

Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci
Katedra mediálních a kulturních studií a žurnalistiky

Reprezentace USA v seriálu
The Falcon and the Winter Soldier:
multimodální kritická analýza diskurzu

Magisterská diplomová práce

Bc. Veronika Veselková

Vedoucí práce: Mgr. Martin Foret, Ph.D.

Olomouc 2022

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Reprezentace USA v seriálu The Falcon and the Winter Soldier: multimodální kritická analýza diskurzu* v rozsahu 241 661 znaků vypracovala samostatně pod vedením Mgr. Martina Foreta, Ph.D. a za použití pramenů a literatury uvedených v závěru práce.

V Olomouci dne 28. 4. 2022

Podpis:

Ráda bych poděkovala zejména svému vedoucímu práce Mgr. Martinu Foretovi, Ph.D. za cenné rady, podnětné připomínky a celkovou pomoc při psaní diplomové práce. Velké díky si také zaslouží přátelé a kolegové, kteří mi při každodenním psaní dělali společnost a ochotně se mnou téma konzultovali. V neposlední řadě chci poděkovat svému příteli a rodině – děkuji za trpělivost, kterou se mnou stále máte.

Abstrakt:

Diplomová práce se věnuje kritické diskurzivní analýze televizního seriálu *The Falcon and the Winter Soldier* z hlediska multimodálního přístupu. Na konkrétním textu globálního fenoménu produkční společnosti Marvel Studios rozebírá reprezentaci Spojených států amerických prismatickým teorie nacionalismu. Způsob, jakým je americká národní identita vyobrazena, je doplněn o analýzu vztahu USA k dalším reprezentovaným zemím a národnostem optikou opozičních konceptů etnocentrismu a kulturního relativismu, čímž se vytváří celistvý pohled na strategii reprezentace USA. Pro analýzu je využita metodologie CDA Normana Fairclougha, který pracuje se třemi úrovněmi rozboru – deskripcí, interpretací a explanací. Tradiční zaměření CDA na jazyk je doplněno o další významotvorné módy jako vizuál seriálu nebo narativní linie. Práce je rozdělena do dvou hlavních částí. První se zabývá teoretickými východisky nacionalismu, kulturního relativismu, etnocentrismu a příbuzných konceptů. Druhá část je tvořena samotnou analýzou, v rámci které vyvstalo několik fundamentálních motivů nesoucích nacionalistické zabarvení.

Klíčová slova:

Nacionalismus, kulturní relativismus, etnocentrismus, Marvel Studios, multimodální diskurzivní analýza.

Abstract:

The master's thesis is concerned with a critical discourse analysis of the TV show *The Falcon and the Winter Soldier* through the view of a multimodal approach. The thesis deals with the nationalism of the USA as is represented on the particular cultural text of the global phenomenon, the Marvel Studios production company. In addition to the nationalism analysis the thesis offers an ethnocentric and culturally relativistic breakdown of the show considering the relationship of the USA to the other represented countries and nationalities in order to create a compact view on the representation of the USA. Norman Fairclough's CDA methodology including the three levels of analysis (description, interpretation, and explanation) is mostly used. The traditional linguistic focus is joined with other meaningful modes such as visual aspect of the TV show or the narrative. The thesis is divided into two main parts. The first chapter is concerned with the theoretical framework of nationalism, cultural relativism, ethnocentrism, and some other related concepts. The second part constitutes of the main analysis through which a number of fundamental motives emerged as being relevant to the nationalism topic.

Key words:

Nationalism, cultural relativism, ethnocentrism, Marvel Studios, multimodal discursive analysis.

Obsah

Úvod.....	7
1 Teoreticko-metodologická východiska.....	12
1.1 Metodika práce.....	12
1.2 Teoretické rámce.....	18
1.2.1 Teorie reprezentace.....	18
1.2.2 Nacionalismus.....	21
1.2.3 Kulturní relativismus a etnocentrismus.....	25
2 Analytická část.....	31
2.1 Základní informace o seriálu.....	31
2.2 Štít Kapitána Ameriky / odkaz Steva Rogerse.....	33
2.3 Sam Wilson / Falcon.....	38
2.4 John Walker / Kapitán Amerika.....	49
2.5 Flag Smashers.....	56
2.6 Reprezentované země a nacionality.....	61
2.6.1 Tunisko.....	61
2.6.2 Švýcarsko.....	64
2.6.3 Wakanda.....	66
2.6.4 Německo.....	69
2.6.5 Madripor.....	72
2.6.6 Lotyšsko.....	74
2.6.7 Další reprezentované země a nacionality.....	76
2.7 USA a vztahy s ostatními zeměmi a nacionalitami.....	79
Závěr.....	87
Použitá literatura a další zdroje.....	91
Citované filmy a seriály.....	100

Úvod

„So, on behalf of the Department of Defense and our Commander-in-Chief, it is with great honor that we announce here today that the United States of America has a new hero. Join me in welcoming your new Captain America.“

– vládní úředník, 1. epizoda seriálu *The Falcon and the Winter Soldier*

Tvorba produkční společnosti Marvel Studios (zkráceně MS), spadající pod společnost Disney, uchvátí diváky po celém světě, když v roce 2008 vyšel první kinematografický snímek *Iron Man* (Favreau 2008), převádějící původní komiksovou postavu na filmové plátno. Předchozí snahy o adaptaci komiksových děl společnosti Marvel pod jinými filmovými produkcemi nebyly (a nejsou) tak úspěšné jako právě texty¹ MS vytvářející tzv. *Marvel Cinematic Universe* (zkráceně MCU) – filmy a seriály sjednocené do jednoho sdíleného univerza. Důkazem toho mohou být např. celkové statistiky výdělků filmového průmyslu, kde jen na prvních deseti příčkách zaujímají místa hned čtyři filmy MS (Box Office Mojo n.d.). Úspěch komiksů Marvel a následně produkce MS je mimo jiné připisován tomu, že pracují se sdíleným fikčním prostorem pro všechny své hrdiny (Flanagan & McKenny & Livingstone 2016; Jeffries 2017; viz Obert 2020); tento souhrnný vesmír taktéž reprezentuje reálný svět – hrdinové jsou situováni do ulic New Yorku na rozdíl např. od rivalské společnosti DC Comics, kde je pro postavy konstruován zcela fikční svět bez přímé aluze na realitu. I to snad přispělo k tomu, že se MS postupem času stalo fenoménem globálního dosahu, jak ilustrují právě zmíněné výdělky a také celkový počet děl, o které je stále zájem – do doby vzniku této práce MS vyprodukovalo 27 celovečerních filmů a 7 seriálů spolu s dalšími doprovodnými obsahy seriálového typu. Nepochybně se tak jedná o obsah, který má mezi diváky úspěch a je žádaný.

Nejen pro svůj enormní úspěch na poli filmového a televizního průmyslu, který oslovuje celý svět, je více než vhodné MS podrobit akademickému zájmu. Téma fenoménu Marvel Studios se v odborné literatuře objevuje především z hlediska filmových, mediálních a kulturních studií, a to prozatím zejména ve formě odborných statí a článků, méně poté v rámci monografií či sborníků. Důvodem může být relativní novota tématu (ačkoli od premiéry prvního snímku MS uběhlo již 14 let). Právě takto úspěšné populární texty by měly

¹ Pojem text zde užívám jako synonymum pro slovo dílo, resp. jím označuji kulturní artefakt, který lze jako text „číst“.

být pod pravidelným drobnohledem odborníků, a to z důvodu jejich vlivu na diváky. Jak píše Richard Dyer (2002), reprezentace má přímý vliv na divákově vnímání daného tématu v realitě. Díla MS navíc ovlivňují několik generací – jak starší ročníky, kteří ve filmech vidí ožít své oblíbené komiksové hrdiny, tak děti. I proto je relevantní se těmito díly zabývat a zkoumat, jakým způsobem reprezentují rozličná témata. Zároveň je důležité u takto masové produkce porozumět kontextu jejího vzniku a uvědomovat si, že ačkoli je MCU v dnešní době globálním fenoménem, stále produkuje díla formovaná optikou kulturně-sociálních diskurzů v USA, čímž se filmy a seriály stávají ideálním kandidátem na studium těchto diskurzů: „*Filmy MCU se ukazují jako ztělesnění národní představitosti a sjednocují rozpětí nepopíratelně amerických názorů na svět do takové míry, že jen těžko nalezneme komplexnější vyobrazení amerického exceptionalismu.*“² (McSweeney 2018: 24)

Diplomová práce podrobuje konkrétní popkulturní text, seriál *The Falcon and the Winter Soldier* (Spellman 2021), kritickému pohledu prismatem teorie nacionalismu a příbuzných konceptů, čímž popisuje jeho strategie reprezentace Spojených států amerických. McSweeney (2018) přímo tvrdí, že národní identita se v superhrdinském žánru projevuje jako součást manifestace kulturních mýtů. USA jsou pro celistvé dílo MCU zásadním motivem. Hlavním důvodem jsou pro to nepochybně průmyslové reálie – Marvel Studios, resp. mateřská společnost Marvel Entertainment, pochází z USA, kde dodnes primárně působí. Je tedy přirozené, že se většina příběhů jak v komiksech, tak ve filmových a televizních dílech odehrává na americkém území, že velké množství hrdinů a postav pochází z USA a že primární jazyk produkovaných děl je angličtina. MS se od vydání prvního snímku *Iron Man* roku 2008 rozšířil i za hranice USA a získal mezinárodní obecnost, přesto je primární lokací děje USA a reprezentace jiných zemí a nacionalit je často konstruována skrze nepřátele a padouchy (např. Rus Ivan Vanko, německá kriminální organizace Hydra, teroristická skupina Deset prstenů z Blízkého východu apod.). Tematizace americké národní identity je relevantní i pro samotné narativní linie MCU – jedna z nejvýraznějších postav je Kapitán Amerika, de facto národní hrdina, personifikace USA, hodnot a ideálů jejich lidu, čímž se reprezentace USA, resp. americké nacionality stává (téměř) všudypřítomným prvkem napříč texty MCU. Úvodní citace, objevující se v prvním díle seriálu, tak představuje klíčový obrat této reprezentace, která rezonuje analyzovaným

² Originální znění citace: „*The films of the MCU emerge as embodiments of national fantasies and consolidate a range of decidedly American views on the world to the extent that a more comprehensive literalisation of American exceptionalism would be hard to find.*“

materiálem a zároveň zastává pozici nového přístupu k vyobrazení USA napříč celým filmovým univerzem MCU. Cílem této práce je vytvořit ucelený pohled na způsob, jakým je v seriálu *The Falcon and the Winter Soldier* (zkráceně *TFATWS*) reprezentována společnost Spojených států amerických prostřednictvím teorie nacionalismu. K tomu se váží témata kulturního relativismu a etnocentrismu, díky čemuž bude možné postihnout téma ve své celistvosti. Je nutné uchopit i způsob, jakým se USA vymezují vůči jiným reprezentovaným státům a národnostem – teprve v rámci opozic je možné plně definovat prvky americké národnosti, neboť význam reprezentace je relační (Hall 1997c). Hlavní výzkumná otázka práce se ptá po strategiích konstrukce, reprezentace a následné reprodukce amerického nacionalismu prostřednictvím specifického textu MCU. Dílčí otázky zkoumají, jaké jsou pozitivní a negativní aspekty vyobrazení nacionalismu USA nebo jakým způsobem se konstruuje vztah s dalšími reprezentovanými zeměmi a nacionalitami v seriálu *TFATWS*.

Podobným tématům reprezentace se v textech MS (nebo jiných produkcích v žánru superhrdinů) zabývá např. Terence McSweeney. Všimá si jednak otázek identity a moci ve formách genderu nebo etnicity (McSweeney 2020), jednak motivů spojených s filmovými vědami a studiem narativů, alegorií nebo mýtů (McSweeney 2018). Téma amerického filmu včetně děl MCU se objevuje i ve McSweeneyho sborníku (2017) potýkajícím se s problematikou kinematografie ovlivněné událostmi z 11. září roku 2001. Kromě těchto monografií se objevuje velké množství dílčích studií a odborných článků, zaměřujících se povětšinou na analýzu tematiky queerness (Piontek 2021), reprezentace etnicity (McMillen 2020) nebo náboženství (Hills 2020; Martin 2020). Rovněž se objevují texty rozebírající pozici MCU v kinematografii jako širším tématu – žánrové analýzy (Girish 2018), články doplňující obsah kolem filmů a seriálů (Jeffries 2017) včetně pozice herců MCU (Koh 2014), studie o možnosti využití snímků v terapii (Dantzler 2015) či analýzy MS jako mediální produkční společnosti (Johnson 2012). Pro téma diplomové práce jsou relevantní především témata reprezentované militarizace hrdinů (Pardy 2019) a otázka americké identity v postavách Steva Rogerse a Tonyho Starka (Robinson 2018), které mi v průběhu práce pomáhají ilustrovat analyzované diskurzy. V českém prostředí je společnost Marvel Studios v akademickém povědomí skloňována prozatím jen skrze diplomové práce studentů. Témata povětšinou sledují otázky feminismu (Romanova 2020; Mrázová 2019), reprezentaci maskulinity (Šutovská 2020; Polický 2017), problematiku reprezentace queer menšin (Koutná 2017) nebo stereotypizaci etnik (Menšíková 2018). Vedle toho se objevují práce zaměřené na filmové postupy (Zeithammerová 2019) nebo marketingové strategie MS

(Filípková 2021; Jelenová 2019). Je evidentní, že Marvel Studios a jeho filmové univerzum vědeckým diskurzem rezonuje na poli různorodých disciplín a napříč tématy. Novější data publikací a větší koncentrace vydaných textů v posledních několika letech je také indikací rostoucího zájmu o tento fenomén. Tato diplomová práce aspiruje na rozšíření dosavadních sond do tématu Marvel Studios a doufá v pobídnutí české odborné sféry k bližšímu studiu superhrdinského žánru v podání MS.

Práce je rozdělena do dvou hlavních částí. První shrnuje teoretické ukotvení a metodologický přístup k analýze, využívány jsou především práce českého teoretika nacionalismu Miroslava Hrocha a norského antropologa Thomase Hyllanda Eriksena zabývající se otázkou multikulturality a etnicity. Zohledňovány jsou i další přístupy jako např. koncept *pomyslných společenství* Benedicta Andersona (2006) nebo *národní identita* Anthonyho Smithe (1991), díky kterým je následná analýza uchopena z vícero úhlů. Hlavní téma nacionalismu je doplněno o krátký exkurz do příbuzných předmětů analýzy, a to kulturního relativismu, etnocentrismu, stereotypizace a rasismu, ve snaze uchopit nacionalismus, jak je v seriálu reprezentován, ve své celistvosti. Především je toto širší uchopení nacionalismu důležité pro hlubší porozumění sebedefinice americké národní identity pomocí vztahů a vyobrazení jiných zemí a nacionalit. Metodologicky práce kombinuje dva přístupy, a to klasickou jazykovou kritickou analýzu diskurzu dle Normana Fairclougha (2015), jehož tři úrovně analýzy – deskripce, interpretaci a explanaci – rozšiřuje o další komunikační módy, jako jsou obzvlášť vizuální mód (ikonografie, typografie, kompozice apod.) nebo narativní linie seriálu. K tomu je využita teorie multimodální analýzy Davida Machina a Andrey Mayr (2012).

Druhá část práce se věnuje samotné analýze seriálu *The Falcon and the Winter Soldier*. Kapitola začíná krátká sekce představující seriál jako dílo – obsahuje základní informace, stručně vysvětluje narativní linku, představuje hlavní postavy a zasazuje do širšího kontextu MCU ty, které se objevily již v dřívějších filmových a seriálových textech. Následují dílčí podkapitoly rozebírající několik základních motivů, které vyvstaly z procesu analýzy jako nejvýznamnější nositelé americké identity a nacionalismu. Jmenovitě jsou to štít Kapitána Ameriky a odkaz Steva Rogerse (kapitola 2.2), který s ním je bytostně spjat, Sam Wilson a jeho role (národního) hrdiny reprezentující především problematiku rasismu a etnicity v seriálu i v nadcházejících textech MCU (kapitola 2.3), John Walker – Ministerstvem obrany nově jmenovaný Kapitán Amerika (kapitola 2.4), a antagonistická skupina mezinárodních radikálních aktivistů Flag Smashers (kapitola 2.5), kteří zastávají

ideologii jednoho celosvětového národa. Tato první skupina motivů se věnuje reprezentaci samotných Spojených států amerických. Druhá skupina předmětů analýzy se váže ke kulturnímu relativismu a etnocentrismu – ústřední tematikou je vztah USA k dalším vyobrazeným zemím a národnostem (kapitola 2.6). Významné se ukázaly být zejména reprezentace Tuniska, Švýcarska, Německa, Lotyšska a dvou fikčních zemí, Madripooru a Wakandy. Zmíněny jsou i další země a nacionality, které doplňují celkovou problematiku vyobrazení zahraničí. Oddíl završuje shrnující a rozšiřující podkapitola zaměřená na reprezentaci samotných Spojených států amerických v dílčích prvcích, které se váží k tématu nacionalismu (kapitola 2.7).

1 Teoreticko-metodologická východiska

Následující strany shrnují a vysvětlují kontext a východiska práce z hlediska metodologického přístupu a teoretických konceptů, které jsou dále využity v samotné analýze seriálu *TFATWS*. V kapitole přibližují jak pohledy autorů využitých teorií, tak svou vlastní práci s nimi. Koncepty jsou pro ilustraci a uvedení do tématu taktéž stručně propojeny s realitami a historií Spojených států amerických.

1.1 Metodika práce

Diplomová práce se zabývá analýzou kinematografického díla produkční společnosti Marvel Studios *The Falcon and the Winter Soldier*, vysílaného na streamovací platformě Disney+. K dubnu 2022 získal seriál hodnocení 7,2 hvězdiček z 10 na portálu IMDb (n.d.a) a průměrných 85 % na Rotten Tomatoes (n.d.). Jedná se o uzavřenou (tzn. neočekává se druhá řada) šestidílnou televizní minisérii autora Malcolma Spellmana a režisérky Kari Skogland, přičemž každý z dílů se stopáží pohybuje okolo padesáti minut, celková stopáž seriálu činí cca 5 hodin a 5 minut. Seriál zařazujeme do akčního, superhrdinského a dobrodružného žánru. Klíčová je jeho kanoničnost, tedy že patří do oficiálního kánonu tvorby Marvel Studios, resp. seriál náleží do tzv. MCU – všechny jeho narativní linie se pojí do jednoho sdíleného univerza, a podílí se tak na značce Marvelu, který si tento kolektivní vesmír de facto vytvořil jako definující součást své (nejen) kinematografické identity (Flanagan & McKenny & Livingstone 2016). Zároveň se jedná o *spin-off* – nepatří nutně do primární tvorby (tou jsou především celovečerní filmy), ale stále se v nich dějí zásadní události pro další díla. Rozšiřuje narativ předchozích filmů a seriálů a udává směr budoucím narativům tzv. čtvrté kinematografické fáze MCU. Seriál je tedy silně intertextuální, proto analýza zohledňuje i ostatní díla Marvel Studios spadající do MCU, předchozí i navazující, a je tak schopná pomocí aluzí na tato díla lépe porozumět nejen významům v samotném seriálu, nýbrž také lépe uchopit produkční charakteristiky snímku. Naproti tomu však práce nereflektuje komiksové předlohy seriálu nebo jednotlivých postav či událostí. Důvodem je nepřeborné množství komiksových sérií nebo jednotlivých publikací, které není v mých silách analyticky zpracovat. MCU navíc funguje jako samostatný produkt společnosti Marvel a je sice silně inspirován komiksovým dílem, není však jeho přímým pokračovatelem a nezobrazuje situace z komiksů přesně, původní látku si mnohdy upravuje.

Vzhledem k charakteristice analyzovaného vzorku v práci jsou kombinovány dva metodologické přístupy. Prvním z nich je kritická diskurzivní analýza (CDA) Normana Fairclougha, která se obvykle zaměřuje především na verbální text, v rámci analýzy je tedy užívána k rozboru textuální složky seriálu, tzn. primárně na repliky postav, poté také k analýze případných nápisů, log a jiných prvků komponovaných z textu. Vedle toho je pro kinematografii důležitá vizuální složka, kterou nelze opominout. John A. Bateman (2018) dokonce hovoří o vizuálním nebo ikonickém obratu ve společenských a humanitních vědách, kdy významy jsou čtenáři předkládány spíše primárně vizuálně v podobě atributů, gest nebo jednání namísto využití jazyka. Tento obrat vstupuje i do pole působení klasické jazykové CDA (tamtéž), pro tuto kategorii tak využívám multimodální analýzu, kterou propojuji s kritickou diskurzivní analýzou, čímž vzniká multimodální kritická analýza diskursu, ve zkratce MCDA.

Pro oba uvedené dílčí přístupy je zásadní koncept diskursu, který přejímám v pojetí Michela Foucaulta (Hájek 2014) jako soubor výpovědí, které nabývají významu v konkrétním sociálním uspořádání, jenž zpětně působí na samotný diskurz. Foucault diskurz silně propojuje s věděním a mocí, tzn. že pomocí studia těchto diskurzů můžeme odhalit, jaké místo vědění a moc ve společnosti zastávají, jak v rámci society fungují a jak ji ovlivňují (tamtéž). Diskurz je pluralitní koncept, existuje mnoho diskurzů, o kterých Foucault mluví jako o platných pravdách, v jejichž rámci vyslovujeme své výpovědi, myslíme, píšeme. Tyto diskurzy se mohou střetávat, prolínat, ale také vylučovat (Foucault 1994). Při analýze a studiu diskursu je třeba rozlišovat mezi jednotlivými výpověďmi, diskurzivními formacemi a celistvým diskurzem. Výpověďmi jsou rozuměny jednotlivé jazykové projevy, jedná se o základní jednotky. Diskurzivní formace pak označují vztahy mezi těmito základními jednotkami, tzn. jejich řetězení a uspořádání v prostoru. Patří do nich síť pojmů, témat, objektů nebo způsoby produkce (Hájek 2014). Stejně tak se diskurzivní formace vymezuje vůči tomu, co do diskursu nepatří a nefiguruje jako normativní součást diskurzivní pravdy (Foucault 1994). Diskurz jako celek je pak souborem těchto diskurzivních formací a konkrétních výpovědí (Hájek 2014).

Takové nebo velmi podobné pojetí diskursu využívá i Norman Fairclough v rámci své verze metodologie CDA. Dle něj je diskurz „[...] jazyk vnímaný určitým způsobem, jako součást sociálního procesu (součást sociálního života), který je propojen s ostatními částmi.

*Je to relativní pohled na jazyk.*³ (Fairclough 2015: 7) Stejně jako Foucault tak pracuje především s důrazem na jazyk a lingvistickou složku, dále upozorňuje, že tento jazyk je přímo napojen na mocenské vztahy ve společnosti. Ovlivněn neomarxistickými koncepty propojuje diskurz a boj o moc s Gramsciho zdravým rozumem a s ideologií (Fairclough 2015). Zde je patrný význam pojmu *kritická* v názvu přístupu – analogicky ke kritické teorii Frankfurtské školy Fairclough pomocí studia diskurzu odhaluje asymetrické mocenské vztahy ve společnosti a analyzuje jejich organizaci, udržování a reprodukci. Činí tak především z úhlu pohledu oněch „utlačovaných“ vůči privilegovaným, CDA se tak stává nástrojem sociální změny. Kulturní studia jako obor (ne nutně s využitím konkrétní metody CDA) tento pohled na společnost využívají pro studium kultury – často se v současnosti setkáme se studiiemi nebo analýzami kulturních textů skrze optiku sexismu, rasismu nebo identity čtenáře, kde je akcentována pozice znevýhodněných (viz např. Vesnić-Alujević & Murru 2016; Lavie & Jamal 2022; Bell 2017).

Zde se poněkud odkláním od tohoto tradičního užití CDA. Oproti zvyklostem se má práce zaměřuje na analýzu reprezentace zvýhodněných, v případě seriálu *The Falcon and the Winter Soldier* jsou to Američané.⁴ Vedle toho se pokouším o komplexní analýzu vymezených témat – nacionalismu, kulturního relativismu a etnocentrismu, přičemž ze samotného výběru témat je patrné, že sleduji určitou škálu projevů. Zaměřuji se na pozitivní i negativní projevy těchto konceptů, a to ze dvou důvodů. Jednak proto, abych lépe pochopila tuto problematiku obsaženou v seriálu a odhalila její strukturu, a jednak proto, abych se vyhnula apriornímu hledání nerovností. Tím by se mohl znevážit výsledek této analýzy nebo se přiblížit spíše interpretaci, jak riziko CDA pojmenovává Henry G. Widdowson (1995) s odkazem na vstupování do analýzy s inherentní potřebou vnímat v textu ideologické vzorce. V seriálu jsou navíc patrné projevy sledovaných témat v plné šíři odkazující ke svým protipólům – negativní projev amerického nacionalismu je vystavěn jako kontrast tomu pozitivnímu, čímž je od sebe ani nelze řádně oddělit.

K samotné metodě CDA dle Fairclougha – k analýze přistupuje dle třidimenzionálního schématu, díky kterému postupně rozebírá a interpretuje samotný text z hlediska lingvistického přístupu k analýze, následně jej propojuje s diskurzivní praxí a jako poslední krok zjišťuje, jakým způsobem se tento diskurz odráží a projevuje v sociokulturním

³ Originální znění citace: „[...] language viewed in a certain way, as a part of a social process (part of social life) which is related to other parts. It is a relational view of language.“

⁴ Obyvatelé Spojených států amerických.

životě společnosti. Prvního kroku analýzy na úrovni textu (přičemž Fairclough se zaměřuje čistě na text ve smyslu verbálním) odpovídá deskripci studovaného textu. Fairclough rozlišuje především tři prvky, a to (ne)použité lexikum (literární tropy a figury, metafory, opakování slov, zabarvení slov, ideologicky nabitě pojmy...), gramatika textu (užití aktivních a pasivních vět, módy, koheze textu, nominalizace sloves...) a širší struktura textu (Fairclough 2015). Text seriálu analyzuji v originálním znění, tzn. převážně v anglickém jazyce. České překlady by pro analýzu znamenaly další rovinu, kterou by bylo třeba zohledňovat, čímž by se práce stala až příliš komplikovanou a širokou.

Má-li však být analyzováno audiovizuální dílo, textuální složka není zdaleka tím jediným, co v takovém textu nese význam. Obzvlášť u celovečerních blockbusterů produkci Marvel Studios je na vizuální aspekt kinematografie kladen velký důraz, jedná se snad až o spektakulární charakter děl. Pro komplexní analýzu je tedy nezbytné neomezovat se pouze na verbální složku, a tím rozebírat pouhou část díla, nýbrž zohlednit i další významové módy. Zde přichází na řadu multimodální analýza, kterou propojuji s CDA Normana Fairclougha. Stejně jako text, i vizuální aspekty jsou konstruovány společností, kterou zpětně formují, a nelze je oddělovat od samotného textu. Nejen volba slov, ale i volba vizuálních nebo jiných prvků nese význam pro konstrukci identit nebo hodnot (Machin & Mayr 2012). Machin zohledňuje zejména barevnost, typografii, ikonografii, kompozici obrazu nebo reprezentaci účastníků situace a jejich konkrétní atributy. Jejich různé kombinace vytvářejí konkrétní významy, pro multimodální přístup k analyzovanému je tak nutné zaměřit se na vztahy mezi jednotlivými aspekty (Machin 2007). Pro analýzu kinematografického díla je třeba zohlednit i specificky filmové způsoby tvorby a přenášení významu, jako jsou např. střihy, vzdálenost objektů a postav od kamery, úhly pohledů kamery, doba trvání záběrů, zaznamenání pohybu nebo světelný design. Tyto kategorie stále řadím do módu vizuálního. Zásadním módem jsou také narativní linie seriálu. Multimodalita, tedy zohledňování vícero módů, nicméně odkazuje i k provázání těchto módů mezi sebou. V tomto případě se tak budu zaměřovat nejen na textuální, vizuální a narativní složku samostatně, ale i na jejich komunikaci a souvislost. Naproti tomu pouze jako s podpůrným projevem pracuji s hudební a zvukovou složkou seriálu.

Druhým krokem Faircloughovy CDA je analýza diskurzivní praxe spojená s přístupem interpretace. Zahrnuty jsou procesy vzniku textu, distribuce ve společnosti a konzumace čtenáři. Různé kontexty produkce textu generují různé způsoby šíření i interpretace (Hájek 2014). V případě seriálu *The Falcon and the Winter Soldier* je zapotřebí

do analýzy zahrnout nejen produkční zvyklosti amerických filmů obecně a konkrétně MS, ale taktéž se zamyslet nad širším rámcem tvorby masově vytvářené populární kultury. Interpretace zahrnuje jednak informace v samotném textu, jednak znalosti čtenáře na úrovni jazyka, situačních aspektů (chápání reprezentace sociálních struktur) nebo intertextuality. O této části analýzy Fairclough píše, že „[...] hodnoty textuálních aspektů se stávají reálnými, sociálně platnými, pouze pokud jsou obsaženy v sociální interakci, kde jsou texty produkovány a interpretovány na základě předpokladů zdravého rozumu [...], které dodávají textuálním prvkům jejich hodnoty.“⁵ (Fairclough 2015: 154) Z toho je patrné, že nelze text interpretovat, aniž by čtenář vycházel z dosavadních vědomostí o sociálním prostředí. Teprve na základě těchto interpretačních zásad je možné vztáhnout implicitní významy ke konkrétnímu diskurzu.

Třetí rovinou Faircloughovy CDA je konečně diskurz jako součást sociální praxe, explanace interpretačních závěrů. Snahou poslední fáze metody je vysvětlit, jak působí sociální struktury na diskurz, jak je prezentován v textu, a zároveň zpětně naznačit působení diskurzu na společnost (Fairclough 2015). Tohoto kroku práce dosahuje studiem širších teorií sociálních konceptů, čímž se de facto navrácí k teoretickému zakotvení tématu. Diskurzy jsou rovněž ilustrovány zpravodajskými články nebo jinými formáty, které komentují současné dění a smýšlení americké společnosti v době několika posledních let, ve snaze diskurzy seriálu zakotvit v soudobém společensko-politickém klimatu. Jak bylo zmíněno výše, Fairclough se zaměřuje především na mocenské nerovnosti, v jeho pojetí je tak snaha odhalit diskurzy negativně ovlivňující znevýhodněné, utlačované nebo marginalizované a studovat jejich změnu (Fairclough 1992). Takové ambice má práce nemá, pojmenovává však diskurz amerického nacionalismu (a příbuzných témat), jak je reprezentován v konkrétním díle současné relevantní popkulturní produkce. Jak poznamenává Bateman, i filmy pracující s fikčním obsahem jsou pro (M)CDA relevantním materiálem, a to zejména díky svému charakteru popisujícím a kritizujícím soudobé sociopolitické dění. Za příklad dává shodou okolností snímky z MCU – *Captain America: The Winter Soldier* (Russo & Russo 2014) a *Captain America: Civil War* (Russo & Russo 2016),⁶ jejichž komentář o bezpečnosti a dohledu je více než patrný (Bateman 2018). Stejně tak seriál *The Falcon and the Winter Soldier* je dílem, které explicitně zkoumá témata

⁵ Originální znění citace: „[...] the values of textual features only become real, socially operative, if they are embedded in social interaction, where texts are produced and interpreted against a background of common-sense assumptions [...] which give textual features their values.“

⁶ Seriál *TFATWS* na zmíněné snímky narativně navazuje.

nacionalismu a americké identity, a tudíž je více než vhodné jej analyzovat z hlediska kritiky diskurzu.

Diplomová práce využívá citační normu APA, resp. její sedmou, v době psaní práce nejnovější verzi. Všechny formální náležitosti citací, tzn. odkazy v textu a seznam použitých zdrojů, jsou v souladu s touto citační normou. Formát přímých citací si navíc pro lepší přehlednost a čitelnost textu upravuji kurzívou. Přímé citace uvádím ve vlastním pracovním překladu do českého jazyka, originální znění je však pro úplnost vždy uvedeno v poznámce pod čarou. Jak jsem ovšem uvedla již výše, analyzovaný materiál, především repliky postav, typografické a jiné prvky jazykového módu seriálu jsou uvedeny v originálním znění bez překladu do českého jazyka. Výjimkou jsou repliky v jiném než anglickém jazyce – u těch je pracovní překlad do českého jazyka zahrnut v závorce v hlavním textu. Důvodem je předpokládaná obecná hlubší znalost anglického jazyka než např. německého. Zmíněné snímky a seriály cituji pouze při prvním odkazu. Poslední praktická poznámka se týká rozdílnosti psaní jmen superhrdinů – respektuji anglické originální názvy hrdinů a postav s výjimkou česky psaného *Kapitána Ameriky*, a to z důvodu společensky ustáleného překladu.

