní moderna. Praha: Zvon, české katolické nakladatelství, 1994, str. 115

³⁸ Podle některých statistik podstoupilo nějakou plastickou operaci téměř 50% obyvatel Japonska ve věku 15 – 25 let

³⁹

Sonet vědě

Vědo! jsi věmou dcerou starých časů!
Tvůj zrak vše mění, pátravý a hbitý!
Proč srdce rveš, jímž básník v zývá krásu,
ty supe s křídly drsné reality?
Jak tě mám ctít a za moudrou tě mít
když mu jen bráníš v jeho putování
z klenotnic nebes poklad uchvátit,
ač vznáší se na křídlech odhodlání?

jeho fikce je většinou pouze dotažením těchto teorií do konce. Myšlenky mechanických endoprotéz jsou zde již dlouho, stejně tak teoretické možnosti vylepšení lidské síly, zraku, schopností mozku a dalších. Cyberpunk znamená otázku o podstatě bytí, které se v těchto vymoženostech jaksi ztrácí. Cyberpunk znamená otázku, kde se nachází toto bytí (nebo duše chcete-li), protože pokud tělo původní začne ustupovat tělu novému, ledově chladnému, metalické barvy, ono bytí se nezmenšuje, ale stahuje se více a více do zbylých částí⁴⁰. Cyberpunk je ipso facto mnoha otázkami, ale očekávat odpovědi nelze.

2.1.7 Cyborg a jiné entity cyberpunkového světa. Starší termín robot je již dnes běžným jevem po celém světě – od mechanických ramen v továrnách po chodící hračky Transformers. Sebekontrolující povaha složitějších mechanických objektů je doposud ovšem pouze předmětem vědeckých zkoumání a teoretických diskuzí, které daly vzniknout mnoha alternativním teorémům pro dnes již zastaralý výraz „robot“. Případ cyborg není ani zdaleka ojedinělým, rozebral bych tedy některé možné varianty a jejich definice. Nejdůležitějším v této oblasti je oddělit od sebe dva proudy – mechanismy, které jsou čistě anorganické struktury (*android*⁴¹), a mechanismy, které jsou navázány na biologický základ či jej v sobě obsahují (*cyborg*). Z tohoto pohledu *android* bývá často vyobrazován jako stroj na zabíjení, nebo jako pomocník v domácnosti (pod označením *mechonoid*) – poměrně nově je uvažována i tematika sexuálních robotů, *gynoidů*. Hlavní centrum diskuzí spočívá v definici

Což Dianu jsi z vozu nevyštvala?
A dryády jsi nevyhnala z háje,
aby jim jiná hvězda sídlo dala?
Nezaplašilas řekám zástup víl,
trávám houf elfů, mně sen plný ráje,
jejž jsem pod letním tamaryškem snil?

Edgar Allan Poe
(překlad Josef Hiršal)

POE, Edgar Allan. Bludná planeta. Praha: Československý spisovatel, 1991, str. 43.

⁴⁰ Krajním příkladem, ale přesto v cyberpunku poměrně běžným, je major Motoko Kusanagi z **Ghost in the shell**, u které je původní již jen mozek (byť nakonec zničen, její bytí existuje dále).

⁴¹ První android ve filmu se objevil u Fritze Langa a jeho legendárního opusu **Metropolis** (1927)

teorému cyborg, který označuje člověka vylepšeného mechanickými částmi, kdy se v dnešní době spekuluje i o vylepšeních na biologické bázi (uvažuje se, zda již použití anabolických steroidů a jiných podpůrných prostředků pro zvýšení výkonu, vlastně neznámá první stupeň cybernetizace člověka). Je otázkou nakolik může biologický základ ustoupit mechanickým částem, aby se dalo ještě uvažovat o cyborgu a nikoliv již o androidu (viz. major Motoko Kusanagi v **Ghost in the shell**, z jejíhož původního těla zbývá pouze mozek). Klíčovým prvkem je také již zmíněný pojem odezvy, která je cestou k interakci jako podstatě fungování cyborga.⁴²

2.1.8 Úloha moci, ať už politické či z ekonomického sektoru, která je de facto trnem v oku každého hackera. Stát a jeho tajné složky nebo gigantické korporace⁴³ mají moc a svým způsobem se snaží ji ještě více zmnožit. Cyberpunk v jistém ohledu představuje rebelii proti moci, nespokojenost s aktuálním stavem a zároveň bezvýhodnost všech řešení, které vždy pouze uzavírají kruh, podobně jako vyústění skandálu v **Ghost in the shell**, který je řešen jedinou větou – zodpovědný ministr podal demisi a činy, za které byl zodpovědný, vlastně spáchala teroristická organizace. Pravda není až tak důležitá jako boj, který se vede proti bezpráví (to je vlastně celá úloha Sekce 9 ve výše uvedeném snímku)⁴⁴, ipso facto ji ani nelze očekávat. Toto prostředí přispívá

⁴² Uvedu příklad jednoho nedávného výzkumu, který se uskutečnil na krysách, který byl do mozkové části intervenován elektronický čip. Krysa se nacházela v uzavřeném akváriu a jediným vybavením bylo tlačítko, po jehož zmáčknutí kryse přijela miska s vodou. Krysa se poměrně brzy naučila toto tlačítko používat. Po nějaké době se vědcům podařilo izolovat impulzy, kterými krysa začíná myslet o zmáčknutí tlačítka a napítí se vody. V této fázi byly tyto impulzy zavedeny do elektronického čipu, který při své aktivaci ze strany krysy samotné sepnul jako dálkový ovladač namísto již zmíněného tlačítka. Krysa se tedy nakonec naučila přivolávat si misku s vodou samotným požadavkem „mám žízeň“. Tato interakce byla záležitostí instinktu, což je způsob jakým by jednoho dne mohlo dojít k ovládnutí mechanických partií člověkem jako je například ruka či noha.

⁴³ Pověštinou se jedná o firmy, které mají co do činění s tajnými projekty na vývoj nových zbraní a jiných cenných technologií. Propojení vědy a moci se stává ústředním tématem, protože věda je velmi snadno zneužitelná pro soukromé účely.

⁴⁴ Velmi podobný dojem ve mně vyvolal film **Ben Hur** (1959) Williama Wylera, který si mistrovským způsobem pohrává s osobou Ježíše Krista. Zde se jedná pouze o jednu z mnoha vedlejších postav, ale režisér zároveň, vědom si síly této ikony, k ní přistupuje jinak než ke všem ostatním. Ani v jednom záběru není vyobrazena Ježíšova tvář, jeho osoba si tím zcela zásadním způsobem podržuje punc posvátnosti a nedosažitelnosti (a

k momentu, kdy si jedinec raději hledí svého, než aby se náhodou do něčeho zapletl. Filmové ztvárnění je poměrně krajní variantou, ale zároveň parafrází aktuálního stavu.

