

Cyberpunk, Mamoru Oshii – vliv a inspirace

Jan Saska

Bakalářská práce
2010



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ABSTRAKT

Práce pojednává o subžánru cyberpunku s profilem režiséra Mamoru Oshii.

Klíčová slova: Cyber punk, Mamoru Oshii, Blade runner, Ghost in the shell, Matrix

ABSTRACT

The work is focused on a cyberpunk genre with the profil of a director Mamoru Oshii.

Keywords: Cyberpunk, Mamoru Oshii, Blade runner, Ghost in the shell, Matrix

OBSAH

ÚVOD	4
I TEORETICKÁ ČÁST	5
1 CYBERPUNK	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.
1.1 OKOLNOSTI VZNIKU, STRUČNÝ PŘEHLED HISTORIE, DEFINICE, SLOVNÍK POJMŮ	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.
1.2 VYBRANÁ DÍLA CYBERPUNKU	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.
2 MAMORU OSHII	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.
2.1 ŽIVOTOPIS A KARIÉRA	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.
2.2 CHARAKTERISTIKA DÍLA.....	
2.3 STRUČNÝ PŘEHLED VYBRANÝCH DĚL.....	
ZÁVĚR	43
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	44

ÚVOD

Vytyčeným cílem práce je pojednání o cyberpunku s přiblížením podstaty žánru a stanovením specifík, jež skrze svá zásadní díla vykazují rysy nad rámec brakové kultury. Neobsahuje proto výčet veškeré jeho tvorby, ale zaměřuje se jen na díla disponující zmíněným přesahem.

Druhou částí je profil japonského tvůrce a režiséra Mamoru Oshii, který svou inklinací k biblickým tématům a důsledným přístupem rozkryl potenciál cyberpunku a zasadil se mimořádnou měrou o jeho současnou podobu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 CYBERPUNK

1.1 Okolnosti vzniku, stručný přehled historie, definice, slovník pojmů

1.1.1 Okolnosti vzniku

P. K. Dick rozvíjí v povídce Proměnná aktuální a pro cyberpunk příznačnou myšlenku úzkých specializací lidské činnosti. Jde o jev členění jednotlivých oborů do suboborů, které pod narůstajícím objemem dat podléhají dále taktéž členění v užší specializace. Tato tendence je přirozená, dána omezenou kapacitou lidského mozku, jenž už není schopen operovat v tak rozsáhlém spektru informací a vyhodnocovat směřování celého oboru. Chce-li civilizace dosáhnout určitého pokroku, musí se jednotlivec plně oddat pouze velmi úzkému a stále se zužujícímu souboru principů. Renesanční člověk je v této době nemyslitelný. Lidstvo přejímá myšlení a fungování na bázi kolektivního vědomí.

Povídka Proměnná ústí v situaci, kdy se člověk nachází na prahu mezihvězdného cestování, přitom však není schopen porozumět ani nejjednodušším přístrojům.

Jedná se tedy o jakýsi přerod, v jehož důsledku se jedinec ocitá ve světě, kterému nerozumí, a přímou úměrou se vzdaluje zdravé perspektivě, oč je civilizace vyspělejší. Stává se malou součástí celku, který nedokáže obsáhnout. Vznikají nové psychózy, protože rychlý vývoj předčí schopnosti adaptace. Tato tendence se navíc odvíjí v parabole a nabírá stále na tempu. Lidstvo tak přichází i o přirozený selektor kvality a hodnot - časový odstup. V umění, tradičním zrcadlu kultury, nastává radikalizace ve snaze vyčnít z obrovského objemu dat. Stírají se vymezené hranice. Obecným definicím se zužuje dosah. Vítězí zkratkovitost.

Tyto tendence prostupují vše, včetně člověka samotného - ztrácí kontakt s realitou, postrádá přímé vazby a stává se paranoidním. Vystavován stále většímu množství vjemů a náporu médií, je zahlcen informacemi, které nestačí dekodovat. Dostavuje se iracionální strach ze všeho, co evokuje skrytý a nepostihnutelný hybatel jeho života. Přichází o schopnost analýzy, o určitý přehled, či nadhled.

Napětí přichází i ze sféry společenského dění. Důležitá je v tomto ohledu Amerika na přelomu 70. a 80. let, která zažívá deziluzi o své nedotknutelnosti díky aférám Watergate, Írán-Kontra, válce ve Vietnamu, či studené válce s jadernou hrozbou.

Toto je období a klima, z kterého povstal cyberpunk, zřetelně se odrážející ve schematičnosti prvních děl, jejichž hrdinou je sociální vykořeněnc, anarchista revoltující proti nadnárodním korporacím, ztrácející pojem o realitě v důsledku drog či virtuálních halucinací (Neuromancer, Blade runner, Total recall, Akira atd. Za vlivnou inspiraci tohoto období bývá označován i román Williama S. Burroughse Nahý oběd). Jedná se o díla, jež se po formální stránce řadí a hlásí k brakové kultuře, slovo „punk“ zde má své pevné místo, přesto jsou formovány základní pojmy přesahující rámec cyberpunku a platící dodnes.

Konkrétních obrysů nabývá virtuální realita - William Gibson definuje cyberprostor coby sdílenou halucinaci uživatelů sítě. Do obecného povědomí se dostává slovo „hacker“. Velmi častý je i výskyt bio implantátů, čímž se však cyberpunk přibližuje dění v reálné medicíně, potažmo světě vůbec. Stále více prvků přestává být fikcí.

Tím odeznívá první vlna divokých vizí a konspiračních teorií i kritika v duchu tzv. hi-tech low-life, coby ostré reakce na přetechnizovaný svět.

Do popředí vystupuje věda a filosofie a ujímá se směřování tohoto subžánru science fiction, jenž samotný je produktem specializace a radikalizace. Pohlíží na současný stav jako na přirozený evoluční vývoj lidstva. Cyberpunk již není výsadou pouze autorů sci-fi, více či méně obeznámených s děním na poli současné vědy, ale i vědců přímo. Znakem tohoto období je značná míra reálnosti, snaha o extrapolaci stávajících tendencí a zaobírání se etickými otázkami vymezujícími hranici autonomní existence.

1.1.2 Stručný přehled historie

(zohledňuje jen vybrané kulturní události):

1968 – zakladatel a původce několika zásadních myšlenek P. K. Dick píše román „Sní androidi o elektrických ovečkách?“. Přesto, že se ještě nemluví o cyberpunku, kniha nese a formuje jeho základní rysy.

1982 – román je adaptován – vzniká film Ridleyho Scotta - Blade runner. P. K. Dick je unešen pracovními záběry, premiéry se však nedožije (snímek je pak věnován jeho památce).

1983 – vzniká pojem cyberpunk

1984 – vychází román Williama Gibsona - Neuromancer. Jedno z nejzásadnějších děl žánru. Obsahuje řadu silně brakových rysů formálně na pomezí undergroundu, přesto disponuje kultivovanou nosnou myšlenkou, jež se dá považovat za předobraz filmu Ghost in the shell. Cyberprostor je zde nazván Matrixem.

1988 – film Akira, režisér Katsuhiro Otomo, průlomové anime - skrze nadstandardní kvality dosahuje uznání i za hranicemi Japonska.

- Film Tetsuo, režisér Shinya Tsukamoto, japonská experimentální a expresivní reflexe přetechnizovaného životního stylu.

1995 – film Ghost in the shell, režisér Mamoru Oshii.

1999 – film Matrix, sourozenci Wachowski – průlom v kontextu úspěšného obeznámení širší veřejnosti s cyberpunkovou tematikou.

2003 – Matrix reloaded, Matrix revolutions, pokračování a završení trilogie.

- Animatrix – kompilace devíti krátkých epizod spjatých s trilogií, jedna z nejkompexnějších přehlídek současného dění v anime.

2004 – Ghost in the shell 2: Innocence – pokračování původního filmu.

1.1.3 Definice

„Co je science fiction? Začnu tím, že vymezím, co k ní nepatří. SF nemůže být definována jako 'povídka (román či hra) odehrávající se v budoucnosti', protože existuje žánr vesmírné opery, jejíž děj je zasazený do budoucnosti, a přesto to SF není (...) *chybí zřetelná nová idea* představující zásadní ingredienci. SF se může odehrávat i v přítomnosti jako povídka či román z alternativního světa. Pokud tedy SF oddělíme od budoucnosti a ultramoderní technologie, o co se můžeme opřít při jejím vymezení?

V první řadě je tady imaginární svět: společnost ve skutečnosti neexistující, odvozená z naší známé společnosti, která funguje jako odrazový můstek k ní; společnost se jistým způsobem vyvíjí z naší vlastní, možná ortogonálně, jako v případě povídky nebo románu z alternativního světa. Je to náš svět, který jistý druh autorova duševního úsilí posouvá, přeměňuje ve svět, jakým náš svět není nebo ještě není. Tento svět se od daného musí odlišovat alespoň v jednom ohledu a ten musí být natolik dostatečný, že podnítl události, jaké by se v naší společnosti – nebo v jakékoli známé společnosti přítomnosti nebo minulosti – nemohly objevit. Tento posun musí být podložený ucelenou myšlenkou, jinými slovy být pojmový, nikoli pouze triviální nebo bizarní – *toto* je podstatou science fiction, pojmové přemístění v rámci společnosti (...) působící jako konvulzivní šok, *šok z nepoznaného*.

Nyní je zapotřebí oddělit science fiction od fantasy. Něco takového je ale nemožné, což se pokusím doložit následující úvahou. Vezměme si mutanty. (...) Jestliže čtenář věří, že mutanti mohou existovat, pak román považuje za sci-fi. Pokud ale věří, že mutanti nejsou, ani nikdy nebudou, pak má před sebou fantasy. Fantasy se týká toho, co obecné mínění považuje za nemožné, science fiction naopak zahrnuje to, co obecné mínění považuje za možné za správných okolností. Tento faktor je podmíněn úsudkem, protože to, co je a není možné, není objektivně známo a spíše se opírá o subjektivní přesvědčení autora a čtenáře.

A nyní se věnujme definici *dobré* science fiction. Pojmový posun musí čtenáře intelektuálně stimulovat; musí zaplavit jeho mysl a upozornit ho na možnost něčeho, o čem až doposud nepřemýšlel (...) hrdinou sci-fi románu nebo povídky není postava, ale idea. Jedná se o ideu novou, stimulující, která spouští řetězovou reakci štěpení myšlenek v čtenářově mysli; takřkajíc uvolňuje čtenářovu mysl, aby se stejně jako autorova stala kreativní. Z tohoto důvodu je SF tvůrčí silou povzbuzující k tvořivosti.