1.2 Teoretické rámce

Diplomová práce vychází primárně z teorie reprezentace Stuarta Halla a Richarda Dyera, zásadních osobností kulturních studií, kteří se věnují (věnovali) analýzám populárněkulturních textů. Hall jakožto bývalý ředitel Centra pro studium současné kultury (CCCS) v Británii položil oboru pevné základy, a kromě teorie reprezentace se zabýval otázkou rasy, postkolonialismu nebo identity. Vedle toho Dyer se zaměřuje především na kinematografii. Na následujících stranách uvádím jejich teorie a poznatky, které pro diplomovou práci využívám, a zdůrazňuji, jakým způsobem jsou pro mě jejich východiska relevantní.

Kromě teoretického ukotvení se tato kapitola zabývá i definicí jednotlivých konceptů. V první řadě je nutné uvést, že tato práce vzniká z pohledu kulturních studií, nikoli kulturně-sociální antropologie, tzn. problematika nacionalismu, kulturního relativismu a etnocentrismu (a příbuzných konceptů) je zde chápána a používána účelněji. Ambicí této kapitoly není detailně se zabývat těmito teoriemi a obsáhnout celou jejich šíři, nýbrž definovat si nacionalismus spolu s dalšími jako koncepty takovým způsobem, aby jejich znaky a projevy mohly být identifikovány v rámci analýzy konkrétního kulturního textu. Tato práce tak teorii nacionalismu, kulturního relativismu a etnocentrismu limituje na funkční vymezení a vynechává obsírnou teoretickou debatu, která se objevuje na poli kulturní antropologie, politologie nebo humanitárních studií. Následující strany přibližují teoretická východiska, reflektují dosavadní poznání a propojují je s analýzou diplomové práce.

1.2.1 Teorie reprezentace

Primární východisko teorie reprezentace je již výše zmíněný koncept diskurzu dle Foucaultova pojetí. Hall pracuje s definicí diskurzu jako se „*skupinou výpovědí, které poskytují jazyk, jak mluvit o (tedy způsob, jak reprezentovat) konkrétním druhu vědění o tématu.*“⁷ (Hall 2019b: 155) Přebírá tak koncepce Foucaulta, který mluví o diskurzivních formacích – množství výpovědí, objektů, pojmů, které mezi sebou udržují určitý vztah. Tato pravidla formování, jejich pozice vůči sobě, vytváří mezi jednotlivými diskurzivními jednotkami korelace, řád a obecný způsob fungování (Foucault 2002). Foucault se však ve

⁷ Originální znění citace: „*A discourse is a group of statements which provide a language for talking about - i.e., a way of representing - a particular kind of knowledge about a topic.*“

svém díle zaměřuje na studium a analýzu diskurzů (diskurzivních formací) jako soubor s dílčími kulturními texty jako příklady, jinými slovy zabývá se diskurz *zvnějšku*, zajímají ho ve smyslu celistvosti. Vedle toho se tato diplomová práce snaží o opačný přístup postupující dle výše definované metodologie – hlavním záměrem je analýza konkrétního kulturního artefaktu, přičemž teprve posledním krokem se výsledky analýzy propojují s diskurzem v prostoru americké společnosti, tedy postupuje *zevnitř*.

Hallova teorie reprezentace se dělí na sémiotický a diskurzivní přístup. V rámci sémiotiky Hall pracuje s teoriemi Rolanda Barthesa, konotací a denotací a následnou nadstavbou významu, mýtem (Hall 1997b). Pro tuto práci vhodnější diskurzivní pojetí reprezentace staví na výše uvedené definici diskurzu. Klíčová je jeho mírná reformulace: „*diskurz jako ‚systém reprezentace‘*.“⁸ (Hall 2019b: 146) Diskurz různými výpověďmi a propojeními s dalšími objekty a tématy vytváří pravidla, jak o daném fenoménu mluvit, jak se o něm vyjadřovat i jak o něm přemýšlet a nahlížet jej. Členům společnosti, kteří na daném diskurzu participují, říká, co je přípustné, ale také co do diskurzu nepatří, jak se o něm myslet nemá – diskurz nám tedy zároveň umožňuje jej nahlížet a limituje nás v tom, jak jej vnímat, a produkuje tak sám vědění a významy (Hall 1997b). Jeho řád a systém fungování vytváří společnost jako celek – jedná se o její procesy myšlení a uvažování, konceptualizace a symbolizace (Hall 2019a). Tyto procesy jsou v praxi spojené primárně s užíváním jazyka (proto se CDA dříve zaměřovala na analýzu verbálních textů), jazyk je ale jen jeden z mnoha kódů nesoucí významy.

Jazyk a jiné kódy, obrazy, zvuky, pohyby apod., používáme k přenosu významů. Věci samy o sobě ovšem žádné významy nemají, ty jim připisují až členové dané kultury – významy jsou tak neustále vytvářeny, jsou přenášeny a vyměňovány každým sociálním, interpersonálním jednáním. Zpětně mají tyto významy dopad na existenci kultury a jejích členů, podílí se na vytváření norem a konvencí (Hall 1997a). Všechny tyto významy jsou silně ovlivňovány výše uvedenými diskurzy, resp. diskurzy jsou ve výsledku tím, co vytváří a reguluje významy. Reprezentace je poté to, co propojuje významy s danou kulturou. Hall rozlišuje tři druhy reprezentace, resp. přístupy k ní – reflexivní, intencionální a konstrukcionistický. Z hlediska využití diskurzivního vlivu na významy a reprezentace je nejvhodnější uvažovat v mezích konstruktivismu – studium reprezentace z tohoto hlediska zohledňuje relativitu významů. Významy jsou propojeny s kódem, onou reprezentací

⁸ Originální znění citace: „[...] *discourse as a 'system of representation'* [...]“

a zároveň diskurzem. Nejsou fixně dány, neodráží žádnou esenciální hodnotu daného objektu a stejně tak nejsou dílem jednotlivců (jak s reprezentací a významy pracují první dva zmíněné pohledy). Konstruktivismus se pohybuje někde mezi – významy vytváří celá kultura za pomoci diskurzů, významy a reprezentace jsou jakousi konvencí dané society (Hall 1997b).

Po vizuálním obratu v sociálních vědách se kromě jazyka ustanovil jako relevantní kód významů i obraz, čímž se pozornost obrátila od verbálních textů i na fotografie nebo produkty masových médií, jako jsou televize, kinematografie nebo noviny a magazíny, kde mezi sebou interaguje několik významotvorných modů (na což se zaměřuje výše uvedená multimodální analýza kulturních textů). Pozici masových médií v procesu tvorby významů a reprezentací popisuje i Hall (2019a: 327):

„[...] masová média jsou čím dál zodpovědnější za prvé za poskytování způsobu, kterým skupiny a třídy konstruují ‚obraz‘ životů, významů, praktik a hodnot jiných skupin a tříd; za druhé za poskytování obrazů, reprezentací a myšlenek, na základě kterých může být sociální totalita, komponovaná ze všech těchto samostatných, fragmentárních částí, koherentně uchopena jako ‚celek‘. Toto je první z kulturních funkcí moderních médií: zajištění a selektivní konstrukce společenských znalostí, společenských představ, skrze které vnímáme ‚světy‘, ‚žité reality‘ jiných a domněle rekonstruujeme jejich životy i naše do pomyslného ‚světa všeho‘, nějaké ‚žité totality‘.“⁹

Analýzou reprezentace sociálních skupin se zabývá Richard Dyer, a to zejména v oblasti kinematografie. Relevanci a reálný dopad reprezentace na kulturu jako celek a její diskurzy definuje v několika rovinách. Jak je člen skupiny reprezentován, má přímý vliv na skupinu jako celek, je tímto způsobem nahlížena společností, která se k ní následně určitým způsobem chová. Upozorňuje, že tento proces ovlivňuje nejen to, jakým způsobem je daná skupina vnímána ostatními ve společnosti, nýbrž i to, jak skupina nahlíží sebe sama a jaké místo ve společnosti si připisuje (Dyer 2002). Eriksen (2007) jako jeden z hlavních způsobů

⁹ Originální znění citace: „[...] the mass media are more and more responsible (a) for providing the basis on which groups and classes construct an ‘image’ of the lives, meanings, practices, and values of other groups and classes; (b) for providing the images, representations, and ideas around which the social totality, composed of all these separate and fragmented pieces, can be coherently grasped as a ‘whole.’ This is the first of the great cultural functions of the modern media: the provision and the selective construction of social knowledge, of social imagery, through which we perceive the ‘worlds,’ the ‘lived realities’ of others, and imaginarily reconstruct their lives and ours into some intelligible ‘world-of-the-whole,’ some ‘lived totality’.“

reprezentace a následné identifikace se svou skupinou chápe mimo jiné masmédiá, čímž se studium kinematografie a globálního fenoménu MS jeví jako zásadní.

Kulturální studia se celkově zabývají mocenskými vztahy mezi zvýhodňovanými a marginalizovanými skupinami – v případě reprezentace se tak setkáváme s analýzami vyobrazení povětšinou *těch druhých* a jejich znevýhodněné pozice, která se touto reprezentací umocňuje (viz např. Šisler 2008; Paule & Yelin 2021; Long 2011). Dyer však kromě této problematiky uvádí také téma reprezentace těch zvýhodňovaných – mluví o běloších, mužích, heterosexuálech a lidech bez fyzického nebo mentálního postižení. Tyto sociální skupiny (a Dyer explicitně upozorňuje, že sociální skupina jako pojem zahrnuje i tyto zvýhodňované skupiny) jsou často v takových analýzách a komentářích opomíjeny, a to z důvodu jejich normativity. Ve společnosti jsou stále považovány za normu, se kterou se komparuje reprezentace jiných skupin (Dyer 2002). Ve své publikaci zaměřující se právě na reprezentaci bělochů přímo tvrdí, že „*dokud je rasa jako kategorie aplikována pouze na nebělochy, dokud nebudou běloši vnímáni jako kategorie rasy a pojmenováni tak, běloši/my zastáváme pozici lidské normy. Jiní lidé patří k různým rasám, my jsme pouze lidé.*“¹⁰ (Dyer 2017: 1) Diplomová práce sice nepracuje nutně s koncepcí rasy, princip její analýzy je však totožný. Dyerův přístup zviditelňovat to, co je ve společenském diskurzu bráno jako norma, jako inherentně platná *nekategorie* identity, je stejně relevantní pro odhalení mocenských struktur ve společnosti jako zaměřování se na druhou stranu mince.

1.2.2 Nacionalismus

Samotná definice nacionalismu je sporná; každý autor a badatel si ho vymezuje jiným způsobem a pracuje s ním dle vlastních potřeb. Problematické je už jen bohaté pojmosloví, které se k nacionalismu jako teorii váže – národ, národní identita, stát, etnicita a další – stejně jako původ konkrétních teoretických pojetí; s jiným pojetím historicky pracuje německá teorie, francouzská nebo anglická (viz Hroch 2004). Obecně však lze nacionalismus uchopit jako politicko-společenský princip, sounáležitost k národu, zahrnující vazby k historii, společné kulturní znaky jako jazyk, tradice, sociální instituce jako výchova, vzdělávání, ekonomika a politika. Miroslav Hroch dále definuje konkrétní znaky nacionalismu například

¹⁰ Originální znění citace: „As long as race is something only applied to non-white peoples, as long as white people are not racially seen and named, they/we function as a human norm. Other people are raced, we are just people.“

emočními vazbami na národ, symboly, stereotypy, slavnostmi nebo pomníky. Taktéž s nacionalismem souvisí aktivizační jednání jako národní a emancipační hnutí nebo jiné boje o politickou moc (Hroch 2009). Vedle toho je ale nacionalismus a národní pospolitost udržována a reprodukována rovněž každodenními aktivitami (nejen výše zmíněnými sociokulturními institucemi, ale také sport a sportovní události jsou kupříkladu důležitými motivy pro pocit sounáležitosti) (Eriksen 1994).

Současná teorie nacionalismu vyzdvihuje především vztah etnicity a státu – etnická skupina sdílící výše uvedené znaky je přesvědčena, že by měla mít přístup ke státu, resp. by měla formovat státní útvar. V případě, že etnicita skutečně má přímý přístup k politické moci, lze mluvit o národním státu (*nation-state*). Politická organizace by tak měla reprezentovat zájmy etnické skupiny, neznamená to ovšem, že stát je etnicky nutně homogenní (Eriksen 1994). Nacionalismus lze také chápat na škále pozitivní–negativní, přičemž tyto projevy zahrnují národní vztahy s ostatními národy nebo zeměmi. Pozitivní pojetí zahrnuje nacionalistické znaky jako emancipaci národa, budování státu nebo solidaritu mezi jeho členy. Naproti tomu negativní aspekty mohou být nenávisť a netolerance vůči ostatním národům nebo expanzivita¹¹ (Hroch 2009). Tato práce pracuje s neutrálním pojetím, resp. všímá si aspektů nacionalismu v plné šíři tohoto rozpětí.

Často se také lze setkat s pojmem *patriotismus*. Hroch tvrdí, že patriotismus jako pojem je z obecného hlediska již zastaralý a používá se spíše ve vybraných případech. Setkáme se s ne zcela překrývajícím se vztahem k nacionalismu – někteří autoři definují patriotismus jako pozitivní aspekty lásky k vlasti nebo jako souhrnný pojem, zatímco nacionalismus vyhrazuje pro ta negativní hlediska. Tento přístup zastával např. níže zmíněný Ernest Gellner (Hroch 2004). Patriotismus je tak vnímán jako náklonnost k národu vedoucí k jeho vývoji, nacionalismus spíše jako pocit nadřazenosti nad ostatními národy (Huddy & Khatib 2007). Jak ale upozorňuje Minxin Pei (2003), z psychologického a behaviorálního hlediska jsou nacionalismus a patriotismus totožné, projevují se stejným způsobem. Analogicky s patriotismem pracují i další autoři, kteří nemají potřebu nacionalismus a patriotismus v případě USA rozdělovat (např. McKenna 2007; Stevens 2011). Obdobně s pojmem pracuji i v této diplomové práci – oba termíny vnímám jako synonyma obsahující stejnou šíři konkrétních projevů.

¹¹ Ke vztahu k dalším národům se ještě vrátím na následujících stranách. Právě koncepty etnocentrismu a kulturního relativismu tyto negativní a pozitivní vztahy k *těm druhým* ilustrují.

Vedle samotné definice nacionalismu patří k základnímu vymezení jeho historicita, resp. určení, jakou pozici nacionalismus zastává z hlediska historického vývoje zemí a států. Na základní rovině se teorie nacionalismu pohybuje mezi dvěma póly, a to mezi primordialismem a modernismem, někdy nazývaným instrumentalismem. Tato dichotomie je sice v rámci současných teorií nacionalismu již překonaná, resp. většina badatelů se v dnešní době přiklání k teorii modernity, přesto je dle mého názoru pro lepší uchopení teorie nacionalismu jako celku (zejména pak z hlediska hlubšího uchopení amerického nacionalismu) vhodné uvést a vysvětlit obě strany dichotomie. Primordialistické východisko uvažuje o nacionalismu jako o přirozeném stavu society vyplývajícího z odvěké existence národa (Hroch 2004), přičemž tento národ jakožto kolektivní identita vyplývá ze společných historických zkušeností (Eriksen 2007). Národ je tak dle primordialistů objektivní ontologickou entitou, která se prostřednictvím nacionalismu udržuje a obrozuje, není ale uměle vytvořen, nýbrž je apriorně obsažen v lidské pospolitosti (Hroch 2009). Takové pojetí se objevovalo mezi prvními vědeckými pracemi, které se zabývaly nacionalismem; Hroch uvádí polovinu 19. století (2004). V přístupu lze rozpoznat převážně snahy evropských národů o emancipaci, např. české *národní* obrození. Problematika primordialismu se ukazuje v jeho návaznosti na rasové teorie (Hroch 2009).

Současní badatelé se však přiklánějí k opačnému přístupu k nacionalismu, a to k modernismu. Klasikem tohoto přístupu je Ernest Gellner, který ve své stati „Mají národy pupek?“ přirovnal problematiku konstrukce národů k biblickému příběhu o Adamovi a Evě (Gellner 2003). Modernistické pojetí nacionalismu a národa spočívá de facto v konstrukci národa v závislosti na principech modernizace a na zpětné tvorbě národních aspektů v důsledku nacionalismu, který vzniká až díky novým politicko-spoločenským jevům. Netvrdí však, že by se národy a nacionalismus objevovaly až v současné době nebo že by etnicita a její kultura byla výplodem modernismu, spíše nové podmínky života dovolují národům a nacionalismu vzniknout (Gellner 2003). Mezi těmito dvěma póly lze identifikovat i středový proud, zastávaný např. Anthonym Smithem. Ten tvrdí, že pro vznik nacionalismu je zapotřebí preexistence tzv. etnií (*ethnies*), na druhou stranu je však samotná povaha nacionalismu spjata s modernismem (Eriksen 2007).

Jak tedy vnímat nacionalismus USA a americký národ? Oproti velkému množství evropských zemí, kterými se převážně zabývá např. Hroch (2009), USA disponují naprosto odlišnou historickou tradicí. Historie moderních Spojených států amerických začíná na počátku 17. století. Během následujících dvou století do kolonií migrovali Angličané, Skoti,

Irové, Holanďané, Němci, Francouzi, Velšané, Švýcaři nebo Židé. Vedle nich bylo od počátku 16. století do Nového světa převezeno až 9 milionů afrických otroků a zapomínat se nesmí ani na původní Američany nebo Španěly, kteří Ameriku kolonizovali mezi prvními. Kolonie rychle rostly jak v počtu obyvatel, tak v rámci ekonomiky, obchodu a podnikání, taktéž v obhospodařování půdy. Na konci 18. století byla zhruba jen polovina obyvatel kolonií přímo z Anglie. Ačkoli stále oficiálně kolonie Anglie, obyvatelé Nového světa si de facto mohli vytvářet vlastní sociální instituce a systémy, aniž by byli na Anglii příliš závislí. Samostatným státem se USA staly v červenci roku 1776 (Tindall & Shi 1996). Již z tohoto shrnutí je patrné, že USA jako stát nevznikly a od prvopočátků nebyly tvořeny jednotným národem. Naopak je země *státem imigrantů*, a proto nemůže být definována společným etnickým a kulturním pozadím, nýbrž sdílenými demokratickými a politickými ideály (Pei 2003). Přesto to byli převážně přistěhovalci z Evropy, postupně se etabloující do kategorie *kavkazské rasy (caucasian race)*¹² (Rattansi 2007), o kterých by se dalo tvrdit, že částečně splňují Smithovy (1991) atributy *ethnies* – jméno, sdílený původ rozšířený na Evropu jako celek, historii propojenou se začátky USA a zároveň navazující na onu evropskou tradici nebo vnímání Evropy jako své vlasti. Relevance evropského původu je pro Američany patrná dodnes, jak je vidno např. ve vyjadřování multiplicitní identity pomocí spojovníku (např. označení *Irish-American* nebo *Italian-American*). Ačkoli je tento fenomén předmětem debat, nakolik jsou tedy tito lidé *pravými* Američany, *spojené identity (hyphenated identities)* vychází z kolektivní zkušenosti imigrantů, a jsou proto autentickým vyjádřením identity v USA (DeLucia 2004).

Již zmíněný Anthony Smith (1991) přináší odlišný pohled na nacionalismus, když pracuje s pojmem *národní identita*. Na rozdíl od teorií vymezených výše se národní identita spojuje více s individuální zkušeností a zohledňuje multiplicitu identit, které se mohou vzájemně ovlivňovat a překrývat se. Národní identita jako kategorie tak nevyklučuje další identity, jako jsou gender, náboženské vyznání, sociální třída apod. Stejně jako většina ostatních badatelů národní identitě klade rysy historické lokality (ne nutně místo reálného původu národa), společné mýty a historické události, veřejnou kulturu, práva a povinnosti a ekonomiku (tamtéž). Výhodou konceptu národní identity není jen větší důraz na pozici jednotlivce v kolektivní identifikaci, ale také jeho nezatíženost výše uvedenými pozitivními a negativními konotacemi. Diplomová práce tak sice používá pro zjednodušení terminologie účelnější pojem *nacionalismus*, výsledně však pracuje spíše s *národní identitou*, a to jednak

¹² Označení pro *bílou rasu*, které se užívá zejména v sociokulturním kontextu USA.

z důvodu jeho neutrality, jednak proto, že dovoluje lépe pracovat s příbuznými pojmy, jako je např. etnicita, které se ve stručnosti věnuji v následující podkapitole.

Velkou roli hraje také koncept *pomyslného společenství (imagined community)* Benedicta Andersona (2006), který upozorňuje na to, že členové jednoho národa se vzájemně neznají a většina se nikdy ani nepotká, nevědí o své existenci, přesto patří do jedné komunity pomocí vědomého obrazu pospolitosti. Národ je dle něj nový, moderní jev, který se objevil na základě změn ve společnosti po středověku nebo oslabení zásadní pozice náboženství po osvícenství. Klíčovou roli Anderson připisuje knižtisku a s ním spojeným rozšiřováním běžných mateřských jazyků na úkor sekulární latiny. Obdobně jako většina teoretiků nacionalismu tvrdí, že národ musí mít určité hranice (limity) stejně jako neomezenou moc v rámci těchto hranic, musí být suverénní (tamtéž). Andersonovo pojetí národa jako spíše myšlenkového jevu než reálné sociální skupiny je vhodné používat právě na USA vzhledem k tomu, že na rozdíl od např. velkého množství evropských národů (národních států) americký národ, jak je popsáno výše, nevznikal na základě dlouhodobé společné historie a nemůžeme přímo mluvit o společné kultuře a sociálním vývoji. USA jsou tvořeny mnoha etniky a sociálními skupinami, USA jsou zemí imigrantů. Ačkoli tyto sociální skupiny sdílí jednu zemi, vzhledem k velmi širokému poli kulturně-historických pozadí je dle mého názoru vhodné o americkém národu uvažovat v mezích pomyslného společenství spíše než jako o pevně daném národu.

1.2.3 Kulturní relativismus a etnocentrismus

Výše jsem zmiňovala vztah národa (státu) vůči jiným národům, přičemž tento vztah může být jak pozitivní, tak negativní. Tuto binární opozici pro mě zjednodušeně představují koncepty kulturního relativismu a etnocentrismu, které se k výše uvedenému nacionalismu úzce pojí, ačkoli se v současné době přesně s tímto pojmoslovím příliš často neobjevuje. Důvodem je na jednu stranu jednoduše nahrazení jinými pojmy (jako např. multi- nebo interkulturalita na pozici relativismu a exceptionalismus či xenofobie jako příbuzné termíny etnocentrismu), na druhou stranu musíme mít na paměti, že oba koncepty popularizovala sociokulturní antropologie první poloviny 20. století; za zhruba sto let došlo k prohloubení těchto přístupů, jejich problematizaci a provázání s dalšími aspekty mezikulturní výměny. Boris Bizumic, Conal Monaghan a Daniel Priest (2020) taktéž zmiňují, že absence pojmu etnocentrismus v sociálních vědách (ačkoli si nově získává své místo např. v marketingu) je

spojena nejen s nahrazením etnocentrismu jinými pojmy (uvádí také *ingroup bias*, *intergroup bias*, předsudky nebo slepý patriotismus a kolektivní narcismus), ale také s přesvědčením sociálních vědců, že společenský vývoj dospěje do fáze, kdy se jednotlivá etnika sloučí do jedné etnické identity, a z toho důvodu pro etnocentrismus nebude důvod. V diplomové práci s těmito pojmy operuji proto, že ve své původní podobě doplňují koncept nacionalismu, zatímco nechávají prostor pro zkoumání i dalších, příbuzných konceptů, aniž by se jejich významy a použití mísily, a také proto, že, tato práce neaspiruje na hlubší bádání v samotné teorii, nýbrž se zaměřuje na účelnější aplikaci těchto idejí.

S pojmem etnocentrismus se lze setkat na začátku 20. století, popularizoval jej v práci *Folkways* americký sociální vědec William G. Sumner, kde etnocentrismus definoval jako „[...] *technický název pro takové vnímání věcí, kde vlastní skupina je střed všeho a všechny ostatní skupiny jsou podle ní měřeny a hodnoceny.*“¹³ (Sumner 1906: 13) Sumner dále pokračuje: „*Každá skupina si myslí, že její zvyky jsou ty jediné správné, a pokud upozoruje, že jiné skupiny mají odlišné zvyky, tato skutečnost podněcuje opovržení.*“¹⁴ (tamtéž) Etnocentrismus je tak od počátku definován dvěma vztahy – pozitivním nahlížením své vlastní skupiny (národa) a jejich kulturních zvyklostí a negativním vztahem k ostatním skupinám, které nesdílí stejné tradice. S podobným pojetím etnocentrismu, kde je jasně definovaná opozice *my versus oni*, pracovalo mnoho dalších teoretiků, např. Theodor Adorno definuje etnocentrismus jako „[...] *tendenci vyjadřování takových názorů a postojů, které jsou nepřátelské vůči různým etnickým skupinám a nekriticky přívětivé vůči skupině, se kterou se daný jedinec identifikuje [...].*“¹⁵ (1950: 45) Největšího významu etnocentrismus nabyl ve spojitosti s antropologickým výzkumem původních národů. První rozšířené antropologické paradigma klasického evolucionismu v čele s Edwardem B. Tylorem spočívalo v komparativním výzkumu hierarchického uspořádání různých kultur, přičemž toho nejvyššího stadia unilineární kulturní evoluce dle zástupců evolucionismu dosáhly civilizace (národy) západního světa, tzn. Evropy a Severní Ameriky. Ostatní kultury a společenství tak byly vnímány jako méně vyspělé a hledělo se na ně prismatic

¹³ Originální znění citace: „*Ethnocentrism is the technical name for this view of things in which one's own group is the center of everything, and all others are scaled and rated with reference to it.*“

¹⁴ Originální znění citace: „*Each group thinks its own folkways the only right ones, and if it observes that other groups have other folkways, these excite its scorn.*“

¹⁵ Originální znění citace: „[...] *the tendency to express opinions and attitudes that are hostile toward a variety of ethnic groups and uncritically favourable to the group with which the individual is identified [...]*“

etnocentrismu, resp. evropocentrismu. Tento přístup byl později v antropologii kritizován nastupujícími paradigmaty (Soukup 2018).

V současné teorii se etnocentrismem zevrubně zabývají odborníci např. v oblasti politické psychologie. Boris Bizumic a John Duckitt (2012) pojmenovávají šest aspektů etnocentrismu: preference vlastní etnické skupiny a jejích členů, nadřazenost vůči jiným skupinám, čistota ve smyslu udržování vlastní etnické skupiny, vykořisťování v důsledku naplňování vlastních zájmů, skupinová koheze jakožto velká míra integrace a jednoty oproti zájmu o jednotlivé členy skupiny a oddanost vlastní skupině – nekritická podpora a snad i připravenost pro skupinu obětovat vlastní život. Zároveň upozorňují, že etnocentrismus nelze definovat jednoduše jako pozitivní vztah k vlastní skupině a negativní vztah mimo tuto skupinu – u rysu čistoty např. uvádějí, že snaha o zachování vlastní kultury může souviset i s nedostatkem společných zkušeností s jinou skupinou, než pouze s nenávisí k ní (tamtéž). Kromě evidentního propojení s nacionalistickou teorií tento text pracuje s konceptem etnocentrismu také proto, že explicitně vyjadřuje jak vztah k ostatním skupinám, tak vztah k té vlastní – dovoluje tak uchopit reprezentaci USA v konkrétním seriálu lépe než jiné koncepty skrze apriorní propojení s nahlížením sebe sama. Ve velmi zjednodušené rovině taktéž etnocentrismus představuje negativní postoj k externím skupinám.

Je ovšem možné etnocentrismus takto propojovat s nacionalismem, když se oba koncepty soustřeďují na jiný typ sociální skupiny? Rozdíl mezi národem a etnicitou je poměrně jednoduchý – národ má přímý vliv na politickou moc státu, resp. národ stát tvoří nebo se o to pokouší, zatímco etnická skupina sdílí kulturní rysy, ale napojení na stát mít nemusí. Etnicita a národnost se mohou překrývat, často tomu tak ale není (Bizumic & Monaghan & Priest 2020). Z praktického hlediska je nacionalita rovněž spojena s občanstvím, tedy státem, do kterého se člověk narodil, zatímco etnicitu můžeme chápat jako inherentní příslušnost ke kulturní skupině původu – ilustrativní příklad by byl rozdíl mezi např. mexickými imigranty v USA, kteří by se národnostně i etnicky identifikovali jako Mexičané, jejich potomek narozený v USA by však jako národnost již mohl (nebo měl) volit americkou. Eriksen také píše, že etnicita je „*komunikací kulturních diferencí mezi skupinami, které se považují za vzájemně odlišné.*“ (2007: 105) V práci se snažím etnicitu a národnost rozdělovat právě podle toho, zda bude řeč o konkrétní kulturní skupině, nebo o obyvatelích dané země, tedy občanech.

S utvářením národa a jeho odlišováním od jiných souvisí i negativní projev etnocentrismu a stereotypizace, a to rasismus. Koncept je těžko jasně definovatelný a jak si

všímá Rattansi (2007), úzce souvisí s kulturními identitami a etnicitou, se kterou se *rasa de facto* překrývá, proto v práci uvádím etnicitu a rasismus jako dva pojmy téhož tématu. Velmi obecně lze tvrdit, že rasismus je přesvědčení, že lze lidstvo dělit na konkrétní, biologicky dané rasy a že tyto rasy lze vůči sobě hodnotit, resp. že některé rasy jsou podřadné jiným. Tyto představy často vychází primárně z fenotypových rozdílů mezi skupinami lidí – barva pleti, velikost nosu a rtů, tvar hlavy apod., přičemž moderní výzkumy a věda tyto povrchové rozdíly jako fundamentální složky difference, a tudíž existenci biologické kategorie *rasy* zdiskreditovala (Rattansi 2007). Rasa není validní vědecká kategorie, jedná se o sociální a politický konstrukt, diskurzivní kategorie typizace, kolem kterých se vytváří rasismus jako socioekonomická moc a praxe vykořisťování (Hall 2019d). Rasismus se projevuje v mnoha dimenzích života, jako jsou např. představa o nižším IQ, a naopak lepších předpokladech pro manuální práci, dojmy o dědičnosti zdravotních potíží a chorob nebo připisování konkrétních vlastností všem příslušníkům dané skupiny (Rattansi 2007). V prostředí USA je rasismus nejvýraznější ze strany bělochů vůči Afroameričanům. Od dob otroctví na americkém území v začátcích 16. století (Tindall & Shi 1996) přes emancipaci a následnou segregaci se Afroameričané se systémovým znevýhodňováním potýkají dodnes, jak je reflektováno i v analyzovaném seriálu.

Stereotypní reprezentace nejen v kinematografii je velmi častá a běžná, nejinak tomu je i v seriálu *TFATWS* nebo celkové tvorbě MS. Jedná se o představy, díky kterým jsme schopni si lépe kategorizovat svět, a tím o něm účelněji a jednodušeji přemýšlet – Lippmann (2015) mluví o ekonomičnosti stereotypů v záplavě rozličných informací a vjemů světa. Lidé potřebují dojem stability a konzistence podobně jako jasné rozdělení objektů vnímání. Dyer (2002) z hlediska teorie reprezentace uvádí, že stereotypy samy o sobě nejsou nutně inherentně špatné, naopak je nutné rozlišovat, jakým účelům stereotypy slouží a také kdo je definuje a ovládá. Stereotypizace vyvstala z analýzy jako podstatný prvek reprezentace především zemí a národů mimo USA, pojící se tak s konceptem etnocentrismu. Vedle toho však stereotypy taktéž zaujímají místo ve společnosti vzhledem k vlastnímu národu, jinými slovy je vhodné rozlišovat heterostereotypy, vážící se k ostatním, a autostereotypy, pojící se k sobě samému. Kategorizace světa na základě stereotypů prohlubuje opozici *my* a *oni*, zároveň se nabízí rozdělení stereotypů na kladné a záporné, resp. ideály spojené s vlastním národem a negativní předsudky odpovídající jiným národům, které se vzájemně se posilují (Hroch 2009).

Kulturní relativismus jakožto antropologickou doktrínu lze zařadit do školy amerického historicismu, který časově následoval výše zmíněný evolucionismus. Zásadní osobností byl Franz Boas, který kulturní relativismus (ačkoli mu tak přímo neřikal) vnímal jako opoziční přístup nahlížení kultur, jak to měli ve zvyku klasičtí evolucionisté. Kromě kritiky předpokladu psychické jednoty lidstva a deduktivní metody výzkumu vyjadřoval nesouhlas s komparativním přístupem (Rohner 1969, jak je citován v Soukup 2018), a tudíž hodnocením kultur na základě stejného měřítká – vlastní společnosti. Boas (1962: 204) tvrdil, že „by byla chyba předpokládat, že naše vlastní společenské zvyky nevstupují do našich názorů na způsoby života a myšlení cizích národů.“¹⁶ Tím de facto definoval etnocentrismus popsany výše a dále se vůči němu vymezil: „Vědecký výzkum [...] proto vyžaduje, aby se výzkumník oprostil ode všech hodnocení založených na vlastní kultuře. Objektivní, čistě vědecká studie může být vytvořena pouze za předpokladu, že vstupujeme do každé kultury na jejím vlastním základě [...]“¹⁷ (Boas 1962: 204–205) Boas tímto přístupem ovlivnil další generace kulturních antropologů, např. Ruth Benedict, jejíž kniha Kulturní vzorce (2019) na kulturním relativismu a objektivitě vůči jiným kulturám staví. Ačkoli ne zcela korektně píše o *primitivních lidech*, uvažuje nad vývojem antropologie jako disciplíny a posunem od upřednostňování vlastní kultury k objektivnějšímu pohledu na sociálněvědný výzkum. Z antropologického hlediska kulturní relativismus dodnes zůstává opakem etnocentrismu a představuje objektivní přístup k jiné kultuře (Johnson 2007).