2.1.9 Umělá inteligence jako filosoficko-vědecký problém⁴⁵. Tato oblast se zdá být velmi vděčným tématem, protože si s sebou nese jakýsi punc záhadnosti. Už na definice samotné inteligence se mnoho autorů neshodne. Znamená rozhodování nezávisle na pudové složce, samostatnou kategorii rozumu či rozvažování, i Kantovu „soudnost“ či anglický „common sense“ novověku, možná snad jen paměti podmíněné vzorce jednání a další. Ovšem pro vědecké zkoumání zůstává podstatnou spojitost inteligence a paměti, kdy mozek se ukázal nedokonalým udržovatelem informací, protože harddisk počítače s nimi dokáže lépe pracovat⁴⁶. Při konceptech umělé inteligence je ovšem nutné poukázat na podobnost s lidským uvažováním. Norbert Wiener je průkopníkem pojmu „negativní odezvy“ („negative feedback“), který lze aplikovat na příklad kormidelníka⁴⁷ ovládajícího loď – při udržování směru cesty je plachetnice vystavována poryvům větru, které způsobují její vychýlení z kursu, ale právě díky schopnosti kormidelníka tuto změnu vyrovnat, se loď nakonec dostane na místo určení (na stejném principu pracuje

protože se jedná o historický velko-film, je tento moment velmi důležitým). Stejným způsobem působí i očekávání velkolepého rozuzlení, které se nedostaví (asi nejlepším případem budiž **Pohled s polečností Parallax** (1974) Alana J. Pakuly) a tvoří nedílnou součást mnoha otázek, které cyberpunk vyvolává. Ono je mnohdy těžké odpovědět na to, co nemá odpověď jen jednu. Každá taková snaha pak znamená velmi osobní autorskou vizi, například u již zmíněného seriálu **Neon genesis evangelion**, jehož poslední dva díly znamenají výlučně abstraktní odpověď na otázky po lidském bytí, údělu, roli člověka ve světě atd.

⁴⁵ Ale filosofickou část bych rozebral až v samostatné kapitole o diptychu **Ghost in the shell**.

⁴⁶ Co se ale týče rychlosti zpracovávání a počtu informací, ani nejvýkonnější superpočítače dneška se lidskému mozku nemohou rovnat, průběh reakcí v transmiterech zpracováváných impulsů v lidském mozku dosahuje astronomických výšin. Poslední výzkumy již nepracují s počítači s procesory na křemíkové bázi (s transistory), ale snaží se o využití molekulárně založených procesorů, kdy samotná biologická hmota je nositelem informace. Již nyní jsou sestrojeny prototypy DNA molekulových počítačů, které jsou svou funkcí velmi podobné mozku lidskému. Příslibem do budoucna je, že jeden kubický centimetr této hmoty dokáže uchovat více informací, než kolik se dnes nachází na všech počítačích na světě. Lidský mozek je téměř dokonalým nástrojem, který ale člověk ani zdaleka nevyužívá v jeho možné kapacitě, což je také předmětem možných úvah vylepšování.

⁴⁷ Pro zajímavost cybernetika má své jméno odvozeno od řeckého termínu pro kormidelníka.

termostat).⁴⁸ Program jakožto jistá forma „organismu“ se stává potencialem nositelem typicky lidských schopností, ale zásadně se odlišuje používaným způsobem, který má pouze binární funkci – jednička jako pravda, nula jako lež. Z použití tohoto jádra se vyvinuly dvě možné cesty chápání UI⁴⁹ – direktivní („top-down“) či vzestupná („bottom-up“).⁵⁰

Direktivní UI představuje přímé vyhodnocování pravda/lež, čímž ke své operativnosti vyžaduje nepředstavitelně velkou databázi přiřazovaných hodnot. S použitím fuzzy logiky je takovýto celek schopen chovat se zcela nezávisle, ale zároveň nikdy nepřekročí hranice své databáze. Nejznámějším zástupcem této kategorie je šachový superpočítač „Deep blue“ od IBM, který 11. května 1997 porazil světového šampióna v šachu, Garryho Kasparova. Nutno podotknout, že toto je skutečný vrchol direktivní metody, protože šachy představují velmi omezený systém ucelených pravidel – v podstatě program již dopředu zvažuje všechny možné kombinace v téměř nekonečně dlouhé řadě možností.⁵¹

Vzestupná UI vychází z direktivní, ale krom prostého vyhodnocování binární funkce 1/0 je obohacena o další funkce jako je učení, intuice aj., tedy schopnosti lidské inteligence, které v kategorii UI

⁴⁸ Tento pojem souvisí také s dalším faktem, který souvisí s roboty (ale ještě se nemusí jednat o umělou inteligenci) – s udržováním rovnováhy, která vyžaduje neustálé korekce. Ale princip termínu odezvy má primární uplatnění při interakci uvnitř cyborga – kdy je nutná spolupráce mezi mechanickou a biologickou částí. Krom negativní odezvy může nastat i odezva pozitivní (positive feedback), která nepřináší vynulování odchylky do původního stavu, ale další a další odchylky. Jako příklad se uvádí syndrom „push the red button!“ (= „zmáčkní to červené tlačítko!“) související se situací studené války – zmáčknutí červeného tlačítka odpalovacího systému rakety s jadernou hlavicí vyvolá odchylku, po které budou následovat další a další „červená tlačítka“ (a mnoho autorů se shoduje na tom, že tento syndrom stále trvá a neskončil s pádem komunistických režimů). Třetí možností pak je bipolární odezva („bipolar feedback“), která může odchylky snižovat i zvyšovat.

⁴⁹ Zkratka pro umělou inteligenci jako používaný překlad anglické AI (artificial intelligence).

⁵⁰ Toto rozdělení bylo navrženo již na první konferenci o umělé inteligenci, která se konala 1956 na Dartmouth college v New Hampshire. Dodnes je uznáváno, ale není zdaleka jediným, například John Searl rozděluje UI podobně, jen direktivní označuje jako „slabou UI“ a vzestupnou jako „silnou UI“.

⁵¹ Toto střetnutí již předem vyvolalo obavy o budoucnost šachu, protože zde byla možnost, že by počítač dokázal Kasparova porazit ve všech šesti plánovaných hrách. Deep blue nakonec vyhrál v poměru 3.5 : 2.5 rozdílem jediné partie a pomyslným vítězstvím se nestala jeho umělá inteligence, ale Kasparov jakožto génius lidské rasy.

doposud nebyly realizovány. Hlavním problémem této metody je onen fakt samovolného přiřazování hodnoty různým aktům, které by se dalo nazvat učením. Zatímco některé programy (obzvláště viry) již jsou schopny měnit svůj zdrojový kód a profilovat se tím do alternativ, vždy narážejí na hranice svého profilu, lépe řečeno nedokáží zatím prorazit hranice směrem ven z jejich účelu – trojský kůň odesílající informace se dokáže modifikovat v obcházení antiviru, ale nedokáže se změnit v antivir a naopak. Jednu dobu byly tyto kombinace velkým přínosem k umělé inteligenci, ale jejich hranice nakonec zůstaly. V tomto ohledu používá většina robotů a strojů ve filmech s touto problematikou metodu vzestupné UI. Co se týče mangy, první příklad se objevil již počátkem 50. let v dnes kultovní sérii **Astro Boy** (*Tetsuwan atomu*) – malý chlapec, který ani neví, že je robotem, získává všechnu svou UI návštěvou školy, tedy stejně jako lidské děti – je vychováván. Avšak zcela klíčový prvek umělé inteligence se dostavuje až v momentu, kdy je její nositel vizuálně k nerozeznání od lidské bytosti. Dovolil bych si zde zdůraznit dva úhly pohledu – první, zcela běžný, stojí na strachu, že stroj bude najednou k nerozeznání od člověka (včetně otázky cítění bolesti, emocí atd., které jsou u strojů v anime velmi vděčným námětem⁵²) – druhý, zcela opomíjený, ale přitom se de facto dotýká jádra problému, citují: „Jsou-li počítače uvědomělé, nijak to nenaznačuje, že jsou lidmi; počítač s takzvanou duší může být stále ještě považován za počítač daleko více než za člověka, stejně jako opice s duší je stále jen a pouze opicí.“⁵³ V jistém smyslu už nejde o přirovnání počítačů k lidem, problémem může být, když se lidé budou podobat počítačům. K tomuto řekl biolog a filozof Zdeněk Neubauer: „Naučit počítače, aby myslely jako lidé – meta umělé inteligence odpovídající mathésis universalis, tradičnímu ideálu novověku – je na dosah: stačí naučit lidi myslet jako

⁵² V **Ghost in the shell** je ukázána hromada starých a vyhozených robotů s ironickou poznámkou – „nepřejí si než nebýt vyhozeni“. A pokud například pohlédneme na trilogii **Matrix**, tohoto se dotkla i dvoudílná povídka z **The Animatrix: Second renaissance**, která se snaží dovysvětlit, jak to vůbec bylo možné, že se stroje obrátily proti člověku – porušení bájněho třetího zákona – stroj nesmí ublížit člověku.