Radost z objevování novosti znamená její podstatnou a konečnou ingredienci.“

Philip Kindred Dick

(úryvek z dopisu ze 14. května 1981 – úvod knihy *To je Wub, kapitáne*)

Cyberpunk je specifickou odnoží science fiction vymezující se proti plošnému záběru tohoto žánru soustavou několika víceméně neměnných rysů.

Nejdůležitějším a určujícím aspektem cyberpunku je výrazný akcent na informační technologie. Ty jsou obvykle rozvinuty v síť obdobnou internetu, jenž nabízí téměř absolutní připojení. Tato síť bývá universální, prostoupena většinou techniky a umožňuje její libovolnou integraci. Ta se vztahuje i na člověka, díky mozkovým implantátům - lidská těla a orgány bývají prostoupeny technologickými inovacemi, které pomalu stírají hranice mezi člověkem a umělou inteligencí. Androidi bývají k nerozeznání od lidí, a to nejen fyzicky, ale i psychicky. Charakteristické jsou tak existencionální pochybnosti spojené s vlastní identitou a její definicí.

Dalším výrazným specifikem je časové určení. Téměř vždy se jedná jen o nepříliš výrazný posun vpřed, povětšinou takový, aby v předkládané vizi byly ještě dohledatelné střípky současnosti, což umožňuje přímou vazbu na stávající tendence. Tato umírněnost je dána i rychlým vývojem v oblasti kybernetiky, o kterou jde především - proto stačí pouze malý časový odstup, aby bylo možno naplno rozvinout nosné myšlenky většiny děl. Zajímavostí je, že od dob *Blade runnera*, který se odehrává roku 2019, se tento letopočet stal jakousi poznávací značkou cyberpunku, dogmatickým datem, v němž se odehrává převážná část následující tvorby. Jedná se o jev piety, citace či holdu, jež se drží dodnes (i přes klesající pravděpodobnost, že se vykreslený svět přiblíží realitě daného data). Toto přejímání, či lehké variace (např. rok 2029) je jasným dokladem, jak silným inspiračním zdrojem *Blade runner* stále je.

Dalším z prvků, jenž byl předznamenán tímto dílem, je odkaz na styl filmu noir, který se promítl i do cyberpunkové literatury. Ta se tak obloukem hlásí a má obdobu v tzv. 'staré drsné škole'.

Časté jsou i různé fiktivní události typu třetí světové války, jaderné katastrofy, absolutní industrializace, či jiných ústících v radioaktivní spad, vysoké procento zplodin

v ovzduší, toxické nákazy, mutace atd. Post apokalyptické vize jsou ale charakteristické hlavně pro brakovější tvorbu. V ní je navíc často politická, ekonomická a dokonce i militantní sféra vlivu přenesena do područí nadnárodních koncernů, jež zpravidla stojí za tímto zpusťšením.

To jsou však jen vnější povrchové znaky, vymezující žánr spíše po formální stránce. Esencí cyberpunku je hlavně *uvědomění si potenciálu stále se prohlubující soustavy analogií počítačového světa ke světu reálnému*.

Například i tak abstraktní pojmy jakými jsou hudba či barvy představují ve své podstatě pouhé informace, které je možno interpretovat skrze různorodé matrice, přičemž zatím nejúčelnější způsob reprezentuje dvojková soustava. Princip rozkladu a následného sestavení i případné manipulace se dá teoreticky aplikovat na jakékoli materiální hodnoty, jelikož veškeré předměty i živé organismy definují a vymezují informace. To poukazuje v novém světle na celou historii lidstva, jež se od počátku svého uvědomění snaží o co nejvěrnější interpretaci veškerého okolí. V kontextu informačních technologií, umožňujících nejen téměř identický obraz, ale i libovolnou manipulaci, tak vyvstává od počátku civilizace v nevědomí skrytá pudová snaha o přiblížení se nejzákladnějším principům a strukture přírody. Ta bude moci být tímto modifikována k libovolné potřebě. Na mnoha úrovních se tak už přitom děje – např. skrze zásahy do vzorců DNA či klonování. Zde však vyvstávají zásadní etické otázky, jež tvoří filosofické pozadí většiny cyberpunkových děl.

Dalším rysem je možnost samovolně vznikajících souvislostí mezi vysokým objemem dat ústící ve zrození živé myslící entity, jež se prostřednictvím kombinatoriky a vrstvení konotací vynoří z uzlu informací. Tyto samovolně vznikající jevy se přitom odvíjí na základě naprosto identických principů jako jevy přírodní. Informační technologie tak představuje plnohodnotnou analogii, matici reálného světa, což vybízí k aplikaci veškerých existencionálních otázek a filosofie či teologie obecně na její strukturu.

1.1.4 Slovník pojmů:

Film noir – Specifický žánrový útvar charakteristický potměšlou atmosférou a cynismem, apatií a rozervaností hlavních postav. Hrdinou bývá zpravidla policista, či soukromý detektiv zabývající se nejnižšími projevy svého syrového okolí. V důsledku toho se uchyluje k obdobně nepřístupné masce, či rovnou propadá oblouznění. Častý je pak i nečekaný zvrat, kdy se 'hrdina' vynoří z tohoto hraničního stavu myslí, jen aby se ukázal být objektem vlastního vyšetřování (tento princip přejímá např. Memento (Ch. Nolan 2000), Klub rváčů (D. Fincher 1999) a částečně i Blade runner).

Film noir je snadno rozpoznatelný díky silně stylizované formální stránce. Tu utváří následující soustava elementů: převážně noční situování scén, práce s vrženým stínem a zvýšeným kontrastem, sychravé nevlídné počasí, výpary a mlha, styl 50. let 20. století, snížená barevnost, či přímo černobílý materiál. (K těmto prvkům se v silně stylizované nadsázce - formální i obsahové - hlásí komiks Sin City Franka Millera).

Bio implantáty – lékařský pojem označující stále dokonalejší protézy schopné nahradit původní části lidského těla, popřípadě s ním i splynout (protézy z vlastního DNA). Ve sci-fi prostředí se jedná hlavně o hardwarové či softwarové nadstavby, prvky, či protézy sloužící k vylepšování lidských těl a schopností na bázi upgradů.

Upgrade – termín počítačové terminologie označující zlepšení vlastností, např. u programů výměna stávající verze za aktuálnější, lepší a kvalitnější.

Hardware, software – komponenty z nichž sestává počítač. Hardware označuje veškeré hmotné (tělo počítače, základní deska, karty, ventilátory...), software veškeré nehmotné (operační systémy, programy, aplikace, data...).

Virtuální realita / kyberprostor – simulace, uměle konstruovaná realita, stojící paralelně ke světu reálnému. Umožňuje integraci jedince, či větších skupin lidí skrz různé způsoby připojení / moderní technologie – počítače, herní konzole, komunikační sítě, audiovizuální helmy atd. Jedná se o systém zprostředkovávající a simulující vizuální a sluchové vjemy. V kontextu sci-fi se často jedná o absolutní zprostředkování všech smyslových vjemů, jež pak činí virtuální realitu identickou s realitou všední.

Hacker – počítačový specialista či programátor s detailními znalostmi fungování systému, včetně slabých míst, skrze které je schopen ho upravit, či přepsat ve svůj prospěch –

v takovém případě se však již jedná o „crackera“ – hackera za hranicí zákona. V běžném povědomí se však užívá plošně pouze slovo hacker.

Umělá inteligence – autonomní entita schopná samostatného uvažování vzešlá z umělého nebiologického procesu.

Android / replikant – robot (disponující často umělou inteligencí) silně antropologického vzezření, či přímo k nerozeznání od člověka.

Manga – stylizace figurální kresby charakteristická hlavně disproporcemi v obličejí (velké oči, kulatá pusa...). Jedná se o jakousi unifikovanou až dogmatickou soustavu umožňující jen drobné odchylky, plošně rozšířenou v japonské popkultuře. Tento pojem značí též komiksovou tvorbu dané stylizace.

Anime – hlavní proud japonské animované tvorby. Jedná se o filmy, či seriály ve stylizaci manga. (V tuzemsku povětšinou neprávem posuzované pod dojmem prvních masově uváděných sérií typu Pokémon - ty tvoří jen část proudu, v Japonsku převážně opovrhovanou coby levný brakový televizní produkt). Význačnými a mimo Japonsko nejznámějšími studii jsou Ghibli, Production I. G. a 4°C, jenž svou kvalitou reprezentují vrcholy současné produkce. Jednotná stylizace anime se vztahuje pouze na vizuální složku, žánrově se jedná o velmi pestrý rozsah děl.

Mecha – proud anime, který klade zvláštní důraz na zobrazení (většinou militantní) techniky ve filmu. Častý je futuristický design.

1.2 Vybraná díla cyberpunku

Blade runner (1982)

Režie: Ridley Scott

Adaptace románu P. K. Dicka Sní androidi o elektrických ovečkách? a jedno z nejzásadnějších děl cyberpunku potažmo sci-fi obecně.

Příběh:

Děj je situován na Zemi roku 2019, kdy lidstvo dospělo do fáze mezihvězdných kolonií a pro pracovní a militantní účely používá replikanty - androidy totožné člověku avšak s nad-dimenzovanou fyzickou i psychickou silou. U nejnovější generace se ale brzy, skrz nashromážděné zkušenosti, projevují náznaky elementárních emocí, což vyústí v neposlušnost následovanou krvavou vzpourou. Tento typ je pak na Zemi prohlášen za ilegální a policie sestavuje speciální jednotku tzv. Blade runnerů, dohlížejících na jejich případný výskyt a eliminaci. Vedle tohoto opatření existuje ještě jedno preventivní, zakódované v replikantech během procesu výroby a tím jsou čtyři roky jejich „životnosti“. To však paradoxně přivádí skupinu posledních replikantů zpátky na Zem, aby donutili svého stvořitele změnit toto nastavení. Vývoj replikantů přitom dál pokračuje a pro účely poslušnosti, ohebnosti a vyšší míry emocionální kontroly je pokusnému prototypu implantována „emocionální poduška“, kterou tvoří fiktivní vzpomínky, jež byly extrahované z cizího vědomí. Replikant se tak považuje za člověka, jelikož ho k němu pojí iluze dětství, vztahů a zkušeností. Tento jediný prototyp - replikantka - se střetává s posledním z Blade runnerů - Deckardem, jenž je pověřen vyhlazením skupiny. K rozpoznání replikantů od lidí přitom slouží tzv. Voight-Kampffův test.