V současné době však kulturní relativismus představuje kontroverzní téma. Na jednu stranu sice umožňuje nahlížení jiných kultur (národů) bez hodnotícího pohledu, což vede k odstranění mocenského pohledu na kultury, které se liší od kultury vlastní. Na stranu druhou se ale objevují tendence kulturní relativismus zdiskreditovat jakožto politiku, která umožňuje omlouvat hrůzné činy pouze tím, že daná situace vyplývá z odlišné kultury (např. nedůstojný přístup k ženám v některých muslimských zemích), nebo naopak taktiku, jež vyzdvihuje členy jiné kultury na základě jejich dřívějšího znevýhodňování, jak se kupříkladu dělo (a v některých případech stále děje) v USA na poli vzdělávání a na pracovním trhu v rámci postupů tzv. *Affirmative Action* (Březinová 2020). Eriksen (2007) v případě USA mluví o praktice obranného kulturního apelu (*cultural defence plea*). V takovém případě se

¹⁶ Originální znění citace: „It would be an error to assume that our own social habits do not enter into judgements of the mode of life and thought of alien people.“

¹⁷ Originální znění citace: „The scientific study [...] requires, therefore, that the investigator free himself from all valuations based on our culture. An objective, strictly scientific inquiry can be made only if we succeed in entering into each culture on its own basis [...]“

objevuje příbuzný pojem *morálního relativismu* – tolerance jakýchkoli činů a nemožnost nebo neochota vystoupit proti nim či je odsoudit (Johnson 2007). To souvisí s kategorickým odmítnutím universalismu, přesvědčením, že některé kulturní aspekty jsou společné vícero nebo snad všem kulturám na světě. Objevují se i názory, že opakem kulturního relativismu není nutně etnocentrismus, nýbrž právě universalismus (Tilley 2000).

Michael Brown (2008) uvádí příklad ze čtyřicátých let 20. století, kdy Americká antropologická asociace (AAA) otevřeně vystoupila proti Všeobecné deklaraci lidských práv, kterou sestavila Organizace Spojených národů. Dnes je tato kritika ostře odmítána. Brown však v kontextu těchto nedostatků kulturního relativismu nabízí nové, revidované pojetí doktríny. Kromě odmítání inherentní kritiky universalismu (argumentuje jeho obezřetným užitím ve zkoumání takových kulturních institucí, které opravdu v určitých rysech společné lidstvu jako celku jsou) nabádá k výzkumu kultur ne jako samostatných, uzavřených entit, nýbrž v interakci s ostatními kulturními systémy; pochopení kultury v jejím kontextu zahrnuje i tyto interakce stejně jako interakce uvnitř samotného systému. Brown zdůrazňuje také úlohu interního napětí mezi sociálními skupinami – kulturní systémy nejsou homogenní a unifikované, naopak obsahují konflikty stejně jako disfunkční instituce, které mohou členy kultury omezovat (tamtéž). Takové pojetí kulturního relativismu, problematizované a důslednější oproti tomu Boasovu, nabízí ve výsledku mnohem hlubší pochopení zkoumané kultury. Stejně jako výše definovaný etnocentrismus, u něhož nevnímám pouze zjednodušenou rovinu negativního vztahu k ostatním skupinám, i tato redefinice kulturního relativismu nabízí mnohem komplexnější pohled na vztah k *těm druhým*.

2 Analytická část

Po definování teoretických východisek se přesunu k analytické části práce. Kromě první podkapitoly, která se věnuje základním informacím o seriálu, je sekce rozdělena dle základních motivů, které se v seriálu objevují pravidelně a tvoří fundamentální aspekty reprezentace nacionalismu a příbuzných konceptů v díle. Tyto motivy jsou jmenovitě štít Kapitána Ameriky ve spojení s odkazem na jeho dřívější alternaci ve formě Steva Rogerse, postava Sam Wilson, Kapitán Amerika Johna Walkera a opoziční mezinárodní skupina Flag Smashers. Druhá část kapitoly komentuje motiv reprezentace jiných zemí a nacionalit mimo USA. Zakončená je podkapitolou shrnující závěry celé části. Interpretační krok propojuje poznatky ze seriálu s produkčními a recepčními zvyklostmi, teorií populární kultury a v neposlední řadě s univerzem celého díla MCU. Explanace, třetí úroveň Faircloughovy analýzy, doplňuje rozbor o sepětí výsledných diskurzů se sociálně-kulturními teoriemi a realitou americké society.

2.1 Základní informace o seriálu

Seriál *The Falcon and the Winter Soldier* je šestidílný, uzavřený seriál produkce Marvel Studios. Distribuován byl na platformě Disney+, čímž spadá do vysílání VOD¹⁸ a jiným způsobem nelze legálně seriál zhlédnout. Uváděn byl jednou týdně každý pátek od 19. března 2021 do 23. dubna 2021, a je tak druhým z pěti seriálů produkce MS s novým fikčním obsahem, které byly na tento rok plánovány.¹⁹ Autorem a hlavním scénáristou je Malcolm Spellman, režisérkou Kari Skogland, pro oba tvůrce je to první zkušenost s obsahem pro Marvel, ne však nutně poslední; Spellman se v současné době podílí na přípravě celovečerního filmu s Kapitánem Amerikou (IMDb n.d.b).

Názvy jednotlivých dílů zní *New World Order*, *The Star-Spangled Man*, *Power Broker*, *The Whole World Is Watching*, *Truth* a *One World, One People*. V seriálu se objevuje několik hlavních postav, většina z nich je divákům známá z předchozích děl MS. Nejdůležitějšími postavami jsou The Falcon, vlastním jménem Sam

¹⁸ Resp. SVOD – předplatní video na vyžádání.

¹⁹ Ostatními jsou *WandaVision* (Schaeffer 2021), *Loki* (Waldron 2021–), *What If...?* (Bradley 2021–) a *Hawkeye* (Iglu 2021). V průběhu roku MS vydalo i několik doplňujících obsahů seriálového typu, ať už např. *Legends* (Marvel Studios 2021), jakýsi průvodce a připomenutí dosavadních eventů a postav v MCU, nebo několik dokumentárních sérií o MS. Kromě této spolupráce s Disney+ MS taktéž v roce 2021 vydalo dva animované seriály v distribuci služby Hulu.

Wilson (Anthony Mackie), a The Winter Soldier neboli Bucky, James Buchanan Barnes (Sebastian Stan). Oba byli vedlejšími postavami v několika dřívějších filmech – Bucky jako nejlepší přítel Steva Rogerse pochází z první poloviny 20. století a sloužil ve druhé světové válce. Po zajetí organizací Hydra se z něho stal Winter Soldier, získal kovovou paži a pod jejich vedením byl nucen vraždit, než se mu díky setkání s Rogersem podařilo z jejich moci vymanit. Sam Wilson se stejně jako Bucky prvně představil divákům ve filmu *Captain America: The Winter Soldier* (2014), kde se seznámil se členy Avengers a napomáhal jim v jejich misích, následně se oficiálně k Avengers připojil. Samův specifický atribut jsou mechanická křídla, která odkazují na jeho dřívější zaměstnání ve vojenském letectvu. Kromě nich se po dlouhé pomlce diváci setkávají se Sharon Carter, Agent 13 (Emily VanCamp), která sehrála důležitou roli ve snímku *Captain America: Civil War* (2016), když napomohla Rogersovi a ostatním utéct. Poslední relevantní známou postavou seriálu je sokovijský baron Helmut Zemo, padouch z filmu *Captain America: Civil War*, kde se snažil zničit Avengers jako pomstu za neúmyslné zabití jeho rodiny během bitvy v Sokovii, následně byl zatčen. Kromě těchto postav se objevují i charaktery nové, mezi nimi především John Walker (Wyatt Russell), nový Kapitán Amerika, a Karli Morgenthau (Erin Kellyman), vedoucí mezinárodní organizace Flag Smashers.

Narativní linie se odvíjí od posledních událostí v MCU, hlavně děje snímku *Avengers: Endgame* (Russo & Russo 2019). Základní premisou díla je celková radikální změna fungování světa v návaznosti na tzv. *snap* – moment, kdy postava Thanos po akumulaci všech Kamenů nekonečna vymaže polovinu populace celého vesmíru ve snaze ušetřit zdroje obživy pro zbytek organismů. Po událostech filmu *Avengers: Endgame* se podaří hrdinům tento proces po pěti letech zvrátit a všechny vrátit k životu (tzv. *blip*), což nese geopolitické následky na celé Zemi vzhledem k nutnosti znovuzáčlenit několik miliard lidí do společnosti, která se po prvotní tragédii semkla do jedné země. Kvůli tomuto problému vzniká mezinárodní organizace Global Repatriation Council (zkráceně GRC) s cílem pomoci těm, kteří se po navrácení k životu ocitli na ulici, bez domova, existenčně chudí apod. S prací GRC ale nejsou příliš spokojeni Flag Smashers – mezinárodní skupina v čele s Karli, mladou aktivistkou, která má za to, že život byl během pěti let před *blipem* lepší, neboť po navrácení miliard lidí se začaly opět formovat původní státy a přestaly si navzájem pomáhat. Flag Smashers tedy bojují za geopolitickou situaci před *blipem*, kdy existoval jen jeden národ všech; jejich heslo zní *one world, one people*.

Proti Flag Smashers, kteří se dostali k séru supervojáků,²⁰ se postaví John Walker, nově jmenovaný Kapitán Amerika. Po tom, co Steve Rogers daroval ikonický štít Samovi Wilsonovi, se dostal do muzea Smithsonian, odkud byl následně propůjčen Walkerovi. Nový Kapitán Amerika spolu se svým přítelem Lemarem Hoskinsem vyráží na misi zastavit Karli pomocí jakýchkoli prostředků. Stejný úkol si zadávají i titulní hrdinové seriálu, pro ně je ovšem bitva a zabití až poslední možností, čímž se vytváří kontrastní vztah mezi dvojicemi. Sam s Buckyem pro svůj postup využijí znalostí a dovedností barona Zema, který je dovede do země Madripoor, odkud pochází sérum supervojáků. V Madripooru se potkají se Sharon, která se po událostech z filmu *Captain America: Civil War* skrývá, neboť je oficiálně stále vedena jako nepřítel státu USA. Diváci se douvídají, že sérum nechala vytvořit ona pod tajnou identitou s pseudonymem Power Broker. Walker shodou okolností jednu lahvičku se sérem tajně vezme a aplikuje si ji. Jeho hněv a radikální způsob řešení konfliktu, konkrétně brutální vražda jednoho z členů Flag Smashers, Walkera zbaví jeho titulu Kapitána Ameriky a štít mu je odebrán. Jako nový Kapitán Amerika se objevuje Sam Wilson, v nové zbroji v barvách americké vlajky, a s Buckyho (a nakonec i Johnovou) pomocí zachraňuje situaci. Vedlejší narativní linky zahrnují wakandskou elitní jednotku Dora Milaje, snažící se o zajištění Zema a odhalení jednoho z prvních supervojáků v americké historii, který ale pro svůj původ nikdy nebyl oslavován a protežován jako Rogers – Afroameričan Isaiah Bradley.

2.2 Štít Kapitána Ameriky / odkaz Steva Rogerse

Štít Kapitána Ameriky je jeden z nejmóraznějších symbolů celého univerza MCU. Objevuje se hned v prvním snímku MCU *Iron Man* z roku 2008, s postavou Steva Rogerse až v roce 2011 ve filmu *Captain America: The First Avenger* (Johnston 2011), poté se oba spolu stávají pravidelnými motivy MS. V seriálu *TFATWS* štít obecně reprezentuje Rogerse, jeho odkaz, zároveň ale také jeho hodnoty, tzn. hodnoty a ideály spojované s Rogersovým Kapitánem Amerikou. Štít nese barvy americké státní vlajky – červená a bílá, resp. světle šedý kov, se střídají v pravidelných kruzích s modrým polem uprostřed, ve kterém je umístěna bílá hvězda. Jedna hvězda namísto padesáti, které jsou na vlajce, může symbolizovat jednu USA, jeden národ, pro který Kapitán Amerika bojuje a který má štítem chránit. Je kruhový a vytvořen z vibrania, fiktivního vzácného kovu, který lze nalézt pouze

²⁰ Chemické sérum, které po aplikaci člověku vylepší fyzické schopnosti – sílu, rychlost, regenerační schopnosti apod.

v zemi Wakanda v Africe. Štít je doplněn o temný, hučivý zvuk, kdykoli se s ním manipuluje, reprezentující tvrdost, odolnost a záhadnost materiálu. Štít v MCU de facto nahrazuje samostatnou vlajku USA – přeneseně skrze Kapitána Ameriku, který již jménem reprezentuje zemi a její národ, se vlajka a její motiv transformují do užitkové formy štítu. Státní vlajky jsou obecně vnímány jako sjednocující aspekt národní identity – při pohledu na vlajku a participaci na rituálech s ní spojených se aktivizuje sociální solidarita v rámci skupiny (nebo naopak probouzí rivalitu mezi skupinami) (Shanafelt 2008). V USA je solidární funkce státní vlajky patrná např. v přísaze věrnosti k ní – jedná se o relativně běžný a pravidelný rituál v různých amerických institucích včetně škol. Tento ikonografický symbol funguje zároveň jako komunikát v rámci skupiny, kde se členové nemohou osobně znát, jak poznamenává Hroch (2009), čímž odkazuje na Andersonovu povahu pomyslného společenství. Štít Kapitána Ameriky tímto komunikuje americké hodnoty všem obyvatelům USA, za které Kapitán Amerika se štítem v ruce reálně jedná. Vlajka transformovaná do podoby štítu také reprezentuje důraz na boj, resp. obranu a odkazuje na Ministerstvo obrany, které s Kapitánem Amerikou úzce souvisí. Vytváří se tak diskurz vlajky jako nástroje – spolu s Kapitánem Amerikou, přeneseně USA, jako aktivního činitele, jenž má vlajku v podobě štítu neustále u sebe.

Ústřední role štítu v seriálu je demonstrována již v první scéně, kdy Sam štít ukládá do pouzdra a chystá se jej odevzdat do muzea Smithsonian, kde vzniká nová výstava dedikovaná Kapitánu Amerikovi / Stevu Rogersovi. Zatímco se Sam obléká, vizuál doplňuje poslední konverzace mezi Stevem a Samem z filmu *Avengers: Endgame*, kdy Steve předává štít novému majiteli:

„How does it feel?“

„Like it's someone else's.“

„It isn't.“

Dialog tak předjímá celý základní narativní oblouk seriálu – štít, který dříve patřil výlučně Rogersovi, byl s ním bytostně spjat a nikdo jiný jej nedokázal (nebo nesměl) vzít do rukou, je nyní předáván Wilsonovi spolu se všemi konotacemi, které ke štítu patří. Otázka, zda štít může patřit někomu jinému, je hlavním tématem celého seriálu, jak je patrné i z velkého množství záběrů, kde štít vyplňuje téměř celé pole obrazu. To konotuje jeho relevanci a velikost pro seriál, např. v této úvodní scéně, při vraždě jednoho z Flag Smashers Walkerem, nebo když Sam se štítem na zádech zachraňuje vůz plný lidí na konci seriálu. Otázka Samovy zásluhy a možnosti štít používat se doslova zrcadlí i v záběru v muzeu poté,

co je štít přenesen na své nové oficiální místo na výstavě – kamera sleduje sklo výstavní skříně, ve kterém se odráží jak štít, tak Sam po jeho pravé straně. Štít je zároveň z tohoto úhlu větší než hlavní postava, což implikuje závažnost, moc a význam tohoto symbolu.

V očích různých lidí štít nabývá rozličných významů. Sám o sobě reprezentuje Steva Rogerse a jeho hrdinské činy stejně jako vlastnosti – tak o něm mluví především Sam: „*Symbols...They're nothing without the women and men that give them meaning. And this thing... I don't know if there's ever been a greater symbol. But it's more about the man who propped it up, and he's gone.*“ Steve Rogers v seriálu přímo nefiguruje (zaslechneme pouze jeho hlas v první scéně seriálu), přeneseně je však přítomen po celou dobu. Štít funguje jako odkaz právě na něj a jeho vlastnosti, které shrnuje Sam na začátku prvního dílu: „*Steve represented the best in all of us. Courageous, righteous, hopeful.*“ Rogers byl divákům MCU představen prvně ve větší míře ve snímku *Captain America: The First Avenger*, kde sledujeme proměnu obyčejného muže v superhrdinu. Pro experiment se sérem supervojáka byl vybrán vedoucím lékařem projektu Erskinem, a to ne pro své fyzické kvality, nýbrž pro svůj charakter. Robinson poznamenává, že Steve „*reprezentuje idealizovanou verzi tradiční americké identity, která spojuje mytologii Západu s mesiášským, žido-křesťanským dědictvím.*“²¹ (2018: 836) Tento idealizovaný charakter se projevoval např. v pěti pokusech dostat se během druhé světové války do armády, aby mohl bojovat po boku dalších mužů, nebo v jeho silném morálním kodexu, když lékaři na otázku, jestli chce jet do Německa zabíjet nacisty, odpověděl: „*I don't want to kill anyone. I don't like bullies, I don't care where they're from.*“ Rozhodujícím momentem při jeho výběru do programu však bylo armádní cvičení – vrhl se na hozený (falešný) granát ve snaze zmírnit jeho sílu a zachránit tak okolní vojáky, a to s plným vědomím, že při tomto úkonu zemře. Tento čin je reflektován i v seriálu, když se Bucky podrážděně ptá Walkera, jestli někdy skočil na granát. Walker mu zvesela odpovídá, že ano, dokonce čtyřikrát a že k tomu používá svou helmu, která je speciálně upravená. Je zde patrný jeden z mnoha rozdílů mezi Kapitánem Amerikou a muži, kteří tento titul nosí – Walker se jednoduše vychloubá, jednoduše při zmiňovaném činu nikdy neměl intenci položit život za ostatní. Kontrast mezi Stevem a Johnem je taktéž vystaven z hlediska jejich výběru do role Kapitána Ameriky. Steva vybral Erskine – lékař, přičemž jeho výběr vojenský velitel zpochybňoval, zatímco John byl zvolen koncilem Ministerstva obrany, tzn. armádou čistě kvůli svým vojenským výsledkům. Walker je de facto velmi povedená aluze

²¹ Originální znění citace: „[...] represents an idealized version of traditional American identity that marries the mythology of the West with a messianic, Judeo-Christian heritage.“

na snímek *Captain America: The First Avenger* a vojína Hodge, kterého pro program preferoval velitel: „*He passed every test we gave him. He’s big, he’s fast. He obeys orders. He’s a soldier.*“ Na tato slova odpovídá Erskine rozhodným „*He’s a bully.*“ Walker a Hodge tak oba představují stejný typ postavy, která se ve výsledku pro roli Kapitána Ameriky nehodí, a to z důvodu vnitřních charakteristik – jinými slovy Kapitán Amerika jakožto role je bytostně spjat s Rogersem skrze jeho vlastnosti tradičního amerického hrdiny (Robinson 2018).

S Johnem Walkerem sdílí Steve jednu podobnost – a to využití jejich Kapitána Ameriky k propagačním účelům. Než se Rogers rozhodl vojensky zapojit do operací během války, byl nucen v kostýmu vystupovat po celých USA v komediálních vystoupeních. Stejně tak byla jeho podobizna používána na různé propagační materiály pro americkou armádu. Výrazný je např. populární plakát se strýčkem Samem autora Jamese Montgomeryho Flagga (1917), kterého graficky nahrazuje Steve.²² Strýček Sam jakožto americký symbol se objevil již v 19. století, největší váhu získal během první světové války právě v podobě zmíněného plakátu. Strýček Sam, symbolicky spojován s Abrahamem Lincolnem, prvně reprezentoval federální vládu USA, později se však stal personifikací USA jako celku (Morgan 1988). Tyto historické plakáty, fotografie apod. se objevují i v seriálu, a to na výstavě v muzeu Smithsonian, včetně reprezentací Strýčka Sama, což vytváří dojem Steva Rogerse jako jeho nástupce. Plakáty rovněž slouží jako připomínka relevance tiskovin jako nástroje pro šíření národní identity, jak si všímá Anderson (2006). Jako nástroj propagandy funguje i Walkerův Kapitán Amerika – po samotném jmenování do funkce následuje velká akce na stadionu střední školy pro pořad *Good morning America* televize ABC. Součástí rozhovoru s novým symbolem USA je také koncert spojený s tanečním vystoupením, stadion je plný lidí, kteří nosí reklamní oblečení – trika, mikiny, čepice v barvách a s logy nového Kapitána Ameriky. Walker se s lidmi v davu fotí (přičemž vyzvedne štít tak, aby byl co nejlépe vidět – značící relevanci tohoto symbolu pro roli hrdiny) nebo podepisuje akční figurky. Samotné vysílání je také doplněno o sekvenci záběrů na Walkerovu vojenskou aktivitu – trénuje se štítem, cvičí výpady nebo vyklusává, zatímco mu nad hlavou létají vojenské helikoptéry. Na obrazovce s vysíláním se také objevuje hashtag pro tematickou konverzaci na sociální síti Twitter *#GoodMorningAmerica*. Tiskoviny tak v současné době nahradila masová média, internet a sociální sítě, jejichž síla v rámci sdílení národní identity a nacionalismu je patrná

²² *Uncle Sam* se zároveň objevuje i v průběhu seriálu ve zvoláních Wilsonových synovců, čímž se vytváří odkaz nového Kapitána Ameriky jako reprezentanta americké vlády.

nejen v silné mediální kampani kolem jmenování Walkera do role, nýbrž také v situaci odebrání tohoto titulu – seriál zobrazuje nespočet kolemjdoucích, kteří si na telefony natáčejí vraždu jednoho ze skupiny Flag Smashers. V tomto běžném přístupu k médiím lze rozpoznat to, čemu Eriksen říká *banální nacionalismus* – nacionalistické praktiky a upevňování a reprodukce nacionalistického smýšlení probíhá nejen pomocí válek a státních snah, ale také každodenními aktivitami (Eriksen 1994).

Naopak se Samem Wilsonem má Rogers společnou rozvážnost a logické uvažování – ve snímku *Captain America: The First Avenger* Steve vyhraje výzvu o získání vlajky. Zatímco ostatní vojáci skáčou na stožár a snaží se po něm vylézt nahoru, Steve pomocí uvolnění páčky celý stožár nechá spadnout na zem a vlajku si jednoduše vezme. Steve je také skromný a není ochoten si přiznat svou výjimečnost („*What made you so special?*“ a odpověď: „*Nothing. I'm just a kid from Brooklyn.*“), reprezentující na jednu stranu americký exceptionalismus, na stranu druhou jej Steve neguje svou pokorou (Robinson 2018). K tomu je rozhodný a neústupný ve svých morálních zásadách. Tyto aspekty se hromadí i v replice „*I'm not gonna fight you,*“ (Russo & Russo 2014) kterou pronese k Buckymu. Sam použije přesně stejnou větu v boji s Karli – v obou případech se projevuje rozvážnost Kapitána Ameriky.

Superhrdinové obecně, avšak Kapitán Amerika obzvlášť, fungují jako reprezentanti širších kulturních a sociálních hodnot (McSweeney 2020). Uvedené vlastnosti jsou vlastní reprezentantovi USA, přeneseně jsou to tedy vlastnosti, kterých si Američané cení a které konstruují americkou identitu – inteligence, skromnost a schopnost bojovat proti zlému. McSweeney poznamenává, že tyto americké hodnoty a principy také vytváří dojem USA jako skvělé země spolu s konstrukcí výjimečnosti a nadřazenosti USA nad jinými národnostmi (tamtéž). Zásadní změnou či rozdílem mezi Samem a Stevem však není nutně vnitřní charakteristika, nýbrž příslušnost k etnicitě. Této problematice se blíže věnuji v následující kapitole. Z hlediska samotného Steva Rogerse se v seriálu objevuje dialog mezi Buckym, Samem a Zemem ohledně Stevovy lásky k hudbě Marvinu Gaye („*Steve adored Marvin Gaye.*“), zatímco Zemo pro diváky upřesňuje, že jeho dílo *Troubleman* je „*a masterpiece, James. Complete. Comprehensive. It captures the African-American experience,*“ což vykresluje Rogerse navíc jako tolerantního člověka, který dokázal ocenit i kulturu určenou primárně pro Afroameričany – spolu se záměrem předat postavu Kapitána Ameriky Samovi reprezentuje jeho nezaumatost barvou pleti a etnickým původem. V kontrastu stojí americká vláda, jak přeneseně komentuje Isaiah, postava představena

v seriálu *TFATWS*: „*The entire world's been chasing that great white hope since he first got dosed with that serum,*“ čímž vysvětluje, proč on sám se nikdy národním hrdinou nestal.

2.3 Sam Wilson / Falcon

Titulní postava seriálu se prvně objevila ve filmu *Captain America: The Winter Soldier*, následně se Sam stal pravidelnou postavou v dalších snímcích MCU. Jak už bylo zmíněno výše, *TFATWS* a jeho ústřední narativní linka řeší Wilsona jako nového Kapitána Ameriku poté, co mu Steve Rogers předal legendární štít coby symbol této role stejně jako symbol hrdiny USA. Během analýzy vyvstaly tři hlavní motivy pojící se k reprezentaci americké nacionality: rodinný a každodenní život, otázka etnicity a rasismu a rozdíl mezi Wilsonem a Walkerem v roli amerického hrdiny.

Samův běžný rodinný život je v seriálu vyobrazován ve vedlejší narativní linii, kde spolu se svou sestrou Sarah řeší prodej a opravu staré rodinné lodi. Jejich rodiče jsou již po smrti a Sarah, která převzala starost o dům a loď, ji chce prodat, zatímco Sam se ji snaží přesvědčit, aby tak nedělala. Chce loď spravit, na to si však musí sourozenci vzít půjčku od místní banky. Bankéř je vyobrazen jako obyčejný, trochu vlezlý muž, vtipkuje se Samem, přemýšlí, odkud ho zná, a fotí se s ním. Úvěr nakonec nedostanou, a to z důvodu celkového ztížení podmínek pro získání půjčky na základě *blipu* – bankéř přímo argumentuje slovy: „*But these days, what, with everyone just showing up, well, things tightened up.*“ Na myslí má miliardy lidí (v USA miliony), kteří se po návratu k životu velmi pravděpodobně obrací na pojišťovny, banky a jiné finanční instituce pro pomoc v začátcích nového života. Sarah v bankéřově narážce však vidí i další podtext: „*Funny, how things always tighten around us.*“ Zájmeno *us* je zde použito ve smyslu Afroameričanů, kteří se obecně museli a dodnes stále musí potýkat s neúměrným zacházením. Bankéř (světlé pleti) rychle reaguje defenzívním způsobem: „*Whoa, easy there. Look, I'm on your side, after all, he's a hero.*“ Druhá věta poukazuje na to, že je respektuje snad jen proto, že Sam je součástí Avengers. Jeho reakce také potvrzuje přítomnost etnického podtextu výpovědi. Zároveň se nijak neohrazuje, že by Sarah neměla pravdu. Bankéř jako konečné rozhodnutí pronese: „*Mrs. Wilson, [...] Ms. Wilson, I know your family has banked with us for generations, but we cannot approve you. I'm truly sorry.*“ Přiznání faktu, že jejich rodina byla klienty banky po mnoho let, vyvrací etnické důvody pro zamítnutí požadavku o půjčku, čímž se divákům dostává konkrétní ilustrace změny životních podmínek a jistot po událostech *blipu* – situace

neovlivňuje pouze vysídlené osoby, za které bojuje Karli a skupina Flag Smashers, nýbrž všechny včetně hrdinů. Na základě této podobnosti vzniká určité nevyřčené pouto mezi Samem a Karli, čemuž se práce věnuje níže.

V rámci MCU není zcela běžné, aby byl blíže vyobrazován soukromý život hrdinů, většinou se narativ zaměřuje na akci, řešení problémů a boje s nepřáteli. Tuto perspektivu kladně hodnotí i např. recenzent mikemcbride97016 (2021, 22. března):

„[...] the first episode explored aspects of superhero universes that we haven't seen yet. Superheros struggling to make ends meet, and trying to make amends for things they did while literally being brainwashed. Show me where we've seen that before. [...].“

Scény v Louisianě, konkrétně rybářské komunitě Delacroix, tak pro seriál představují poklidná intermezza, reprezentující Sama jako obyčejného člověka, občana, který stojí nohama na zemi – přispívají realističnosti postavy, o které dosud bylo známo jen velmi málo. Tato Samova lidskost je vyobrazena pomocí rozličných mikrosituací, replik a vizuálních prvků, jako jsou např. plně vybavený dům s mírným nepořádkem, dětské kresby nalepené v kuchyni, dva Samovi synovci, které Sarah zrazuje od hraní počítačových her (*„[...] and... no video games,“* na což chlapci jednohlasně rebelsky odpovídají: *„Love you, bye! Yes, videogames.“*), práce v loděnici nebo Sarah připravující svačinu navíc pro děti, které to doma zrovna nemají jednoduché. *Normálnost* tohoto života reprezentují i atmosférotvorné záběry na podvečerní hladinu vody s trávou chvějící se ve větru za doprovodu klidné, kytarové hudby. Kromě Sama jakožto hrdiny, který ale stále patří do tohoto běžného světa, se tak reprezentuje i americký způsob života, resp. jakým způsobem může život v USA vypadat.

Je zde vyobrazovaný nacionalismus v rámci Eriksenových banalit (1994) – nacionalismus a americká identita se konstruuje pomocí každodenních, triviálních aktivit nebo vyobrazením denních předmětů, které podtrhují realitu národnosti, a tím ji umocňují a reprodukují. Musíme mít také na paměti, že rybářská komunita, jejíž součástí rodina Wilsonových vždy byla, je tvořena ryze Afroameričany. To je vidět ve scénách, kdy se celá komunita semkne a pomůže sourozencům loď opravit. Nelze tvrdit, že se jedná pouze o vybrané členy sousedství – to je patrné ze Samovy repliky, když se komunitu snaží přivést dohromady: *„How many people still owe mom and dad something?“* Sarah odpovídá, že všichni – bez žádné specifikace, kdo nebo odkud tito lidé jsou. Zároveň se tím reprezentuje semknutost této komunity jednak z hlediska toho, že Wilsonovi rodiče si pravděpodobně

vytvořili v komunitě vážené jméno (čemuž napovídá i frustrovaná replika Sarah, když nezískali půjčku: „*Those people don't know who daddy was and he was a giant.*“), jednak proto, že Samovu prosbu o pomoc nikdo neodmítne („*What you need?*“, „*Anything for the Wilson family.*“ nebo „*We'll be there whenever you need us.*“). Důraz na sousedství a blízkost je také akcentován poslední scénou seriálu (bez mezititulkové scény), která vyobrazuje komunitní sešlost právě na opravené lodi – lidé se baví, popíjejí, Bucky si hraje s dětmi a přes celou scénu hraje radostná, pozitivní hudba. Zároveň tím dochází k reprezentaci Afroameričanů jako relativně uzavřené komunity, která interaguje pouze vnitřně, mezi sebou.

Podstatný motiv nejen Falconovy narativní linky, ale celého seriálu je otázka etnicity a rasismu. Problematika je řešena na několika rovinách. První z nich je Sam jakožto Kapitán Amerika – jedna z nejvýznamnějších postav MCU a role hlavního amerického superhrdiny reprezentována jako *neběloch*, resp. Afroameričan. Kapitán Amerika, jak je zobrazeno v seriálu, je velmi vysoce postavený a vážený člověk nesoucí a reprezentující americké hodnoty, a proto působí jako určitý ideál USA. Tento ideál byl dosud znázorňován skrze bělocha se světlými vlasy a modrýma očima, a to dvakrát. V obou případech byl navíc tento vizuál, resp. běloch, vybrán (nebo schválen) americkou armádou – pro správní orgány a politické autority nebylo myslitelné, aby roli Kapitána Ameriky zastával *neběloch*. Samovi byla role hlavního hrdiny předána ne vládou, nýbrž samotným Stevem Rogersem. Zde pramení pochybnosti, které Sam překonává většinu seriálu. S přístupem společnosti k němu jako znevýhodněnému se setkává i mimo tuto narativní linku ve svém běžném životě. Obecné povědomí o nerovných vztazích ve společnosti vyjadřuje v replice: „*Trust me. Every time something gets better for one group, it gets worse for another.*“ kterou reaguje na první zmínku o skupině Flag Smashers. První věta implikuje, že o těchto nerovných vztazích něco osobně ví, že je zažil nebo zažívá.