⁵³ GRESH, Lois. WEINBERG, Robert. *The science of anime: Mecha-noids and AI-super-bots*. New York: Thunder's mouth press, 2005, str. 106. (překlad autora)

stroje.⁵⁴ Na druhou stranu ale šéf oddělení vývoje společnosti Hewlett-Packard, Stanley Williams, dodává: „S jistotou můžu říct, že věk počítačů ještě stále ani nezačal. Technologicky si stále pohráváme s podstatou doby kamenné.“⁵⁵

2.1.10 Virtuální realita a identita jako nové možnosti bytí, jako útek ze zajetí skutečnosti, které poskytuje počítačová hra. Dlouhou dobu bylo umělé prostředí her považováno pouze za volnočasovou aktivitu, ale s nárůstem různých deformací lidské osobnosti, které zabraňují chápání rozdílu mezi realitou virtuální a skutečnou, pokud se identita „hráče“ spojila s identitou „avataru“⁵⁶, stala se virtuální realita možnou hrozbou. Přítomnost téměř neomezených možností násilí může vést k deformaci společenských norem uvnitř jedince, který pokud vezme do ruky zbraň, zastřelí několik svých spolužáků, než je sám zastřelen policií – mnoho psychologů se shoduje, že jeho poslední myšlenkou je „GAME OVER“ → „LOAD SAVED GAME“. Zástupnost norem lidské společnosti těmito pravidly je nyní centrem mnoha výzkumů. Zvláště zářejícím je samotný vývoj grafické úrovně počítačových her, kdy zabíjení lidsky vyhlížejících protivníků je stále více a více realistické.⁵⁷ V mnoha ohledech tato zábava vyúsťuje v krizi osobnosti – „Jako papírový drak bez provázků mnozí ztratili vědomí, kam vlastně patří.“⁵⁸ Ipso facto je dnešní svět již nastaven k vrstvení vlastních identit – kdy v mnoha prostředích lidé pouze vyměňují vzorce chování – škola, práce, diskotéka, sportovní kroužek, mezi přáteli atd. Virtuální realita je tedy vyhledávaným sebeuskutečněním, kde nezáleží na tom, jaký člověk je, ale jaký by chtěl být. Howard Rheingold, spisovatel a high-tech

⁵⁴ NEUBAUER, Zdeněk aj. *Duchovní život v éře lehkověrnosti: chaos, pluralita, hledání?* Revue PROSTOR. [online]. [cit. 2008-03-30]. URL: <<http://www.revueprostor.cz/index.php?menu=last&aid=526&vid=39>>

⁵⁵ OAKES, Chris. *The year 2020, explained*. [online] 2000. [cit. 2008-03-30]. URL: <<http://www.wired.com/science/discoveries/news/2000/07/37117>>

⁵⁶ Avatar je počítačovou postavou, za kterou hráč hraje, ale také se může jednat o digitální podobu člověka na síti tak, jak si přeje být viděn ostatními uživateli (v případě IM či IRC komunikace).

⁵⁷ Problém se týká určité lidské touhy, která je živnou půdou mnoha her – „cožpak nejsi předurčen stát se hrdinou?“ (doslovný přepis z anime seriálu **InuYasha** (celkem 167 epizod, které běžely v japonské televizi 2000 - 2004)).

⁵⁸ Doslovný přepis z televizního seriálu **Cowboy Bebop** (1998).

humanista, se ve své knize **Virtuální společenství** zamýšlí nad možnou úlohou tvorby identity ve virtuálním světě: „Známe pravidla společenství; známe léčivý efekt společenství v rámci jednotlivých životů. Ale kdybychom mohli nějak najít cestu napříč mostem našeho vědění, nemělo by to stejný léčivý účinek po celém světě? My, lidské bytosti, jsme často byli označováni jako sociální zvířata. Ale doposud nejsme tvorové společenšší. Jsme poháněni ke kooperaci mezi sebou kvůli našemu přežití. Ale zatím nemáme vztah k celku, skutečnosti, sebeuvědomění, zranitelnosti, závazkům, otevřenosti, svobodě, rovnosti, a k lásce opravdového společenství. Je zřejmé, že již déle nedostačuje být pouze sociální zvěř, společně blábolící na koktejlových večírcích a hádající se mezi sebou v obchodu či napříč hranicemi. To je náš úkol – náš esenciální, ústřední, klíčový úkol – transformovat nás samotné z pouhých sociálních zvířat do tvorů společenských. To je jediný způsob, kterým bude lidský vývoj schopný kráčet kupředu.“⁵⁹ Vytváření virtuálních komunit se stává cyberpunkovým fenoménem, gangy v ulicích vystřídaly místnosti na chat serverech. Je tedy předčasné očerňovat virtuální realitu jako odcizující životu, když již dnes se přihlíží k možným psychosomatickým způsobům léčby použitím právě virtuální reality. Ovšem již navždy zůstane cizí realitě vnějšího světa, který pokud začne nahrazovat, stane se skutečným nebezpečím.

⁵⁹ RHEINDGOLD, Howard. *The Virtual Community*. [online] 1998. [cit. 2008-03-30]. URL: <<http://www.rheingold.com/vc/book/>>

Kapitola 3.

Recepce témat cyberpunku v anime

Hledání filmu, který by se dal označit za ryze cyberpunkový, je vždycky obtížné, navíc dnes, v hybridní době postmoderního světa, který má milion a jednu tvář. A svým způsobem je i cyberpunku vlastní jakási forma splývání s dalšími motivy, cyberpunk je postmoderním světem. Pokud budeme za hlavní znak science-fiction považovat budoucnost jako makrokosmické uspořádání místa a času, které může jednoho dne nastat, lze cyberpunk pod sci-fi zařadit. Pak ale zde ještě přebývá mnoho filmů, které se jakémukoli místnímu i časovému zařazení vymykají, blíží se spíše k žánru fantasy, s tím rozdílem, že toto cyberpunkové fantasy nepatří do kategorie těch, o kterých lidé sní.

3.1 Texhnolyze a postapo⁶⁰ jako forma dystopie 20.století

Když se druhá světová válka stala demonstrací nové síly atomové bomby, změnilo se veškeré nahlížení válečných konfliktů. Samotná intelektuální platforma se musela v mnoha druzích umění vypořádat s fenoménem „megabomby“⁶¹. Ona možnost, že tu takovéto bomby jsou, byla různými uměními svérázně uchopena. Také stále narůstající úloha tajných služeb a agentů, kteří nenosí černá saka a černé brýle, ale naopak umí se přizpůsobit jakémukoli prostředí lidské společnosti, znamenaly dekonstrukci starého uvažování o pojmu „nepřítele“. Nyní už nebyl pouze ten v protilehlém zákopu, mohl to být kdokoliv. Sama atmosféra

⁶⁰ Zkratka pro „postapokalyptický“, která je zároveň přechýlením do podstatného jména, tedy nositelem významové skupiny postapokalyptických motivů, témat, vyobrazení aj.