Rozbor:

Film je přelomový nikoli myšlenkou emocí u uměle stvořených entit, ale hlavně zpochybněním základních hodnot, od kterých se odvíjí naše vlastní bytí a jeho jedinečnost, přičemž za kontext vzniklé irelevance a nejistoty slouží právě cyberpunkové smýšlení. V prostředí

předkládané vize, kde je možné přenášet, mazat či kopírovat vzpomínky, jež jsou nositeli zkušeností a v důsledku toho i emocí, jsou veškeré opěrné body vymezující naši identitu a chování značně relativizované. Do popředí tak vystupují základní existencionální otázky, které danou absolutní negací, nutí redefinovat zažité soustavy hodnot. Celkově však film tyto myšlenky spíše načrtává, nebo je nechává nevyřčeny (např. scéna v níž Deckard neodpoví, zda sám sebe podrobil V-K testu). Přesto i touto zkratkovitou formou film předznamenal novou filosofii, jež se navrácí k elementárním otázkám.

Určité předznamenání a směřování žánru se odehrává i ve formální rovině skrze naprosto nadčasovou vizuální složku. Skutečnost, že se jedná o hraný film (jenž je v obdobných případech poněkud rizikový svou podmíněnou konkretizací), neubírá předkládané vizi na reálnosti ani s delším časovým odstupem. Děje se tak díky důsledné snaze o logické vyústění či pokračování mnoha současných jevů a skrz silně výtvarnou vizuální složku. Po vzoru metropolí, jakou bylo již v 80. letech např. Tokio, jsou veškeré myslitelné plochy a prostory města vyhrazeny reklamě. Futuristický design, jenž se promítá do okolní techniky, stejně jako do drobných detailů (např. neonové tyče deštníků), je uplatňován pouze v oblastech, kde je nějaký vývoj předpokládatelný, či nutný. Běh ulice je ve svém principu ponechán beze změny. Nepřetržitě zatažený a deštivý vzdušný prostor slouží dopravě jen omezeně - ojedinělá vznášedla patří hlavně policii a nákladní průmyslové dopravě. Tato inklinace k civilnímu pojetí ústí v zcela uvěřitelnou a homogenní vizi, jež pak evokuje spoustu „všedních“ výjevů.

Veškeré inovace jsou podávány se stejnou samozřejmostí, bez akcentu, často i mimo pohled diváka. Tím je opět posílena autenticita mnoha scén, které jako by počítaly s tím, že divák sám pochází z tohoto prostředí a není proto třeba ho seznamovat s jednotlivými úkony (což působí automaticky vtahujícím dojmem).

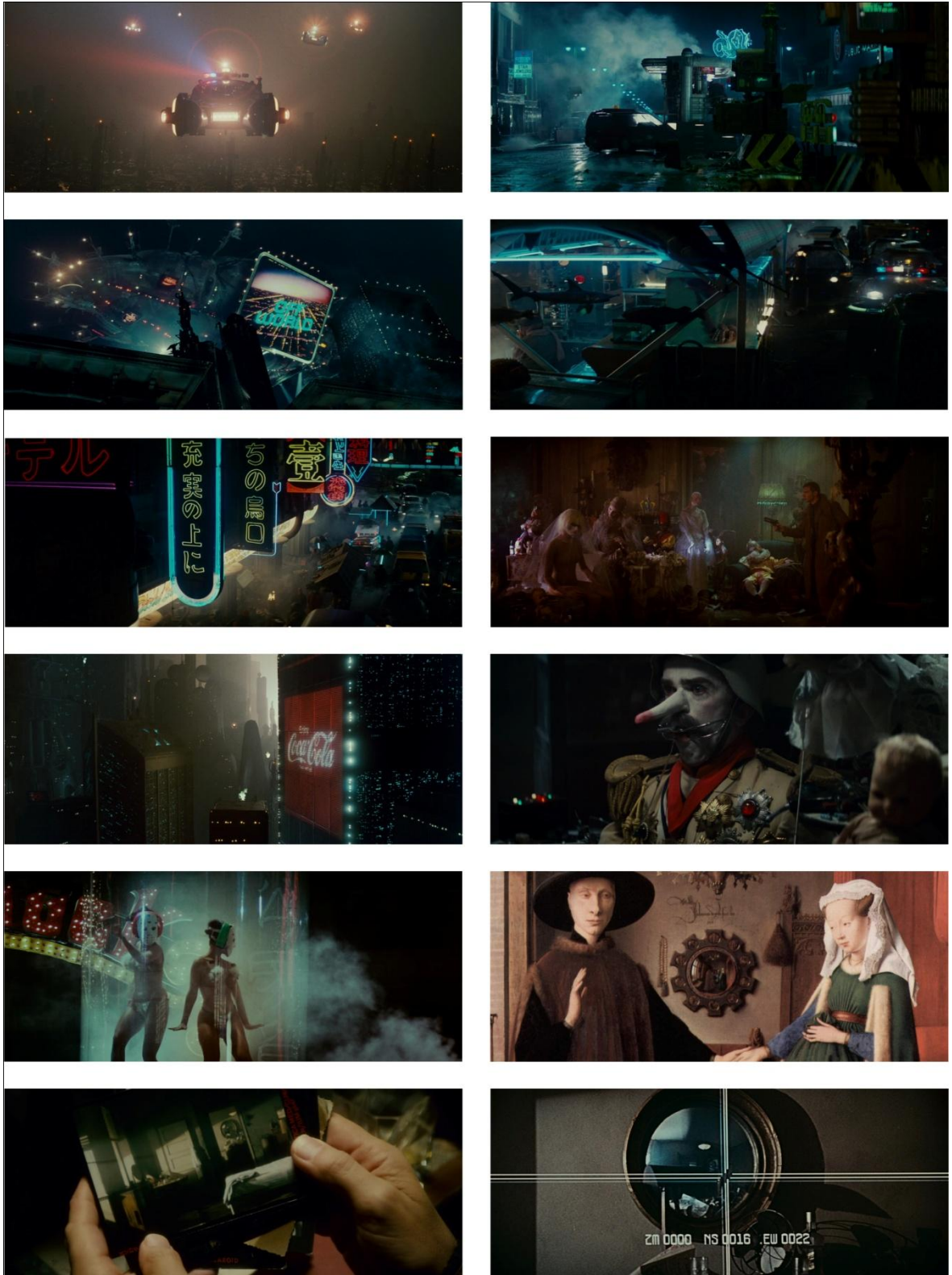
Film pracuje na postmoderní bázi a užívá výrazové prostředky napříč žánry, přičemž všechny rozvíjí naplno a těží přitom z potenciálu blízké budoucnosti. Z hlediska filmové řeči se tak uplatňují nabízené elipsy, jenž by v běžném filmu nebyly možné (např. elektronický hlásič oznamující při odemykání hotelového pokoje jméno majitele, čímž odpovídá na otázku *kde* a *kdo*). Film klade zvláštní důraz na tendenci citlivějších a vzdělanějších postav obklopit se kulturními odkazy a produkty dávné minulosti. Jedná se pravděpodobně o jev kompenzující pocit odcizení, kdy se postavy, žijící v rychlé době plné pomíjivých hodnot, snaží přidržet hodnot stálých, prověřených časem. Film pak svou kompozicí

a světlem v mnoha případech sám působí jako renesanční či barokní obraz, nebo tato díla alespoň cituje.

Odkazem na klasickou tvorbu je i silné prostoupení symbolikou. Dílo nejčastěji a zvláště ke konci velmi intenzivně cituje Bibli. Zřejmý je motiv stigmatu, když se vůdce replikantů snaží překonat znecitlivění pěsti skrz stimul v podobě propíchnuté dlaně hřebem. Zvláštní místo zde zaujímá i voda, živel symbolizující počátek, stejně jako radikální převrat či konec v podobě potopy. V tomto kontextu se jeví vykreslená budoucnost smáčená deštěm a prosta Slunce jako hraniční moment lidského bytí, těsně před zánikem či zásadním zvratem (reklamní slogan 'off world', vybízející k pobytu mimo Zemi). Hlavní „záporná“ postava, vůdce replikantů, je neustále skrápěna vodou, dokonce i v momentech, kdy jsou ostatní postavy v témže prostředí víceméně suché. Do popředí tak vystupuje zjevný fakt, že představuje formálně již vyhynulý druh (to je podtrhnuto i načrtnutím válečného pruhu).

Důvodem, proč film neztrácí na působivosti, je krom nadčasových témat paradoxně i rezignace na radikální vykreslení budoucnosti a naopak příklon k retro stylu – vizuálně i v samotném vyprávění. Nejenže se tak stává snáze uchopitelný, ale reflektuje tím i cyklickou tendenci různorodých stylizací, jež se napříč lidskou činností vracejí v podobě variací, či citací (např. všechny „neo“ slohy). Strohost a zkratkovitost filmu noir má pak za důsledek široký prostor pro interakci diváka, který na dílo může aplikovat i myšlenky a jevy tehdy stěží předvídatelné.

Pozn.: V době vzniku provázely dílo spory ohledně závěrečné sekvence. Zatímco Ridley Scott žádá otevřený konec, který však nevyznívá příliš optimisticky, producent filmu si prosazuje happy end v podobě poněkud nesmyslné jízdy svěží přírodou za denního světla, čímž se nejen vyčleňuje z celku, ale popírá i logiku snímku. Voice-over pak ještě umocňuje šťastné vyznění závěru, když naznačuje mnohem delší lhůtu života replikantky, s kterou hlavní postava ujíždí vstříc lepší budoucnosti. Roku 1989 se však objevuje 'final cut' snímku, který již končí dle Scottovi představy, tzn. zavřením výtahu, což nechává zmíněné palčivé otázky bez odpovědi, a bez voice-overu, který sice podporoval náladu filmu noir, ale na mnoha místech zdvojoval informace, či zbytečně zasvěcoval do jednotlivých úkazů předkládané vize.



Blade runner:

Druhý snímek zdola vpravo - Jan Van Eyckova Podobizna manželů Arnolfiniových (detail) známá odrazem v kulatém zrcadle. Film tento princip aplikuje na detektivní rozbor fotografie ve zřejmé citaci.

Ghost in the shell (1995)

režie: Mamoru Oshii

Japonské anime a téměř programové dílo cyberpunku.

Příběh:

Děj filmu je značně komplikovaný ve své vrstevnatosti a podléhá subjektivnímu nahlížení hlavní postavy. Tou je majorka speciální policejní jednotky, řešící kybernetické zločiny. Spouštěčem událostí je únik informací ohledně tajného státního projektu, kterým je vysoce sofistikovaný dešifrovací program. Paralelně k tomuto se odehrává série průniků do vysoce zabezpečeného softwaru, odkazující k práci značně obratného hackera. Ve výsledku se tyto linie spojují, když vyjde najevo, že domnělým hackerem je zmizelý projekt / program, který pod tíhou obrovského objemu dat začal mezi jednotlivými informacemi vytvářet můstky, získávat zkušenosti a uvědomovat si vlastní existenci. Pod tlakem okolností se pak snaží vyhledat majorku, jež je blízka člověku jen díky lidskému mozku – zbytek těla je anorganický. Činí tak z důvodů téměř pudových, směřujíc k vzájemnému splynutí a vzniku nové, dokonalejší entity. Samotná majorka si přitom od začátku případu uvědomuje s narůstající naléhavostí vzájemnou podobnost mezi svou vlastní uměle stvořenou avšak „hmotnou“ existencí a programem, jenž se prohlašuje za autonomní entitu bez materiálního podkladu.