Konkrétní ilustrace znevýhodněné pozice Afroameričanů v USA a rasismus vůči nim ze strany bělochů i institucí se objevuje ve druhém díle, kdy Sam s Buckym jdou po ulici v Baltimoru, Sam je rozrušený a mluví zvýšeným hlasem, načež je zastaví policejní vůz:

Policista: „*Is there a problem here?*“

Sam: „*No, we're just talking.*“

Bucky: „*We're fine.*“

Policista: „*Can I see your ID?*“

Sam: „*I don't have ID. Why?*“

Bucky: „*Man, seriously?*“

Policista: „*Okay, sir, just calm down.*“

Sam: „*I am calm. What do you want? We're just standing here, talking.*“

Bucky: „*Just give him your ID so we can leave.*“

Sam: „*No, I'm not giving him shit. We're just talking.*“

Policista: „*Hey, is this guy bothering you?*“

Bucky: „*No, he's not bothering me. Do you know who this is?*“

[...]

Policista: „*Oh, God, I am so sorry, Mr. Wilson. I didn't recognize you without the goggles. I'm really, really sorry about this.*“

Etnický podtext je zvýrazněn i etnicitou policistů – oba jsou světlé pleti, spolu s americkým přízvukem je evidentní, že se jedná o příslušníky etnické majority. Policista, který s postavami mluví, zároveň vykazuje defenzivní neverbální komunikaci – po vystoupení z auta oba muže obezřetně obejde tak, že Sam a Bucky se nyní nachází víceméně mezi policistou a policejním vozem, mají tak ztížený případný útek. Při konverzaci také policista gestikuluje – drží jednu ruku vzpřímenou dlaní k Samovi na symbol zastavení, uklidnění. Jeho druhá ruka spočívá položená na opasku pod bundou. Sice není vidět, co přesně pod bundou je, nicméně z kontextu lze usuzovat na služební zbraň nebo pouta.

Scéna tak surově odkazuje na realitu americké společnosti, kde je *policejní brutalita* a celkové zaujetí vůči nebílým etnicitám velmi častá. Reprezentace je propojována s diskurzem aktivistického sociálního hnutí *Black Lives Matter*, které rok před vysláním seriálu uspořádalo velké množství demonstrací a dalších protestních akcí jen v červnu čítajících až přes 20 milionů zúčastněných (Buchanan & Bui & Patel 2020, 3. července). Červnové protesty jsou primárně spojeny s úmrtím Afroameričana George Floyda na následky agresivního zacházení ze strany policie (Bailey 2020, 10. srpna). Policista v seriálu automaticky předpokládá, že Afroameričan Sam obtěžuje Buckyho, to přímo reflektuje inherentní diskurzivní rasismus, kterému se věnuje Hill (2008). Scéna reprezentuje rasismus obsažený ve státních institucích, čímž se přímo komentuje problematika etnicity spojená se státem, potažmo národem, který tento stát vytváří. Konstruuje se tak kontrast mezi etnicitami amerického národa – ten je tvořen bělochy (*kavkazskou rasou*), otázkou však zůstává, jakou měrou jsou členy národa i Afroameričané a další etnicity? Scéna a celá etnická rovina seriálu reflektují rostoucí společenskou citlivost na tato témata stejně jako ochotu o nich polemizovat v rámci populární kultury, resp. je zde dílo populární kultury společensky

progresivní a zdůrazňuje společenské problémy a zároveň reflektuje jejich existenci, čímž dává divákům moc se zasadit o změnu na mikropolitické úrovni, jak připomíná Fiske (2017). S tím souvisí fakt, že populární kultura, ačkoli ve formě kulturního průmyslu, je stále zakořeněna ve zkušenostech a paměti lidu (Hall 2019c).

Druhá rovina, kde se otázka etnicity přímo objevuje, je spojená s novou postavou MCU Isaiahem Bradleyem – Afroameričanem, kterého vláda bez souhlasu podrobila testování séra supervojáků v době během druhé světové války, tedy ve stejné době, kdy se supervojákem stal i Steve Rogers. Isaiaha prvně představuje Bucky: „*He was a hero. One of the ones that Hydra feared the most. Like Steve.*“ Použití slova *hero* zde reprezentuje Buckyho osobní pohled na situaci a je ve velkém kontrastu s tím, jak o Isaiahovi uvažovala americká armáda. Na tento kontrast upozorňuje i sám Isaiah v reakci: „*You know what they did to me for being a hero? They put my ass in jail for 30 years.*“ V několika scénách se odhaluje Isaiahova historie:

„A handful of us got shot up with different versions of that serum, but they don't tell us what it is. They tell us it's tetanus. They sent us on missions, even though the others weren't stable. Some of us started dying off. Then a couple of the boys get captured on a mission. I heard the brass²³ talkin' about blowing the POW camp²⁴ to hell to hide the evidence. But those were my men. My brothers. Not evidence. So I bust out of the facility one night and I brought them boys back. Not that it made a damn bit of difference. It wasn't long before it was only me left. And what did I get for saving their lives? For the next 30 years, they experimented on me, trying to figure out why the serum worked. There was a nurse. She took pity on me. Wrote up some fake reports, something. She had me declared dead.“

Z výpovědi je patrné několik motivů. Za prvé disrespekt k Afroameričanům skrze lhaní o povaze testování. Analogicky je možné tuto situaci přirovnat k zapojení více než 400 Afroameričanů do výzkumu neléčené syfilidy z roku 1932. Studii započala americká veřejná zdravotní služba (U.S. Public Health Service) – vládní zdravotnická organizace. Afroameričanům byla za účast slíbena bezplatná zdravotní péče, mnoha z účastníků však nebyla jejich diagnóza sdělena. Na následky neléčené syfilidy za 40 let výzkumu zemřelo až přes 100 lidí (Brandt 1978).

²³ Armádní slang pro vysoce postavené velitele.

²⁴ *Prisoner-of-war camp* – místo pro zajaté vojáky nepřátelské armády.

Za druhé lhostejnost k jejich životům a zdravotním následkům nejen samotného séra, které evidentně bylo dostatečně vyvinuté jen v Isaiahově případě, zatímco ostatní postupně *vymírali* (*dying off*), čímž je implikováno, že původcem jejich smrti nebylo zabití ze strany nepřátel, nýbrž samotné sérum. Také je tento nezáměr reflektován snahou zničit celý kemp, kde byli ostatní Afroameričané uvězněni. Použitím slova *evidence* ve smyslu těchto lidí se dále projevuje dehumanizace ze strany americké armády.

Za třetí krutost zacházení poté, co se Isaiah ukázal jako jediný, kdo sérum přežil. Místo aby ho po válce nechali jít, uvěznili ho a několik desítek let mu odebírali krev, prováděli testy apod. Isaiahova krev ve výsledku opravdu napomohla výrobě dalšího, stabilního séra, které vytvořil doktor Nagel v Madripooru: „*They had blood samples from an american test subject with semi-stable traces of serum in his system.*“ Tento další případ dehumanizace reflektuje i Sam: „*And Nagel referring to the American test subject like Isaiah wasn't even a real person.*“ Motiv odosobnění a nahrazení jedince číslem je vyobrazeno i v titulkové sekvenci na konci každého dílu, kde se na několik vteřin mihne ne zcela čitelný výkaz s fotkou Afroameričana a popisem *Subject #09656* v kolonce pro jméno. V neposlední řadě je z Isaiahovy výpovědi patrná i charakterizace afroamerické komunity z hlediska politiky identit (Eriksen 2007), když ostatní nazývá *brothers*, čímž se jemně doplňuje reprezentace semknutosti sousedství v Delacroix.

Další, poněkud odlehčená reprezentace problematiky etnicity a její *viditelnosti* je krátký dialog Sama s chlapcem na ulici:

„*Hey, it's Black Falcon! What's up!*“

„*It's just Falcon, kid.*“

„*No, no. My daddy told me it's Black Falcon.*“

„*Is it because I'm black and I'm The Falcon?*“

„*Well, technically... I mean yes?*“

„*So are you, like, black kid? Haha, I got him, right?*“

Kromě podpůrné funkce vyobrazit relevanci tématu pro celý seriál (stejným případem může být opak této situace, kdy si Sam utahuje z Buckyho a nazve ho *White Panther*), je také patrná snaha MS reflektovat praktiky nazývání hrdinů na základě barvy pleti, jak se v komiksech Marvel dříve často stávalo, a distancovat se od. Podobně nekorektní a stereotypní reprezentace Afroameričanů nejen v komiksech Marvel, resp. v televizi a kinematografii představuje tzv. žánr *blaxploitation*. Žánr zobrazoval postavy Afroameričanů jako neslušné, násilné a vulgární (Wright 2014) – vedle toho reprezentace

Sama Wilsona v seriálu *TFATWS* působí velmi kontrastně. Otázku posunu od tohoto stereotypu podporujícího žánru řeší již komiksy Marvel inspirovaný seriál *Luke Cage* (Coker 2016–2018), jak rozebírá McMillen (2020). Působí jako protipól novému Kapitánu Amerikovi, resp. Johnu Walkerovi, a to zejména v aspektech chování a taktiky v rámci bojů se skupinou Flag Smashers – např. Samova umírněnost a logické uvažování²⁵ odporuje nejen Walkově zbrklosti a agresivitě,²⁶ ale také oné stereotypizaci afroamerických postav v kinematografii. Násilný Walker jakožto symbol a reprezentace negativního nacionalismu je přímo napojen na americkou vládu, resp. její odnož, která se zároveň zabývá otázkami přesídlování lidí – organizace GRC. S jejími zástupci na konci seriálu hovoří i Sam, opět akcentující kontrast mezi přístupy k problematice. Sam (v tuto chvíli už jako Kapitán Amerika) zde s politiky debatuje a snaží se je donutit k pochopení situace nejen ze strany vlády: *„I mean, this girl died trying to stop you, and no one has stopped for one second to ask why.“* John Walker byl naopak v této kauze vyslán Karli zastavit za každou cenu, přístup vlády je patrný také ve volbě, slov tvořících tento agresivní, jednostranný diskurz, na což navíc Sam upozorňuje:

„Our peacekeeping troops will begin relocating people soon. The terrorists only set us back a bit.“

„You have to stop calling them terrorists.“

„What else would we call them?“

„Your peacekeeping troops carrying weapons are forcing millions of people into settlements around the world, right? What do you think those people are gonna call you? These labels, ‘terrorists’, ‘refugee’, ‘thug’ they’re often used to get around the question, why?“

Tato reflexivita, logické smýšlení a zájem o mírové jednání na úkor agrese a nenávisti Johnova hrdiny jsou nyní fundamentální hodnoty, které reprezentuje Samův Kapitán Amerika. K tomu je také nutné přičíst, že Sam nebyl nutně vybrán americkou vládou – ta ostatně evidentně pochybila, když jmenovala Walkera – ale tato role mu byla předána samotným Rogersem. Tím se Kapitán Amerika jako titul a role distancuje od americké vlády

²⁵ Patmo v replikách: *„So, Karli is radicalized, but there has to be a peaceful way to stop her,“* *„Look, the person closest to her died, she’s vulnerable. Now is the best time to reason with her. [...] I used to counsel soldiers dealing with trauma, okay? This is right in my wheelhouse,“* nebo *„If you explain what happened, they may consider your record. We don’t want anyone else to get hurt. John.“*

²⁶ Patmo v replikách: *„Don’t give him a second to delete, shred, or breathe,“* *„How do you want the rest of this conversation to go, huh? Yeah. Should I put down the shield? Make it fair?“* či *„Now, I had Karli and you overstepped,“* jak mu Sam vyčítá, když pokazí dohodnutou taktiku.

nebo armády, čímž se z Kapitána Ameriky stává opravdu hrdina *národní*, nikoli *státní*; reprezentuje národ, do kterého zapadají i jiné etnicity. Analogicky situace připomíná zvolení Baracka Obamy za amerického prezidenta a tzv. *Obamův efekt*, který reflektuje pozitivní změnu ve smýšlení o Afroameričanech mezi bělochy v USA (Welch & Sigelman 2011). Samův Kapitán Amerika je rovněž evidentně přijímán i mimo USA – novou uniformu a křídla mu vyrobili ve Wakandě. Uniforma je opět v barvách americké vlajky, a to v bílé, červené a modré s mírnou převahou bílé barvy, což kontrastuje se Samovou tmavou pletí a upozorňuje na to, že Afroameričané jsou stejně obyvateli USA jako běloši a stejně jako běloši mohou (a měli by) přímo řešit otázky rasy a etnicity. McMillen (2020) tvrdí, že žánr superhrdinů, dosud dominován bílými muži, tuto problematiku příliš neřešil, resp. *neběloši* byli ve snímcích pouze přítomni, k tématu se však nevyjadřovali. Za příklad dává Nicka Furyho nebo právě Sama Wilsona (tamtéž). *TFATWS* se od této pozice explicitně distancuje a propůjčuje hlas samotným Afroameričanům. Nechybí ani hvězda (obdobně jako na štítu jen jedna) uprostřed hrudi. Zároveň se Sam jeví jako mesiáš – záběr, kdy snáší mrtvou Karli na zem, působí až andělsky. Roztažená křídla, dominující bílá barva uniformy, s Karli v náručí připomíná křesťanskou pietu a blikající modrá a červená barva ze světel na vozech pohotovostních složek spolu s melancholickou hudbou vytváří dojem Sama jako spasitele nové fáze americké společnosti, kde působí Kapitán Amerika tmavé pleti. Sam si ale také uvědomuje zátěž, kterou tento krok nese:

„I’m a Black man carrying the stars and stripes. What don’t I understand? Every time I pick this thing up, I know there are millions of people who are gonna hate me for it. Even now, here... I feel it. The stares, the judgment. And there’s nothin’ I can do to change it. Yet, I’m still here. No super serum, no blond hair, or blue eyes. The only power I have is that I believe we can do better.“

Sam v replice explicitně komentuje znevýhodnění tentokrát ilustrované pomocí titulu národního hrdiny. Integrace Afroameričana (a tím celého etnika) do role, která byla doposud vyhrazena pro příslušníky bílé majority *„umožňuje jejich srovnání, což zviditelňuje nerovnosti.“* (Eriksen 2007: 122)

Kromě výše zmíněných klíčových vlastností národního hrdiny se v poslední větě projevuje také ochota ke změně k lepšímu – vzniká negace populárního výroku, že *USA je nejlepší zemí světa*, a reflexe toho, že se má americký národ prostor posunout. Slepá idealizace se tímto stává opakem povahy národního hrdiny, čímž se lehce posouvá od Rogerse, který je s idealizovanými, mytickými USA spojen (Robinson 2018). Problematika

Afroameričana nesoucího *the greatest symbol*, jak zazní v prvním díle, je reflektována i z pohledu znevýhodněných – otázku, proč by se marginalizovaní chtěli stát hrdiny země, která je utlačovala, pokládá Isaiah ještě předtím, než Sam roli přijme. Poslední větu pronese pomalu, každé slovo vysloví samostatně, což sdělení příkládá hlubší význam:

„You think things are different? You think times are different? [...] they erased me. My history. But they've been doing that for 500 years. Pledge allegiance to that, my brother. They will never let a Black man be Captain America. And even if they did, no self-respecting Black man would ever wanna be.“

První čtyři věty, resp. dvě dvojice vět, vyjadřují velmi podobné stanovisko. Takové použití synonym se zařazuje do praktiky přílišné lexikalizace. Praktika konotuje ideologický smysl výpovědi (Machin & Mayr 2012). V případě první dvojice vět Isaiah komentuje systematický rasismus, který dle jeho názoru z USA od doby druhé světové války nezmizel. Druhá dvojice doplňuje tento rasismus konkrétním příkladem spolu s další větou historizující tento rasismus do počátků otroctví. Zájmeno *they* odkazuje na americkou vládu a jiné instituce, jak je ale popsáno výše, Kapitán Amerika jakožto role by neměla s vládou mít příliš společného. Použití příbuzenské rétoriky (slovo *brothers* je Isaiahem užito dvakrát ve dvou replikách – viz výše) má zároveň ideologický význam jakožto strategie sjednocení sociální skupiny. Terminologií rodiny se stírají rozdíly mezi osobní zkušeností a historií skupiny jako celku (Eriksen 2007). Samova reakce je povzbudivá, ačkoli melancholická: *„We built this country. Bled for it. I'm not gonna let anybody tell me I can't fight for it. Not after what everybody before me went through.“* Kapitán Amerika-Afroameričan tak představuje jakési zadostiučinění stejně jako počátek nové éry. Za zmínku také stojí atribut Kapitána Ameriky – jeho štít, který de facto představuje americkou státní vlajku. Jak ve svém výzkumu její symboliky rozebírá Madriaga (2007), americká vlajka je inherentně spojena s *bělostí* (*whiteness*), v ruce Afroameričana tak nutně nabývá konotací upozorňujících jednak na tuto bělost, jednak na *nebělost* USA.

Změna ve vnímání Afroameričanů je patrná v jedné z posledních scén seriálu, kde se přímo reflektuje zmíněné mazání historie. Sam svou novou roli využije k doplnění výstavy Kapitána Ameriky / Steva Rogerse v muzeu Smithsonian, kde se nově objeví bronzová socha Isaiaha Bradleyho v uniformě spolu s pamětní deskou o jeho zásluhách v americké armádě. Sam výstavu uvádí slovy: *„Now they'll never forget what you did for this country. Never.“* Dvojití užití slova *never*, jednou jako samostatný dovětek, implikuje osobní snahu a potřebu Sama připomenout tuto (a potažmo další) část historie, která byla doteď držena

v tajnosti. Hroch (2009: 245) upozorňuje, že „nelze pomníky (a národní symboly vůbec) považovat za jednoznačný výraz národního konsenzu.“ Vzápětí dodává, že je třeba je neinterpretovat izolovaně, nýbrž v rámci celého veřejného kontextu, a že zároveň postavení pomníku nutně závisí na souhlasu politických elit (Hroch 2009). Doplnění de facto národního pomníku o Kapitána Amerikovi sochou a příběhem Isaiaha Bradleyho reprezentuje změnu diskurzu vztahujícího se k odlišnému vnímání Afroameričanů v americké společnosti. To rezonuje nejen na úrovni veřejnosti (patrně např. v narážkách na policejní brutalitu), ale také v politické sféře, která Smithsonian, v podstatě národní muzeum USA, spravuje. Změna vnímání Isaiaha a jeho hrdinství je sice podmíněno pouze jednáním Sama Wilsona, představuje však nový počátek diskurzivních formací tématu amerických Afroameričanů. Jedná se o velmi emotivní scénu s melancholickou hudbou, Isaiah se rozpláče a Sama obejmeme, zatímco scéna končí postupně tmavnoucím záběrem na sochu, což konotuje zmírnění Isaiahovy křivdy.

Diskurz rasismu a politiky identit vyvolal různé reakce mezi diváky. Objevuje se poměrně velké množství recenzí, které upozorňují na přílišné propojení seriálu s politikou a diskurzem kritiky rasismu na úkor zábavní a umělecké funkce seriálu. Uživatel IMDb katyayan- (2021, 6. října) např. píše:

„[...] Racial politics are littered throughout the show, often in ways that are at once preachy and puzzling. [...] The heavy-handed politics just keep coming, unfortunately. The idea that Sam was passed over for the job of Captain America and it was given to a white dude who is clearly the World's Greatest Monster for taking said job permeates the show. By the end, when Sam just decides to take the mantle of Captain America for himself, it's not just the right man for the job stepping up, it's driven home over and over again that he's black and that this is somehow (because the show tells us, mainly) a Very Big Deal. This despite the numerous black superheroes that nobody has a problem with. If you'd just left the discussion of race out of the equation entirely, nobody would bat an eye. We were already expecting Sam to become Captain America after Endgame, and nobody cared one way or another. [...]“

Z výpovědi je patrné, že ačkoli tento divák nevnímá negativně narativní krok seriálu/MCU jmenovat Sama Wilsona Kapitánem Amerikou, důvodem jeho znepokojení jsou přímé narážky na politiku identit a funkce seriálu jako otevřeného komentáře problematiky rasismu, který by podle něj v seriálu vůbec nemusel být. Už ale jen samotný akt předání role

národního hrdiny Afroameričanovi tuto diskusi konstruuje a je jejím hlavním tématem. Uživatel katyayan- také nerozpoznává, proč, resp. že vůbec je tento zvrát relevantní pro otázku etnicity – použitím slova *somehow* a dovětku v závorce *because the show tells us, mainly* de facto vyjadřuje vlastní úsudek na tematiku rasismu a neochotu o ní debatovat. Následně Sama–Kapitána Ameriku komparuje s dalšími *černými* hrdiny, přičemž zcela vypouští vztah mezi *černým* hrdinou a USA jako národem, jinými slovy v díle neidentifikoval zásadní motiv *národního hrdiny* reprezentujícího veškerý lid. Samozřejmě ne všichni diváci vnímají politickou rovinu seriálu záporně. Uživatel karrinna (2021, 18. července) píše:

„[...] This raised awareness on many social injustice aspects so of course people are going to have an issue with it. However it being 2021 and people are still fighting for rights and equality this was a perfect series and they nailed everything perfectly. Loved it.“

Komentář pojmenovává častou neochotu debatovat o společenských tématech zahrnujících nerovné vztahy mezi sociálními skupinami, jak se děje např. i v předchozí recenzi. Zmínkou o stálých bojích o práva divák propojuje vlastní čtení textu s událostmi pojícími se k hnutí Black Lives Matter, Seriál tak evidentně docílil zdárného ukotvení diskurzu problematiky rasismu do sociopolitické reality společnosti USA, což z něj dělá velmi politicky angažované dílo s cílem rozvinout debatu i na pole jiného média, v tomto případě popkulturního seriálu globálního dosahu. Výrazná politika je ovšem vždy určitý risk, jak ukazuje průměr většího množství recenzí na portále IMDb, kde diváci často vnímají nepoměr silného diskurzu politiky identit vůči čistému narativu:

„I get they are making it about the times and what's going on in the world, but I want to escape from the world and enjoy something without an agenda. That being said, the entire series is not like this...just the last few episodes. So this series was just alright.“ (heidibokor 2021, 25. dubna)

„The show was ok but think it lacked a strong enough villain for 2 avengers to deal with. They tried too hard to make this a political message, with everything that's going on in the world, people need a break from it.“ (stephenw-83296 2021, 25. dubna)

„I don't even disagree with their politics but it's way too much. It detracts from the storytelling and completely pulls me out of the moment. They should've found a more healthy balance.“ (Wizinator 2021, 23. dubna)

2.4 John Walker / Kapitán Amerika

Štít, který Sam Wilson odevzdal do muzea Smithsonian, na výstavě nevydržel příliš dlouho – již na konci prvního dílu seriálu se objevuje nová postava John F. Walker, který je americkou vládou, resp. Ministerstvem obrany jmenován do pozice nového Kapitána Ameriky. Jeho představení veřejnosti provází dlouhý monolog:

„Unrest, in the wake of recent events has left us vulnerable. Every day Americans feel it. While we love heroes who put their lives on the line to defend Earth, we also need a hero to defend this country. We need a real person who embodies America’s greatest values. We need someone to inspire us again, someone who can be a symbol for all of us. So, on behalf of the Department of Defense and our Commander-in-Chief, it is with great honor that we announce here today that the United States of America has a new hero. Join me in welcoming your new Captain America.“

Monolog je doplněn o mírnou ozvěnu, která spolu se záběry mimo samotnou akci vytváří dojem moci a relevance pro americkou veřejnost, jako kdyby obsah jeho slov rezonoval se společností. Od první chvíle tak vnímáme nového Kapitána Ameriku jako ultimátní symbol USA v kontrastu s Rogersem, který je tímto označen za světového hrdinu, zároveň o něm není jediná přímá zmínka, jako kdyby vláda USA nechtěla mít se *starým* Kapitánem Amerikou už nic společného, jako kdyby odhodila kvality, které Rogers symbolizoval. Walker byl vedle toho přímo vybrán za účelem *ztělesnit největší americké hodnoty* – vedle Rogerse se tak nabízí jako jedna z těchto hodnot být *americkým* hrdinou, který *chrání svou zemi*. Ustanovení nového, ryze amerického hrdiny je poměrně komorní záležitostí – kromě několika představitelů americké armády a dalších bezpečnostních složek, několik politiků a novinářů, kteří výstup živě vysílají na televizním kanále, vidíme pouze zhruba 30 občanů, kteří dění sledují. Absence většího počtu lidí, novinářů apod. implikuje, že se vláda snažila jmenování nového hrdiny držet v tajnosti, resp. si nepřála přímo veřejnou, dopředu ohlašovanou akci. Může tak být z důvodu jisté kontroverze, která Walkera provází od první chvíle? Už jen jmenování nového hrdiny tímto způsobem, tedy ustanovení člověka vládou a povýšení jej titulem *hrdina*, není v MCU vůbec běžné, jak je již zmíněno výše. Walkerův Kapitán Amerika byl vytvořen *shora*, americký lid na jeho zvolení neměl žádný podíl. Hroch upozorňuje, že symboly povětšinou vznikají právě z řad lidu, tedy *zdola*, a to hlavně v dobách revolucí nebo jiných národ ustavujících událostí. Teprve později symboly převezme vedení státu/národa a institucionalizuje je (Hroch 2009). Walker se tomuto

vymyká, jak je ilustrováno i v titulkové sekvenci, kde se objevuje plakát nového hrdiny; přes plakát je ručně psaný nápis „*Manufactured hero*“. Reprezentuje se tím nesouhlas (některých) lidí s tímto hrdinou – národní symboly a hrdinové nejsou nutně výrazem národního konsenzu (Hroch 2009).

Walker je urostlý, vysoký muž s blondatými vlasy a modrýma očima. Klíčová je jeho armádní historie, dozvídáme se, že jako první člověk v americké historii získal tři medaile cti (*Medals of Honor*), má zkušenosti s protiteroristickými misemi a záchranou rukojmích nebo že na prestižní škole MIT zkoumali jeho fyziologii, přičemž mu ve všech kategoriích naměřili nejvyšší možné hodnoty. V prvním momentě ho vidíme již v hrdinské uniformě, ta zahrnuje nejen modrý oblek s bílými a červenými pruhy, ale také modrou helmu ne nepodobnou té, kterou nosíval Steve. Nové je také logo Kapitána Ameriky, které nosí na helmě i na obleku – bílá verzálka písmene A stylizovaná do tvaru hvězdy. Na levém rameni má oblek také vlajku USA. Vyobrazení hrdiny, který symbolizuje americké hodnoty, je doplněn ikonickým štítem. Na první pohled je zde patrná symbolika barevnosti. Uniforma sestává z barev trikolory – bílá, červená a modrá, což odkazuje na barevnost americké státní vlajky podobně jako štít. Převážně modrému torzu kontrastuje sytá červená barva, konotující krev a agresi. Uniformu doplňuje bílá hvězda umístěná na pravé straně hrudi, čímž se odlišuje od Rogersova obleku, kde hvězda zaujímal výsadní místo uprostřed, metaforicky na místě srdce. Už z uniformy je tak patrný jakýsi posun od Rogersova hrdiny. Rozdíl je také patrný v použití bílé barvy – kromě hvězdy se bílá objevuje pouze na přezkách a nijak významné místo tak nezaujímá. Konotace naděje, čistoty a nevinnosti zde tímto téměř absentuje. Samotná hvězda je zespodu rozdělena na dvě sbíhající se části s příčkou, která je propojuje, což z hvězdy vytváří zároveň logo písmena A. Dle Machina (2007) může tučné písmo a široké zobrazení značit pýchu, relevanci, význam. Vedle toho je kvůli písmenu A hvězda jakoby rozseklá a konotuje naopak nejistotu a nestálost. Walker je tak od první chvíle prezentován jako pomíjivý americký hrdina, jehož hodnoty neobstojí v čase. Na opasku má Walker pouzdro na zbraň – tu i běžně v boji používá. Implikována je tak jeho agrese a přímé napojení na boj a armádu.

V rámci narativu seriálu funguje Walker, resp. Walkerův Kapitán Amerika jako reprezentace *negativního* nacionalismu. Samotný charakter Johna Walkera je postaven na pracovitosti, pokoře a přátelskosti, jak je patrné v replikách jako „*It's the greatest honor of my life. Um, but I'm just a little shocked, I think. How did a guy like me end up here?*“ a „*I liked that what I was doing would make people feel safe,*“ při rozhovoru na stadionu,

kdy se představuje Americe, nebo „*I'm sorry. If you even need me, I'm always here for you*,” když navštíví Lemarovu rodinu. V druhém díle se Walker objevuje na již veřejném ceremoniálu na fotbalovém hřišti své někdejší střední školy, nervózně se prochází v šatně, mluví prvně se svou manželkou, poté se svým armádním partnerem Lemarem Hoskinsem. S oběma mluví o nové epoše života, nervozitě: „*Everybody in the world expects me to be something. And I don't wanna fail them*.“ I na samotném hřišti, kdy se baví s moderátorkou o tom, jaké to je být novým Kapitánem Amerikou, působí John jako obyčejný, skromný muž, kterému se dostalo skvělé příležitosti. Dokonce vtipy naráží na stereotypy amerických symbolů, když na otázku „*Do eagles fly overhead wherever you go?*“ odpovídá s úsměvem: „*Uh, yes. Yeah, that and flags tend to start majestically waving in the wind*.“

Seriál se však k Johnově osobnosti vyjadřuje jen velmi málo – je ženatý, je součástí americké armády, kde podle všeho vyniká nad ostatními a jeho nejlepší přítel je zároveň jeho pracovní partner. Více se o něm a jeho osobním životu nemluví, je nutné tedy předpokládat, že tohle jsou ty relevantní aspekty, díky kterým byl vládou vybrán na pozici Kapitána Ameriky. Promítají se zde rysy americké národní identity a její *hodnoty*, jak je zmíněno v projevu na konci prvního dílu. Evidentní a očekávatelný rys Walkerova života je jeho působení v armádě. USA kladou na svou armádu velký důraz z hlediska národní hrdosti, důkazem mohou být společenské a institucionální výhody a privilegia, které poskytuje Ministerstvo pro záležitosti veteránů. Kapitán Amerika navíc musí splňovat nejen vojenskou službu, ale také v ní vynikat – Walker se objevuje ve svém stejnokroji, na kterém zřetelně vidíme odznaky symbolizující jeho pozici kapitána, příslušnost k bojové pěchotě, tři půlroční služby v zámoří nebo velké množství jednotlivých medailí na obou stranách uniformy (The United States Army 2022). Vedle armádní služby Walker rovněž splňuje hodnoty, řekněme, tradiční křesťanské rodiny. Je ženatý (to není v MCU u hlavních postav běžná záležitost²⁷), čímž se vytváří spořádaný rodinný život jako důležitý aspekt pro titulování Kapitána Ameriky. Také si nelze nevsimnout Walkerova vzhledu – blondáté vlasy a modré oči, stejné fyzické atributy měl i Steve Rogers. Může to tak být pouhá snaha americké vlády představit v roli Kapitána Ameriky někoho, kdo bude vizuálně odkazovat na

²⁷ V MCU se setkáme pouze s několika případy, kdy mají hlavní postavy explicitní osobní vztahy a partnery. Kromě např. vztahu Tonyho Starka (Iron Man) s Pepper Potts nebo Petera Quilla (Star Lord) s Gamorou (příčemž oba tyto vztahy jsou zobrazovány přinejmenším jako lehce problematické) je pro diváky překvapením spořádaný rodinný život Clinta Bartona (Hawkeye/Ronin), který se prvně objeví ve snímku *Avengers: Age of Ultron*. Barton je ženatý a má tři děti, jeho rodina je utajována, aby zůstala v bezpečí. Otázka rodiny a hrdinského životního stylu, který obecně charakterizuje nebezpečí a nepředvídatelnost, je reflektována právě skrze postavu Bartona v seriálu *Hawkeye* (Igla 2021).

původního hrdinu a nebude tedy působit příliš nově nebo cize a veřejnost ho snáze přijme. Zároveň se zde však odráží konstruktivismus ideálu amerického jedince – jmenováním kohokoli do role národního hrdiny se tento člověk nutně stává reprezentací nejlepších a nejvhodnějších hodnot společnosti. Zde také vzniká kontrast mezi Walkerem a Wilsonem na rovině etnické reprezentace, jak je rozebráno výše.