⁶¹ Zajímavostí je jeden americký spisovatel, který v roce 1944 vydal sci-fi povídku, ve které se právě o megabombě zmiňuje, ta ovšem v té době byla pouze supertajným projektem U.S. Army, načež byl zatčen agenty FBI a jeho kniha byla stáhnuta z prodeje (jeho jméno se mi již bohužel nepodařilo zjistit).

studené války přinesla nové formy strachu a jedním z nich je i strach z války atomové⁶².

Film a literatura se stali nositeli způsobů, jak svérázně interpretovat nastalou situaci. Postapo a cyberpunk jsou si velmi blízcí, ale jako zásadní rozdělení může sloužit jejich náhled na blízkou budoucnost. Zatímco v cyberpunku je vědecky vyspělejší než dnes, postapo znamená návrat do pravěku po absolutně sebezničující válce, kterou přežije jen zlomek lidské populace. Symbolem zničené země se stala krajina pouště a smyslem života hledání „posledního zeleného místečka“ na zemi⁶³.

Televizní seriál **Texhnolyze** (2003, 22 dílů), který produkovalo studio *Mad House* s podporou produkčního gigantu *Fuji television network* (která byla posléze i distributorem), se i přes svůj poměrně velký rozpočet neseťkal s větším ohlasem. Osobně bych to přičítal způsobu, jakým je námět postulován v děj – divák je hned v začátku ponořen do velmi složitých konstrukcí, uvedení do tohoto svěbytného celku se však začne objevovat až od šestého dílu, a to jen náznakově. Na podobném principu pracuje mnoho seriálů, ale zde se setkáváme se světem, který sám o sobě obsahuje velké množství otázek proč toto, proč tamto. Ovšem i tento způsob podání má své kouzlo, zvláště pokud celé vyústění seriálu je jednou velkou otázkou.

Nechci se zde zabývat dějem samotným, ale na základě některých jeho částí bych se pokusil postulovat některé cyberpunkové rysy. Velikou zvláštností zůstává časoprostor, svět jako jediné město. Město Lux, ve kterém se téměř celý děj odehrává, je jakýmsi mikrokosmem odtrženým od veškerého okolí. Zde ono odtržení nabývá téměř absolutní roviny, protože Lux se nalézá v podzemí. Mikrokosmos

⁶² Jen polovina jaderného arzenálu, který byl v roce 1967 skladován v jediném raketovém síle USA, by stačila na roztrhnutí zeměkoule.

⁶³ V mnoha ohledech je postapo jen možnou verzí jak demonstrovat nutnost dodržování zákonů a norem, když je ono samo vyobrazováno jako prostředí, kde vítězí silnější a krutější. Ovšem za zcela radikální bych považoval dnes již legendární snímek **Nausicaä of the Valley of the Winds** (1984), kde je postapo nejen koncem dob jak je známe dnes, ale také novým začátkem, protože co už bylo, vrátit nelze. Tedy zatímco mnoho postapo snímků je pouze zběsilou akční přestřelkou ve vizuálně zajímavém a nevšedním prostředí, zde je naopak zdůrazňováno, že žít v postapokalyptické době neznamená nemít žádnou budoucnost.

se tedy stává makrokosmem. Celá obloha působí jako pohled na svítící žárovku, den a noc jsou střídány uměle, v okolí není jediného zeleného místa, neroste jediný strom. Město působí velmi postapokalyptickým dojmem, který je nakonec potvrzen – lidé žijící zde dole, sem byli posláni, protože svět „nahore“ téměř proměnili v měsíční krajinu neustálým válčením. Motiv návratu „někam zpět“, na původnější místo, je u mnoha postav hlavním cílem, ovšem paradoxně působí postavy, které naopak přišly dolů dobrovolně později, po „rozdělení“. Organizace tohoto světa ale spadá pod cyberpunkový motiv korporací – zde jich najdeme hned několik, ale nejdůležitější z nich, Organo, je napojen na vrchní část světa, protože město Lux je jediným místem na zemi, kde se těží jakási hmota zvaná raffia, kterou lidé nahore potřebují.

Celý seriál je postaven na myšlence propojení lidského těla s mechanickými částmi, zde označované jako texhnolyzování. Zdařilým způsobem se snaží poukázat na psychické problémy člověka, který je texhnolyzován. Stejně jako již dnes lze amputovanou končetinu přišít zpět (dokonce i končetinu prst aj. od jiného dárce), může se objevit „syndrom odmítnutí“ – zvláště pokud se jedná o část cizího původu. Končetina začne pomalu odumírat a musí být znovu amputována. Dlouhou dobu se v medicíně zvažovalo, co může být příčinou odmítnutí, a psychosomatické vysvětlení se nebralo příliš vážně. Dnes už je de facto prokázáno, že velkou roli na přijetí cizí končetiny má lidská psychika⁶⁴. Seriál **Texhnolyze** se snaží v duchu cyberpunkových tendencí problematizovat nadšené ovace z možností člověka vylepšovat. Hlavnímu hrdinovi, Ichise, je po potyčce s vůdcem jednoho gangu useknuta ruka i noha. Leží v kaluži krve, je pro kolemjdoucí pouze odpad – celý Lux by se dal charakterizovat citací ze seriálu: „Očistec, kde je lidské rase souzeno zůstat až do jejího zániku. [...] Jsme-li už v pekle, kam půjdeme, až zemřeme?“. Ichiseho se ovšem ujme doktorka Doc jen proto, že si potřebuje vyzkoušet nový typ texhnolyze končetin. Nejen, že mu zachrání život, ale udělá z něj člověka s nejlepšími vylepšeními ve

⁶⁴ Například u transplantace vnitřních orgánů se tento jev nevyskytuje. Zajímavou parafrazí tohoto tématu je němý film Roberta Wieneho – **Orlacovy ruce** (Orlacs Hände, 1924).

městě, tedy téměř se dá říci na světě. Ichise ovšem své nové údy z oceli odmítá, jsou pro něj chladné, cizí. Celý jeho život je pouze o vzkříšení jeho mrtvé matky, když jeho jediným majetkem je kapsle, která uchovává lidskou osobnost. Údy nakonec přijme, protože si myslí, že do nich Doc dala to poslední, co z jeho matky zbylo – nakonec když zjistí, že Doc tam dala něco ze sebe, protože kapsle s jeho matkou byla zničená, je už příliš pozdě údy odmítnout – jedním z jejich rysů texhnolyze je totiž pomalé vkrádání se (díky tajemné hmotě raffii) do lidského sebeuvědomování si jejich existence. Dle mého názoru přelomový prvek – mechanická část není pojmána pouze funkčně, ale důležité je, že ji uživatel cítí, ví o ni (i když je imunní proti bolesti). Nejen fyzické, ale i mentální nahrazení, které chybí právě u syndromu odmítnutí⁶⁵.