Rozbor:

Ghost in the shell svými parametry odpovídá spíše hranému filmu – od způsobu užití filmové interpunkce, po vážnost a důslednost, s jakou je k tématu přistupováno. Přesto je zcela adekvátní volba anime, která skrze své komiksové tvarosloví operuje s myšlenkou kybernetické budoucnosti mnohem přesvědčivěji, než by se dalo čekat od snahy o autentičnost v kulisách reality hraného filmu. Celá zápleтка je natolik přesahující jednorázové sdělení, že ji na mnoha místech ani nelze sdělit přímo, nýbrž přeneseně, či skrze symboliku, která v hraných filmech mnohdy sklouzává k nechtěnému patosu a nejedná-li se o čistě symbolické dílo, vyčleňuje se často z celku. V případě Ghost in the shell tvoří naopak

všechny tyto proudy sci-fi, cyberpunku, teologie a filosofie silnou jednotu umocněnou výtvarným zpracováním díla, které je přesvědčivou, dotaženou a civilní vizí blízké budoucnosti, v níž se skrze dominantní úlohu informačních technologií spěje k jakémusi společnému universu. Film sám je jakoby produktem tohoto světa integrace a kosmopolity, řešící obecné a existencionální otázky vlastní celému lidstvu a i stylizace do manga vychází svou umírněností vstříc širšímu publiku a ne jen (v globálu celkem úzkému) okruhu fanoušků japonské popkultury.

Zápletka příběhu je strukturována natolik nezvyklým a sugestivním způsobem, mimo běžnou linearitu, inklinující na spoustě míst spíše k asociativní skladbě, že je na první zhlédnutí téměř nemožné film plně pochopit. Na rozdíl od mnoha podobně vystavěných děl dovolávajících se vícera přehrání a bližšího rozboru, zde však není nouze o impulzy, které diváka donutí zhlédnout film znovu. Většina rozhovorů má obecný charakter a i při vytržení z kontextu neztrácí svůj přesah. Jakkoli jsou tedy začleněny do příběhu, který se může zprvu jevit nejasným, i bez komplexního pochopení díla v divákovi zůstane mnoho momentů, které fungují samy o sobě.

Nejdůležitější linie příběhu, tvořící v začátku pozadí detektivního vyšetřování, až se postupně ukáže být motivem všeho dění a ke konci nabere doslova biblických rozměrů, je podávána stejně jako zbytek filmu s naprostou civilností. Té je dosaženo skrze přirozené chování postav a jejich operování v rámci pravidel, která jsou stanovena napevno a vyvozena ze současného dění v oblasti kybernetiky. Přestože se jedná o značně přetechnizovaný svět, postavy používají i nadále hrubou sílu v případech, kdy se jedná o jednodušší, či efektivnější řešení. Kdykoli pak přichází na řadu technika, děje se tak beze vší senzace, nebo popisného vysvětlování, jak dané zařízení funguje. Mnohdy je na divákovi si tyto inovace domyslet, jindy je s nimi obeznámen v krátkosti během rozhovorů.

Inovace související s časovým posunem jsou ve všech oblastech lidského konání a lidstva samotného reflektovány s takovou důsledností a mírou logiky i uvěřitelnosti, že nelze příliš pochybovat o odborné účasti a supervizi z řad futurologů, sociologů, politologů, architektů, designerů atd. Výsledná předkládaná vize pak činí z filmu jeden z nejreálnějších obrazů blízké budoucnosti, jaké jsou v rámci audiovizuálního média k vidění.

Pocit střízlivého prokreslení budoucnosti pramení i ze spousty prvků, které se přes svůj futuristický vzhled principiálně nezměnily a jeví se proto důvěrně známé. Takto půso-

bí například scéna z tržnice (odkaz či minimálně obdoba Blade runnera), nebo včlenění popelářského vozu do zápletky příběhu. Na mnoha místech je pak možno nechat se unášet scenériemi města, což jsou sekvence často jen atmosférické a bez děje, svým tempem skoro až meditativní, umocňující však právě autentičnost prostředí a života v něm. I zde jsme pak po vzoru Blade runnera svědky mnoha jakoby všedních výjevů, které svou nenuceností a jednoduchostí působí důvěrně známě a kontrastují tak s futuristicky situovaným prostředím. Tato vzájemná poloha obou složek podporuje myšlenku určitých stálých lidských a živočišných principů, jež nepodléhají dynamicky se měnícímu a rozvíjejícímu prostředí, ale naopak se v něm dokáží realizovat na původní bázi (např. majorčino a Loutkářovo puzení a vzájemné splnutí).

Po formální stránce se film nijak neodklání od výrazových prostředků, či atributů brakového žánru, pod který cyberpunk i v této 'vyšší' podobě oficiálně spadá, avšak užívá jich cíleně v souladu s obsahem. Veškerá sexualita, či násilí ve filmu slouží k neustálému připomínání mizejících rozdílů mezi lidstvem a umělou inteligencí. Silně emocionálním dojmem působí např. zpomalená scéna, v níž se majorčino tělo pod náparem vlastního přepětí „roztrhne“ do stran. Tato sebedestrukce zde pak nabývá kontrapunktně estetické hodnoty skutečného povznesení se nad tělesnou schránku.

Důležitou úlohu hraje i hudba Kenji Kawai, která se v průběhu děje s narůstajícím uvědoměním autonomie umělé inteligence odklání od původně asijského rozjímavého tónu a přejímá stále více chorálních prvků v souladu s odkazy na křesťanskou mytologii, které jsou obsaženy i ve vizuální složce.

Závěr filmu pak nabývá téměř epických kontur - mytologie znovuzkříšení už není pouze citována, ale přímo se prolíná s příběhem a v kontextu cyberpunku rozkrývá nový rozměr. Témata utrpení a obětování tělesné schránky jsou z pozice androida téměř irelevantní, přesto se o to intenzivněji vztahují k lidstvu, protože nastavují zrcadlo absolutních hodnot.

Film *Ghost in the shell* je dílo využívající a aplikující všechno, co daná látka obsahově i formálně nabízí. Jde o postmodernu, zahrnující ve své vrstevnatosti mnoho subžánrů, držící však organicky při sobě. Spousta důmyslných detailů a drobností je do filmu začleněna bez jakéhokoli akcentu, kterým by na sebe strhávaly pozornost a mnohdy tak buď unikají, nebo působí pouze podprahově. O to životaschopnější je film i po několikerém

zhlednutí, kdy je stále možno postupně ho rozkrývat, uvědomovat si nové vrstvy příběhu a nalézat hlubší souvislosti.

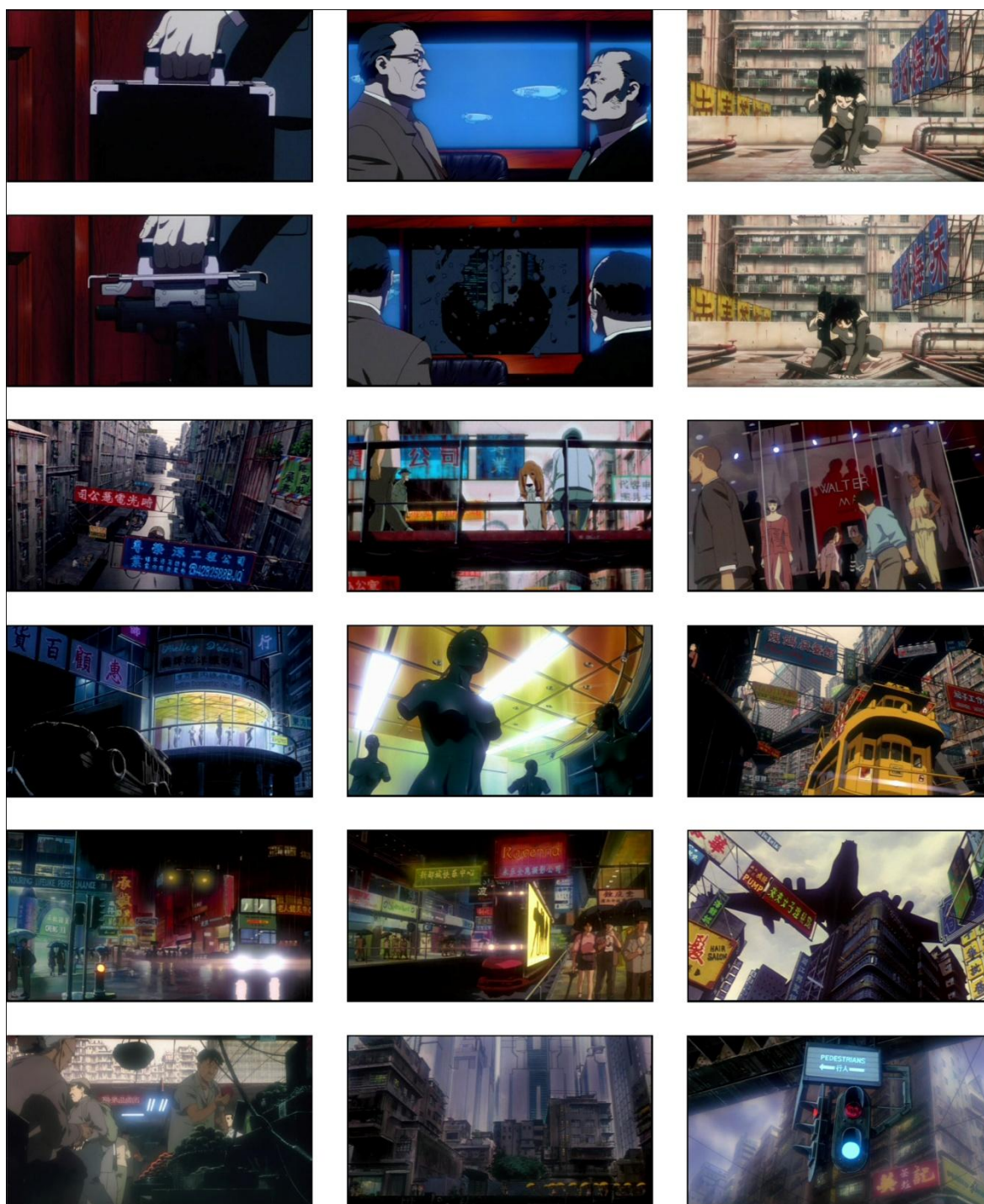
Filosofie:

Film *Ghost in the shell* je pravděpodobně jedno z nejnáročnějších děl anime, přičemž filosofická složka tvoří nosný základ veškeré jeho struktury a zaujímá prioritní pozice. Dílo v sobě překvapivě homogenním způsobem kombinuje pevnou racionální výstavbu s lehce abstraktní kompozicí jakou disponuje např. film *Stalker* (A. Tarkovskij, 1979), čímž evokuje vnitřní myšlenkové pochody na silně asociativní bázi. Přesto tyto momenty neruší ani nijak nevyčnávají a naopak jsou organicky včleněny do přirozeně plynoucích rozhovorů a situací.