Teprve postupem času, už jako Kapitán Amerika konající v souladu s *hrdinskou* pozicí, se z něj stává negativní element seriálu a do jisté míry i vedlejší záporná postava v kontrastu k dvojici Sama Wilsona a Buckyho Barnese. Do role padoucha se Walker dostane explicitně ke konci seriálu, kdy s ním Bucky a Sam otevřeně bojují o štít. Zajímavé na této rvačce je, že Walker v tuto chvíli stále reprezentuje americkou vládu a touto bitvou ji tak hrdinové explicitně napadají. To je v rozporu s tím, co zmiňuje McSweeney (2020) jako charakterizující rys superhrdinského žánru, a to fakt, že hrdinové výjimečně napadají stát, a naopak často čelí lidem mimo vládní aparát. První, explicitně negativní vyjádření v roli Kapitána Ameriky se objevuje v druhém díle seriálu, kdy John s Lemarem po boji s Flag Smashers vezou Sama a Buckyho kus cesty v autě. Debatují o nepřátelské skupině, Sam chce vědět, jak je v Německu našli, a dozvídá se, že pomocí Falconovy technologie: „*You hacked my tech?*“ ptá se Sam, načež Walker odpovídá slovy: „*Sorry. It's not exactly hacking. It's government property. Kind of the government.*“ Při posledním dovětku samolibě ukáže na sebe, zároveň se trochu nervózně pousměje, jako kdyby vyjadřoval zmatení nad tím, že něco takového vůbec musí vysvětlovat, čemuž nasvědčuje i nedokonalá větňá stavba a velmi hovorové vyjádření. Walker se přímo nazve americkou vládou, aniž by ale verbálně vyjádřil, že mluví o sobě. Absentující zájmeno *I*, resp. základní skladební dvojice *I am* reprezentuje odosobnění sebe sama – Walker jakožto nástroj výkonu americké vlády vytěsňuje vlastní osobnost a koná jen v souladu s nařízeními, jak se projevuje také např. v pátém díle při zasedání rady, která Johna zbaví titulu Kapitána Ameriky, na což Walker reaguje slovy: „*I lived my life by your mandates! I dedicated my life to your mandates! I only ever did what you asked of me, what you told me to be and trained me to do, and I did it. And I did it well. [...] You built me.*“ Americká vláda, resp. armáda z Walkera vytvořila svůj nástroj konání a John se s touto identitou ztotožnil natolik, že v průběhu jednání v roli Kapitána Ameriky málokdy vidíme Johnovu osobnost.

Projevuje se to taktéž v posledním díle, kdy se z něj stane *US Agent*²⁸ – po oblečení nové uniformy šťastně proklamuje „*I'm back, I'm back, I'm back, I'm back!*“ a objímá se s manželkou, což implikuje část jeho osobnosti jako propojenou s určitým výkonem vojenské služby. Brett Pardy (2019) ve spojitosti s tzv. militainmentem, propojením motivu armády se zábavní kulturou jako reakcí na události 11. září 2001 a následnou potřebou reprezentace bezpečnosti, mluví o devalvaci lidských životů – přímé napojení Walkerova charakteru s armádou konotuje podobnou devalvaci vlastní identity. Podobné jednání vyobrazující Walkerovu autoritu a propojenost s vládou se objevuje ve druhém díle, kdy Walker dostane Buckyho z policejního držení kvůli nedodržování pravidelných návštěv psychiatra. Walker psychiatři oznámí, že Bucky se již nebude těchto sezení účastnit, a na otázku, kdo tuto změnu schválil, beze slova ukáže na sebe, opět se samolibým úšklebkem. V těchto scénách tak můžeme Johna definovat jako poměrně sebestředného až namyšleného jedince. Opozicí k Stevu Rogersovi, jak je rozebrána výše, vzniká i kontrast mezi de facto pozitivním a negativním nacionalismem. Walkerova postava vytváří jakýsi rozpor uvnitř jinak jednotné skupiny – USA se primárně reprezentují ve vztahu k jiným zemím a elementům vně sebe sama stejně jako jiné národy, které pro svou definici potřebují mít proti komu se definovat (Hall 2019b), Walker však stojí uvnitř USA. Pomocí Walkerovy postavy jako negativního elementu i jako reprezentace americké vlády a armády se tak seriál dopouští reflexe vlastní reprezentace a komentuje diskurz vnímání USA zvnějšku, jak se může jevit prostřednictvím Walkerova jednání v zahraničí.

Walkerova narativní linka je vedena obloukem vývoje jeho mentálního stavu. Na začátku se jeví sice jako arogantní, ale vesměs normálně uvažující člověk, postupem času se ovšem jeho charakteristika mění. Děje se tak v průběhu celého seriálu kromě úplného konce (ke kterému se dostanu později) – úděl Kapitána Ameriky jakožto role, která mu nepatří nebo ji spíše nezvládá, ho nutí k šílenství. Tuto skutečnost pojmenovává Bucky ve čtvrtém díle: „*Something's not right about Walker. [...]pa Well, I know a crazy when I see one cause I am crazy.*“ Kromě verbálně až příliš agresivních projevů²⁹ se jeho ubývající zdravý rozum

²⁸ Nová postava, ne nutně hrdinská – MCU tímto připravuje diváky na další vývoj superhrdinského univerza. Tuto roli Walker získává skrze prozatím neznámou organizaci sdružující velmi schopné jedince, kteří ale nezapadají nebo nemohou zapadat do kategorie *superhrdina* (další potvrzenou postavou spolupracující s touto organizací je např. Yelena Belova, sestra Natasha Romanoff, jak je zobrazeno ve snímku *Black Widow*).

²⁹ Patrně v replikách: „*Do you know who I am?!*“ když křičí na Němce, který pomáhá Karli, při boji s Buckyem a Samem, kteří se ho snaží donutit k odevzdání štítu: „*Why are you making me do this? Why are you making me do this?!*“ nebo pomalu vyslovená replika s vyceněnými zuby a krátkou pauzou za každým slovem: „*I am Captain America!*“

projevuje tělesně, což často doplňuje repliky, které by samy o sobě problematické být nemusely. Děje se tak např. ve čtvrtém díle, kdy Sam vyjednává s Karli a ostatní čekají na výsledek v jiné místnosti. Walker má od začátku s touto taktikou problém, raději by Karli rychle přepadl a zajal. Jeho nespokojenost s touto strategií a nicneděláním, které musí pár minut vydržet, se projevuje nervózním přecházením po místnosti, doprovázeném hyperventilací, úzkostným sledováním hodin nebo naopak opřením se o zeď v mírném sedu a strnulým pozorováním štítu, který drží v rukou. Po několika minutách se se slovy „*I'm going in,*“ zvedne, nasadí si štít a odhodlaně zamíří ke dveřím, Bucky, stojící ve dveřích, ho rukou zastaví. Walker skloní hlavu a popojde ode dveří. Hlavu pomalu zvedá, zatímco se intenzivně dívá Buckymu do očí. Pomalým a tichým hlasem pronese: „*This is all really easy for you, isn't it? All that serum runnin' through your veins. Barnes, your partner needs backup in there. Do you really want his blood on your hands?*“ V replice se odráží Johnova touha po séru supervojáků (Buckymu bylo toto sérum nedobrovolně podáno během druhé světové války), což je samo o sobě problematické téma. Zároveň se snaží o Buckyho psychickou manipulaci vydíráním. Vše je navíc doprovázeno neverbální komunikací – v rámci záběru na Walkerův obličej je patrná zejména kategorie pohledu reprezentující aktéra (Machin & Mayr 1994). Kromě zmíněných velmi pevných, intenzivních pohledů a pomalého zvedání hlavy Walker hlavu současně naklání ze strany na stranu nebo po celou repliku nemrkne, čímž se vytváří dojem, že je Walker psychicky narušený; připomíná tzv. *kubrickův pohled*, který bývá používán k vyobrazení agrese a šílenství (TV Tropes 2022). Naklánění hlavy se objevuje i v dalších scénách spolu s trhanými pohyby hlavy nebo škrábáním v rukou, doprovázeny jsou často velmi blízkými záběry na Walkerův obličej, implikujícími snahu o vyobrazení jeho psychiky.

Důležitý moment, kdy se projevuje Walkerova mentální zátěž, následuje poté, co Flag Smashers zabijí Lemara. Walker pronásleduje ven na náměstí jednoho ze skupiny, štítem jej udeří tak, že spadne na pomník, načež Walker zuřivě řve a muže chladnokrevně zavraždí. Záběr ukazuje pohled zespoda, tedy z perspektivy oběti, Walker se tyčí nad kamerou a rukama pevně svírá štít. První tři údery hranou štítu jsou zobrazeny velmi rychle, poslední čtvrtý je pomalejší, pomocí *slow-motion* se zobrazuje i zakrvácená padající ruka oběti. Během této scény graduje hudba, která dosud v tišší verzi doprovázela Walkerovy projevy šílenství. Po činu, který sledují všichni kolemjdoucí, se Walker rozhlíží nepřítomně kolem, na ruku si upevní štít a dál jemně trhá hlavou i volnou rukou. Záběr následně sleduje Walkerovu postavu zespoda, kde je ale centrální dominantou zakrvácený štít. Pokud vnímám

štit jako jakousi transformaci státní vlajky, lze tento čin analyzovat z hlediska hanobení vlajky – v USA poměrně kontroverzní téma v podobě zapalování vlajky (Madriaga 2007). Walker štit poskvrnil krví, resp. vraždou. Štit by ze své podstaty měl sloužit k obraně, nikoli k útoku, stejně tak je představován Walker v roli hrdiny – jako někdo, kdo bude zemi *chránit*. Svým jednáním však pošpinil nejen svou čest a povinnost, nýbrž také USA skrze explicitní užití štítu jako zbraně.

Těžko u Walkera definujeme silný morální kompas, který by superhrdinové měli zastávat (Muller 2017). Pardy (2019) také poznamenává, že násilí superhrdinů je málokdy smrtící, Walker tedy figuruje jako opozice všem dosud platným pravidlům superhrdinů MCU. Pohnutým charakterem vzniká nové pojetí hrdiny, resp. se zdá, že se superhrdinský žánr snaží distancovat od idealizované verze superhrdinů, jak je patrné např. z Rogersova *odchodu do důchodu* na konci *Avengers: Endgame* nebo také mimo MCU – výrazně odlišné pojetí superhrdinů a konkrétně národního hrdiny se objevuje v seriálu *The Boys*, kde postava Homelandera (za povšimnutí stojí jméno hrdiny spojeného s americkou vlastí stejně jako jeho vzhled – modré oči a blondřaté vlasy) figuruje jako čistě negativní element seriálu.

Tato událost je přímým (a možná jediným) důvodem pro odebrání Walkerova titulu Kapitána Ameriky. Při koncilu se důvody pro odebrání titulu nijak blíže nespecifikují, jen se Walker snaží obhájit *okolnostmi situace*:

„John F. Walker, it is the order of this council that you are no longer to act in any capacity as a representative of the United States government or its military. You are hereby stripped of your title and authority as Captain America, effective immediately. [...] Circumstances of the incident have been considered. It's only because of your previous exemplary service to this country that I'm recommending against a court-martial.“

V replice je přímo pojmenována výše uvedená autorita, se kterou mohl Walker jednat v určitých vládních záležitostech. Zároveň zde dochází k určitému rozporu – na začátku seriálu měl Walker v roli Kapitána Ameriky za úkol reprezentovat americké národní ideály a hodnoty, inspirovat a symbolizovat. V původní replice senátora z prvního dílu se všechny tyto aktivity vážou ke slovesu *we, us a your* ve smyslu amerického národa. Nyní se však dozvídáme, že Walker reprezentoval *americkou vládu a armádu*. Čí symbol tedy Kapitán Amerika je? Je pouze nástroj konání a propagandy vládních institucí, nebo se zde projevuje americká nacionalita jako celek skrze silnou vazbu na armádu? V každém případě však

vojenská služba přebíjí ostatní sociokulturní aspekty USA, když senátor pokračuje: „*You will be given an other than honorable discharge retroactive to the beginning of the month. You will hold no rank in retirement and receive no benefits.*“ Koncil s Walkerem nejedná jako s mužem, který někoho brutálně zavraždil, nýbrž jako s vojákem – nečeká ho ani (vojenský) soud, natož odejmutí svobody nebo jiný typ trestu, naopak se z něj ve výsledku stává svobodný muž. Odstraněním privilegií, kterých se běžně veteránům dostává,³⁰ se konstruuje obraz amerického veterána jako váženějšího nebo obecně lepšího člověka v komparaci s tím, který v armádě nepůsobil. Prostřednictvím postavy Johna Walkera a jeho Kapitána Ameriky se tak v seriálu reprezentuje aspekt úcty k veteránům a armádě jako jeden z projevů americké nacionality.

2.5 Flag Smashers

Mezinárodní skupina Flag Smashers hraje hlavní zápornou roli seriálu, v jejím čele stojí mladá Karli Morgenthau. Skupina sestává z osmi hlavních postav a nespočet přívrženců po celém světě, zejména v Evropě, kteří spolu komunikují přes internetová fóra a mobilní aplikaci. V interním kruhu hlavních aktérů stojí ženy i muži různých věkových kategorií (od Karli, které ještě není ani 20 let, po ženu ve středních letech odhadem mezi 40 a 50 lety) a různých etnických pozadí – lze si všimnout ženy s tmavou pletí, ženy se světlou pletí nebo muže s asijskými rysy. Ne všichni se během seriálu projevují, kdo však ano, má buď britský, australský nebo americký přízvuk (jeden z americky znějících mužů má však kořeny v Lotyšsku, jak se dozvídáme, když mluví o svém dědečkovi Lukaszovi). Hlavním dorozumívacím jazykem je tak angličtina, ale členové pochází z různých zemí světa, během celého seriálu není zmíněno, odkud by kdo pocházel – je zde evidentní důraz na mezinárodnost skupiny, resp. na jejich neuchopitelnost. Oproti dosavadním záporným postavám a padouchům (nejen) MCU tak Flag Smashers představují odklon od tradičních narativních postupů. Doteď bylo možné ukotvit padouchy i jiné postavy a určit, odkud pocházejí, a tím nepřímou zařadit toto prostředí, ať státní země, nebo fikční mimozemskou planetu stereotypně skrze hlavní charakteristiku postav – Afghánistán a muslimské země ve filmu *Iron Man* (viz např. McSweeney 2018), Red Skull a organizace Hydra vyvstávající z nacistického Německa nebo Thanos pocházející z planety Titan. Vždy bylo jasné

³⁰ V USA získává každý veterán při odstupu ze armády benefity na základě předchozí služby. *Other than honorary discharge* je jeden z několika typů odstupu, při kterém veteránovi nejsou tyto benefity a privilegia zpřístupněny (Law for Veterans 2022).

vymezeno, odkud kdo pochází a kam jej můžeme zařadit, u Flag Smashers se tak však neděje a jediným vodítkem je přízvuk, díky kterému jejich vůdkyni Karli lze určit jako občanku Velké Británie. Británie však v seriálu reprezentována jinak není, nikde o ní není ani zmínka, tudíž ani není možné jistě vědět, jestli Karli (a další) odněkud jen nepochytila britský přízvuk, zatímco pochází z jiné země.

Spolu s hlavním záměrem skupiny je pak více než patrné, jakou pozici Flag Smashers z hlediska analyzovaných konceptů zastávají. Flag Smashers, z jejich názvu evidentní, se snaží o zničení národních hranic, lze je označit jako anti-nacionalistickou skupinu, resp. je možné v jejich ideologii rozpoznat prvky kosmpolitismu, jak s ním pracuje Kwame A. Appiah (2006). Jejich názor na geopolitickou situaci pochází z přesvědčení, že GRC se více stará o ty, kteří se po *blipu* vrátili po pěti letech zpět k životu, než o ty, kteří zůstali naživu. Těmto lidem se dostalo bydlení, práce a zařazení do společnosti, což jim bylo opět odebráno po tom, co se miliardy lidí vrátili na Zemi. Zemo jejich snahy shrnuje:

„For five years, people have been welcomed into countries that have kept them out using barbwire. There were houses and jobs. Folks were happy to have people around to help them rebuild. It wasn't just one community coming together, it was the entire world coming together. And then, boom. Just like that, it goes right back to the way it used to be. To them, at least Karli's doing something.“

Zemo zde reflektuje také pozadí Karli a ostatních – před událostmi z *Avengers: Endgame* patřila Karli k běžencům, resp. *vysídleným osobám*, jak sám upozorňuje jeden z obyvatelů přesídlovacího kempu GRC v Lotyšsku: *„We're not refugees, for we have nothing to seek refuge from. We're internationally-displaced persons, for what it's worth.“* Tito vysídlení lidé neměli kam jít, bylo pro ně velmi problematické najít domov a státy jim až násilným způsobem zabraňovaly ve vstupu, jak Zemo popisuje expresivní volbou slov *„kept them out using barbwire.“* Prezentuje se zde sobeckost zemí, které uprchlíky přijaly jen proto, že sami najednou přišly o pracovní sílu apod., zatímco nečekaly s jejich opětovným vysídlením po navrácení vlastního obyvatelstva. Karli a Flag Smashers se tak snaží o navrácení dřívější světové situace, kde se mohli realizovat bez nálepky *uprchlíci, migranti* nebo *vysídlené osoby*. Karli své požadavky frustrovaně shrnuje v pátém dílu: *„How many times do we have to pay with our lives just to be citizens of this goddamn planet!“*

Flag Smashers tak není možné zařadit do žádného státu ani konkrétního místa, celá jejich existence je postavená na tom, že patří na Zemi a jakékoli státy jsou ve výsledku proti jejich přesvědčení. Užití slov *citizens of this planet* je analogické k Appiově (2006: xv)

definici pozice lidí v kosmopolitním prostředí – „*občan světa*.“³¹ Snahy skupiny můžeme lépe uchopit konceptem pomyslných komunit výše zmíněného Andersona (2006) – sjednocení všech zemí do jednoho národa je extrémní verze psychického obrazu pospolitosti. Sám (tamtéž: 7) však upozorňuje, že „*žádný národ se nevnímá současně jako lidstvo*.“³² Nejen že v takovém případě by žádný příslušník onoho jednoho národa opravdu neměl šanci osobně znát více než lidi ze svého bezprostředního okolí, neměl by s lidmi mimo toto okolí absolutně nic společného – lidé by se lišili veškerými kulturními a společenskými atributy, jazykem, historií apod., což vnímáme jako základ sounáležitost a pocitu národnosti. Pomyslnost komunity, tento pocit soudržnosti, je v takovém pojetí jednoho národa, jak jej vnímají Flag Smashers nejen akcentovaný, nýbrž vyexponovaný do krajnosti a blíží se Appiovu kosmopolitismu (2006), kde *lidská podstata* působí jako sjednocující prvek všech lidí na světě, zatímco se stále zachovávají kulturní a společenské atributy jednotlivých societ.

Jejich antinacionalismus je reprezentován i skupinovým heslem „*One world, one people*“, reflektující jejich ideologii o jednotném národu planety bez ohledu na místo narození a etnické nebo kulturní kořeny. Za zmínku tak stojí i nadužívání slov, v tomto případě opakování jednoho konkrétního slova *one*. Fairclough (2015: 133) píše, že „*nadužívání slov poukazuje na zaměření na konkrétní aspekt reality, které může indikovat, že je tento aspekt centrem pozornosti ideologického zápasu*.“³³ Flag Smashers se vlastním mottem vyjadřují k *jednotě* světa a všech lidí, bojují proti multiplicitě státností a specifický boj proti národům ilustrují i svým názvem, kdy využívají metaforicky slovo *flag* namísto přesnějších pojmů *nation* nebo *state*.

K jednotě odkazuje také jejich logo, které se objevuje v průběhu seriálu v různých situacích – červená ruka, resp. její otisk jakoby barvou, kde dlaň je tvořena malou zeměkoulí. Rudá barva sama od sebe může odkazovat k lásce a vášni nebo naopak zlobě – musíme ji však vztáhnout k celkovému kódu, a ne ji rozklíčovat samu o sobě (Machin 2007). Vzhledem k ideologii skupiny tak bude červená konotovat spíše revolucionistická témata a motivy jako sílu, odhodlání a odvahu. Sytě červená navíc ve spojení se symbolem zeměkoule může fungovat zároveň jako znak marxistického nebo socialistického smýšlení, kde figuruje snaha odstranit rozdíly v populaci – ve smyslu Flag Smashers se tento názor

³¹ Originální znění citace: „*A citizen of the world [...]*“

³² Originální znění citace: „*No nation imagines itself coterminous with mankind*.“

³³ Originální znění citace: „*Overwording shows preoccupation with some aspect of reality – which may indicate that it is a focus of ideological struggle*.“

projevuje v odstranění hranic mezi státy, což zapříčiní odstranění zvýhodnění *občanů a vysídlených*. Možné socialistické čtení je reflektováno i v recenzích diváků: „[...] *You can say that the flag smashers were communists. [...]*“ (meghnathijaygiri 2021, 28. dubna) Zeměkoule kromě motivu jednoty reprezentuje nesouhlas s evropo- a amerikocentrismem nebo US-centrismem – planeta je nakloněna takovým způsobem, že je zřetelně vidět Afrika, Evropa je již trochu stranou nahoře vpravo, zatímco celý americký kontinent již není rozeznatelný, resp. jsme schopni jej vidět v levém okraji glóbu.³⁴ Tím se opět projevuje nezařaditelnost Flag Smashers skrze jejich separaci od USA, doteď v MCU výrazným (ne-li primárním, co se narativu na Zemi týče) místem děje, a zaměření symbolu Země výrazně do prostoru Atlantského oceánu. Symbol Flag Smashers také připomíná status skupiny již zmíněnou charakteristikou otisku – ne zcela zřetelné okraje a místy chybějící zabarvení vypadá, jako kdyby se logo zrodilo z pokusů o otisk nabarvené ruky na zeď, což implikuje rysy undergroundu a ilegality.

Logo červené ruky se objevuje i na maskách, které si Flag Smashers prvně nasazují ve Švýcarsku při rabování banky. Poručík Torres, občasný spolupracovník Sama, který se akce zúčastní, aby o skupině zjistil více, setkání tajně nahrává na telefon, video následně posílá Samovi. Záběr, kdy má Sam na počítači puštěné video a o obrazovku opřený telefon, zatímco videochatuje s Torrese, zachycuje zamaskovanou podobiznu jednoho z Flag Smashers. Černá maska s červeným otiskem ruky kontrastuje s bělmem vytřeštěných očí, čímž se vytváří dojem děsu a hrozby, který je amplifikován Torresovým zakrváceným obličejem. Masky si skupina nasazuje obecně ve chvílích, kdy dochází k boji nebo nějakým způsobem veřejně projevují svou ideologii. Kromě akce ve Švýcarsku se tak děje např. při zápasu se Samem, Buckym, Johnem a Lemarem na střechách dvou jedoucích nákladních vozů v prvním díle, když vykrádají skladiště GRC a Karli jej následně vyhodí do vzduchu, nebo ke konci seriálu v posledním, šestém díle, když bojují s dalšími postavami a napadnou koncil, který má rozhodnout o dalších osudech lidí v kempech GRC. Masky naopak sundávají nebo si je neberou, pokud jednají soukromě, a to i ve chvíli, kdy Karli mluví se Samem o cíli skupiny, čímž se viditelně oddělují identity příslušníka antinacionalistické organizace a vlastní osoby – dochází k ilustraci Smithovy (národní) identity (1991). Ta je ve formě Flag Smashers reprezentovaná ne pomocí kulturní hodnoty nebo společnou etnicitou

³⁴ Tento motiv je o to zajímavější, že v komiksově předloze, kde se u postavy Flag Smasher objevuje také symbol planety, zeměkoule jasně vyobrazuje centralizovaný americký kontinent. MS se tak explicitně snažilo vyjádřit jiné stanovisko a Flag Smashers v seriálu reprezentovat mimo americký kontinent, potažmo USA.

apod., nýbrž historickým územím, resp. mateřskou Zemí s velkým Z. Smithova domovina nemusí být nutně místem reálného původu národa, nýbrž je to místo, ke kterému se váží kulturní a společenské hodnoty. Zároveň ale Smith (1991: 159) podobně jako Anderson odmítá globální národ:

„Žádná globální vytvářející se identita neexistuje; globální kultura by mohla být pouze konstrukt bez paměti, nebo se rozpadne na základní národní prvky. Kultura bez paměti je protiklad; jakýkoli pokus vytvořit takovou globální kulturu by jednoduše zdůraznil pluralitu lidových pamětí a identit, které byly vydrancovány, aby vytvořily tuto obří brikoláž.“³⁵

Bohužel v MCU není nijak blíže reprezentována geopolitická a společenská situace během těch pěti let, které skupinu Flag Smashers ovlivnily. Víme pouze to, že skupině, která byla dříve vnímána jako marginalizovaná, byl umožněn vstup na trh práce, bylo jí poskytnuto bydlení a mohli se stát součástí společnosti. To by byly ty kulturní hodnoty, které Flag Smashers sdílejí a na kterých zakládají svou *nenárodní* identitu spolu se současnou snahou o emancipaci nebo revoluci *jednoho* národa, který už před nějakou dobou existoval.

Radikální identita pomyslné *nenárodní* komunity se projevuje v rétorice různých postav – samotné Karli³⁶, barona Zema³⁷, politiků GRC³⁸ nebo rozhlasového zpravodajství³⁹. Vedle toho se však objevuje i neutrální pojetí skupiny, a to především postavy Karli – Sam o ní např. opakovaně mluví jako o dítěti.⁴⁰ Karli je Samem vnímána jako obyčejný člověk, který se snaží o lepší život. Patrné je to i ve scéně, kdy Sam drží v náručí umírající Karli, následně ji snáší na zem a předává tělo záchranářům, zatímco hraje melancholická hudba, jinými slovy Sam za Karli de facto truchlí. Denotuje se tím změna ve vnímání padouchů – v rámci militarizace hrdinů MCU se často objevoval motiv nepřátel,

³⁵ Originální znění citace: „*There is no global 'identity-in-the-making'; a global culture could be only a memory-less construct or break up into its constituent national elements. But a memory-less culture is a contradiction; any attempt to create such a global culture would simply accentuate the plurality of folk memories and identities that have been plundered in order to constitute this giant bricolage.*“

³⁶ Patno z replik: „*This is the only language these people understand,*“ „*Haven't you heard? We are criminals,*“ nebo „*The movement is ready. They're not going to stop. Not unless we make them.*“

³⁷ Patno z repliky: „*She's a supremacist. [...] The desire to become a superhuman cannot be separated from supremacist ideals. Anyone with that serum is inherently on that path. She will not stop. She will escalate until you kill her. Or she kills you.*“

³⁸ Patno z replik: „*You did your part in dealing with those terrorists, now we'll do ours*“ a „*The terrorists only set us back a bit.*“

³⁹ Patno z repliky: „*Four members of the radical group the flag smashers were killed today in a bomb attack as they were being transferred to a high-security prison.*“

⁴⁰ Patno z replik: „*She's just a kid,*“ „*I mean, this girl died trying to stop you, and no one has stopped for one second to ask why,*“ a „*Look, you people have just as much power as an insane god or a misguided teenager.*“

pro které zármutek nemá smysl, byli jednoduše špatní, a tudíž si nezasloužili lítost (Pardy 2019). Karli znázorňuje opak, a tím se ustavuje další prvek změny diskurzu superhrdinského žánru – odklon od militarizace jako významného motivu a přeneseně odklon od armády jako relevantního tématu pro reprezentaci amerického nacionalismu. Zastavit se chci také u označení *terrorists* z úst politiků. Toto velmi expresivní vyjádření reprezentuje vztah USA ke skupině Flag Smashers. USA, jak je výše popsáno, významně staví svůj nacionalismus na příslušnosti ke státu a státním/politickým ideálům. Naproti tomu Flag Smashers zde představují hrozbu skrze svou antistátní ideologii. Smith (1991) přímo píše, že národní identita je oddělena od státu, vedle toho je národní identita USA výrazně tvořena sdílenými demokratickými a politickými ideály, de facto právě státem. Rys antistátnosti tak ze skupiny dělá hlavního padoucha seriálu, alespoň v očích jistých postav, ať už je to vysoký politik snažící se tyto státy a jejich hranice bránit pomocí politiky GRC, nebo John Walker v roli Kapitána Ameriky, ztělesňující americkou vládu. Vedle toho je užití tohoto lexika silně spojeno s diskurzem tzv. *války proti teroru*, čímž jsou Flag Smashers přirovnávání k událostem z 11. září 2001. Spolu s motivem militarizace a militainmentu, vyvstávajícího z reakce na tento den, se konstruuje jakýsi dojem smíření s touto tragédií a ochota zanechat ji v minulosti.

2.6 Reprezentované země a nacionality

Tato část práce se zaměřuje na reprezentaci zemí/národů mimo USA ve snaze lépe uchopit pozici USA primárně pomocí konceptů kulturního relativismu a etnocentrismu. Země jsou uvedeny v pořadí, v jakém se chronologicky objevovaly v narativu seriálu, a země, které nejsou vyobrazeny na déle než jednu krátkou scénu, jsem zařadila do souhrnné podkapitoly. Samotné USA jsou poté v seznamu poslední, a to z důvodu celkového zhodnocení přístupu USA vůči jiným státům.

2.6.1 Tunisko

Severoafrická země je první stát mimo USA, která se v seriálu objevuje. Pro narativní linii není příliš významný, funguje spíše jako doplňující aspekt Samova dosavadního života a práce pro americké letectvo. Sam je povolán do služby zneškodnit teroristickou organizaci LAF, která se zmocnila amerického armádního letadla. Reprezentace země je rozdělena na dvě části – samotnou vojenskou operaci kdesi v tuniské poušti poblíž hranic s Libyí a scénu

ve městě, kde se Sam a poručík Torres baví o dalších událostech. V první části se přímé jazykové vyobrazení Tuniska limituje na repliku Samova velitele: „*Vasant's plane has already entered Tunisian airspace. US military cannot be seen operating out there.*“ Z této situace lze odvozovat, že mezi USA a Tuniskem existuje nějaký blíže nespécifikovaný spor, který by eskaloval, kdyby se Tunisané dozvěděli, že USA operují na jejich území. Důležité je ale použití trpného rodu v druhé větě repliky – americká armáda *nesmí být viděna*. Jednak je pozornost repliky směřována stoprocentně na samotné USA, tuniská armáda nebo jiná organizace není vůbec zmíněna (kdo by je tedy neměl zahlédnout?), čímž se od Tuniska USA explicitně distancují. Trpný rod je také známkou nezodpovědnosti za vlastní jednání, americká armáda by v případě jejich zahlédnutí nebyla na vině, nýbrž odosobněný tuniský *nikdo*. Na úrovni vizuálního módu je Tunisko reprezentováno nespécifikovatelnými záběry pouště, pahorkatin a kaňonů, kontrastuje barevnost žlutohnědého písku a modré oblohy. Podle dostupných informací se část natáčela v lomu v americké Georgii a část byla doplněna v postprodukcí pomocí CGI (Ra Moon, 2022). Tunisko tak můžeme s obrazem propojit jen díky jazykovému módu.

Druhá, z pohledu této analýzy zajímavější sekce reprezentující Tunisko je sekvence záběrů na tuniskou ulici a město. Vedle obrazu se objevuje i nápis „*TUNISIA*“. Podobný zápis upřesňující divákovi, kde se děj momentálně odehrává, se objevuje napříč celým seriálem. Vždy má stejnou podobu – je psán verzálkami, barevně je bílošedý analogicky k logu seriálu, jak se objevuje na začátku každého dílu. Mění se ale jednak jeho umístění v obrazu (pravděpodobně způsobeno různými kompozicemi zabíraných pohledů na daná místa), jednak také samotným významem; v některých případech je psán název státu, v jiných se zobrazuje jen název města. Nápis Tunisia doprovází pomalý přelétavý záběr na hlavní město Tunis. Barevně se objevuje podobný kontrast jako v poušti, rozdílem je nyní teplejší barevnost scén, implikující horké, suché prostředí. Následuje několik krátkých záběrů na různé kulturní reálie Tuniska s tradiční rytmickou hudbou a tlumenou arabštinou v pozadí, a to pohled na rozehranou hru domino, sklenku s čajem nebo jednání mezi Tunisany, jeden z nich představuje pravděpodobně obchodníka. Ocitáme se na tuniské ulici – architektura je světle béžová, objevuje se modrá barva a arabské nápisy na zdech apod. Lidé kolem jsou povětšinou tmavší pleti s tmavými vlasy, nosí západní oblečení (trička, džíny, košile atd.), zároveň se objevují šátky, skrývající vlasy žen v pozadí nebo muži s tuniskou pokrývkou hlavy (chechia). Seriál zjevně využívá stereotypů o arabsky mluvícím

světě – scéna je z tohoto hlediska až esencialistická v rámci konkrétních kulturních reálií, čímž se přibližuje výkladu Tuniska jako vzdáleného, pohádkového Orientu.

Ačkoli se MS snaží o reprezentaci Tuniska jako *běžné* země, která se příliš neliší od např. USA (např. západním oblečením Tunisánů), k exotizaci a orientalismu přesto dochází. Orientalismus jakožto praxe deskripce a reprezentace Blízkého východu v mezích mocenských vztahů, kde *Orient* zaujímá znevýhodňovaný postoj (Said 2008), se v seriálu vyskytuje skrze prvotní reprezentaci jednotlivých kulturních reálií ve vztahu k absenci podobných záběrů u jakékoli jiné reprezentované země. Narativně vyobrazení domina nemá žádný význam, působí pouze atmosférotvorně, a proto orientalisticky ve snaze vyzdvihnout *jinakost* této kultury vůči normativním USA. Kromě záběru na reálný Tunis byla navíc celá scéna ve městě natáčena v Praze (Ra Moon 2022), reprezentace Tuniska je tedy nutně konstruktivistická, čímž se problematika orientalismu prohlubuje. Na druhou stranu je evidentní snaha MS vyhnout se stereotypně negativním konotacím konstrukce muslimské země, jak je v americké kinematografii zavedeno (viz Shaheen 2009) a jak se reprezentace Arabů objevuje i přímo v MCU, jmenovitě kupříkladu ve filmu *Iron Man*, který je přímou reakcí na válku proti teroru (McSweeney 2018).