Zajímavostí tohoto seriálu je několik posledních dílů, které ukazují obyvatele vrchní části světa – označovaní jako „lidé z hory“ či „třída“. Mnoho postav je v očekávání, jaký ten svět nahoře vlastně je, cestu k němu vnímají jako přechod dystopie – utopie. Oproti světu města Lux působí první momenty vskutku jako vstoupením do ráje – poprvé se objevuje modrá obloha s bílými mraky, zelená tráva, poletující ptáci, vítr!⁶⁶ Ovšem tento svět je zcela prázdný – ulice, domy, obchody – lidé, kteří je původně obývali, se změnili v duchy⁶⁷. Cloumají se ulicemi a žijí svůj život složený pouze ze vzpomínek – nemají budoucnost. A i když je

⁶⁵ Na tomto místě je dobré podotknout, že v **Texhnolyze** lze sledovat jistý moment sžívání se s údy, které nemá daleko ke sklouznutí do řekněme „nadpřirozených“ schopností v momentě, kdy se tak stane naplno. Divák je v očekávání, zda plně přijetí povede k čemusi vyššímu než je ve schopnostech člověka či texhnolyze. Vědecká koncepce je zachována, moment přijetí není završen zvýšenou výkonností (ta byla vždy stejná) ale již zmíněným mentálním pocitem. Podobný moment se nachází ve filmu **Matrix Reloaded** (2003) – zatímco Neo je ve virtuálním světě schopnější, než je obvyklé, některé jeho schopnosti jsou přesunuty i do světa reálného – stává se tedy kouzelníkem, mágem daleko více než hackerem, kterým byl ještě v prvním díle (z mnoha hledisek zcela neopodstatněný postup).

⁶⁶ Musím se přiznat, že i já osobně jsem jako divák po temně šedých, pesimisticky působících zákoutích města Lux vítal toto „entrée“ jako vysvobození. (viz. obrazová příloha č. 7 a 8)

⁶⁷ Snad jediným činitelem je staré dřevěné rádio, které hlásí nitemě hluboké věty symbolického významu způsobem jako havran ze stejnojmenné básně E.A.Poea – stále dokola to stejné (i když zde se nachází několik sekvencí, které obsahují pokaždé jiné sdělení), citují: „Pták na prstu zpívá, opakuji, pták na prstu zpívá, opakuji, ...“ či „Jedna sklenice vody ožíví svět, opakuji, jedna sklenice vody ožíví svět, opakuji, ...“

tento svět pohostinnější než původní městečko, Ichise se vrací dolů do Lux⁶⁸, žít normálním životem, protože ráj je utopií.

3.2 Diptych

Ghost in the shell⁶⁹

Když režisér Mamoru Oshii dostal nabídku na převedení slavné mangy *Ghost in the shell* (1991) do podoby anime filmu, měl jedinou podmínku – zpracovat ji po svém. Jako již poměrně zkušenému režisérovi se mu této výhody dostalo, ale Masamune Shirow, autor původní předlohy, se účastnil psaní scénáře. I když mezi oběma tvůrci nevznikl žádný rozpor, odchylky od původní mangy jsou u anime **Ghost in the shell** (1995) velmi patrné. Shirow jako autor ve svých mangách téměř vždy používá silnou a emancipovanou ženu jako hlavní hrdinku. Lze říci, že již od 60. let můžeme u japonské mangy či anime vystopovat prvky emancipace ženy v protikladu k situaci ve společnosti. Ženy, mnohdy na úkor mužských postav, byly nositelkami děje, ba dokonce se poukazovalo na možnost, že ženy jsou ve svých schopnostech mužům zcela rovnocenné.⁷⁰ Tento typ hrdinek ale poměrně rychle absorboval všechny možné prvky ženy jako sexuálního symbolu, ženy jako předmětu touhy, ženy jako oběti aj. Shirow je příkladem tvůrce, jehož hrdinky jsou doslova v područí sexuality, zřejmě jen proto, že se jedná o velmi žádaný prvek. Mamoru Oshii z hlediska vizuality ženu zachovává v její přirozené (božské?) kráse, ale v symbolických bodech koncepci ženy zcela proměňuje, aby se nakonec vizuální stránka stala zcela nedůležitou. Z hlediska cyberpunku by se tedy dalo postulovat zcela nové pravidlo – post genderový svět, jehož symbolem je cyborg – „Pro Harawayovou je cyborg osvobozující entita, která se nebojí [své] příbuznosti se zvířaty a

⁶⁸ V několika posledních dílech se objevuje voice-over, který říká: „Jen v klidu sedí a čekají, až lidstvo zanikne.“ Doktorka Doc (jediná, která už nahoře byla) při zjištění kam tento svět spěje, říká: „Zatímco my dole se snažíme udělat svět lepším [ona je ta, která konstruuje texhnoyze údy] vy tady nahoře jste to už dávno vzdali!“

⁶⁹ Vzhledem k tomu, že oba snímky již jsou poměrně dlouhou dobu promílány na akademické úrovni, o ději se budu zmiňovat, jen pokud to bude třeba pro popis faktů.

⁷⁰ Tento prvek je velmi patrný také u legendy japonského anime Hayao Miyazakiho jehož snímky se proslavily po celém světě. Miyazaki nejen jako režisér, ale i jako scenárista, je mistrem ženských hrdinek, ať už je to **Nausicaä of the Valley of the Winds**, **Kiki's Delivery Service** (1989) nebo **Princezna Mononoke** (1997).

stroji, je bytostí post generového světa.“⁷¹ Vizualní aspekty sloužící mnohdy k rozlišení pohlaví se již ukazují jako nedostačující a nemusí se jednat jen o budoucnost. Ve snímku **Vojákova dívka** (2003) se vojínovi americké armády líbí tanečnice, před kterou ho ale kamarádi varují, že „není taková, jaká se zdá“. Vojín se domnívá, že je prostitutkou a tento fakt mu nevadí. Když ale zjistí, že se de facto jedná o muže, který podstoupil plastickou operaci zvětšení prsou, nachází se na rozmezí – buď ho opustí a přátelé na tento incident jednou zapomenou nebo se postaví proti konvencím, kdy vzhled ani to ostatní není tak důležité jako opravdové city.

Naproti tomu v anime jsou vizuální sexuální symboly používány poměrně často (velká prsa, krátké sukně, větší výstřihy) – Oshii samozřejmě mnohá tato klišé zná a záměrně jejich význam obrací. Major Motoko Kusanagi je již v úvodní titulkové sekvenci **Ghost in the shell** ukázána ve své ryzí ženské podstatě – v momentě svého zrodu. Oshii si ve filmu pohrává s motivy tří náboženství – křesťanství, šintoismu a buddhismu. Zatímco během již zmíněné sekvence „...vidíme „stvoření Venuše“, od samého principu až do vynoření se ze „zpěněných vln“,“⁷² v hudebním doprovodu hraje starodávný šintoistický hymnus o sestoupení bohů na zem. Kusanagi jako žena je poměrně spornou postavou – v původní manga předloze je daleko více společenská, má přítele i sexuálně otevřený lesbický vztah – ve filmu je ale uzavřená a chladná, bez jediného sexuálního náznaku. Oshii zcela proměňuje její chápání vzhledem k původní předloze ještě na konci **Ghost in the shell**, když se Kusanagi⁷³ probudí po zničení svého původního těla v těle malé dívenky – v původní manze je nové tělo mužské. Dle buddhistické tradice osvícení je pro ženu předpokladem, že než může dosáhnout nirvány, musí dojít k reinkarnaci v muže, který jako jediný tvor má ipso

⁷¹ NAPIER, Susan J. *ANIME from Akira to Howl's mowing castle (updated edition)*. New York: Palgrave macmillan, 2005. str. 106 (překlad autora).

⁷² SUCHÁNEK, Vladimír. *Nahá vynořila se z mořské pěny a byla nazývána Anadyomené... Letmý dotyk s filmem Ghost in the shell*. 25fps. 2008, roč. 1, č.10.