Nejradikálnější a určující myšlenkou filmu je výrazná tendence lidstva směřovat k přetechnizované budoucnosti skrz pudové principy. Jakkoli se můžou zdát např. velké metropole odklonem od přírody, po přehlédnutí z dostatečné výšky se vykreslí silně organická struktura obdobná termitišťům, úlům či jiným produktům animálního kolektivního nevědomí. Tento fakt zde ústí v myšlenku smířeného nazírání veškerých (zdánlivě od přírody se odvracejících) inovací jako projev jejího vlastního seberealizování skrze své nejelementárnější principy, coby přirozený evoluční krok. - „Co technologie umožní, to člověk udělá. Jako by tak jednal skoro instinktivně“.

Další z klíčových momentů je bezesbytku funkční převedení veškerých definic lidského bytí v počítačovou terminologii. DNA je vnímáno jako samoudržovací program, život organizovaný do druhů spoléhá na geny coby na svůj paměťový systém atd. Vzniká tak rozsáhlá soustava analogií, které se v předkládané vizi blízké budoucnosti dostává absolutní platnosti, bez jakékoli komprimace, čímž se přibližuje ke splnutí se strukturou reálného světa. Výsledkem tohoto by byl život na nové úrovni bez široké škály všech dosavadních limitů či omezení.

Tyto úhly pohledu jsou klíčové nejen pro pochopení díla samotného, ale slouží ke snazšímu dekódování i děl ostatních (např. *Neuromancer*, kterým je film značně inspirován, či trilogie *Matrix*, která je filmem naopak ovlivněna). To poukazuje na zásadní rys cyberpunku spět různými cestami k víceméně obdobnému poselství, k jehož srozumitelnosti film *Ghost in the shell* přispívá asi největší měrou.



Ghost in the shell:

Série tří dvojic nahoře: práce s detaily – domnělé akvárium v pozadí se ukáže být pouze projekčním oknem, zohlednění váhy majorčina kybernetického těla.

Zbýlé snímky jsou příkladem pojetí městské scenerie.



Ghost in the shell:

Nahoře - ob řádek střídané sekvence majorčina stvoření a potápění, jež svou nápadnou podobností podhaluje původ její iracionální fascinace touto činností.

Matrix, Matrix Reloaded, Matrix Revolutions (1999, 2003, 2003)

Scénář a režie: sourozenci Wachowski

Projekt, který se formoval pět let, původně určený pro komiksové médium. Producent Joel Silver, spolupracující v té době na debutovém snímku Wachowských *Past* (1996), protlačuje materiál do filmové realizace, přestože studia se bojí masivního nepochopení ze stran diváků. Tím vzniká první díl trilogie *Matrix*. Kultovní dílo jež se naopak stává diváckou senzací a zlomovým bodem filmové historie.

V souvislosti s druhým a třetím pokračováním se často mluví o zklamání a nepatřičné návaznosti. Mnoho stoupenců filmu uznává jen původní část. Přesto byl projekt od začátku plánován ve třech dílech. Pokračování sice skutečně vykazují určitý pokles úrovně, přesto je v kontextu finálního vyznění nezbytné zohledňovat celou trilogii. Její závěr, který se k tvarosloví původního *Matrixu* přece jen trochu navrácí, je pak natolik silný a přesahující, že zcela předčí fragmentární poselství prvního dílu.

Příběh:

Ústředním motivem filmu je konflikt strojů a lidstva, jenž ústí ve válku, kterou lidstvo prohrává a je uvězněno do matrixu - iluzorního světa virtuální reality simulující 'běžný život', zatímco tělesné schránky produkují teplo k udržení chodu strojů. Rebelové - malé procento populace, která je příliš citlivá, než aby iluzi podlehla - však pokračují v boji, přičemž doufají v předpověděný příchod vyvoleného, jenž má válku ukončit. Tímto mesiášem je Neo, hacker žijící v matrixu, nevědomě však spějící k 'probuzení'. Vůdce rebelů Morfeus se Nea ujímá a zasvěcuje ho do boje proti systému. Čím více však Neo o matrixu zjišťuje, tím zřetelněji kolem sebe cítí nevyhnutelnost jeho existence. Stroje jsou pak v kritickém okamžiku nuceni přistoupit na příměří, jež dovoluje lidstvu vymanit se z života v matrixu. Převážná část populace v něm ale dobrovolně setrvává, což potvrzuje Neovu tezi o přirozenosti přerodu směrem k odhmotnění mysli a jako první opouští tělesnou schránku přičemž svou existenci přesouvá nikoli do matrixu, ale do 'kódu reality'.

Rozbor:

Trilogie Matrix je postmoderní syntézou a v pravém slova smyslu maticí (angl. = matrix), jež je schopna absorbovat a reprodukovat základní lidské principy přes širokou škálu odkazů a citací tvorby od brakové popkultury po nosné pilíře vyspělých kultur. Skrz jejich mnohdy jednotící či společné prvky pak utváří kosmopolitní a nadčasovou strukturu, jenž má obdobu v mytologiích, náboženstvích, nebo jiných projevech kolektivního vědomí.

Jakékoli motivy – kompozice záběrů, jména postav, repliky, atd. – včetně příběhu samotného jsou mnohvrstevnaté útvary skýtající v sobě klíč k pochopení díla v nespočtu jeho rovin. Samotné objekty citací, jejichž zdánlivá nesourodost vykazuje v kontextu Matrixu jisté obdobné směřování, činí z díla ucelený komplex nazírání a myšlení, čímž se výrazně staví nad rámec audiovizuálního média.

Vzhledem k těmto dispozicím je zcela nemožné rozebrat veškeré aspekty trilogie, její tendence a principy jsou však snad zčásti odvoditelné z ostatních rozborů této práce. Klíčový je především Ghost in the shell svým specifickým přístupem ke cyberpunku a Blade runner v užívání postmoderních citací.

Cílem tohoto pojednání tedy není komplexní rozbor, ale přiblížení těch momentů, které jsou určující k pochopení díla a především pak jeho závěru.

Důležitým zvratem je Neovo prozření v Revolutions, které zásadně převrací pohled na matrix a v podstatě popírá filosofii prvního dílu. Jde o stejnou myšlenku, na které je vystaven Ghost in the shell, pokládající veškeré inovace za přirozený projev přírody a evoluce.

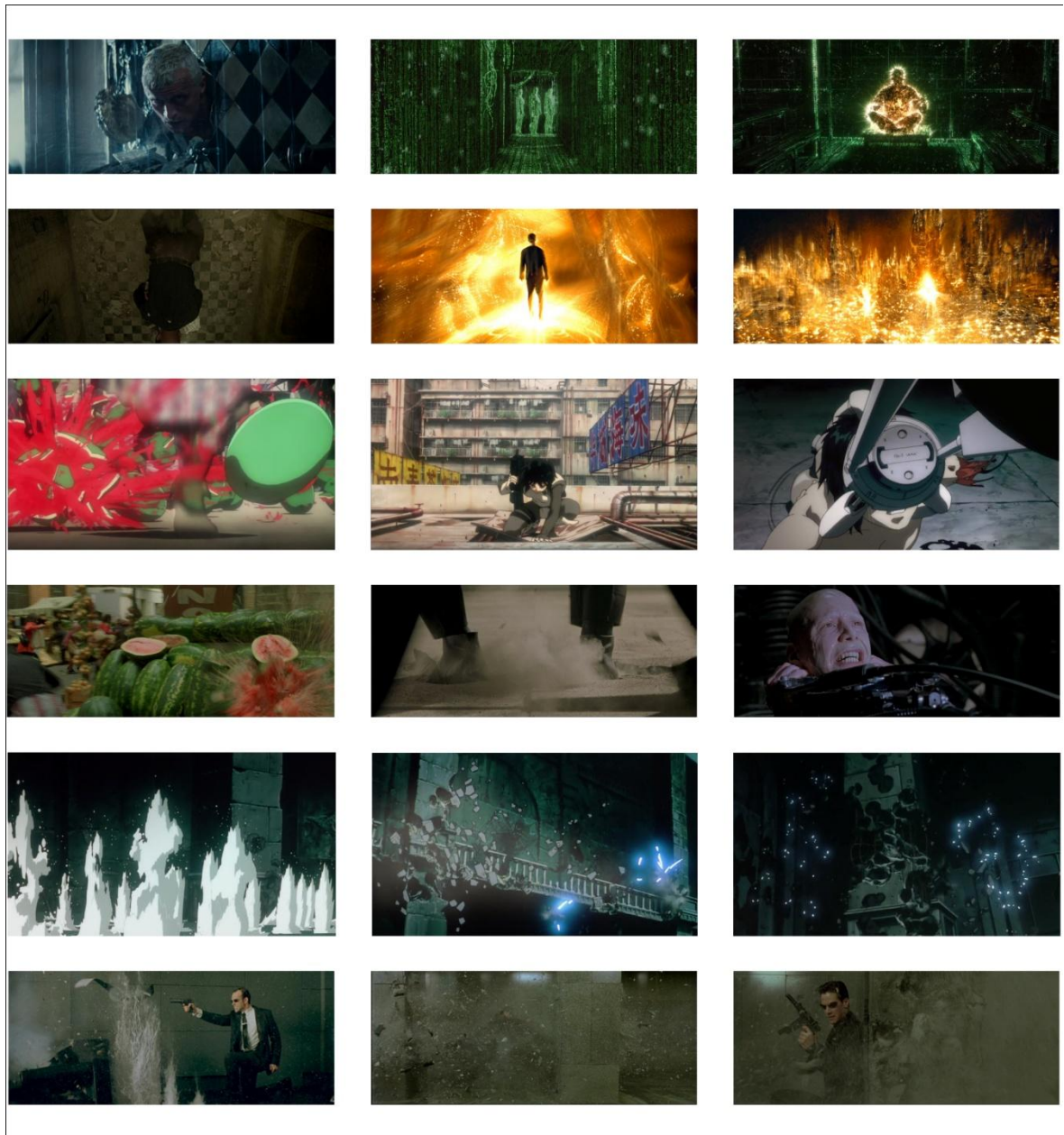
Lidstvo se i zde ocitá, skrze své pudové a instinktivní tendence, tváří v tvář kroku přenesení svých životů do virtuální reality. Protože se však na rozdíl od Ghost in the shell jedná o náhlý a radikální přerod, dochází k zaleknutí a následuje reakce v podobě války (Animatrix – druhá renesance I, II). Stroje, které vyhrají, jsou však jen produktem lidské činnosti, v němž se zrcadlí skrytý mechanismus přírody. Ta touto zprostředkovanou formou přejímá iniciaci a posouvá lidstvo do nové roviny bytí.