Zajímavý aspekt analýzy z pohledu kulturního relativismu a etnocentrismu nacházíme v momentě, kdy za Samem přijde náhodný Tunisán a poděkuje mu, že mu přivedl zpět jeho manželku,⁴¹ načež Sam odpovídá, že rád pomohl – celý tento rychlý dialog probíhá v arabštině. Jsou z toho patrné dvě věci. Za prvé, že Sam v této scéně jakožto zástupce USA umí plynule cizí řeč a je ochoten ji použít, ačkoli je anglický jazyk mezinárodně uznávanou mluvou, a Sam by proto mohl očekávat, že Tunisán angličtinu alespoň trochu ovládá. Tím se projevuje opak zahleděnosti do vlastní kultury a ochota vyjít vstříc kultuře jiné. A za druhé, že Tunisán, který Sama rozezná a získá jeho pozornost anglickým zahalekáním „*Hey, Avengers!*“ následně přejde do arabštiny, a naopak nebere v potaz, že Sam pravděpodobně arabsky nemluví, což můžeme identifikovat jako rys etnocentrismu – negativní vztah k cizincům a absentující snahu vyjít jim vstříc, který bychom mohli zařadit do aspektu preference vlastní kultury s konkrétním projevem absence kooperace mimo vlastní skupinu (Bizumic & Duckitt 2012). Ačkoli je tedy ve scéně vyobrazena vcelku pozitivní nálada a ze strany Tunisana rozeznáváme vděk a radost, tedy přátelskou atmosféru mezi oběma

⁴¹ Pravděpodobně narážka na *blip* a bitvu s Thanosem.

národnostmi, USA jsou reprezentovány jako kultura vstřícnější, překvapující v pozitivním slova smyslu, ochotná se přizpůsobit prostředí a přijmout a poznat cizí zvyky.

2.6.2 Švýcarsko

Druhou v seriálu reprezentovanou zemí je Švýcarsko, a to v prvním díle po dobu dvou minut. Krátká scéna zobrazuje Torrese, který sledoval aktivitu Flag Smashers, jak se připojuje ke skupinové akci. To zahrnuje bezcílné bloumání před budovou švýcarské banky, následné nasazení masky a vyvolání chaosu, zatímco jeden ze členů interní skupiny banku vykrade. Podobně jako Tunisko reprezentace Švýcarska výrazným způsobem nepřispívá hlavní narativní linii a spíše napomáhá dokreslit atmosféru – v tomto případě scéna ukazuje, že skupina Flag Smashers má příznivce v různých zemích, evidentně jich má dost na to, aby se dokázali sejít v konkrétním městě v hojném počtu (před bankou jich může být kolem padesáti). Objevuje se název místa – Švýcarsko, nepíše se název města, nýbrž celé země; nápis je umístěn v levé části obrazu těsně pod středovou linií, zřejmě z důvodu esteticky působící kompozice ve vztahu k použitému záběru. Ten zobrazuje pohled na ulici z výšky, zhruba ze 45 stupňů a pomalu se přibližuje. Budova banky je velký, honosný dům ve stylu klasicismu či romantismu, domy naproti jsou mnohem méně zdobné. Silnice a chodník jsou z dlažebních kostek a po celé ulici vidíme pouliční osvětlení v podobě klasicistních černých lamp, luceren. Na první pohled je tak patrné, že se narativ odehrává v historickém centru neurčitě evropského města – vytváří se kontrast mezi USA a Evropou jako celkem.⁴² Budova banky je v realitě Ministerstvo kultury České republiky na Maltézském náměstí v Praze (Ra Moon 2022), což potvrzuje i mapa v Torresově telefonu, která minimalistickým záznamem okolních ulic koresponduje s reálnou mapou Prahy.

Reprezentace Švýcarska jako místa, kde se Flag Smashers rozhodnou vyloupit banku, je poměrně prvoplánové. Vzhledem k tomu, že narativně žádný zásadní význam Švýcarsko v seriálu nemá, nabízí se pohled stereotypní reprezentace na základě snahy navýšit počet vyobrazených států. Švýcarsko je pro své spolehlivé bankovníctví obecně známé po celém světě a scéna v seriálu tento stereotyp umocňuje bez žádného pádného odůvodnění, kromě snahy o zdání mezinárodního dosahu Flag Smashers. Banka se nazývá *Gasel Bank*, název se objevuje na dvou autech zaparkovaných před budovou a nad hlavním portálem do budovy. Banka je čistě fiktivní a nereflektuje žádnou reálnou instituci. Snahou ale evidentně je

⁴² Viz dále.

ustanovit Gasel Bank jako váženou švýcarskou banku s dlouholetou tradicí, jak lze vydedukovat z umístění do honosné klasicistní budovy nebo z faktu, že při spuštění alarmu při krádeži se objeví členové bezpečnostní služby samotné banky. Kromě nápisů se objevuje taktéž její znak (např. právě na bundách zasahující ochranky) – červené pole tvaru šestiúhelníku s několika bílými obdélníky, které vytváří písmeno Z. Barevně je znak evidentně inspirován švýcarskou vlajkou, podtrhující *švýcarskost* a jakousi vykonstruovanou autenticitu banky. Značení doplňují čtyři švýcarské vlajky a státní znak kolem portálu. Z vizuálního hlediska je to jediná explicitní reprezentace švýcarského státu (pokud nebereme v potaz nápis na začátku scény).

I tato scéna poukazuje na bilingvismus jedné z amerických postav – Torres se snaží dorozumět německy. Němčina je zde přítomná v průběhu celé scény. Objevuje se v Torresově aplikaci spolu s mapou (kde ale názvy ulic, ačkoli nejdou přecíst, odpovídají počtem znaků českým názvům) v podobě imperativu „*Renn!*“⁴³ nebo pokřikování bezpečnostní služby „*Er hat das Geld!*“ a „*Sie sind verhaftet.*“ Torres se také ptá jednoho z účastníků akce: „*Was jetzt? Was sollen wir machen?*“ když si není jistý, jak dále postupovat, a omlouvá se v němčině, když někoho porazí. Nejzajímavější je však naopak použití anglického jazyka ve scéně, opět Torresem. Vrhne se na muže, který ukradl peníze a bojuje s bezpečností složkou, vytáhne na něj zbraň se slovy „*Hey, hey, hey! I don't know how jurisdiction works here, but I'mma have to place you under arrest.*“ Je zde evidentní inherentní předpoklad, že muž rozumí angličtině; volbu jazyka můžeme definovat skrze relační kvalitu odkazující na diskurzivně obsaženou ideologii. Tato mocenská ideologie vytvářející nerovné vztahy mezi účastníky konverzace (Fairclough 2015) zde zároveň s jazykovým módem bere podobu v módu narativním, když se Torres, člen americké armády, bez jakýchkoli znalostí místních zákonů a bez žádného přímého povolení k zasahování do policejních záležitostí Švýcarska, fyzicky snaží někoho zatknout, navíc se zbraní v ruce. Projevuje se tím etnocentrický dojem, že je možné a správné zasahovat v situacích mimo vlastní kulturu, navíc v takové kultuře, o které jedinec nemá valné znalosti. To je prostřednictvím Torresovy repliky přenášeno i na americkou armádu, potažmo USA jako celek, a to z větné vazby *have to*, jako by Torrese někdo nutil, resp. naučil takovým praktikám. Tento aspekt lze zařadit pod koncept amerického exceptionalismu. James W.

⁴³ Znamená to tedy, že mobilní aplikace pro členy Flag Smashers je natolik rozsáhlá a oblíbená, že developéři vydávají různé jazykové lokalizace? Nebo se jedná o nedostatečně promyšlený motiv, jak diváky utvrdit v tom, že se scéna odehrává ve Švýcarsku?

Ceaser tvrdí, že se může projevovat dojmem neobyčejnosti v myšlence naplnění nějakého záměru: „[...] odkazuje k tomu, k čemu podle Američanů byla jejich země povolána. Mise se přijme ne z důvodu potěšení nebo výdělku, ale z důvodu zodpovědnosti za naplnění vyššího cíle⁴⁴.“ (Ceaser, 2012) Torres zde projevuje individualistickou zodpovědnost za vyšší cíl zastavit Flag Smasher, ačkoli k tomu není povolán. Americký exceptionalismus se zde tak znásobuje, byl Torresem přijat za vlastní. Ačkoli tento motiv vychází ze snahy konat dobro (a Torres navíc reaguje přímo na zranění jednoho z mužů bezpečnostní služby), jeho mocenský aspekt je příliš silný, abychom mohli jednoznačně mluvit o pozitivním vztahu Torrese k jiné zemi.

2.6.3 Wakanda

První zmínka o fikční zemi Wakanda se v krátkosti objevuje v prvním díle. Bucky o ní mluví ve spojitosti s dobou, kdy ve Wakandě pobýval poté, co se stal obětí Zemovy strategie zničit Avengers. Tvrdí, že během života v Africe měl klid, mimo tuto dobu neustále bojoval, a vztahuje tuto zkušenost k současnosti, kdy pro něj není lehké zapojit se do normálního života. Jeho replika: „*I had a little... calm in Wakanda...*“ odkazuje na pomoc Shuri a Ayo⁴⁵ a vzpomíná na klid, který mu byl ve Wakandě dopřán – v tomto smyslu působí Wakanda jako mytické útočiště. Určité auře mýtu napomáhá také fakt, že i druhá a třetí reprezentace země v seriálu probíhá jen skrze jazykový mód, repliku bez podpory vizuálního módu. Podruhé se Wakanda objevuje ve chvíli, kdy jsou Sam a Bucky v Německu a pronásledují Flag Smashers: „*Look at you. All stealthy. A little time in Wakanda and you come out White Panther.*“⁴⁶ Opět je zde důraz na Wakandu jako na zemi, kde se Bucky něčemu naučil, zlepšil svoje dovednosti. Bucky na kousavou narážku reaguje slovy: „*It's actually White Wolf,*“ čímž přijímá Samovu interpretaci a potvrzuje, že mu pobyt ve Wakandě pomohl překonat svou starou personu Winter Soldier. Třetí čistě jazyková zmínka ve třetím díle reflektuje Zemovu kriminální minulost, když jej Bucky chce dostat z vězení. Sam namítá: „*He blew up the UN, he killed King T'Chaka and framed you for it. Did you forget that? You think the Wakandans forgot about it? It's a rhetorical question. They*

⁴⁴ Originální znění citace: „[...] it refers to something Americans think this country has been called on to do. A mission is undertaken not for enjoyment or profit but as a responsibility in fulfilling a larger purpose.“

⁴⁵ Shuri je princezna Wakandy a Ayo velitelka speciální militantní jednotky Dora Milaje. Buckyho osvobodily z poudručí moci Hydry, když dokázaly z jeho mysli odstranit podmíněný reflex – po vyslovení konkrétní sekvence slov se z Buckyho stával Winter Soldier, který byl takto nucen vykonávat rozkazy.

⁴⁶ Sam zde naráží na postavu Black Panther – krále Wakandy.

didn't.“ Mytická země, která nezapomíná – jako kdyby se její válečníci měli objevit ve chvíli, kdy Zemo uprchne z vězení. To se ovšem také stane, je to Bucky, komu se v ulicích Rigy (viz dále) ukáže Ayo a požaduje vydání Zema do rukou Wakandy.

První vizuální zmínkou o Wakandě je několik korálků *kimoyo* – všestranné wakandské technologie. Bucky tyto kuličky najde a díky nim pochopí, že je ženská válečná skupina Dora Milaje ve městě. Ayo, velitelka této skupiny, nosí dlouhé černé upnuté šaty s koženými prvky, vysoké černé boty a stříbrné šperky. To je oproti jejímu běžnému oblečení (válečná zbroj v barvách červené a stříbrné) evidentní změna, dává tak najevo, že nechce bojovat. Přesto je její civilní oblečení spolu s tradiční oholenou hlavou výrazný vizuální prvek, ze kterého číší jinakost, ona mytická africká kultura. Jinakosti přispívá také např. volba idiomu, který v anglickém jazyce není běžný: „*With time, will, and the resources, the Winter Soldier programming was removed from you like a rotten fur.*“ Užitá metafora získává na významu nejen sama o sobě, ale také ve vztahu k těm metaforám, které užity nebyly (Fairclough 2015), v tomto případě metafora vytváří význam naprogramování jako nemoci, choroby, kterou Wakanda dokázala uzdravit, odkazujíc na mytickou schopnost léčení, kterou Západ nemá. Ayo, která umí perfektně anglicky, si mohla vybrat jakoukoli jinou metaforu, ty by ale nemusely konotovat a potvrzovat mytický charakter Wakandy. Kulturní reálie jsou patrné i v další replice Ayo, kdy reaguje na Buckyho pochopení důvodů, proč si pro Zema přišly: „*Very little, if anything, of our loss and our shame.*“ Kulturu hanby si obecně spojujeme spíše s východoasijskými kulturami, zde je ale explicitně připsána i Wakandě. Zatímco spolu mluví, Ayo Buckyho pomalu obkrouží, jako kdyby sledovala svou kořist, čímž se konotuje určitá divokost, krvelačnost a sepětí s přírodou, opět přispívající reprezentaci Wakandy jako mytické přírodní země. Příroda jako protiklad kultury však ve Wakandě ne zcela funguje – v MCU Wakanda figuruje jako jedna z technologicky nejvyspělejších zemí na světě, a to díky vibraniu, vzácnému kovu, který je k nalezení pouze ve Wakandě. Wakand'ané s tímto kovem umí nejlépe zacházet, je z něj vyrobena např. Buckyho levá mechanická ruka,⁴⁷ nejdůležitějším artefaktem z vibrania je však štít Kapitána Ameriky (viz kapitola 2.2).

⁴⁷ Projevem technologického umu a znalostí je i moment, kdy Ayo v boji Buckyemu mechanickou paži odpojí od těla. Dialog mezi Samem a Buckyem („*Did you know they can do that?*“ a „*No.*“) dokazuje, že technologicky mají Wakand'ané navrch. Zajímavé je i užití zájmena *they*, poukazující na Wakand'any jako národ, nejen na jednu ženu, která paži reálně deaktivovala.

Objevuje se i krátký záběr na Wakandu – jedná se o moment, kdy se Buckymu povede se zcela osvobodit z moci Hydry. Divákovi se vyobrazuje pohled na vzdálené město – mrakodrapy, barevná světla, to vše zasazeno do neprostupné džungle. MS se tak snažilo o propojení dichotomie příroda versus kultura namísto reprezentace jejich kontrastu. Oproti USA je tak Wakanda technologicky přibližně na stejné úrovni, možná i vyšší, nicméně stále je to malá, uzavřená země, která dlouhou dobu nebyla ve světě MCU ani reflektována, nepůsobí tedy jako hrozba pro USA, naopak je jejím spojencem. Dřívější absence Wakandy v MCU slouží také jako ilustrace její autonomie, resp. absentujícího kontaktu s bělochy a kolonializací, jak reflektuje Thomas Piontek (2021). To jí umožnilo vyvíjet se dle vlastního řádu mimo mocenské vztahy se Západem. Wakanda tak funguje jako jakási kompenzace západních mocností včetně USA za roky diskriminace, kolonializace a imperialismu pomocí afrofuturismu⁴⁸ a zároveň snahy neodebírat kulturám možnost vyvíjet se dle jiných zákonitostí než Západ – zachované sepětí s přírodou, nikoli její odmítnutí. Zároveň si Wakanda stále zachovává kmenové charakteristiky kulturních společenství, jak je vyobrazeno ve snímku *Black Panther* (Coogler 2018).

Toto přímo koresponduje s kritikou klasického evolucionismu kulturní antropologie, a to že nemůžeme mluvit o jednom univerzálním vývojovém postupu. Snaha MS o kulturní relativismus však ne nutně koreluje s realitou národní reprezentace. Stereotypizace z hlediska mytičnosti, jak je rozebráno výše, vytváří poměrně ambivalentní vztah MS k africké Wakandě, ačkoli se obecně setkáme s pozitivním přijetím reprezentace země (zejména ve vztahu k celovečernímu filmu *Black Panther*), a to ve vztahu reprezentace rasově marginalizovaných (např. Carrington 2019; Coetzee 2019). O problematice reprezentace Wakandy prismaticem západní společnosti mluví např. Jonathan Ward (2020: 24), když tvrdí, že „svět Wakandy, jak je vyobrazen ve filmu *Black Panther*, je centralizován kolem neproblematizované patriarchální monarchie, privilegovanosti mužů a kapitalismu. Jediný způsob odvrácení odkazu kolonialismu, který film nabízí, je přístup ke zdrojům/technologím dovolujícím Wakandanům uniknout.“⁴⁹

⁴⁸ Afrofuturismus v kinematografii lze definovat jako propojení motivu afrických kultur s žánrem science fiction a kyberkultury (Dery 1994).

⁴⁹ Originální znění citace: „*The world of Wakanda, as imagined in Black Panther, is one where patriarchal monarchy, male privilege, heteronormativity, and capitalism still remain central and uninterrogated. The only possibility that is offered by the film in terms of undoing the legacy of colonialism is that of access to resources/technology which allow the Wakandans to escape unscathed.*“

Za zmínku stojí také vztah Wakand'aneč k Johnu Walkerovi jakožto reprezentantovi USA. Poté, co si Dora Milaje přijdou pro Zema, Walker je urazí (replika „*Hi. John Walker. Captain America. Well, let's, uh, put down the pointy sticks and we can talk this through, huh?*“ sice značí Walkerovu nejistotu pomocí krátkých vět a výpukových slov, pojem *pointy sticks* je však explicitně neomalený a ponižující), následně Dora Milaje Walkera napadne za neomalené poplácání po rameni jedné z žen. Pro boj využívají oštěpy a prvky akrobacie, nad Johnem po chvíli zvítězí, když se jedné podaří oštěp prohodit pásky štítu tak, že jej Walker nemůže použít. Nelze však říci, že jsou Wakand'ané impulzivní (ve smyslu bojovní jako zvířata), jak je demonstrováno v poslední scéně, kde se Dora Milaje objeví. Odvádí si Zema, zatímco se baví s Buckym – nesnaží se o boj, tiše a klidně stojí a čekají, až Zemo vykročí směrem k jejich letadlu, respektují ho jako člověka, ačkoli jim zavraždil krále.

2.6.4 Německo

Německo má vedle dosud jmenovaných zemí hned několik scén a o to delší celkovou stopáž. Prvně se objevuje ve druhém díle na přibližně 15 minut a ve třetím díle se narativ v Německu odehrává zhruba 10 minut, kromě toho se děj odehrává na dvou místech, a to v Mnichově a v Berlíně. V obou případech se deskriptivní popis místa nelimituje pouze na název státu, nýbrž se konkretizuje do formy města a země: „*MUNICH GERMANY*“ a „*BERLIN GERMANY*“, dvě slova situovaná pod sebe, text zarovnan doprava, což dle Machina (2007) konotuje sebevědomí textu, neboť vyžaduje více pozornosti než zarovnaní doleva – to můžeme propojit se snahou MS reprezentovat konstrukci místa, které s reálnou lokací nemá příliš společného, MS musí diváka přesvědčit, že se opravdu postavy nachází v Mnichově a v Berlíně, ačkoli byly scény natáčeny v Praze (Ra Moon 2022) a v Georgii v USA (Jovial Jay 2022). Proč zrovna Německo figuruje v seriálu tolikrát? Proč je reprezentováno dvěma městy, když pro to z narativního hlediska neexistuje žádný přímý důvod? A proč v seriálu hrají roli celkově tři německojazyčné lokace? Jeden z důvodů může být čistě praktický z hlediska natáčení – pravděpodobně je jednodušší nalézt herce (komparz), kteří umí německy než např. maďarsky. Druhý důvod bude stereotypní – Švýcarsko a bankovníctví je již popsáno výše, Německo vedle toho obecně konotuje řád. Tomu se dále věnuji níže u konkrétních reprezentací. V jiných textech MCU je reprezentace Německa spojena s nacistickým Německem během druhé světové války, McSweeney uvádí scénu ve filmu *Avengers* (Whedon 2012), kdy Loki stojí nad lidmi a dožaduje se poslušnosti, slovy: „*Není žádný význačný důvod, proč by se tato scéna měla odehrávat v Německu, kromě*

*udržení kontinuity odkazů na druhou světovou válku*⁵⁰ (McSweeney 2018: 115). V *TFATWS* se tato kontinuita ruší, a Německo je tak konečně osvobozeno od tohoto dominantního narativu.

Mnichov je reprezentován prvně velmi netradičně – scéna začíná uprostřed hlubokého lesa v opuštěné, posprejované cihlové hale, kolem které nerozeznáme žádné další budovy, žádné město. Flag Smashers halu využívají jako sklad a nakládají vozy vakcínami a dalším lékařským materiálem, později zaútočí na Sama a Buckyho. Dlouhá bitevní scéna se odehrává na střeších dvou nákladních vozů ujíždějících od původního umístění, po celou dobu tak můžeme vidět, že hala leží opravdu daleko od města, vidíme stále jen další a další stromy, les a hory. Mnichov jako označení místa se tak spíše vztahuje k destinaci, kam Karli náklad veze, mezitím ale uplyne dlouhá doba, jak implikuje změna denní doby (další scéna s Karli se odehrává v noční tmě) a vložená scéna, kdy Sam, Bucky, John a Lemar odjíždějí od Flag Smashers a řeší, co dál. I v této scéně se však dle absentujícího označení místa narativ odehrává stále v okolí Mnichova. Muži jdou po meziměstské silnici, okolí tvoří pole s rozoranou hlínou a plodinami, snopy sena, lesy a vysočiny v dálce, následně se objevuje malá vesnička. Je vidět několik zděných domů a plechovou zelenou čekárnu zastávky meziměstských autobusů, vše zasazeno do stejného prostředí jako doteď. Opět se nelze opřít o žádnou významnou stavbu, žádný explicitní znak, že se jedná o Německo, natož Mnichov – MS evidentně spoléhalo na to, že střední Evropa vypadá všude přibližně stejně a diváci nebudou mít se záměnami problém. MS si každopádně dalo práci s detaily, které Německo reprezentují, od německých SPZ aut přes úpravu české cedule s názvem zastávky – scéna se natáčela ve vesnici Svatá nedaleko Prahy (Ra Moon 2022) – na německé značení písmenem H pro zastávku (*Haltestelle*) v postprodukci po různé německy psané letáky rozmístěné po útočišti, kam se uchýlili Flag Smashers po jízdě do Mnichova. Na místě je přivítá anglicky mluvící muž s německým přízvukem a nabídne jim nocleh, domácí jídlo a přístup k počítačům. Místo vypadá na internetovou kavárnu, po místnosti jsou rozmístěné stoly s počítači, situované do čtvrti plné graffiti, aut bez kol apod. Kromě jídla skupině nabízí další pomoc: „*Please, help yourselves, anything you want, anything. You ask me.*“ Zájmeno *you* v druhé větě není z gramatického hlediska nutné, jeho explicitní užití dle Fairclougha poukazuje na snahu přemostit vzdálenost a odosobněnost

⁵⁰ Originální znění citace: „*There is no ostensible reason for the scene to be set in Germany other than to continue these sustained allusions to World War I.*“

mezi cizinci (2015). Muž se tak snaží Karli a ostatním přiblížit – plurál zájmena *you* usuzujeme z předchozího *yourselves*, ačkoli před touto replikou hovoří přímo ke Karli.

Obrat přichází ve třetím díle, kdy do podniku dorazí John a Lemar spolu s policisty z německé odnože GRC. Ačkoli můžeme předpokládat, že jednotka GRC má nějakého svého místního velitele, John je ten, který dává rozkazy, jde jako první apod. Rozrazí dveře a po muži se dožaduje informace, kde jsou Flag Smashers teď (v tuto dobu již nejsou na místě). Němec s ním odmítá hovořit anglicky, ačkoli angličtinu perfektně ovládá, a slyšíme pouze němčinu. Také Walkerovi i Hoskinsovi tyká, čímž se dále projevuje absence respektu k nim a kontrastuje s obdivem ke Karli a její skupině. Vyjadřuje se i k Američanům jako národu, oficiální překlad zní: „*You Americans have become such brutes,*” zatímco v originální němčině lze zaslechnout slovo *unmenschen*, nelidský. S jakou dobou současnost srovnává? V rámci MCU se kontakt USA s Německem limituje na snahu skupiny S.H.I.E.L.D. porazit padoušskou organizaci Hydra, která se snažila o světovou dominanci. Spíše se muž odkazuje k reprezentaci USA skrze Steva Rogerse, vedle kterého je John Walker reprezentací *jiných* USA. Zajímavé také je, že Lemar, v tuto chvíli tlumočnick mezi Johnem a Němcem, tuto větu Johnovi nepřekládá. Možná s ní tiše souhlasí, možná jen nechce zbytečně frustrovat svého partnera, který si uvědomuje, že ve svém současném postavení reprezentuje celé USA. Muž Walkerovi plivne do tváře a na Johnův rozzuřený dotaz: „*Do you know who I am?*“ odpovídá anglicky: „*Yes, I do and I don't care.*“

Druhý narativní segment odehrávající se v Německu je sekvence, kdy se Sam a Bucky setkávají se Zemem. Ten je po vraždě wakandského krále T'Chaky a dalších činech uvězněn v Berlíně, pro svou znalost o séru supervojáků mu ale Bucky pomáhá utéct, aby jim pomohl s dopadením Karli. Berlínská věznice působí velmi čistě, až sterilně, což spolu s vyobrazeným protokolem jejích pracovníků vytváří dojem Němců a Německa jako velmi pořádného, pravidla dodržujícího národa. Věznice evokuje tento řád a systém, klid světlými chodbami, bílými kachličkami a holými zdmi. Vedle toho Zemově cele dominuje šedá barva, plech, sklo a hladký beton, z čehož číší modernita a funkčnost. Celkově se tak konstruuje obraz německé instituce jako efektivního systému. Lippmann (2015:84) stereotypy definuje následovně:

„[...] jsou uspořádaným, více či méně konzistentním obrazem světa, kterému jsme přizpůsobili naše zvyklosti, preference, schopnosti, pohodlí a naděje. Nemusí být dokonalým obrazem, ale je to obraz světa, na který jsme se adaptovali. Lidé a věci v něm mají své dobře známé místo a jednají podle očekávání.“

Lippmann zde reflektuje kategorizaci světa, díky které jsou lidé schopni se v realitě lépe a účelněji orientovat. Jedna z těchto kategorií zahrnuje obraz Německa jako řádné, systematické, pořádné země, se kterou populární kultura nutně musí pracovat, aby byla relevantní a pochopitelná pro své diváky. Stereotypy můžeme v rámci teorie populární kultury překřtít na dominující ideologii, kterou kulturní texty inherentně obsahují, ačkoli si diváci mohou vybrat tuto ideologii nepřijmout (Fiske 2017). Vedle toho reprodukce těchto ideologií takové stereotypy umocňuje – reprezentace nejen v populární kultuře vyúsťuje v umocňování této ideologie ve společnosti (Dyer 2002). MS jakožto kinematografický gigant tyto stereotypy předává a implementuje do vnímání diváků po celém světě, potenciálně je rozšiřuje i do míst mimo euroamerický kulturně-společenský kontext.

2.6.5 Madripor

Velkou roli v seriálu hraje fikční země Madripor, o které dosud v MCU nebyla žádná zmínka, ačkoli se v seriálu dozvídáme, že Bucky a Zemo o její existenci věděli. Zemo se rozhodne začít tam hledat původ séra supervojáků, načež se Sam ptá: „*What's up with Madripor? You guys talk about it like it's Skull Island.*“ Metaforicky zde přirovnává pro něj zatím neznámý a záhadný Madripor k Ostrovu lebek, fikčnímu místu z filmů o *King Kongovi* (např. Vogt-Roberts 2017). Bucky mu odpovídá: „*It's an island nation in the Indonesian archipelago. It was a pirate sanctuary back in the 1800s.*“ Zemo dodává, že si Madripor z těchto dob zachoval zájem o nelegalitu. Nepřímo tak vyvrací Buckyho tvrzení, že Madripor *byl* pirátským útočištěm. Očividná je na první pohled podobnost s městským státem Singapur, ať už v názvu státu nebo v umístění v moři u Indonésie. Reprezentace Madriporu jako původně pirátského útočiště také koreluje se Singapurem, jak je zobrazen ve filmu *Pirates of the Caribbean: At World's End* (Verbinski 2007). Také státní poznávací značky Madriporu zobrazují bílý srpek s bílým objektem vpravo v červeném poli, čímž evokuje Singapurskou státní vlajku.

Madripor je zobrazen prvně v noci, nepochybně proto, aby více vynikla barevnost jeho světél – na horizontu vidíme velké město plné mrakodrapů, které svítí do noci různobarevnými světly, díky čemuž se vytváří dojem modernity. Střídáním scén a střihy mezi tradiční Evropou a normativními USA zastává Madripor pozici ultrafuturismu – tomu napomáhá i vysoký barevný kontrast, kterým se dále umocňuje pocit vzdálenosti, jiného světa. Výrazné, saturované barvy navíc konotují přemíru nebo energičnost (Machin 2007),

čímž se podporuje reprezentace Madripooru jako země mimo normativní realitu ať už USA, nebo Evropy. Ulice jsou plné lidí, neonových barev, různých drátů a posprejovaných zdí. Sam také popisuje kyselý zápach města, odkazující k nečistotě místa. V dalším záběru na město (tentokrát za dne) rozeznáme hory, které Madripoor lemují, a skladiště kontejnerů. Na budovách rozeznáme nápisy v různých jazycích (např. v angličtině, japonštině nebo hindštině), různorodost je patrná i na samotných obyvatelích/návštěvnících Madripooru – objevuje se také velké množství alternativních módních stylů, účesů, tetování, piercingů nebo fenotypových rozdílů. Otevřenost všem kulturám, a tudíž kulturní ojedinělost Madripooru je rovněž vyobrazena pomocí speciálních alkoholických nápojů, když je Sam v přestrojení nucen vypít hadí víno – jihovýchodní pálenku s čerstvým, ještě bijícím hadím srdcem. Madripoor jako místo nelegálních aktivit je denotováno skrze zobrazení balíčků s drogami, explicitně nošenými zbraněmi, velkým množstvím bankovek ve svazcích nebo vyobrazením černého trhu se světovými uměleckými díly. Země je tedy prezentována jako místo, kde se setkává velké množství kultur i subkultur, zároveň však není tím tavicím kotlem, za který se označují USA. Lidé v Madripooru pravděpodobně žijí jen kvůli černému obchodu a dalším nelegálním praktikám, spořádaný rodinný a pracovní život zde nenajdeme. Nemůžeme tak mluvit o národu, a tudíž ani o tavicím kotli, který by tyto nacionality a etnicity nějakým způsobem přetvářel, nýbrž o multikulturní společnosti, kde koncepty nacionalit, etnicit a dalších pozbývají smyslu.

Zemo také přirovnává Madripoor ke království: „*Every kingdom needs its king.*“ Za prvé je zde patrné, že identita vedoucí osoby země je držena v tajnosti, za druhé metafora království poukazuje na absolutní moc Power Brokera, jak Zemo doplňuje dovětkem: „*In Madripoor he is judge, jury and executioner.*“ Království může také ale znamenat, že Madripoor je jakousi pohádkovou zemí pirátů, což mu ubírá na reálné suverenitě vůči jiným státům. Do jisté míry můžeme o Madripooru uvažovat jako o opozici USA např. prostřednictvím Sharon, která z USA unikla a poté se stala nejvýznamnějším člověkem v Madripooru. Výše uvedená multikulturalita zde navíc funguje jiným způsobem než v USA. Machin (2007) tvrdí, že kromě samotného obrazu je důležité rozklíčovat i pozice sociálních aktérů v něm – zmiňuje vztah aktéra k rámu obrazu nebo jeho jednání. V Madripooru vidíme mnoho lidí, někteří tančí, někteří pijí, jiní jen tak stojí a baví se mezi sebou, na první pohled nevidíme v jednání nic, co by se vyhýbalo běžnému chování lidí ve městě nebo v baru. Všimneme si však interakcí mezi postavami, které jsou vesměs všechny pozitivní, nesetkáme se s negativním chováním (kromě vyhazovače, který povýšeně sleduje okolí).

Multikulturalita zde tak stojí v opozici k tomu, jak je soužití vícero kultur, etnicit a dalších identit vyobrazeno v USA, jak je popsáno výše.