⁷³ Avšak otázka, zda se vskutku jedná o ni, je předmětem diskuzí. Daleko více se vyskytuje stanovisko, že se jde o *newborna* – novorozence, jehož rodiče nejsou stejného biologického druhu – například Jeane-Pierre Jeunet ho využil ve **Vetřelci 4: Vzkříšení** (1997), kde se na konci vyskytuje *newborn* – vetřelec jehož matkou je Ripleyová.

facto možnost dojít tohoto osvícení. Oshii ovšem toto schéma boří svým druhým dílem **Ghost in the shell: Innocence** (2003), ve kterém je „nová“ Kusanagi pouze nehmotnou substancí.

Podstata celého diptychu spočívá v ustupování původního biologického těla tělu mechanickému a v novém přístupu k lidské duši. Otázka kde se duše v těle nachází je přeskočena, duše je bezostyšně kopírována jako souhrn informací. Duše je ipso facto převedena do binárního kódu a jako taková může být považována za program. Velmi zajímavou paralelou k manipulování s lidmi je zde použití nabourávání se do duší – hacker je schopen pozměnit program a jeho funkce – paměť, která vytváří naši osobnost, je manipulována – člověk je loutkou (i proto zde je hlavní „záporný“ hrdina nazýván „Loutkař“). Samotné převedení duše do formy, díky kterému se může připojit přímo k síti, první díl ukazuje jako lehce napadnutelnou, ale druhý díl jde mnohem dále. Obrací se k prastaré otázce po nesmrtnosti duše, které se zde díky počítačům otevřely nové možnosti (kdy opotřeбенá část je vyměněna a informace jsou kopírovány bez ztráty částí). **Ghost in the shell: Innocence** v sobě obsahuje prastaré myšlenky vycházející z arabské recepce křesťanských motivů duše, kdy každá lidská duše jakýmsi způsobem participuje na světové duši, která jediná je nesmrtelná (každá jednotlivá duše po smrti těla s ní splyne). Touto duší může být nazvána síť, která je již všude. Ale zároveň touto světovou duší může být i Kusanagi, která svou existencí pouze na síti má přístup do jakéhokoli koutu světa, ale svým způsobem se jakousi novou formou dotýká motivu své vlastní nesmrtnosti⁷⁴ (v mnohém ji lze přirovnat k andělům dle tradice Tomáše Akvinského –

⁷⁴ Jen pro zajímavost uvádím opačný případ – vyhubení – který se objevuje ke konci prvního dílu. Kusanagi bojuje proti tanku ve zchátralé budově, jedná se o přesnou repliku skutečného londýnského Crystal palace exhibiton hall z 19. století – symbolu slibné budoucnosti vědy té doby. V jedné sekvenci, kdy se Kusanagi vyhýbá změti kulek z kulometu tanku, obratně skáče vzhůru po schodišti, díry po dopadajících kulkách jsou vždy o krok za ní. V momentu, kdy dorazí do prvního patra, uskočí stranou, kdežto dráha kulek ještě pokračuje po zdi vzhůru. Na této zdi se nachází strom živočišných organismů, jejichž třídy jsou od nejnižších dopadajícími kulkami nemilosrdně likvidovány. Zastaví se až v momentu, kdy tank již nemá náboje. Téměř celý strom je zničen, krom nejvyšší mety evoluce – nápisu „hominis“ – krásná symbolická parafráze, co by se stalo, kdyby zbraně měly více střeliva (viz. obrazová příloha č.9).

nehmotná bytost, která je mimo tento svět ale zároveň jej ochraňuje – Kusanagi je andělem strážným svého bývalého kolegy Batoua).

3.3 Cyberpunk a další snímky

Bohužel rozsah této práce mi nedovoluje se zabývat dalšími filmy a seriály, ale aspoň ve stručnosti bych zde načrtl některé další, které stojí za pozornost.

Chtěl bych vyzvednout **Metropolis** (2001), remake Langova snímku s motivy mangy *Metropolis* a *Astro boy*⁷⁵, který má úchvatnou vizuální stránku a neuvěřitelně hlubokou myšlenku konce lidstva.

S příchodem nového milénia se v Japonsku objevil seriál **.hack//SIGN** (2002), který se zabývá virtuální realitou. Přináší hru jménem „Svět“, která nastoluje otázky podobné **Matrixu** – je tento svět skutečným světem?⁷⁶ Dodnes již vznikly další dva seriály a čtyři filmy této série **.hack//**.

Již výše zmiňovaný Masamune Shirow je autorem mnoha mang s cyberpunkovými motivy, **Appleseed** (2004) v anime verzi nepřináší nic originálního a vyznačuje se pouze úrovní svého řemeslného zpracování.

Za zmínku stojí i zcela odlišný přístup v podobě režiséra Makoto Shinkaie – cyberpunkové náměty převádí do svých filmů, které téměř postrádají akční stránku, pro cyberpunk mnohdy typickou. Jeho snímky **Voices of a distant star** (2002) a **Place promised in our early days** (2004) představují spojení odcizení, milostné touhy (duchovní!) a dramatu, kterým je sám život v blízké budoucnosti.

A pokud se zde pozastavíme nad tematikou body horroru, která v mnohém spočívá také v cyberpunkových obavách z příchodu mechanických vylepšení, nezbyvá než zmínit legendu japonského anime, snímek **Akira** (1988), který je ten pomyslně „první“. Velkou zásluhou právě díky němu byli japonští diváci ohromeni motivy cyberpunku (což

⁷⁵ Obě původní manga předlohy *Metropolis* a *Astro boy* pochází od Osamu Tezuky, ale *Metropolis* je ještě o něco starší. V obou se nachází malé dítě, které ani neví, že je robotem. Nicméně *Metropolis* byla na dlouhou dobu zapomenuta ve slávě právě *Astro boye*.

⁷⁶ Ale spíše by se hodilo přirovnání ke snímku **eXistenZ** (1999), který také obsahuje téma prolnutí hemího světa se světem skutečným do otázky, který je ten skutečnější.

vedlo k jejich masovému výskytu v mnoha snímcích, byť jen málokdy aspoň trochu originálnějším způsobem).

Již zmíněný seriál **Neon genesis evangelion** (1996) se již nachází na pomezí, protože jeho hlavním motivem je žánr „mecha“ – bojovní roboti, kteří jsou ovládáni lidmi, ať už tím, že jsou přímo uvnitř, nebo na dálku. Hlavním motivem tohoto směru je snaha tyto roboty ovládat přímo výkony své mysli a nikoli pouze pomocí tlačítek. Ovšem i tento seriál má sklony stávat se jen a pouze akční podívanou, které režisér Hideaki Anno vybalancoval završením série pomocí surrealismu. A je otázkou zda vůbec lze z posledních dílů něco vyčíst, pochopit.

Za zmínku stojí i proměna cyberpunku jako takového do motivů steampunku – proměna do období vědeckého nadšení z páry (=steam), které nahrazuje budoucnost. Ale ani po této proměně nelze tyto snímky označit za historické, protože svým způsobem toto období proměňují, ukazují i vynálezy na parní pohon, které nikdy vynalezeny nebyly. Snímek **Steamboy** (2004) je velmi úsměvnou satirou snahy ovládnout díky technologiím celý svět.

Závěr

Ve své práci jsem se snažil nadefinovat cyberpunk jako soubor motivů, které se v poslední době poměrně často objevují jak ve filmu animovaném, tak ve filmu hraném. Cyberpunk se může zdát být rozbíjen volným užíváním některých jeho prvků jen pro jejich punc záhodnosti, avšak cyberpunk je již bytostně zabydlen v našem uvažování. Mnoho mainstreamových snímků si vybere jeden z motivů (například hacker je hojně užíván), ale často chybí jakési kreativní uchopení, zamyšlení se nad problematikou. Jakoby mainstreamovému divákovi stačilo pohlédnout na otázku, ale již nikoli jít za její odpovědí. Proto i mnoho anime snímků má své otázky bez odpovědí, ale svým neotřelým autorským přístupem se nacházejí na pomyslné cestě k odpovědi (není již toto cílem postmoderny?).