Oproti Ghost in the shell I i II se však daří lépe propojit strukturu programu s uspořádáním reálného světa, což se zde děje skrze filosofii Carlose Castanedy, potažmo jeho šamanského učitele Dona Juana. Tato externí složka je klíčem k závěrečnému rozuz-

lení, ale patrná je už od prvního dílu, v samotném principu matrixu. V *Revolutions* se však uplatňuje ve své původní nezkreslené podobě, když Neo přichází o zrak, čímž v sobě nachází schopnost 'zření'. Tento pojem spadá právě do Castanedovy terminologie a označuje posunutý stav vidění, jak ho známe, směrem ke zření toku energie. Popisovaný vizuální efekt je přitom naprosto shodný s Neovými vizemi. Ten je jich schopný díky zkušenosti z prvního dílu, kde ho Trinitin polibek probouzí zpět k životu. Nejedná se přitom jen o vyznání lásky, ale hlavně o fyzický kontakt přemostující svět reality a virtuální iluze, jejíž podstatu Neo poprvé odhaluje a zří (kód programu). Z obdobné i když složitější struktury je však utkán i náš svět a matrix tak skutečně slouží za určitou matici a předstupeň, jenž nám ji pomáhá odhalit a cítit.

Castanedova filosofie obsahuje i pojem 'cesty bojovníka', což je maximálně efektivní a disciplinovaný způsob života nasměrovaný k aplikování síly vůle. Výsledkem toho může být i jisté setrvání energie po smrti člověka, který tím neumírá, ale postupuje na vyšší úroveň. Posledním bodem, který Nea dělí od 'bytí bojovníkem' je láska k Trinity, protože „teprve vzdá-li se člověk všeho, je naprosto svobodný“. V momentě Trinitiny smrti Neo ztrácí i toto poslední pouto. Když pak předstupuje před Zdroj, aby nabídl smír lidstva a strojů, je sám přímo strojově chladný až dokonalý. Díky tomu je schopen čelit bezprostřední smrti prost jakéhokoli strachu, lpění a nejistoty a dovést dialog se Zdrojem do konce. Poté, co se obětuje, aby zdroji poskytl možnost přepsat kolabující matrix do původní podoby, přýští jeho energie nikoli do matrixu, jako v případě Vědmy, ale do reálného světa. Je tak prvním člověkem, který opustil tělesnou schránku a svou podstatu povýšil dokonce nad úroveň programů (které jsou sice nesmrtelné, bez materiální podstaty, ale stále limitované mantinely matrixu). Smír mezi lidstvem a stroji pak ústí v hromadné setrvání populace z vlastní vůle ve virtuální realitě. To se odehrává na zcela vědomé úrovni a ruší tak nutnost iluzorní podstaty matrixu, jež udržovala populaci v nevědomí. Tím započíná nová fáze pozastavené evoluce, jež je Neem nasměrovaná k toku energie z matrixu do reálného světa. Podstata života by tak dostoupila (alespoň zatím) myslitelného vrcholu, v což doufá i Vědma, když v souvislosti s Neem mluví o opětovném shledání.

Mnoho z těchto aspektů, včetně biblických konotací, je předznamenáno a latentně obsaženo již v několikrát protěžovaném *Ghost in the shell*, Matrix však volí formu mytologie, čímž dociluje širší, plošné a zároveň těsnější aplikace na princip lidského vnímání reality.



Matrix trilogie:

Ob řádek střídané původní motivy s parafrázemi a citacemi v Matrixu:

Blade runner – proražení zdi hlavou.

Carlos Castaneda – vizuální podoba zření, jež je v Revolutions aplikována, měla obdobu již v kódu matrixu.

Ghost in the shell – k vzájemné podobnosti obou děl se Wachowští hlásí patrně nejširší soustavou odkazů.

Ghost in the shell 2: Innocence (2004)

Scénář a režie: Mamoru Oshii

Pokračování původního Ghost in the shell.

Příběh:

Zápletka se odvíjí od distribuce nového modelu ženských gynoidů (androidů), kteří se přes svůj loutkový vzhled vyznačují nebývale lidskými rysy hraničícími s povahou. Tento fenomén je osvětlován pokročilým softwarem, schopným naprogramovat 'ducha'. Cyborgové však začnou krátce po uvedení vykazovat hromadné poruchy, což ústí v rychlé stažení z trhu. Během svého zkratu stačí ale pozabít několik obětí, mezi nimiž jsou i politici a šéf jakuzy, což poukazuje na možné úmyslné narušení softwaru s teroristickým pozadím. Tím se případ přesouvá do Sekce 9 (týmu z prvního dílu) a Betau, bývalý kolega majorky, se svým novým parťákem postupně rozkrývají spojitosti mezi společností na výrobu gynoidů, specifikami nového modelu a mafií.

Klíčem k vyřešení případu jsou staré pokusy přenést zvířecí mysl na externí paměť jejich umělých napodobenin. Přestože se zkopírování daří, původní objekt přenos nepřežije. Tím se tento princip dostává do ilegality a veškeré práce s ním jsou pozastaveny. Společnost na výrobu gynoidů však navazuje styky s mafií, která jim prodává unášené děti, jejichž mysl pak slouží za předobraz 'ducha' gynoidů. Výstupní kontrolor, který zjistil tento postup, narušuje jejich etický kodex, což vede ke zmíněným vraždám. Činí tak s nadějí, že na sebe případy strhnou pozornost, jež rozkryje nelidské praktiky společnosti.

Rozbor:

Oproti prvnímu dílu film postrádá kompaktní strukturu a člení se na pomyslné tři část. První je víceméně žánrově vystavěnou detektivkou, střídající vyšetřování případu s akčními sekvencemi, což je poloha silně evokující Blade runner. Noirová atmosféra, repliky odkazující na styl 'staré drsné školy', neony vykreslující převážně noční deštivé scénérie a všudypřítomný retro nádech 50. let pak tento dojem zcela dotvrzují. Ucelené a svěží pojednání úvodu končí odletem ústřední dvojice do hackerského města mimo pravomoce jakýchkoli institucí.

V tomto 'světě duchů' si postavy prožijí zvláštní halucinace připomínající několikeré deja vu, poté co jsou nepozorovaně vystaveny obranným mechanismům hledaného hackera, který jim nabourá mysl přes mozkové implantáty. Zde se naplno projevuje časový posun oproti prvnímu dílu, když se rozkrývá téměř absolutní prostoupení obou hlavních postav moderní technologií. Od toho se odvíjí i pozměněný způsob dialogů mezi detektivy a hackerem. Poté, co vychází najevo, že všichni tři disponují externí pamětí, odehrávají se rozhovory převážně skrz různá úsloví či citace, jež přes zvýšenou mozkovou kapacitu odkazují na celé soubory ucelených děl filosofie a teologie. Určitou náповědou tohoto principu je knihovna v pozadí a v podstatě se jím realizuje přirozený sklon ke zkratkovitosti formy v co možná nejširším rozsahu a dosahu sdělení. To však dílo posouvá do náročnější polohy, jež se odráží i na tempu.

Třetí část se odehrává na mateřské lodi společnosti, kde musí Betau čelit armádě gynoidů, jež v poplašném režimu přejímají militantní funkci. Po dlouhé pauze se zde vůbec poprvé setkává i s majorkou, která se nahrává do softwaru jednoho z cyborgů. Společně pak vzdorují jejich náporu, což ústí v nezvykle dlouhou akční pasáž, která po vizuální a hlavně animační stránce představuje jeden z vrcholů anime. Potenciál této sekvence zúročují hlavně loutkové gynoidky, jejichž prefabrikovaná těla umožňují naprosto specifické akrobatické kreace, a nevídaný rozklad v jednotlivé komponenty po zásahu projektilem. Momentem, jenž podtrhuje absolutní řemeslnou dokonalost a specifický přístup k animované tvorbě, je pak majorčino načtení do schránky jedné z loutek, jež okamžitě zaujímá odlišný postoj těla a veškeré pohyby i výraz okamžitě zrcadlí její kultivovaný charakter.

Tím spíše však zaráží určitá vizuální disproporčnost prostřední části. Zatímco závěrečná sekvence je kromě zmíněného i ukázkou harmonického kombinování CGI* s 2D animací a úvodní polovina filmu je lehce diskutabilní jen z hlediska možná příliš intenzivního užívání postprodukčních filtrů (což je však záležitost spíše subjektivního vnímání), scénáře hackerského města vykazuje objektivní rysy nesourodého působení CGI. Nabízí se sice vysvětlení v souvislosti s příběhem, jenž v této fázi operuje s posunutým stavem mysli, což by umožňovalo i určitý vizuální odklon od zbytku filmu, ale tento argument postrádá platnost v několika ohledech. Za prvé se nesrovnalosti (hlavně příliš syntetické působení povrchů i pohybů) objevují i mimo zmíněné halucinační vize a za druhé dokonce mimo film samotný a to v remasterované verzi původního Ghost in the shell. Nejedná se tudíž o záměr, avšak nejspíš ani o chybu, protože Production I.G., jež film zaštiťuje, několikrát před-

vedlo, že vzájemnou disharmonii obou složek dokáže přesvědčivě potlačit. Užití syrové CGI vedle 2D tak zůstává otázkou, přičemž vysvětlení může být jednoduše takové, že Mamoru Oshii zmíněnou kombinaci za nesourodou nepovažuje.

Bez ohledu na tuto polemiku je však rozdíl mezi výtvarným pojetím prvního a druhého dílu náznakem skrytého úskalí, jež pramení z rizika opojení jednotlivými funkcemi animačních a postprodukčních programů na úkor celku.