2.6.6 Lotyšsko

Pro narativ seriálu je vedle USA relevantní Lotyšsko, konkrétně jeho hlavní město Riga. Nachází se zde přesídlovací kemp GRC, kam se Karli a ostatní vydávají na pohřeb její adoptivní matky. Přijíždí sem i Walker s Hoskinsem, kteří se následně pokouší Karli zneškodnit, zatímco Bucky a Sam se snaží Karli chytit a zároveň předejít zbytečnému zabíjení. Je to právě v Rize, kde Walker v reakci na zabití Hoskinse brutálně zavraždí jednoho z Flag Smashers, na základě čehož je mu odebrán štít a titul Kapitána Ameriky (viz kapitola 2.4). Nápis lokace se tentokrát nelimituje na pouhou zemi nebo město, nýbrž přímo poukazuje na konkrétní místo – „*GRC RESETTLEMENT CAMP RIGA, LATVIA*“, podobně jako u dvouslovných nápisů pod sebou ve dvou řádcích. Užití slova *camp* implikuje podobnost s koncentračními tábory, což evokuje nedůstojné zacházení s lidmi, jak Karli věří, že GRC dělá. Bez přesného uvedení místa by nebylo jasné, kde se nacházíme, ze samotných plaketek a plakátů polepených po budově by nebylo patrné, jakým způsobem se GRC stará o lidi, kteří potřebují pomoc. Konkretizace nápisu je tak spojená především s narativem a slouží jako jeho podpůrný prvek. Po celou dobu scén v Rize (které čítají zhruba 60 minut z celkové stopáže seriálu) se postavy pohybují po historickém centru – snad všechny budovy, ve kterých se odehrává děj nebo kolem kterých postavy prochází, zařazujeme převážně do klasicismu; všechny charakterizuje čistý, světlý exteriér jemných barev jako je béžová, světle žlutá nebo světle zelená. Na ulicích stojí auta, ať už moderní, nebo starší, objevuje se oprýskaná cihlová zeď. Pohled na město shora odhaluje moderní most přes řeku a historické centrum města s několika věžemi – záběr na skutečnou Rigu. Velkou roli hraje náměstí, kde Walker zabije jednoho z Flag Smashers. Stane se tak na schůdcích kamenného pomníku, tedy na národním symbolu (srov. Hroch 2009) Lotyšska. Walker v roli Kapitána Ameriky, personifikace USA, se tak dopouští vážného činu proti lotyšské národnosti a kultuře, čímž se amplifikuje Walkerův negativní nacionalismus a přístup k jiným národům.

Na jazykové úrovni ve vztahu k Lotyšsku se setkáme s jedinou replikou z úst Sama: „*She died in Riga, a city near the Baltic Sea.*“ Specifikace místa poukazuje na očekávanou diváckou neznalost evropské geografie, zatímco s upřesněním lokace amerických měst na

úrovni jazykové repliky se nesetkáme. Zajímavá je absence specifikace Rigy jako hlavního města Lotyšska, poměrně důležitá informace byla vynechána v prospěch *města poblíž Baltského moře*, jako kdyby diváci spíše měli znát polohu moře než celého státu – to může odkazovat na očekávanou obecnou znalost, kde leží *Pobaltí* nebo *baltské státy* ve smyslu celého regionu. Rozeznáme také cílenou změnu jazyka cedulí na ulici – objevují se názvy *kafejnica* nebo *tabakeria* v lotyštině. Překlad probíhal z českého jazyka, i toto evropské město bylo natáčeno zejména v částech Prahy – např. v secesní pasáži Lucerna, na Jungmannově náměstí nebo u Národního divadla (Ra Moon 2022). Je evidentní přesvědčení MS, že evropská historická města (a zároveň venkov skrze reprezentaci německé vesničky a meziměstské silnice s poli okolo) vypadají všechna víceméně stejně. Zčásti je natáčení co nejvíce scén na jednom místě snaha každého filmového nebo seriálového studia kvůli zjednodušení natáčení, finančním prostředkům, logistice apod., na druhou stranu je takové množství evropských zemí a měst reprezentovaných pomocí převážně jednoho jediného místa (Praha) poměrně zkreslující a zkratkovité.

Evropa jako celek je tak zobrazována jako tradiční, historické místo, čemuž napomáhá i absence reprezentace moderních částí měst – setkáváme se opravdu jen s historickými centry, což esencializuje Evropu na *starý svět*. Tím se vytváří kontrast mezi Evropou jako celkem, reprezentující tradici, stáří a historii, a USA, které sice také obsahují tyto tradiční prvky (např. architektura Kapitolu), vesměs se na ně ale nelimitují a naopak denotují modernitu – muzeum Smithsonian, centrum pro GRC nebo New York se všechny vyznačují velkými místnostmi, lesklým kovem, barevnými světly, obrazovkami, sklem nebo betonem. Patrný je tento rozdíl také v barevnosti záběrů, jak jsem již naznačila výše. USA jako moderní země se spíše objevují ve studených tónech modré a šedé barvy (evokující kov), Evropa jako ztělesnění historie je laděna do teplejších barev, ve kterých vyniká béžová nebo oranžová, čímž se klade větší důraz na architekturu center měst.

Za zmínku také stojí, že z hlavních postav nikdo nepochází z kontinentální Evropy (kromě Zema, jeho rodná Sokovia⁵¹ však již neexistuje). Karli podle britského přízvuku pochází pravděpodobně z Velké Británie, ta však naopak není reprezentována jako země, možná z obavy, aby nebyl seriál jako celek příliš anglofonní. Hlavní postavy jsou Američané, čímž se z USA stává normativní prvek, proti kterému jsou všechny ostatní země nebo Evropa jako celek situovány. Lze tvrdit, že reprezentace takového množství států je prvek

⁵¹ Fikční země MCU. Viz kapitola 2.6.7.

korespondující s kulturním relativismem – jakási snaha být otevřen dalším kulturám apod. Vedle toho esencionalizace Evropy jako celku a absence vlastního mluvčího alespoň Lotyšska, které hraje v seriálu zásadní roli, spíše odporuje Brownově pojetí kulturního relativismu ve smyslu uvědomování si, že žádná společnost není jednotná a obsahuje četné rozdíly a konflikty (Brown 2008). Absence jakékoli klíčové postavy evropského původu vytváří z Evropy a všech vyobrazených zemí v ní pouze prostředí, ve kterém se veškerý prostor věnuje Američanům. Evropané jsou tu reprezentováni pouze kolemjdoucími, ubytovanými v kempu nebo přihlížejícími – v každém případě jsou odosobněni na masu, pasivní vůči jednání hrdinů-Američanů.

2.6.7 Další reprezentované země a nacionality

Kromě výše uvedených zemí a národností se v seriálu *TFATWS* setkáme i s dalšími, které jsou jen zmíněné nebo atmosférotvorné, nemají však zásadní vliv na narativ seriálu ani v něm nehrají jinou relevantní roli. Jednou z těchto nacionalit je japonská, a to postavou Buckyho přítele Yoriho Nakajimu, kterému v době nesvéprávnosti pod vlivem organizace Hydra Bucky zavraždil syna. Vizually se japonská nacionalita objevuje pouze v záběru na malý oltář v Nakajimově bytě – je tvořen několika fotkami syna, svíčkami v malých lucernách, aromadifuzérem a soškou Buddha. Je to jediná přímá reprezentace náboženského vyznání v seriálu. Buddhismus je tradiční náboženství Japonska, pro seriál bylo pravděpodobně vybráno i pro svou popularitu mimo východní a jižní Asii – další tradiční japonské vyznání, např. šintoismus není natolik známým, aby MS mohli reprezentovat jeho znaky takovým způsobem, který by byl čitelný pro širokou veřejnost. Oltář má totiž spíše než kulturně reprezentativní hodnotu význam narativní – Bucky má při pohledu na něj výčitky svědomí. Kromě této vizuální reprezentace se objevuje i japonština – Nakajima mluví o synově oblíbené koláčků *mochi*. Bucky při této replice nevypadá zmatený, naopak se zdá, že japonštinu ovládá, čímž se opět klade důraz na multi- nebo bilingvismus postav. Kromě angličtiny, japonštiny a xhosi (jazyk Wakandy) navíc víme, že Bucky se dohoví také rumunsky (což je mateřský jazyk herce Sebastiana Stana) nebo rusky, jak je vyobrazeno ve filmu *Captain America: Civil War*.

Krátce se v seriálu objevuje i země Sokovia, malá fikční slovanská země, která se prvně objevila ve filmu *Avengers: Age of Ultron* (Whedon 2015), připomínající Kosovo během 90. let 20. století (McSweeney 2018). Během boje s robotem Ultronem byla Sokovia

naprosto zdevastovaná, celá země byla zničena. V seriálu se Sokovia reprezentuje hlavně skrze Zema, který ze země pochází. Zabití jeho rodiny byl také důvod, proč se chtěl pomstít Avengers v ději filmu *Avengers: Civil War*. Zemo patřil ke šlechtě, čímž vysvětluje své bohatství (zdeděné automobily, letadlo, sluhu nebo nemovitosti po Evropě), v pátém díle taktéž vyčítá Samovi a Buckymu osud Sokovie: „*I heard what became of Sokovia. Cannibalized by its neighbors before the land was cleared of rubble, erased from the map. I don't suppose any of you bothered visiting the memorial...? Of course not. Why would you?*“ Volba slov jasně vymezuje Zemovo stanovisko – nikdo o Sokovii neprojevil zájem, jednoduše ji vymazali a přivlastnili si to, co bývalo domovem Zemovy rodiny. Použitím slova *bothered* je přímo obviňuje, že ani nenavštívili zbytek země, také slovní spojení *any of you* nepoukazuje nutně jen na Sama a Buckyho, nýbrž na Avengers jako celek. Není se čemu divit, když jejich jednání rozpoutalo to, co McSweeney (2018: 189) definuje v termínech *vyhynutí (extinction)* Sokovianů. Řečnická otázka zakončující monolog přispívá dojmu Zemovy zatrpklosti, patrná je silná expresivní kvalita repliky – její hlavní význam tkví ve vyjádření názoru subjektu a jejich sociálních identit (Fairclough 2015). Zde se projevuje Zemova identita Sokoviana.

Na úrovni vizuálního módu se Sokovie objevuje v pátém dílu – Bucky a Dora Milaje Zema najdou u pomníku Sokovie, pravděpodobně na místě, kde se dříve stát nacházel, jak můžeme rozpoznat podle prázdného a holého okolí, kromě pomníku vidíme kamennou zeď (patřící pravděpodobně ke kompozici pomníku spolu s kruhovou dlažbou kolem sochy) a stromy v dálce. Jedná se o velké kamenné vyobrazení ženy, muže a dvou dětí – děvčete a chlapce, čímž se konotuje důraz sokovijské kultury na instituci rodiny. Rodina je zachycena, jak stojí za národním erbem ve tvaru orlice s roztaženými křídly a korunou nad hlavou. Na podstavě sochy se nachází nápis v sokovijské cyrilici. Zemo před pomníkem stojí, nic neříká. K Sokovii již nepadne žádná další replika, není ani významná z hlediska narativu, funguje však jako připomínka toho, co Avengers způsobili, a také proč se USA v tuto chvíli možná snaží limitovat a kontrolovat jednání Kapitána Ameriky skrze jeho přímé napojení na vládu USA v kontrastu s dřívější autonomií superhrdinů.

Reprezentována je i Litva, podobně jako u jiných evropských měst se postavy pohybují v rámci historického centra s klasicistní a románskou architekturou, cihlovými zdmi pokrytými brečťanem nebo hřbitovem se staletí starými kamennými náhrobky. Nápis lokace („*VILNIUS LITHUANIA*“) se jako jediný v celém seriálu nezobrazuje v metalické světle šedé barvě, nýbrž v černé. Důvodem může být světlost záběru, kde by šedý nápis

nebyl příliš čitelný. Na jednu scénu se objeví lokace Slovenska, konkrétně Bratislavy. To je denotováno pouze nápisem a slovenskými státními poznávacími značkami na vozech. Slovensko je zde znázorněno velmi minimalisticky – vidíme jen silnici, dráty vysokého napětí a pravděpodobně letiště v dálce, kde Flag Smashers nakládají letadlo krabicemi, zbytek scenérie je ukryt ve tmě. Jazykově není o Slovensku v seriálu jediná zmínka. Velké množství reprezentovaných zemí a nacionalit bez příliš významného narativního důvodu je komentováno v následující kapitole.

2.7 USA a vztahy s ostatními zeměmi a nacionalitami

Na úrovni reprezentace vlastních obyvatel USA, země a jejího vztahu k ostatním zemím v seriálu vyvstalo několik motivů, které byly ve velké míře již analyzovány na předchozích stranách. Tato podkapitola však pojmenovává dosud nepojmenovaná témata a dodatečné motivy spojené s explicitní reprezentací americké národní identity, které doplňují výše uvedené.

Děj seriálu se z velké části odehrává na půdě USA, a to ve městech Washington D.C., New York City, Baltimore ve státě Maryland a v rybářské usedlosti Delacroix v Louisianě. Z hlediska hlavní narativní linky hraje největší roli New York, ve kterém se v posledním díle odehrává finální boj mezi Flag Smashers a Samem s ostatními hrdiny. Každé prostředí je svým způsobem specifické, čímž je v souhrnu konstruován obraz USA jako rozmanité země. Washington D. C. se prvně objevuje v prvním díle po scéně z Tuniska – oproti teple zabarveným záběrům se Washington D.C. se svými neutrálnějšími barvami jeví jako více racionální a jednající, aktivní v kontrastu k ležérní atmosféře Tuniska. Nechybí nápis „WASHINGTON D.C.“ umístěný na záběru v levé horní části tak, aby vynikl obraz Kapitolu, kterým se město reprezentuje. Je zde kladen větší důraz na dominantu města, kterou většina diváků bez váhání rozpozná, oproti vyobrazení rezidentské části jiných míst (např. Tunisko, Litva nebo Slovensko, také ale americký Baltimore a Delacroix). V hlavním městě USA se odehrávají nacionalisticky silně nabitě události – v první řadě je to předávání štítu do muzea Smithsonian. Ten je vyobrazen dvěma místnostmi, jednou prosklenou, plnou světla, kde dochází ke slavnostnímu proslovu, druhá místnost představuje samotnou výstavu a je naopak tmavá, bez oken, plná výstavních skříní a osvětlených prvků. Smithsonian a obzvláště výstava Kapitána Ameriky zde funguje jako jakýsi národní pomník. U těch záleží na „konkrétním obsahu a interpretaci, zda symbolické poselství pomníku směřovalo spíše k posilování agresivního nacionalismu, vojenských atributů národa, či spíše k upevňování prostého vědomí a sounáležitosti a úcty ke kulturnímu odkazu předků.“ (Hroch 2009: 246) Agresivní nacionalismus v rámci muzea reprezentován není, Smithsonian spíše odpovídá dalším dvěma funkcím. Důraz na vojenskou aktivitu země je evidentní v průběhu celého seriálu a bude diskutován níže jako samostatný motiv. Muzeum plní hlavně třetí úděl pomníků, a to konstrukci a reprodukci sounáležitosti a úcty k národním dějinám a kultuře – zde přímo reprezentované v rovině výstavy o personifikaci USA, Kapitánu Amerikovi. Funguje také jako zakotvení amerického národa ve světovém řádu a důkaz jeho stability a nadčasovosti pomocí kontrastu velmi moderního až futuristického vizuálu (sklo, kov, ostré,

jasné osvětlení, displeje a monitory atd.) a historicky zakotveného obsahu. Společnou historii jako jeden z pilířů národní identity zmiňuje kromě Hrocha i Hall (2019c). Relevanci reprezentované historie napomáhají i další lokace ve městě jako je Kapitol, kde se odehrává oficiální jmenování Walkera do služby hrdiny a následné odebrání titulu.

New York City je reprezentován pomocí dvou panoramat uvádějících dané scény, jednou během dne, kdy je patrný Brooklynský most a okolní mrakodrapy, jednou v noci, kde dominuje noční osvětlení a jeho odrazy na hladině řeky Hudson. Další záběry v prostředí New Yorku zahrnují uličku s popelnicemi mezi domy, vnitřek jednoho z obytných činžáků a asijskou restauraci, vše reprezentuje běžný, každodenní život Newyorčanů. Kontrastně pak působí vyobrazený New York v noci během bitvy v posledním díle – podle potměných budov se pravděpodobně nejedná o rezidenční oblast, ale spíše o nějakou obchodní čtvrť. Scény boje jsou umístěny do ulic New Yorku mezi velké, blíže nerozpoznatelné budovy, interiéry zobrazují industriální skladiště a také konferenční centrum, kde se koná jednání zástupců GRC. New York jako celek působí velmi moderně a industriálně, čemuž napomáhá i temnost bojových scén, čímž spíše vyniká osvětlení záchranných složek, studená světla v zasedacím centru, kov, který tato světla odráží nebo přítomnost různých lešení, symbolizujících růst, změnu a novotu. Město Baltimore ve státě Maryland (v nápisu se objevují obě umístění, implikující, že diváci nemusí nutně znát Baltimore v kontrastu s předchozími dvěma městy, vedle toho ale v USA existuje vícero měst se stejným názvem) je spojeno s narativní linkou Isaiaha a s problematikou etnicity a rasismu v seriálu obecně – Isaiah zde v tajnosti žije, zároveň je to právě na ulici před jeho domem, kde Sama s Buckym zastaví policisté nebo Sam kde vtipkuje s chlapcem. Baltimore je jedno z amerických měst s největší afroamerickou populací, procentuálně v současné době odpovídá 62,7 % obyvatel (United States Census Bureau 2022). Umístění etnické narativní linky právě do Baltimoru tedy působí poměrně prvoplánově, zároveň však funguje jako velmi ilustrativní prostředí pro reflexi daného tématu, čímž tematiku přibližuje sociokulturní realitě.

Eriksen (2007) upozorňuje, že etnicita se musí zkoumat nikoli izolovaně, nýbrž v sociální interakci a na úrovni sociálního života. Využití města Baltimor je tak pro reflexi problematiky rasismu velmi účinné, neboť právě na této sociální realitě staví. Lokace také zvýrazňuje syrovou realističnost interakce mezi Samem a policisty. Scéna klade důraz na etnicitu ve vztahu k bílé majoritě; etnicita jako koncept je relační a závislá na situaci, jinými slovy kategorie etnicity existuje pouze ve vztahu k jiným etnicitám. Opozice je její

fundamentální rys (Eriksen 2007). Proto je scéna s policisty natolik silná a výrazná – teprve přímá konfrontace dvou etnických identit plně vytváří kontrast. Ulice Baltimoru tento kontrast podtrhují. Je zobrazován pomocí rezidenční čtvrti s cihlovými rodinnými domy, dětmi hrajícími si na ulici; Isaiahův dům působí velmi útulně, příjemně, což napomáhá reprezentaci Baltimoru jako přívětivého místa pro život. Spojuje se tak s poslední lokací v USA, a to s rybářskou komunitou Delacroix, které byl věnován prostor již výše. Tím se rozdíl mezi etnicitou samou o sobě (Afroameričané žijící poklidně jako občané USA) a protikladem dvou etnicit (proti systematickému rasismu bílé majority) dále umocňuje. USA jako celek jsou motivy místa reprezentovány jako pokroková, moderní země spojující dlouhou historii s novotou budoucnosti. Důraz je kladen jak na historickou povahu, tak na aktivní, exekutivní charakteristiku spojenou se světovou, mezinárodní politikou, kde USA zaujímají centrální postavení jednak skrze hlavní jednání GRC v New Yorku, jednak zobrazením čtyř amerických měst. To je dále rozvíjeno a doplněno rozsáhlou reprezentací domovů amerických obyvatel, vyzdvihující jejich rozmanitost, heterogenitu a přívětivost pro velké množství obyvatel se zaměřením na Afroameričany.

Afroameričané jsou v seriálu přítomni velmi často i mimo vlastní komunitu v Delacroix nebo v Baltimoru. Majoritu vyobrazených lidí tvoří také na stadionu při vítání a rozhovoru Johna Walkera pro televizní pořad. Mladá Afroameričanka je jako jediná zobrazena, jak se fotografuje s Kapitánem Amerikou, na tribunách vidíme velké zastoupení Afroameričanů a téměř celá skupina hudebníků a tanečníků, která událost doprovází, jsou právě Afroameričané. Podobná situace nastává i v posledním díle v New Yorku, kdy Sam bojuje s Karli a ostatními a po úspěšném manévru se kamera přesune na přihlížející dav lidí – velmi zběžně rozeznáme pouze jednoho bělocha ve skupině Afroameričanů. Také Olivia Walker, Walkerova manželka, a Lemar Hoskins, Walkerův partner, jsou Afroameričané, vyobrazena je i Hoskinsova rodina. Heterogenita amerického obyvatelstva je reprezentována také hispánským poručíkem Joaquinem Torresem, Japoncem Yorim Nakajimou a dalšími etnicitami, které nejsou přímo pojmenovány a rozpoznáme pouze jejich fenotypové rysy jako tmavší pleť, velmi kudrnaté vlasy nebo asijské rysy. Etnická diverzita je reprezentována i na místech výkonné moci, např. v koncilu GRC rozeznáme ženu tmavší pleti s přízvukem připomínajícím indický původ. Hlavní pozice, kupříkladu senátor a dle všeho mluvčí a nejdůležitější osoba v GRC a zároveň v radě, které se Walker zodpovídá, je však stále zastávána bělochem. To ovšem může být narativní záměr – lépe tak vynikne požadovaný kontrast, který pro současnou situaci představuje Sam jako nový Kapitán Amerika.

Relevantní motiv v seriálu je reprezentace americké armády a vlády, jak je ilustrováno již výše. Kromě propojení vojenství s rolí Kapitána Ameriky, Steva Rogerse a Johna Walkera jsou v seriálu patrná přímá vyobrazení skrze ostatní postavy, jako jsou např. Sam Wilson, který pracuje pro letectvo a na kauze Flag Smashers spolupracuje s poručíkem Torresem. Dále se objevuje James Rhodes, vedlejší hrdina z předchozí tvorby MS, ve vojenském stejnokroji či větší množství dalších vojáků a příslušníků vojenské služby při několika událostech, kteří doplňují atmosféru scén, kde je armáda nějakým způsobem relevantní. Výrazným motivem je u uniforem výše postavených důstojníků velké množství různých odznaků, medailí a vojenských insignií, konotujících jejich úspěchy, potažmo úspěchy celé americké armády. Přímá reprezentace je provedena i pomocí jeepů, hangárů a letadel, různých armádních technologií a displejů nebo tzv. *psích známek* v titulkové sekvenci. Jazykový mód obsahuje několik explicitních výrazů z vojenského prostředí, které nemusí být pro všechny diváky srozumitelné, např. *M. O. (method of operation)*, *chatter* (kvantita sledované komunikace), *brass* (slang pro velitele), *POW (prisoner-of-war camp)* nebo *ops (operation)*, přičemž použití těchto konkrétních výrazů může vytvářet distanci mezi diváky a obsahem seriálu, zároveň se zdůrazňuje relevance armády nejen pro seriál, ale také pro americkou společnost, resp. její obraz v díle. Není nutně reprezentována jako bezchybná, jak lze rozpoznat v rozhodnutí o hrdinovi a také v osobní replice Johna Walkera: „*We both know that the things that we had to do in Afghanistan to be awarded those medals felt a long way from being right.*“ Armáda je zde podrobena reflexi etického konání v souladu s povinnostmi vojenské služby. Zajímavé je zde užití činného a trpného rodu – samotný čin je vysloven pomocí aktiva, reprezentujícího jejich (Johnovo a Lemarovo) jednání, vedle toho se objevuje pasivum ve formě *to be awarded*, implikující rozkazy a rozhodování o těchto činech *shora*, z pozice velitelů nebo armády jako metonymického celku. Pochybnosti výkonných orgánů jsou spojovány i s koncilem GRC, mezinárodní politickou organizací, proti které povstali Flag Smashers. Jejich amorální rozhodování reflektuje Sam na konci seriálu, když je konfrontuje po smrti Karli. Taktéž policie jako institucionální moc je zobrazena jako pokřivená a rasistická, jak bylo rozebráno výše (viz kapitola 2.3). Ačkoli se tak v seriálu objevuje velké množství narážek, scén a záběrů denotujících americkou vládu, armádu a jiné konkrétní složky státní exekutivní moci, čímž se poukazuje na jejich relevanci pro americkou společnost a přeneseně na americkou nacionalitu, nejsou idealizovány, a naopak se významná část seriálu věnuje jejich omylům a systémovým pochybením.

Obsáhlý je také motiv národní kultury a jejích symbolů. Opakující se ikonografický symbol je americká státní vlajka. V titulkové sekvenci se objevuje např. černobílá, minimalistická ilustrace vojenských psích známek – na jedné známce zjednodušeně vyobrazená státní vlajka (nenapočítáme všech 13 pruhů, hvězdy v modrém poli jsou spíše bílé puntíky), na druhé poupravená ikona štítu Kapitána Ameriky. Znamka s vlajkou je zde z velké části zakrytá druhou známkou, je vyobrazena v pozadí a konotuje dominantní významovou pozici štítu, resp. jejich překrytí napovídá výše uvedené transformaci vlajky do aktivního štítu hrdiny. Vlajka se rovněž objevuje pověšená v policejní stanici nebo v ruce návštěvníků fotbalového stadionu ve formě malých vlaječek. Stadion je dále doplněn o velké množství různých banerů a praporků, všechny v barvách státní vlajky, často s motivem pruhů a hvězd. Užití barev trikolory je ve scéně na stadionu velmi opulentní – veškeré kostýmy tanečníků a hudebníků jsou červeno-modro-bílé, stejně tak návštěvníci nosí stejnobarevné ošacení s logem nového Kapitána Ameriky. Zejména na hřišti tímto dochází k explicitní identifikaci diváků, potažmo americké veřejnosti, nejen s národem a státem USA, nýbrž také s jeho (novou) personifikací, Kapitánem Amerikou. Pomocí těchto barev a log dochází k symbolické komunikaci mezi jednotlivými účastníky amerického národa, jak připomíná Hroch (2009). V titulkové sekvenci je použit nasprejovaný obraz Sochy svobody, také ilustrace Kapitola nebo plakáty se strýčkem Samem. Orel, americký národní pták, se v seriálu objevuje v replice moderátorky při rozhovoru s Walkerem, a to s nadsázkou jako žert. Americké národní symboly se však kumulují především do postavy Kapitána Ameriky, ať Walkera, či Wilsona, jak je rozebráno výše, a především v zahraničí je role hrdiny a jeho štít primární reprezentací USA.

Kromě Steva Rogerse a jeho aluze na Strýčka Sama, ukotvující historicitu Kapitána Ameriky spolu s důrazem na tradiční americký heroismus (Robinson 2018), se v seriálu zmiňují i další významné osobnosti americké historie. Velmi zběžně se objeví jméno Abrahama Lincolna, a to když John Walker, již bez titulu hrdiny, s Buckym chytí zbytek skupiny Flag Smashers a teatrálně pronese Lincolnův citát: „*Mercy bears richer fruit than strict justice.*“ Použití citátu pak jen komentuje slovy: „*Great man, great quote.*“ Citát poukazuje na Walkerovu charakterní změnu, jeho původní agrese se nakonec změní ve více racionální a morální přístup k nepřátelům. Zmínka o Lincolnu v seriálu je zároveň aluzí na zrušení otroctví v USA roku 1865 (Tindall & Shi 1996) ve spojení se silným tématem rasismu a afroamerické přítomnosti v americké společnosti rezonující napříč seriálem. V díle je patrná evidentní snaha reprezentovat problematiku rasismu pomocí motivu

historických osobností – kromě Lincolna Isaiah zmiňuje Malcolma X, afroamerického aktivistu za lidská práva a důležitou osobnost pro politicko-spoolečenské hnutí černého nacionalismu, Nelsona Mandelu, bývalého prezidenta Jihoafrické republiky a odpůrce apartheidu, a Martina Luthera Kinga Juniora, také aktivistu za občanská práva Afroameričanů v USA. Přirovnává k nim Sama v roli nového Kapitána Ameriky, resp. je od sebe s humorem distancuje:

„*You ‘re special. [...] I mean, you ain’t no Malcolm, Martin, Mandela, but...*“

„*No argument there. But i know what I’ve gotta do.*“

Kapitán Amerika jako role je zde stavena na roveň těmto mužům, čímž je Isaiah pozvedává na úroveň národních hrdinů; všichni navíc získali na relevanci během zásadních událostí v americké historii a boje za vlastní národní identitu, jak Hroch (2009) národní hrdiny charakterizuje. Podobně o konfliktech za práva, zaměstnání, uznání nebo jiné „*zdroje nazírané jako nedostatkové*“ uvažuje Eriksen (2007: 127), když mluví o dovolávání se kolektivní identity. *Možnost* zastávat roli Kapitána Ameriky se dialogem jeví de facto jako nový, podobně závažný zdroj relevantní pro současný stav etnického konfliktu, resp. politiky identit, jak stav širěji Eriksen (2007) pojmenovává. Zajímavé je použití křestního jména Martina Luthera Kinga Jr., konotující blízkost až familiárnost. Uvádí se i jméno afroamerického hudebníka Marvina Gaye a jeho alba *Troubleman*, což je spolu se zmínkou o postavě Gandalfa z Tolkienova díla *Hobit* jediná narážka na populární kulturu, Marvin Gaye opět poukazuje na život Afroameričanů v USA.

Narativ seriálu se z velké části odehrává mimo USA – nejvýraznější lokací je Lotyšsko a jeho hlavní město Riga. Jak už bylo naznačeno výše, v rámci reprezentace jiných zemí a národů ve vztahu k USA vznikají tři roviny. Na jednu stranu jsou USA vyobrazeny jako jedny z mnoha států, jedny z mnoha nacionalit prostřednictvím samotné přiznané existence jiných zemí. To je v rámci MCU poměrně nezvyklé – pokud byly v rámci jiných textů MS zobrazeny různé nacionality a země, provedeno to bylo skromně a účelně. Pokud nebereme v potaz mimozemské lokace, setkáme se s reprezentací Ruska, Německa nebo Wakandy, vždy však s jasným narativním cílem a často jako domovskou zemí konkrétních hrdinů nebo naopak padouchů. *TFATWS* se tomuto vymyká a reprezentuje velké množství zemí bez jasně definovaného cíle – antagonistická skupina Flag Smashers působí mezinárodně a nelze ji zařadit do žádné země. Reprezentace Slovenska, Litvy, Německa nebo Švýcarska tak funguje spíše jako nástroj diverzifikace díla. Kromě USA se různými

způsoby zobrazuje 12 zemí a nacionalit,⁵² mnoho z nich narativně nehraje významnou roli, některé nejsou použity opravdu bez jiného důvodu než pro ilustraci rozsahu mezinárodní skupiny Flag Smashers. USA a jejich rozsah je vyobrazením jiných zemí sice relativizován, což by odpovídalo Brownovu (2008) kulturnímu relativismu z hlediska akceptace existence jiných kultur a respektu k nim, na stranu druhou je ovšem jejich reprezentace nedostatečně odůvodněná, a působí tak uměle. Důvodem pro vyobrazení tolika zemí může být širší diskurz americké kinematografie, resp. produkce MS. Ačkoli stále primárně americká společnost, globální dosah a zisky ze zahraničí, které jsou vyšší než domácí tržba, volají po integraci jiných zemí a nacionalit spolu s obsazováním zahraničních herců (McSweeney 2020). Po cílové divácké skupině se ptá i uživatel sleemice (2021, 24. prosince) a upozorňuje na kontrast této snahy s narativem, který je odkazy na konkrétní projevy tematicky rasismu primárně cílen na domácí, americké publikum:

„I get that this series was a way for Marvel to show their support for wokeness, BLM, equality etc that's on the forefront in the US right now and so maybe it's because I'm not American/ not from/ living in a woke country, that I couldn't connect in any way with this series and found it lacklustre.“

Druhá rovina reprezentace jiných zemí kromě USA je spojena právě s touto povrchností – evropské země jsou esencializovány na motivy tradice a historie v kontrastu s modernitou USA, stejně tak mimoevropské země jsou stavěny do orientalistické opozice. Zároveň vedle mezinárodních, a tudíž neuchopitelných Flag Smashers nepochází žádná hlavní postava z vyobrazených zemí – všichni jsou americkými rodáky nebo dlouhodobě žijí v USA a reprezentují právě americkou nacionalitu. Hroch (2009: 258) jako jeden z hlavních znaků nacionality uvádí hranice: *„[...] národ je teritoriální pospolitostí, a [...] tedy příslušníci národa obývají určité území.“* V případě reprezentace USA se v seriálu americké teritorium rozšiřuje téměř do všech ostatních zemí, a to skrze jednání jejich občanů, zejména Johna Walkera jako národního amerického hrdiny, reprezentujícího vládu a armádu USA. Ačkoli je tak snaha o jakousi národnostní inkluzi mimo USA více než patrná, způsob, jakým jsou národy reprezentovány a jakým způsobem do jejich dění zasahují američtí hrdinové (patrně je to explicitně i v případě poručíka Torrese), ve výsledku nelze přirovnat ke kulturnímu relativismu, nýbrž přinejlepším k pokusu o něj. Naopak je zde evidentní forma etnocentrismu. Zahraniční národy a země

⁵² Alžírsko, Francie, Japonsko, Litva, Lotyšsko, Madripoor, Německo, Slovensko, Sokovia, Švýcarsko, Tunisko a Wakanda.

jsou redukovány na rysy tradice, historicity nebo orientální exotiky – tato redukce odpovídá západnímu etnocentrickému pohledu (Eriksen 2007).