Chtěl jsem poukázat na anime. Nejen z čeho vzniklo, ale hlavně z jaké situace dodnes čerpá. Japonsko jako jedna z nejvyspělejších zemí je zcela jistě první, která prochází ryze postmoderně cyberpunkovou situací. A svým způsobem se cyberpunku nelze vyhnout, jeho situace připomíná zdrženlivé postoje vůči postmoderně od 70. let minulého století. Postmoderní situace ani cyberpunk nejsou ohlašovateli revoluce, protože budoucnosti se nelze vyhnout. V tomto bodě spolu jsou bytostně propojeni, stávají se proroky věcí zítřejších.

21. století není pouze pokračovatelem století chladné vědy, neboť obě světové války víc než cokoli jiného ukázaly, že postmoderna je výsostně humanitní. A tak i cyberpunk není jen anarchií těžící z možnosti dystopických vizí, ba naopak stává se apelem na ryzí hodnoty lidské osobnosti, které jsou již dnes nabourávány. A právě zde se vracím zpět ke spojitosti s fenomenologií – člověk je vytržen z kořenů a luxus kolem něj je ipso facto chladný. Není cestou navrátit člověka zpět do doby kamenné (jak je tomu v postapo snímcích), ale ukázat mu, že se i toto může stát, avšak ještě je čas začít jednat. Různé humanitární a ekologické organizace by mohly být nazvány cyberpunkovými – taky mají svůj boj proti majetnickým zájmům – a vítězství, o které zde jde, není jen jejich vlastním. Budoucnost bude taková, jakou si ji uděláme.

Anotace

Příjmení a jméno autora: Michal Mareš

Název katedry a fakulty: Katedra filmových, divadelních a mediálních studií, Filozofická fakulta

Název diplomové práce: Cyberpunk v Japonském anime/ Cyberpunk in Japanese anime

Vedoucí diplomové práce: doc.PhDr. Vladimír Suchánek, Ph.D.

Počet stran: 44 s., 13 s. příloh

Počet titulů použité literatury: 36

Klíčová slova: cybeprunk, anime, manga, Japonsko, postmoderna

Diplomová práce se zaměřuje na definování cyberpunku jako souboru motivů, nikoli však jako subžánru či žánru, s příklonem na hlavní část v oblasti Japonského anime. V první části autor definuje anime jako pojem, aby s ním posléze mohl pracovat. Autor využívá různorodých motivů tak, aby mohl sestavit jednotný obraz cyberpunku jako pojmu. Některé z motivů následně aplikuje do předem vybraných titulů s důrazem na spojitost cyberpunku, postmoderny a problémů dnešní doby.

Resumé

In my essay I've tried to demonstrate close connections between cyberpunk topics, postmodern situation and contemporary problems of our time. With primary target to define cyberpunk in Japanese anime, I've shown examples of clear scientific topics engaged in film. This cooperation is able to be productive in positive way as well as in negative one. Result isn't final statement - „anything goes“ but a rule how to find suitable consideration for our time.

Přílohy:

1. Obrazová příloha



Obr. příloha. č.1



Obr. příloha č.2



Obr. příloha č.3: město Los Angeles z **Blade Runnera**



Obr. příloha č.4: současné Tokio



Obr. příloha č.5: Tokio z filmu **Ghost in the shell**



Obr. příloha č.6: Ostré „svícení“
ve snímku **Renaissance**



Obr. příloha č.7: **Texhnolyze** a temné podzemní město Lux



Obr. příloha č.8: **Texhnolyze** a svět na povrchu



Obr. příloha č.9: **Ghost in the shell** a krůček od zkázy lidstva

Volná obrazová příloha ze snímků zmíněných ve třetí kapitole:



Metropolis



Appleseed



Steamboy



Ghost in the shell a dekonstrukce ženského těla

2. Literatura:

Knihy:

BLECHA, Ivan. *Fenomenologie a kultura slepé skvrny*. Praha: Triton, 2002. ISBN 80-7254-264-8.

CLEMENTS, Johnathan – McCARTHY, Helen. *The anime encyclopedia – a guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, California: Stone bridge press, 2006. ISBN 13:978-1-933330-10-5. ISBN 10:1-93330-10-4.

DRAZEN, Patrick. *Anime explosion! The WHAT? WHY? & WOW! of Japanese animation*. Berkeley, California: Stone bridge press, 2003. ISBN 1-880656-72-8.

GRESH, Lois – WEINBERG, Robert. *The science of anime: Mecha-noids and AI-super-bots*. New York: Thunder's mouth press, 2005. ISBN 1-56025-768-7.

JAKOBSON, Roman: „Úpadek filmu“. In: Poetická funkce. Praha: H&H, 1995.

LYOTARD, Jean-Francois. *O postmodernismu*. Praha: Filosofický ústav AV ČR, 1993. ISBN 80-7007-047-1-4.

LYOTARD, Jean-Francois. *Návrat a jiné eseje*. Praha: Hermann & synové, 2002.

LYOTARD, Jean-Francois. *Putování a jiné eseje*. Praha: Hermann & synové, 2001.

McGRATH, Alistair E. *Dialog přírodních věd a teologie*. Praha: Vyšehrad, 2003. ISBN 80-7021-552-6.

NAPIER, Susan J. *ANIME from Akira to Howl's mowing castle (updated edition)*. New York: Palgrave macmillan, 2005. ISBN 1-4039-7052-1.

NIETZSCHE, Friedrich. *Tak pravil Zarathustra*. Olomouc: Votobia, 1995. ISBN 80-85885-79-4.

PATTEN, Fred. *Watching ANIME, reading MANGA – 25 years of essays and reviews*. Berkeley, California: Stone bridge press, 2004. ISBN 1-880656-92-2.

POE, Edgar Allan. *Bludná planeta*. Praha: Československý spisovatel, 1991.

RUH, Brian. *Stray dog of anime – the films of Mamoru Oshii*. New York: Palgrave macmillan, 2006. ISBN 1-4039-6334-7.

SUCHÁNEK, Vladimír. *A vdechl duši živou... Úvod do duchovních souvislostí animovaného a trikového filmu*. Olomouc: Nakladatelství Mgr. Jirí Burget, 2004. ISBN 80-902798-6-4.

TATSUMI, Takayuki. *Full metal apache (Transaction between cyberpunk Japan and avant-pop America)*. London: Duke university press, 2006. ISBN 0-8223-3774-6

WELSCH, Wolfgang. *Naše postmoderní moderna*. Praha: Zvon, české katolické nakladatelství, 1994. ISBN 80-7113-104-0.

WELSCH, Wolfgang. *Postmoderna – pluralita jako etická a politická hodnota*. Praha: KLP, 1993. ISBN 80-901508-4-5.