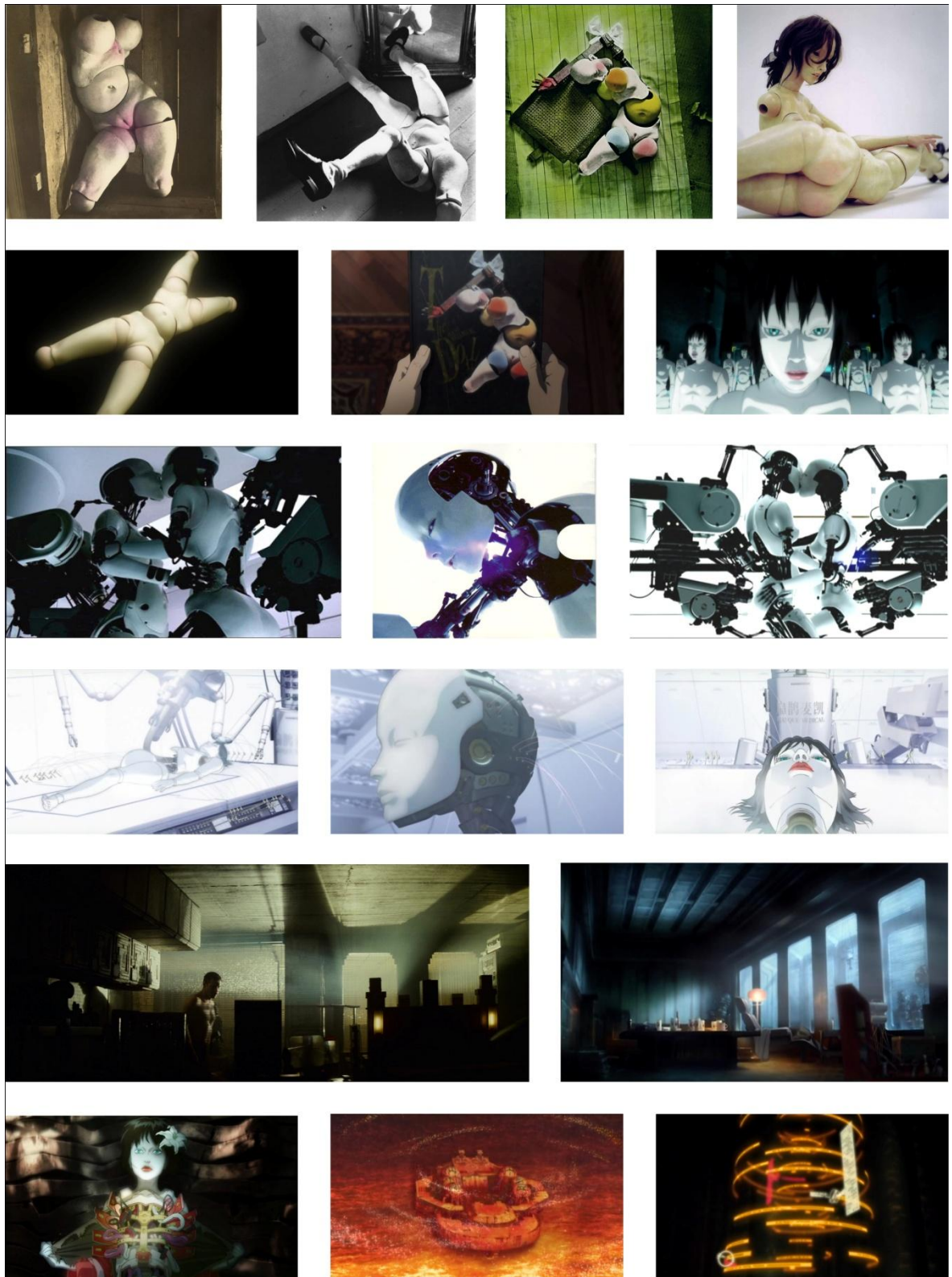
Největším rozdílem oproti původnímu *Ghost in the shell* je ale absence přesahu dějové linky. Film se sice zabývá otázkami nad rámec detektivního vyšetřování, ale bez zpětné vazby na ně, čímž pak končí klasickým rozuzlením, nikoli katarzí. Motiv prvního dílu je však natolik komplexní a završený, že ani nebylo namístě toto očekávat. Na druhé straně je ale bezpochyby, že přetrvával potenciál nezvykle profilovaných postav a hlavně důsledně vyvedené vize, čehož je *Innocence* důkazem.

Filozofie:

Hlavním motivem druhého dílu je fascinace lidstva sebou samým. Odvěká touha stvořit bytost podobnou člověku nabývá prostřednictvím gynoidů reálného rozměru. Ten ale skýtá i prostor bezpočtu etických otázek, dovolávajících se smyslu takového konání. Daný kontext pak přímo evokuje Descartesovu filosofii, jež se rozrůstá o nečekané konotace.

Film opět vyzdvihuje i pudovost a skryté mechanismy nevědomého lidského konání, jež se zrcadlí v principech moderní technologie a skrze níž jakoby teprve nacházelo určitý směr.

*CGI = computer generated imagery (u nás jednoduše počítačová 3D animace). Prostorové prostředí a modely konstruované a animované ve speciálním softwaru.



Ghost in the shell 2: Innocence:

Zatímco první Ghost in the shell byl značně původní, druhý přejímá mnoho motivů často v přiznané citaci: 1. řada - tvorba německého surrealistického umělce Hanse Bellmera

(v Innocence se přímo objevuje jeho fotografická kniha *The Doll*, 1934). Vzor pro pubescentní loutkové pojetí gynoidů.

3. řada – videoklip ke skladbě *All is full of love* (Björk, 1999) od Chrise Cunninghama je vizuálním předobrazem policejní laboratoře.

5. řada – podobnost bytů Deckarda (*Blade runner*) a Betaua zrcadlí i jistou spřízněnost povahových rysů a situace, v níž se nachází (zřejmě hlavně prostřednictvím scén příchodu domů).

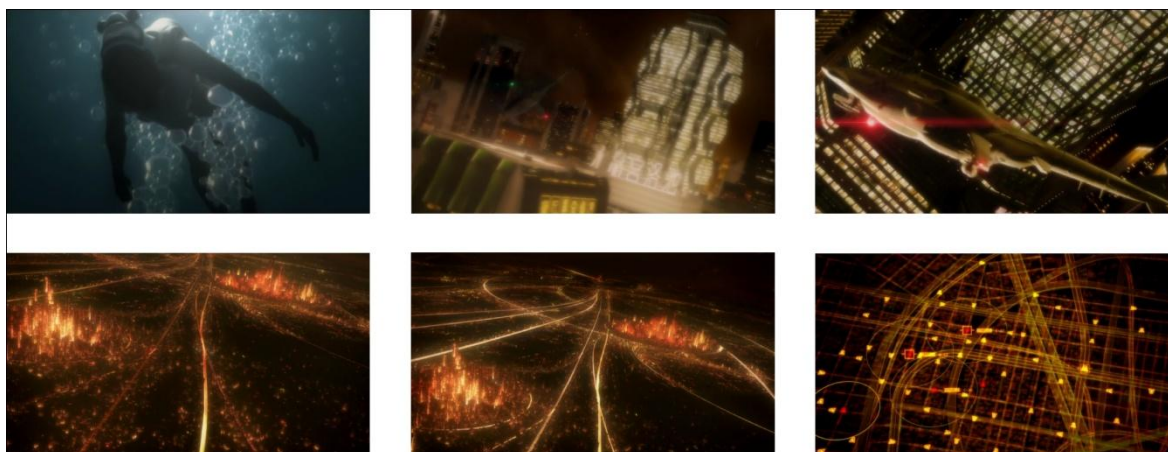
6. řada - gynoidi po násilí na člověku páchají sebevraždu v etickém konfliktu s třetím zákonem robotiky, které film automaticky přejímá. Zákony ustanovené roku 1942 Isaacem Asimovem zní:

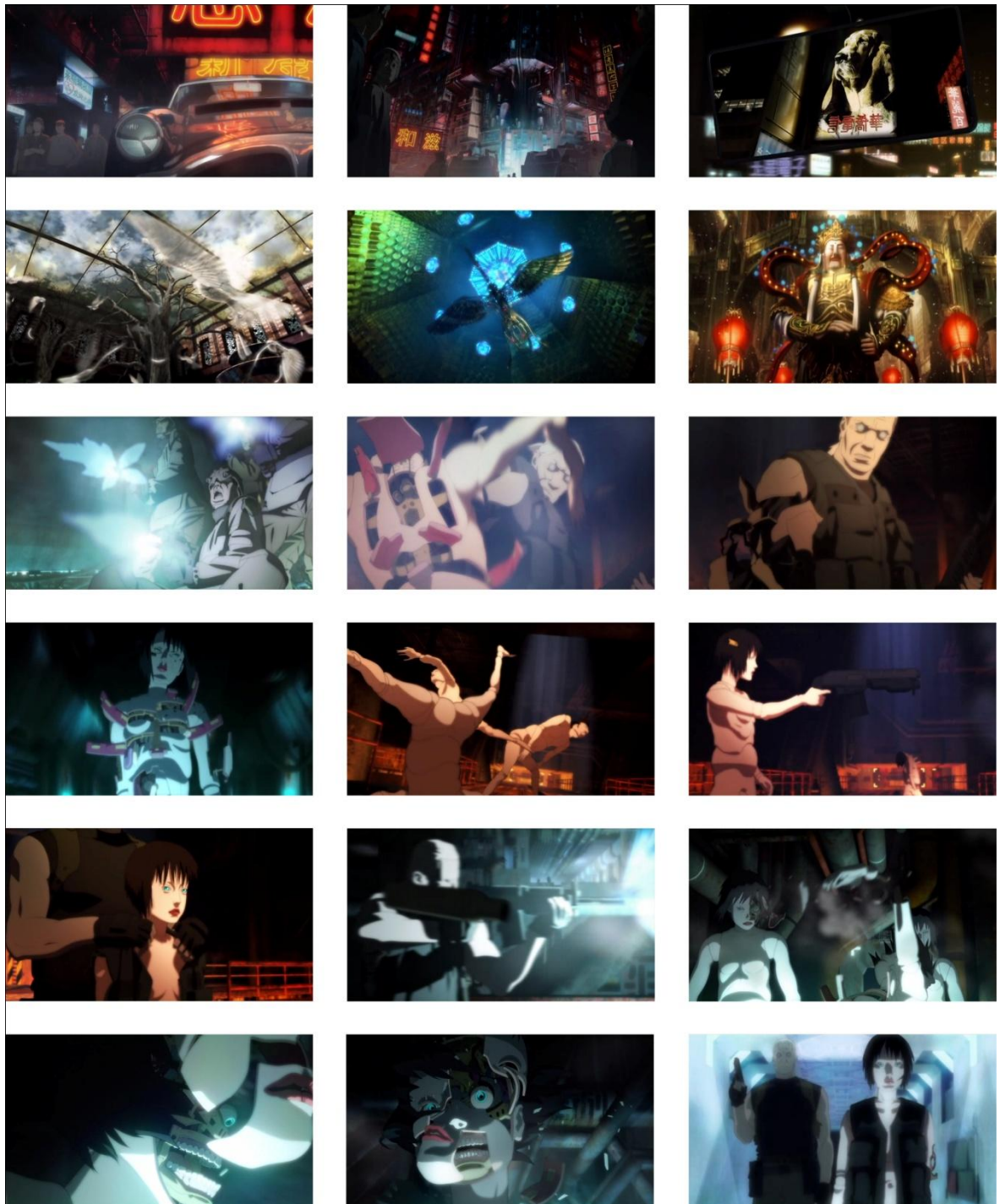
1. Robot nesmí ublížit člověku nebo svou nečinností dopustit, aby mu bylo ublíženo.
2. Robot musí poslechnout člověka, kromě případů, kdy je to v rozporu s prvním zákonem.
3. Robot se musí chránit před poškozením, kromě případů, kdy je to v rozporu s prvním nebo druhým zákonem.