Všechny zmíněné motivy nějakým způsobem konstruuji americkou národní identitu. Děje se tak především rozličnými symboly, ikonografikou, reprezentací konkrétních postav a jejich atributů a taktéž jazykovou složkou seriálu. Obecně lze tvrdit, že národní identita však není něco, co by bylo na první pohled patrné a jen pomocí širokého repertoáru znaků je možné americkou národní identitu postihnout. Dyer (2002) podobný koncept okolních znaků definuje např. u reprezentace gayů – neviditelnou identitu je třeba zviditelnit externě. Aby toto zviditelnění fungovalo a identitu komunikovalo, nevyhnutelná je tzv. *typizace* (tamtéž). K té se váže užití stereotypů a kategorií, které jsou čtenářům textů známé, a tudíž dokáží význam, který autoři zamýšleli, tedy preferovaný význam (Hall 1997c), účelněji číst. I v případě seriálu *TFATWS* je užitá podobná (stereo)typizace, kterou je americký nacionalismus reprezentován. Stereotypy se váží často k vyobrazení jiných zemí a nacionalit, jak bylo rozebráno výše. Tento motiv tvoří doplňující třetí rovinu reprezentace USA. Hall (2019b) přímo poznamenává, že národy získávají dojem identity pomocí vytváření kontrastu s jinými národy. K tomu je hojně využito právě až etnocentrické stereotypizace.

Závěr

Diplomová práce se věnovala multimodální kritické analýze diskurzu konkrétního textu produkční společnosti Marvel Studios, a to šestidílného seriálu *The Falcon and the Winter Soldier*. Cílem analýzy bylo zjistit, jak jsou v tomto díle reprezentovány Spojené státy americké, a to prismatickým nacionalismem, kulturním relativismem a etnocentrismem, čímž se obraz USA doplnil o definici skrze opoziční vztahy s jinými nacionalitami. Dílčím způsobem se pro analýzu ukázaly být zásadní také koncepty rasismu, etnického konfliktu a stereotypizace. Cílem práce bylo nejen zmapovat strategie reprezentace USA v dílu současné populární kultury, ale také rozšířit dosavadní literaturu zabírající se tématem MS a MCU a zároveň upozornit na jeho relevanci především z důvodu obrovského diváckého dosahu tohoto fenoménu.

Text se zpočátku věnoval metodologickým východiskům – propojil multimodální analýzu se schématem tradiční jazykové kritické diskurzivní analýzy, díky čemuž bylo možné analyzovaný materiál zkoumat ve své celistvosti se zaměřením na tři módy, a to textuální, vizuální a narativní. Teoretické ukotvení práce představilo významné autory na poli nacionalismu jak v českém prostředí, tak v zahraničí. Kapitola se věnovala i propojení s historicko-spoločenskou realitou USA, čímž ilustrovala problematiku americké identity. Nacionalismus USA totiž nelze zkoumat jako celek. Z podstaty vzniku USA nemůže být řeč o jednotném národě, který by sdílel společnou kulturu a (alespoň částečně) se překrýval s etnicitou představující majoritu společnosti. USA jsou od prvopočátků zemí imigrantů, dodnes etnicky roztržštěná, a tudíž je národní identita tvořena především sdílenými rysy státu, politiky a demokracie.

V rámci analýzy vyvstalo několik relevantních motivů nesoucích nacionalistické zabarvení. Prvním z nich je štít Kapitána Ameriky, který je inherentně spojen s postavou Steva Rogerse. Štít sám o sobě zastává funkci státní vlajky, reprezentující aktivní jednání USA – vlajka je zde transformována do podoby štítu. Zároveň prostřednictvím Rogersova odkazu upozorňuje na mytické americké hodnoty a ideály, jako jsou skromnost, silný morální kód, odvážnost nebo ochota obětovat se. Mytičnost Steva Rogerse je podtržena konceptem amerického exceptionalismu, který se mírně projevuje i v jiných motivech napříč seriálem. Rogers a štít jsou úzce spojeny s americkou historií a navazuje na tradici Strýčka Sama jako personifikaci USA, čímž je Rogersův odkaz historicky ukotven, a vytváří tak obsah kategorii národní historie. Obecně lze zhodnotit, že nacionalismus Steva Rogerse je v jádru pozitivní, avšak zastaralý a v současné době nevyhovující. V seriálu je Rogers a jeho

definice nacionalismu rovněž silně využíván jako opozice (juxtapozice) dalším postavám, jmenovitě Johnu Walkerovi z hlediska zastávaných hodnot a zároveň Samu Wilsonovi na úrovni etnicity a její role pro americkou společnost.

Se Stevem Rogersem silně kontrastuje nový, vládou vybraný Kapitán Amerika v podání armádního velitele Johna Walkera. Tato postava reprezentuje americké sepětí s vládou, politikou a armádou, čímž vyvstává otázka, či je Walker hrdina – v zásadě totiž (na rozdíl od jiných postav) představuje hrdinu státního, nikoli národního, čímž se komentuje pozice státu a armády v obrazu americké společnosti jako až příliš zainteresované do politiky identit. Walker se prvně jeví jako žádoucí personifikace USA, postupně se kolem něj ovšem objevuje násilí, zuřivost a šílenství. Ustanovuje se tím diskurz silné reflexe americké identity, jak se může jevit zejména ve vztahu k odlišným národnostem – Walker během seriálu jedná negativně především mimo USA. Walker figuruje jako negativní postava a částečně nepřítel hlavních postav seriálu. Zásadní je jeho pozice – propojena se státem a armádou – reprezentující americkou vládu jako chybnou, neidealizovanou.

Vyobrazení Walkera jako spojitosti s vládou a politikou USA je umocněno také třetím motivem seriálu, a to antagonistickou skupinou Flag Smashers. Ideologie této skupiny spočívá až v idealizované představě jednotného světa bez jednotlivých národů a států, čímž pro Walkera a americkou národní identitu vytváří explicitní protiklad. Jejich přesvědčení lze přirovnat ke snaze o kosmopolitismus, kde jsou všichni lidé na Zemi členy jednotného národa a nejsou mezi nimi konstruovány rozdíly v přístupu. Klíčová je jejich neuchopitelnost, která dále prohlubuje kontrast mezi institucí americké vlády a její reprezentací Johna Walkera – jedná se o mezinárodní skupinu, kterou nelze zařadit do žádné konkrétní lokace. Během seriálu není jediná zmínka o jejich původu, čímž se vytváří opozice nejen USA a americkým postavám, ale také jiným textům produkce MS.

Čtvrtým motivem významným pro americký nacionalismus je problematika rasismu a etnicity. Ta je v seriálu komentována především pomocí postavy Sama Wilsona. Seriál definuje reprezentaci této tematiky několika způsoby. První je samotná role hrdiny Kapitán Amerika, která je nově svěřena do rukou Afroameričana. Ideál amerického hrdiny je tak ztělesňován zástupcem minoritní etnicity, čímž se tato (a další) etnicita integruje do jednotného (jednotnějšího) amerického národa, kterému dosud dominoval běloch. Druhou rovinnou je postava Isaiaha Bradleyho, figurující jako připomínka nerovného zacházení s Afroameričany v průběhu dvacátého století až do současnosti. Třetím motivem je inherentní rasismus vyobrazený pomocí mikrosituace s policisty. Seriál se tímto přímo

odkazuje na sociokulturní realitu USA a konkrétně problematiku policejní brutality a hnutí Black Lives Matter, čímž se dílo aktivně zapojuje do této společenské debaty. Kromě diskurzu reflexe rasismu se postava Sama Wilsona vyjadřuje k americkému nacionalismu pomocí aspektu každodenního života, který v seriálu funguje jako ilustrace americké společnosti. Nacionalismus v podobě Sama Wilsona se také projevuje v opozici k Johnu Walkerovi – kromě etnicity a jiných charakterních rysů, které propůjčuje roli národního hrdiny Kapitánu Amerikovi, se také objevuje motiv získání této role. Tu mu de facto svěřil Steve Rogers na základě vlastního úsudku. Oproti Walkerovi tak Sam figuruje jako opravdu národní hrdina, který roli Kapitána Ameriky nespojuje s americkým státem – ani vládou, ani armádou.

Spojené státy americké jsou také reprezentovány pomocí dílčích aspektů, jako jsou kulturní symboly, ikonografie, lokace, historické postavy nebo relevance armády a americké vlády. Markantní je propojení současné modernity (např. lokace New Yorku) a tradice (např. důraz na historické budovy nebo muzeum Smithsonian), vytvářející dojem USA jako historicky významné a ukotvené a zároveň nadčasové země. USA jsou také zobrazeny jako spojující poklidný každodenní život (se zaměřením na Afroameričany) a vysokou, mezinárodní politiku. Tím, že většina hlavních postav pochází z USA a zhruba polovina narativu se odehrává na americkém území (spolu se zbývajícím narativem mimo USA stále primárně vedeným americkými postavami), je evidentně kladen důraz na národní relevanci a význam i mimo vlastní území. Výsadní postavení je patrné i v etnocentrickém pojetí reprezentace ostatních zemí a národností. Většina vyobrazených zemí (hlavně země evropské) podléhá redukci na motiv tradice a historicity skrze zobrazení pouze historických center měst nebo užitou barevností scén. Ještě více je touto schematičností barevností postihnuto Tunisko ještě více; když se velmi teplé barvy mísí s vyobrazením narativně irelevantních záběrů, dochází až k orientalizaci reprezentace dané země. Vyobrazení většího množství zemí a nacionalit je sice v souladu s globálním dosahem MS a snahou přiblížit svá díla mezinárodní divácké populaci, je toho ovšem dosaženo velmi zkratkovitě a pomocí stereotypizace. USA stále fungují jako primární a nejvýznamnější země na úkor ostatních.

Celkově by tak bylo možné konstatovat, že v rámci reprezentace jiných zemí a nacionalit se projevuje etnocentrický americký exceptionalismus. Na úrovni vnitřních motivů je však nacionalismus USA reprezentován mnohem komplexněji a v celé šíři projevů. Pozitivní projevy nacionalismu lze spatřovat především v postavě Sama Wilsona a odkazu štítu Kapitána Ameriky, které stojí v protikladu negativním aspektům americké národní

identity v podobě Johna Walkera a v přiznání etnických problémů americké společnosti. Skrze tuto explicitní reprezentaci násilného a negativního nacionalismu nabízí seriál silnou, komplexní reflexi společnosti USA, ze které jako populárně kulturní dílo přímo vychází, a dodává tak materiál pro společenskou změnu na mikropolitické úrovni. Nabízí se také rozdělení nacionalistických motivů dle jejich cílových diváckých skupin. Na Američany je spíše mířena reprezentace konkrétních aluzí na události spojené s hnutím BLM a komentář politiky identit, přičemž globální obecnstvo může tuto rovinu vnímat spíše z určité obecnější roviny – ne všichni diváci mimo USA mohou být seznámeni s událostmi BLM, problematikou policejní brutality apod. Mezinárodnímu publiku by měla sloužit spíše reprezentace jiných zemí a nacionalit. Vyobrazení armády a vlády jako dílčí aspekt reflexe však funguje na obou rovinách cílových skupin. Pro domácí publikum ukazují chyby vlády, a de facto se tím zpochybňuje jakýsi kult veteránů a armády USA. Pozornost se také odklání od vládních institucí k relevanci samotného lidu a národu. Z hlediska globálního diváctva touto zápornou reprezentací dochází k negaci amerického exceptionalismu a představy, že USA a jejich vláda jsou neomylné entity. Seriál tímto nabízí rekonceptualizaci reprezentace USA a amerického nacionalismu v americké kinematografii, kde v obecné rovině dosud převládá pojetí USA jako kladné, správně jednající země, stěžejní pro vyřešení narativních linií.

Téma reflexivity americké nacionality i reprezentace USA jako celku se nabízí jako jeden z možných budoucích směrů akademického výzkumu kinematografie a hollywoodské produkce. Diplomová práce také otevírá debatu o vztahu vyobrazených zemí přímo v produkci Marvel Studios, kde byly doposud země a témata netýkající se USA spíše upozadovány. Stejně tak práce přispívá diskusi o problematice etnicity a rasismu v americké společnosti a zejména k diskusi o relevanci reprezentace těchto palčivých témat v populární kultuře.

Použitá literatura a další zdroje

- Adorno, T. W. et. al. (1950). *The Authoritarian Personality*. Harper & Brothers.
- Anderson, B. (2006). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. Verso.
- Appiah, K. A. (2006). *Cosmopolitanism: Ethics in a World of Strangers*. W. W. Norton & Company.
- Bailey, H. (2020, 10. srpna). *More details of George Floyd's death revealed in police body camera footage*. Washington Post. https://www.washingtonpost.com/national/details-of-george-floyds-death-revealed-in-police-body-camera-footage/2020/08/10/6eedf752-db3c-11ea-809e-b8be57ba616e_story.html
- Bateman, J. A. (2018). Critical discourse analysis and film. In Flwedrew, J. & Richardson, J. E. (Eds.). *The Routledge Handbook of Critical Discourse Studies* (612–625). Routledge.
- Bell, C. E. (2017). Sexualization and Gamer Avatar Selection on League of Legends. *Atlantic Journal of Communication*, 25(2), 65–87. Doi: 10.1080/15456870.2017.1286342.
- Benedict, R. (2019). *Kulturní vzorce*. Portál.
- Bisumic, B. & Duckitt, J. (2012). What Is and Is Not Ethnocentrism? A Conceptual Analysis and Political Implications. *Political Psychology*, 33(6), 887–909. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9221.2012.00907.x>
- Bizumic, B. & Monaghan, C. & Priest, D. (2020). The Return of Ethnocentrism. *Political Psychology*, 42(S1), 29–73. <https://doi.org/10.1111/pops.12710>
- Boas, F. (1962). *Anthropology and Modern Life*. W.W. Norton.
- Box Office Mojo, (n.d.). *Top Lifetime Grosses*. Box Office Mojo. Zpřístupněno 11. dubna 2022 z https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/?area=XWW&ref_=bo_cso_ac
- Brandt, A. M. (1978). Racism and Research: The Case of the Tuskegee Syphilis Study. *The Hastings Center Report*, 8(6), 21–29. <https://doi.org/10.2307/3561468>
- Brown, M. F. (2008). Cultural Relativism 2.0. *Current Anthropology*, 49(3), 363–383. <https://doi.org/10.1086/529261>

- Březinová, K. (2020). *Latinost: jiná menšina?* Libri.
- Buchanan, L. & Bui, Q. & Patel, J. K. (2020, 3. července). *Black Lives Matter May Be the Largest Movement in U.S. History*. New York Times. <https://www.nytimes.com/interactive/2020/07/03/us/george-floyd-protests-crowd-size.html>
- Carrington, A. (2019). From blaxploitation to fan service: watching Wakanda. *Safundi*, 20(1), 5–8. <https://doi.org/10.1080/17533171.2019.1552350>
- Ceaser, J. W. (2012). The Origins and Character of American Exceptionalism. *American Political Thought*, 1(1), 3–28. <https://doi.org/10.1086/664595>
- Coetzee, C. (2019). Between the World and Wakanda. *Safundi*, 20(1), 22–25. <https://doi.org/10.1080/17533171.2019.1551739>
- Dantzler, J. Z. (2015). How the Marvel Cinematic Universe Represents Our Quality World: An Integration of Reality Therapy/Choice Theory and Cinema Therapy. *Journal of Creativity in Mental Health*, 10(4), 471–487. <http://dx.doi.org/10.1080/15401383.2014.994796>
- DeLucia, C. (2004). Negotiating the Hyphen: An Evolving Definition of Italian-American Identity. *Italian Americana*, 22(2), 201–207. <http://www.jstor.org/stable/29776963>
- Dery, M. (1994). Black to the Future: Interviews with Samuel R. Delany, Greg Tate, and Tricia Rose. In Delany, M. (Ed.), *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*, (179–222). Duke University Press.
- Dyer, R. (2002). *The Matter of Images: Second Edition*. Routledge.
- Dyer, R. (2017). *White: Twentieth Anniversary Edition*. Routledge.
- Eriksen, H. E. (1994). *Ethnicity and Nationalism*. Pluto Press.
- Eriksen, H. E. (2007). *Antropologie multikulturních společností: rozumět identitě*. Triton.
- Fairclough, N. (1992). *Discourse and Social Change*. Polity Press.
- Fairclough, N. (2015). *Language and Power* (3rd ed.). Routledge.
- Filípková, E. (2021). *Product placement ve filmech Marvel Cinematic Universe* [bakalářská práce, Masarykova univerzita]. Informační systém MUNI. <https://is.muni.cz/th/zru27/>
- Fiske, J. (2017). *Jak rozumět populární kultuře*. Akropolis.

- Flagg, J. M. (1917). *I want you for U.S. Army: nearest recruiting station* [plakát]. Library of Congress, Washington, D.C., Spojené státy americké. <https://www.loc.gov/pictures/item/96507165/>
- Flanagan, M. & McKenny, M. & Livingstone, A. (2016). *The Marvel Studios Phenomenon*. Bloomsbury.
- Foucault, M. (1994). *Diskurz, autor, genealogie*. Svoboda.
- Foucault, M. (2002). *Archeologie vědění*. Herrmann & synové.
- Gellner, E. A. (2003). *Nacionalismus*. Centrum pro studium demokracie a kultury.
- Girish, D. (2018). OUT OF THIS WORLD. *Film Comment*, 54(2), 28–33. <http://www.jstor.org/stable/44991233>
- Hájek, M. (2014). *Čtenář a stroj*. Slon.
- Hall, S. (1997a). Introduction. In Hall, S. (Eds.), *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, (1–12). SAGE Publications.
- Hall, S. (1997b). The Work of Representation. In Hall, S. (Eds.), *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, (13–74). SAGE Publications.
- Hall, S. (1997c). The Spectacle of the Other. In Hall, S. (Eds.), *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, (223–290). SAGE Publications.
- Hall, S. (2019a). Culture, Media, and the "Ideological Effect". In Hall, S. & Morley, D. (Eds.), *Essential Essays, Volume 1: Foundations of Cultural Studies*, (298–335). Duke University Press.
- Hall, S. (2019b). The West and the Rest: Discourse and Power. In Hall, S. & Morley D. (Eds.), *Essential Essays, Volume 2: Identity and Diaspora*, (141–184). Duke University Press.
- Hall, S. (2019c). What Is This “Black“ in Black Popular Culture?. In Hall, S. & Morley D. (Eds.), *Essential Essays, Volume 2: Identity and Diaspora*, (83–94). Duke University Press.
- Hall, S. (2019d). The Multicultural Question. In Hall, S. & Morley D. (Eds.), *Essential Essays, Volume 2: Identity and Diaspora*, (95–133). Duke University Press.

- heidibokor. (2021, 25. dubna). *Kind of Boring* [komentář na webové stránce The Falcon and the Winter Soldier]. IMDb. https://www.imdb.com/review/rw6850563/?ref_=tt_urv
- Hill, J. H. (2008). *The Everyday Language of White Racism*. Wiley-Blackwell.
- Hills, D. (2020). Killmonger's Quandary: Notes on Religious Meaning, Freedom, and Identity in Black Panther. *Journal of Africana Religions*, 8(1): 62–83. <https://doi.org/10.5325/jafireli.8.1.0062>
- Hroch, M. (2004). *Pohledy na národ a nacionalismus*. SLON.
- Hroch, M. (2009). *Národy nejsou dílem náhody*. SLON.
- Huddy, L. & Khatib, N. (2007). American Patriotism, National Identity, and Political Involvement. *American Journal of Political Science*, 51(1), 63–77. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5907.2007.00237.x>
- IMDb. (n.d.a). *The Falcon and the Winter Soldier*. IMDb. Zpřístupněno 17. dubna 2022 z https://www.imdb.com/title/tt9208876/?ref_=nv_sr_srsrg_0
- IMDb. (n.d.b). *Malcolm Spellman*. IMDb. Zpřístupněno 4. března 2022 z https://www.imdb.com/name/nm1173259/?ref_=nv_sr_srsrg_0
- Jeffries, D. (2017). The Worlds Align: Media Convergence and Complementary Storyworlds in Marvel's Thor: The Dark World. In M. Boni (Ed.), *World Building* (pp. 287–303). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1zkjz0m.19>
- Jelenová, M. (2019). *Využití internetových memů v marketingové komunikaci společnosti Marvel Entertainment* [diplomová práce, Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně]. Theses. <https://theses.cz/id/9qg4qf/>
- Johnson, D. (2012). Cinematic Destiny: Marvel Studios and the Trade Stories of Industrial Convergence. *Cinema Journal*, 52(1), 1–24. <http://www.jstor.org/stable/23360278>
- Johnson, T. H. (2007). Cultural Relativism: Interpretations of a Concept. *Anthropological Quarterly*, 80(3), 791–802. <https://doi.org/10.1353/anq.2007.0043>
- Jovial Jay. (2022). *Safehouse, Munich, Germany | MCU Location Scout*. MCU: Location Scout: A fan guide to the filming locations of the Marvel Cinematic Universe. <https://mculocationscout.com/2021/04/03/safehouse-munich-germany-mcu-location-scout/>

- karrinna. (2021, 18. července). *Perfect!!* [komentář na webové stránce *The Falcon and the Winter Soldier*]. IMDb. https://www.imdb.com/review/rw7136213/?ref_=tt_urv
- katyayan-. (2021, 6. října). *Political And Idiotic* [komentář na webové stránce *The Falcon and the Winter Soldier*]. IMDb. https://www.imdb.com/review/rw7416145/?ref_=tt_urv
- Koh, W. (2014). 'I am Iron Man': the Marvel Cinematic Universe and celebrity labour. *Celebrity Studies*, 5(4), 484–500. <http://dx.doi.org/10.1080/19392397.2014.933675>
- Koutná, H. (2017). *Queer Reading of Marvel Comics* [diplomová práce, Masarykova univerzita]. Informační systém MUNI. <https://is.muni.cz/th/xfwmx/>
- Lavie, N. & Jamal, A. (2022). 'We are merely furniture': Palestinian actors and actresses react to rationalization and racialization processes in the Israeli TV market. *European Journal of Cultural Studies*. <https://doi.org/10.1177/13675494211062621>
- Law for Veterans. (2022). *Types of Military Discharge and What They Mean for Veterans*. <https://lawforveterans.org/work/84-discharge-and-retirement/497-military-discharge>
- Lippmann, W. (2015). *Veřejné mínění*. Portál.
- Long, A. (2011). Diagnosing Drama: Grey's Anatomy, Blind Casting, and the Politics of Representation. *The Journal of Popular Culture*, 44(5), 1067–1084. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5931.2011.00888.x>
- Machin, D. (2007). *Introduction to Multimodal Analysis*. Bloomsbury.
- Machin, D. & Mayr, A. (2012). *How to Do Critical Multimodal Analysis: A Multimodal Introduction*. Sage Publications.
- Madriaga, M. (2007). The Star-Spangled Banner and 'whiteness' in American national identity. In Eriksen, T. H. & Jenkins, R. (Eds.), *Flag, Nation and Symbolism in Europe and America* (53–67). Routledge.
- Martin, H. L. (2020). Martyrs and Monsters of the Avengers: Christianity and Disability in the Marvel Cinematic Universe. *Journal of Disability & Religion*, 24(4), 453–461. <https://doi.org/10.1080/23312521.2020.1799906>
- McKenna, G. (2007). *The Puritan Origins of American Patriotism*. Yale University Press.

McMillen, S. M. (2020). Re-Envisioning Black Masculinity in Luke Cage: From Blaxploitation and Comic Books to Netflix. *The Journal of Popular Culture*, 53(2), 454–472. <https://doi.org/10.1111/jpcu.12905>

McSweeney, T. (Ed.). (2017). *American Cinema in the Shadow of 9/11*. Edinburgh University Press.

McSweeney, T. (2018). *Avengers Assemble! Critical Perspectives on the Marvel Cinematic Universe*. Wallflower Press.

McSweeney, T. (2020). *The Contemporary Superhero Film: Projections of Power and Identity*. Wallflower Press.

meghnathijaygiri. (2021, 28. dubna). *Marvel's socialist ideology* [komentář na webové stránce The Falcon and the Winter Soldier]. IMDb. https://www.imdb.com/review/rw6859115/?ref_=tt_urv

Mensšíková, T. (2018). *Magical Negro in Marvel Cinematic Universe* [diplomová práce, Masarykova univerzita]. Informační systém MUNI. <https://is.muni.cz/th/tvqxc/>

mikemcbride97016. (2021, 22. března). *Stop reviewing the entire show off of the first episode* [komentář na webové stránce The Falcon and the Winter Soldier]. IMDb. https://www.imdb.com/review/rw6731167/?ref_=tt_urv

Morgan, W. (1988). *An American Icon: Brother Jonathan and American Identity*. University of Delaware Press.

Mrázová, P. (2019). *Komparace reprezentace ženských hrdinek ve filmových adaptacích komiksů od Marvel Comics a DC Comics* [diplomová práce, Univerzita Palackého v Olomouci]. Theses. <https://theses.cz/id/5kaasn/>

Muller, C. (2017). Post-9/11 Power and Responsibility in the Marvel Cinematic Universe. In McSweeney, T. (Ed.), *American Cinema in the Shadow of 9/11*, (269–290). Edinburgh University Press.

Obert, A. (2020). *Zdieľané filmové univerzá: prípadová štúdia Marvel Cinematic Universe* [bakalářská práce, Masarykova univerzita]. Theses. <https://theses.cz/id/dfclvi/>

Pardy, B. (2019). The Militarization of Marvel's Avengers. *Studies in Popular Culture*, 42(1), 103–122. <https://www.jstor.org/stable/26926334>

- Paule, M. & Yelin, H. (2021). 'I don't want to be known for it': Girls, leadership role models and the problem of representation. *European Journal of Cultural Studies*, 25(1), 238–255. <https://doi.org/10.1177/13675494211004595>
- Pei, M. (2003). The Paradoxes of American Nationalism. *Foreign Policy*, 136, 30–37. <https://doi.org/3183620>
- Piontek, T. (2021). "There Are No Ugly Men in Wakanda": Black Panther, Spectatorship, and the Queer Male Gaze. *The Journal of Popular Culture*, 54(4), 682–706. <https://doi.org/10.1111/jpcu.13045>
- Polický, M. (2017). *Od playboye Tonyho Starka po válečného hrdiny Steva Rogerse: Žánrová analýza komiksové série studia Marvel* [bakalářská práce, Masarykova univerzita]. Informační systém MUNI. <https://is.muni.cz/th/bxx1z/>
- Ra Moon. (2022). *Guide to ALL The Falcon and The Winter Soldier Filming Locations: The House and Madripoor*. Atlas of Wonders. <https://www.atlasofwonders.com/2021/03/where-was-falcon-and-winter-soldier-filmed.html>
- Rattansi, A. (2007). *Racism: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Robinson, A. S. (2018). We Are Iron Man: Tony Stark, Iron Man, and American Identity in the Marvel Cinematic Universe's Phase One Films. *The Journal of Popular Culture*, 51(4), 824–844. <https://doi.org/10.1111/jpcu.12703>
- Romanova, Y. (2020). *Feminismus v transmediálním storytellingu Marvel: reprezentace žen ve vesmíru The Defenders na Netflixu* [bakalářská práce, Masarykova univerzita]. Informační systém MUNI. <https://is.muni.cz/th/x7xhy/>
- Rotten Tomatoes (n.d.). *The Falcon and the Winter Soldier*. Rotten Tomatoes. Zpřístupněno 17. dubna 2022 z https://www.rottentomatoes.com/tv/the_falcon_and_the_winter_soldier
- Said, E. (2008). *Orientalismus*. Paseka.
- Shaheen, J. G. (2009). *Reel Bad Arabs: How Hollywood Vilifies a People*. Olive Branch Press.
- Shanafelt, R. (2008). The Nature of Flag Power: How Flags Entail Dominance, Subordination, and Social Solidarity. *Politics and the Life Sciences*, 27(2), 13–27. <http://www.jstor.org/stable/40072953>

sleemice. (2021, 24. prosince). Not made for an international audience [komentář na webové stránce The Falcon and the Winter Soldier]. IMDb. https://www.imdb.com/review/rw7679080/?ref_=tt_urv

Smith, A. D. (1991). *National Identity*. Penguin Books.

Soukup, M. (2018). *Antropologie: teorie, koncepty, osobnosti*. Pavel Mervart.

stephenw-83296. (2021, 25. dubna). *Just tried too hard to be message for the world* [komentář na webové stránce The Falcon and the Winter Soldier]. IMDb. https://www.imdb.com/review/rw6849141/?ref_=tt_urv

Stevens, J. R. (2011). “Let’s Rap With Cap’’: Redefining American Patriotism through Popular Discourse and Letters. *The Journal of Popular Culture*, 44(3). <https://doi.org/10.1111/j.1540-5931.2011.00851.x>

Sumner, W. G. (1906). *Folkways*. Ginn and Company.

Šisler, V. (2008). Digital Arabs: Representation in video games. *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 203–219. <https://doi.org/10.1177/1367549407088333>

Šutovská, M. (2020). *Toxic Masculinity in Marvel Films* [bakalářská práce, Masarykova univerzita]. Informační systém MUNI. <https://is.muni.cz/th/u865d/>

The United States Army. (2022). *U.S. Army Uniforms*. <https://www.army.mil/uniforms/>

Tilley, J. J. (2000). Cultural Relativism. *Human Rights Quarterly*, 22(2), 501–547. <https://doi.org/10.1353/hrq.2000.0027>

Tindall, G. B. & Shi, D. E. (1996). *Dějiny Spojených států amerických*. Nakladatelství Lidové noviny.

TV Tropes. (2022). *Kubrick Stare*.

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/KubrickStare>

United States Census Bureau. (2022). *QuickFacts: Baltimore city (County), Maryland*. U.S. Department of Commerce. <https://www.census.gov/quickfacts/table/HSG445214/24510>

Vesnić-Alujević, L. & Murru, M. F. (2016). Digital audiences’ disempowerment: Participation or free labour. *Participation: Journal of Audience and Reception Studies*, 13(1), 422–430.

- Ward, J. (2020). Wakanda liberation is this? Interrogating Black Panther's relationship with colonialism. *Slavery & Abolition*, 41(1), 14–28. <https://doi.org/10.1080/0144039X.2019.1685261>
- Welch, S., & Sigelman, L. (2011). The “Obama Effect” and White Racial Attitudes. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 634(1), 207–220. <https://doi.org/10.1177/0002716210386302>
- Widdowson, H. G. (1995). Discourse analysis: a critical view. *Language and Literature*, 4(3), 157–172. Doi:10.1177/096394709500400301.
- Wizinator. (2021, 23. dubna). *WAY too political* [komentář na webové stránce The Falcon and the Winter Soldier]. IMDb. https://www.imdb.com/review/rw6841109/?ref_=tt_urv
- Wright, J. K. (2014). Black Outlaws and the Struggle for Empowerment in Blaxploitation Cinema. *Spectrum: A Journal on Black Men*, 2(2), 63–86. <https://doi.org/10.2979/spectrum.2.2.63>
- Zeithammerová, J. (2019). *Proměna vybraných archetypálních postav ve filmových adaptacích komiksů Marvel (Thor, Kapitán Amerika, Peter Quill)* [diplomová práce, Univerzita Palackého v Olomouci]. Theses. <https://theses.cz/id/fvfirw/>

Citované filmy a seriály

- Bradley, A. C. (tvůrce). (2021–). *What If...?* [TV seriál]. Marvel Studios.
- Coker, C. H. (tvůrce). (2016-2018). *Luke Cage* [TV seriál]. Marvel Television; ABC Studios.
- Coogler, R. (režie). (2018). *Black Panther* [film]. Marvel Studios.
- Favreau, J. (režie). (2008). *Iron Man* [film]. Marvel Studios.
- Gunn, J. (režie). (2014). *Guardian of the Galaxy* [film]. Marvel Studios.
- Igla, J. (tvůrce). (2021). *Hawkeye* [TV seriál]. Marvel Studios.
- Johnston, J. (režie). (2011). *Captain America: The First Avenger* [film]. Marvel Studios.
- Kripke, E. (tvůrce). (2019–). *The Boys* [TV seriál]. Sony Pictures Television; Amazon Studios.
- Marvel Studios (tvůrce). (2021). *Marvel Studios: Legends* [TV seriál]. Marvel Studios.
- Shortland, C. (režie). (2021). *Black Widow* [film]. Marvel Studios.
- Russo, A. & Russo, J. (režie). (2014). *Captain America: The Winter Soldier* [film]. Marvel Studios.
- Russo, A. & Russo, J. (režie). (2016). *Captain America: Civil War* [film]. Marvel Studios.
- Russo, A. & Russo, J. (režie). (2018). *Avengers: Infinity War* [film]. Marvel Studios.
- Russo, A. & Russo, J. (režie). (2019). *Avengers: Endgame* [film]. Marvel Studios.
- Schaeffer, J. (tvůrce). (2021). *WandaVision* [TV seriál]. Marvel Studios.
- Spellman, M. (tvůrce). (2021). *The Falcon and the Winter Soldier* [TV seriál]. Marvel Studios.
- Verbinski, G. (2007). *Pirates of the Caribbean: At World's End* [film]. Walt Disney Pictures; Jerry Bruckheimer Films.
- Vogt-Roberts, J. (režie). *Kong: Skull Island* [film]. Legendary Pictures; Tencent Pictures
- Waldron, M. (tvůrce). (2021–). *Loki* [TV seriál]. Marvel Studios.
- Whedon, J. (režie). (2012). *Avengers* [film]. Marvel Studios.
- Whedon, J. (režie). (2015). *Avengers: Age of Ultron* [film]. Marvel Studios.