Články, studie:

DEB, Aoki. *Early origins of Japanese comics*. [online]. [cit. 2008-03-30]. URL: <<http://manga.about.com/od/historyofmanga/a/mangahistory1.htm>>

BAKKER, Liesbeth de. *The World's most energy efficient robot*. [online] 2000. [cit. 2007-10-30]. URL: <<http://www.radionetherlands.nl/features/science/robots000807.html>>

BUTLER, Allen. *A brief history of anime*. [online] 2007. [cit. 2007-10-30]. URL: <http://www.associatedcontent.com/article/291539/a_brief_history_of_anime.html?page=2>

O'CONNEL, Michael. *A brief history of anime*. [online] 1999. [cit. 2008-01-23]. URL: <<http://www.corneredangel.com/amwess/papers/history.html>>

HARAWAY, Donna. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. [online] 1991. [cit. 2008-03-30]. URL: <<http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>>

HOOKER, Richard. *Japan glossary – mono no aware*. [online] 1996. [cit. 2007-10-30]. URL: <<http://www.wsu.edu:8080/~dee/GLOSSARY/MONO.HTM>>

CHISLENKO, Alexander. *Technology as extinsion of human functional architecture*. [online] 1997. [cit. 2008-03-30]. URL: <<http://www.lucifer.com/~sasha/articles/techuman.html>>

KENJI, Sato. *More animated than life*. [online]. [cit. 2007-10-30]. URL: <<http://www.kyotojournal.org/media/animated.html>>

HUITILA, K. *Production I.G – Tokio*. [online] 1999. [cit. 2008-03-30]. URL: <http://www.huitula.com/productionIG2_page1.htm>

NEUBAUER, Zdeněk aj. *Duchovní život v éře lehkověrnosti: chaos, pluralita, hledání?* Revue PROSTOR. [online]. [cit. 2008-03-30]. URL: <<http://www.revueprostor.cz/index.php?menu=last&aid=526&vid=39>>

OAKES, Chris. *The year 2020, explained*. [online] 2000. [cit. 2008-03-30]. URL: <<http://www.wired.com/science/discoveries/news/2000/07/37117>>

RHEINGOLD, Howard. *The Virtual Community*. [online] 1998. [cit. 2008-03-30]. URL: <<http://www.rheingold.com/vc/book/>>

THORN, Matt. *The face of the other*. [online] 2004. [cit. 2007-10-30]. URL: <http://web.archive.org/web/20060517194357sh_re_/www.matt-thorn.com/mangagaku/faceoftheother.html>

TRMAL, Vojtěch J.: *Intermedialita v japonské komiksově a animační tvorbě (Seminární práce kurzu Intermedialita)*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2007.

TURING, Allan M. *Computing machinery and intelligence*. [online] 1950. [cit. 2008-03-30]. URL: <<http://loebner.net/Prizef/TuringArticle.html>>

WATSON, Lisa. *Japanimation Breaking down the Boundaries - Industry Trend or Event*. [online] 2001. [cit. 2008-03-30]. URL: <http://findarticles.com/p/articles/mi_m0HMU/is_4_28/ai_73063940>

WARD, Mark. *The military get mightier*. BBC News [online] 2001. [cit. 2007-10-30]. URL: <<http://news.bbc.co.uk/1/hi/sci/tech/1112411.stm>>

SUCHÁNEK, Vladimír. *Nahá vynořila se z mořské pěny a byla nazývána Anadyomené... Letný dotyk s filmem Ghost in the shell*. 25fps. 2008, roč. 1, č.10.

Internetové odkazy:

Anime database. URL: <<http://www.anidb.net/>>

Artificial inteligence – Project. URL: <<http://www.dobrev.com/AI/>>

The cyberpunk project. URL: <<http://project.cyberpunk.ru/>>

Choju giga. URL: <<http://www.kokingumi.com/ChojuGiga/>>

International movie database. URL: <<http://www.imdb.com/>>

Kasparov vs. Deep Blue. URL: <<http://www1.cuni.cz/~michal/clanky/kasparov.html>>

Scientific american. URL: <<http://www.sciam.com/>>

Studio Ghibli online. URL: <<http://www.nausicaa.net/>>

3. Filmografie

Hlavní:

Ghost in the shell

Originální název: **Kôkaku kidôtai**

Režie: Mamoru Oshii

Scénář: Kazunori Itô – Masamune Shirow

Kamera: Shirai Misao

Hudba: Kenji Kawai

Produkce: Bandai visual company

Japonsko / Velká Británie, 1995, 82 min.

Ghost in the shell 2: Innocence

Originální název: **Inosensu: Kôkaku kidôtai**

Režie: Mamoru Oshii

Scénář: Mamoru Oshii (Masamune Shirow)

Kamera: Sakuma Miki

Hudba: Kenji Kawai

Produkce: Bandai visual company

Japonsko, 2004, 100 min.

Texhnolyze

Režie: Hiroshi Hamazaki

Scénář: Chiaki Konaka

Hudba: Chris Mosdell – Hajime Mizoguzi – Keishi Urata

Produkce: Fuji TV – Madhouse studios

Japonsko, 2003, 22 epizod

Citované filmy:

hack/SIGN (2002, 22 epizod)

režie: Kôichi Mashimo

The Animatrix: A detective story (2003)

režie: Shinichirô Watanabe

The Animatrix: The second renaissance part I, II (2003)

režie: Mahiro Maeda

Akira (1988)

režie: Katsuhiro Ôtomo

Appleseed (Appurishido, 2004)

režie: Shinji Aramaki

Astro Boy (Tetsuwan Atomu, 1963-1966, 193 epizod)

režie: Osamu Tezuka

Ben-Hur (1959)

režie: William Wyler

Blade Runner (1982)

režie: Ridley Scott

Cesta do fantazie (Sento chihiro no kamikakushi, 2001)

režie: Hayao Miyazaki

Cowboy Bebop (Kaubô i bibappu, 1998, 26 epizod)

režie: Shinichiro Watanabe

eXistenZ (1999)

režie: David Cronenberg

The Hands of Orlac (Orlacs hände, 1924)

režie: Robert Wiene

Hvězdná brána (Star gate SG-1, 1997-2007, 212 epizod)

režie: Jonathan Glassner aj.

Inu Yasha (2000, 167 epizod)

režie: Masashi Ikeda – Yasunao Aoki

Kiki's delivery service (Majo no takkyûbin, 1989)

režie: Hayao Miyazaki

The Last unicorn (1982)

režie: Jules Bass – Arthur Rankin jr.

The Matrix (1999)

režie: Andy Wachowski – Larry Wachowski

The Matrix reloaded (2003)

režie: Andy Wachowski – Larry Wachowski

The Matrix revolutions (2003)

režie: Andy Wachowski – Larry Wachowski

Metropolis (1927)

režie: Fritz Lang

Metropolis (Metropolisu, 2001)

režie: Rintaro

scénář: Katsuhiro Ôtomo

Mobile suit Gundam (1979, 46 epizod)

režie: Yoshiyuki Tomino

Nausicaä of the Valley of the Wind (Kaze no tani no Naushika, 1984)

režie: Hayao Miyazaki

Neon genesis evangelion (Shin seikievangerion, 1995)

režie: Hideaki Anno

The Parallax view (1974)

režie: Alan J. Pakula

The Place promised in our early days (Kumo no mukô, yakusoku no basho, 2004)

režie: Makoto Shinkai

Princezna Mononoke (Mononoke-hime, 1997)

režie: Hayao Miyazaki

Renaissance (2006)

režie: Christian Volckman

Serial experiments: LAIN (1998)

režie: Ryutaro Nakamura

Shrek (2001)

režie: Andrew Adamson – Vicky Jenson

Steamboy (Suchimubô, 2004)

režie: Katsuhiro Ôtomo

Vetřelec 4: Vzkříšení (Alien: Resurrection, 1997)

režie: Jean-Pierre Jeunet

Voices of a distant star (Hoshi no koe, 2003)

režie: Makoto Shinkai – Steven Foster

Vojáková dívka (Soldier's girl, 2003)

režie: Frank Pierson