6. řada – vzorce tvořené hejny ptactva utváří obrazce připomínající strukturu operačního systému, jež tak vykazuje organickou podstatu svého uspořádání a principů.

Tímto směrem jsou upravené i některé motivy remasterované verze původního *Ghost in the shell* – *Ghost in the shell 2.0* (2008)

Následující snímky poukazují nejen na přenesení některých scén v CGI, ale i totožnou verzi programu a organické vyznění architektury, jež se tak (hlavně skrz finální záběr) hlásí též k odkazu Carlose Castanedy.





Ghost in the shell 2: Innocence:

Od třetí řady snímky ze závěrečné části díla.

2 MAMORU OSHII

2.1 Životopis a kariéra

1951 – 1982

Mamoru Oshii je narozen v létě roku 1951 v Tokiu. V mládí studuje v křesťanském semináři na kněze, po určitých událostech však ze studia odchází a je přijat na Tokijskou universitu svobodného umění - obor výtvarné umění. V témže období se seznamuje s evropskou kinematografií, přičemž pro jeho vlastní tvorbu bude příznačný hlavně obdiv režisérům Jean-Luc Godardovi, Ingmaru Bergmanovi a Andreji Tarkovskému.

Po ukončení university roku 1976 nastupuje do studia Tatsunoko Productions coby kreslíř storyboardů, čímž se poprvé podílí na tvorbě anime, zde v podobě televizních sérií. V roce 1980 přechází do Studia Pierrot.

1981 – 1984

Oshii pracuje na televizní sérii Urusei Yatsura podle manga předlohy. Jsou mu svěřeny nejen storyboardy, ale i režie. Po úspěšném uvedení ve vysílání, následují dva celovečerní filmy – oba režírované Oshiiem. Zatímco první pokračuje v duchu série, druhý – Beautiful Dreamer (1984) - představuje značný odklon a je jeho prvním výrazným autorským počinem. Bezprostředně po uvedení se však dostavuje spíše zklamání japonského publika, majícího v oblibě původní mangu i předchozí její adaptace, a sám autor předlohy odmítá být uveden v titulcích pro přílišnou odlišnost od původního námětu. Film se ale časem prosazuje a ze všech předchozích i následujících snímků série tvoří její nejvýraznější díl.

1983 – 1985

Před odchodem ze Studia Pierrot si Oshii vydobývá ještě větší míru nezávislosti, když vytváří vůbec první OVA* dílo - Dallos (1983), mecha z měsíčního prostředí.

Roku 1984 Oshii nastupuje do Studia Deen, kde píše a režíruje snímek Angel's egg (1985), surrealistické dílo prostoupené biblickou symbolikou. Producent snímku Toshio Suzuki později s Hayao Myazakim a Isao Takahatou zakládá známé Studio Ghibli, kam je Oshii přizván.

Tím začíná spolupráce na filmu Anchor, která však brzy končí odstoupením od projektu pro silné tvůrčí a názorové neshody – hlavně mezi Oshiiem a Myazakim. Přestože

autory spojuje nezvyklý talent a důsledný perfekcionalismus v přístupu k práci, rozchází se na poli obsahu. Myazaki shledává Oshio díla nesrozumitelná, příliš filosofická, zdouhavá a nudná, zatímco jemu Oshii vytýká naopak fantaskní, často až pohádkové vize bez vazby na realitu.

I přes tento radikální rozchod dochází později k určitému smíření a vzájemnému respektu. Studio Ghibli (opět přes producenta Toshio Suzukiho) dokonce pomáhá s produkcí Oshioho filmu *Ghost in the shell 2: Innocence*. Ten sice i ke dnešnímu dni oplývá určitým skepticismem ohledně Myazakiho a Takahatyho tvorby, nicméně se vyjadřuje ve smyslu, že si rozhodně nepřeje a mrzelo by ho, kdyby měla jejich práce na filmech jakkoli skončit.

1987 – 1993

Na konci osmdesátých let je Oshii osloven, aby se přidal k umělecké skupině *Headgear*, která vznikla „jen z toho důvodu, že sponzoři anime jednají se studii nikoli s jednotlivci“ a jejíž stávající skladbu vzdorujících talentů (scénárista, mechanický designér, manga stylista atd.) měl doplnit postem režiséra. Tak vzniká televizní série, OVA a dva filmy – *Mobile Police Patlabor*, znamenající velký úspěch v mecha žánru. Filmem *Patlabor: The Movie* (1989) začíná i jeho trvalá spolupráce s *Production I.G.*, které pak zaštiťuje většinu jeho následujících děl.

Mezi produkcí televizních sérií *Patlabor* Oshii natáčí také svůj první neanimovaný hraný film *The Red Spectacles* (1987). Jedná se o první díl ságy *Kerberos* (na motivy mangy, jíž je Oshii autorem) a též o první spolupráci hned s dvěma důležitými osobnostmi. Tou první je hudebník *Kenji Kawai*, který se okamžitě stává Oshioho dvorním skladatelem a jak Oshii sám tvrdí, obstarává polovinu úspěchů jeho děl. Druhou je scénárista *Kazunori Ito*, s kterým pak spolupracuje na všech následujících filmech po *Avalon*.

Roku 1991 je sága doplněna dalším hraným filmem *Stray Dog: Kerberos Panzer Cops*. Následuje dílo *Talking Head* (1992), což je Oshioho surrealistický a sebereflexivní pohled na zákulisí vzniku anime tvorby.

1995 – 2004

Roku 1995 Oshii uvádí své pravděpodobně nejznámější a nejzásadnější dílo *Ghost in the shell*, po kterém následuje pětiletá režijní pomlka. Film se zatím stal vůbec prvním anime videem, které se umístilo na vrcholu americké *US Billboard video charts* (roku 1996) a i v ostatních zemích si postupně vydobývá post kultovního díla.

V pauze Oshii píše scénář k anime Jin-Roh: The Wolf Brigade (1998), kterým rozšiřuje svou Kerberos ságu a ačkoli je režisérem jeho spolupracovník Hiroyuki Okiura, film působí bezprostředně Oshiiho rukopisem.

Následuje scénář k víceméně prezentačnímu nicméně působivému projektu z produkce I.G. - Blood: The Last Vampire (2001), který je ukázkou technických dovedností studia, zvláště v oblasti organického kombinování 2D kreslené animace s renderovaným CGI.

Roku 2001 se Oshii vrací k hrané tvorbě filmem Avalon, jenž je vybrán k zakončení soutěžní projekce na festivalu v Cannes. Jedná se o dílo japonsko-polské koprodukce prostoupené opět cyberpunkovou tematikou v intenzivních odkazech na Artušovskou legendu.

Paralelně k tomuto natáčení začíná i čtyřletá intenzivní práce a příprava dlouho očekávaného pokračování filmu Ghost in the shell - Ghost in the shell 2: Innocence (2004). To si Oshii (oproti prvnímu dílu) nejen režíroval, ale i napsal, a musel kvůli němu odřeknout např. nabídku sourozenců Wachowských podílet se na jedné z epizod projektu Animatrix. Přestože film po uvedení doprovázely převážně rozpačité kritiky, byl porotou v Cannes navržen na prestižní Zlatou palmu, což z Innocence činí první animované dílo v historii festivalu, jež bylo na tuto cenu nominováno.

Současnost

V roce 2008 následuje anime adaptace slavné mangy Sky Crawlers, jejíž autor rezolutně odmítal poskytnutí jakýchkoli práv, dokud se režie neujal právě Oshii. Film provází opět prestižní nominace, tentokrát na Zlatého lva na Benátském filmovém festivalu.

Roku 2009 Oshii píše a režíruje snímek Assault Girls a začíná užší spolupráci s Production I.G., jimž poskytuje scénář k filmu Musashi: The Dream of the Last Samurai, který bývá označován za první dokumentární anime, a též se režijně podílí na projektu krátké animované filmové antologie na motivy počítačové hry Halo legends.

*OVA = original video animation, dílo určené speciálně pro videoformát, bez předchozího uvedení v kinech či televizním vysílání. Nosičem byly zpočátku VHS, v současnosti DVD pro možnost připojení i původní manga předlohy.

2.2 Charakteristika díla

Důležitým krokem Oshiiho tvorby je film *Beautiful Dreamer*, kterým se poprvé uvádí v lehce revoltující pozici, když dílo odmítá podříditi obecnému očekávání, přičemž tak nejedná v prvoplánové kontroverzi, nýbrž pod dojmem specifického přístupu k adaptacím. V těch je, dle Oshiiho vlastních slov, důležitější zohledňovat specifika jednotlivých médií (filmu, komiksu, románu atd.) a ne jen slepě dostát původní předloze. V tomto smyslu pak zachází s veškerými vypůjčenými motivy, včetně adaptace mangy *Ghost in the shell* (Shirow Masamune), která je oproti filmu prostoupena i silně komediální složkou. Druhý díl – *Ghost in the shell 2: Innocence*, pak představuje natolik silný odklon, že s původní mangou nemá již nic společného.

Rozdíl mezi prvním a druhým dílem *Ghost in the shell* však poukazuje i na poněkud méně pozitivní rys Oshiiho tvorby. Zatímco na prvním filmu Oshii spolupracuje se svým dlouhodobým kolegou - scénáristou Kazunori Itou, který se tak automaticky stará o jisté dramaturgické uspořádání díla a jeho vyváženost, na druhém dílu se již Oshii realizuje nejen režijně ale i scénáristicky, což ústí v určitou disproporci výsledné kompozice. Děje se tak v důsledku zesíleného akcentu na většinu Oshiiho zálib.

Těmi jsou od dob filmu *Angel's egg* časté odkazy na biblická témata a symboliku, dále teologicko - filosofické úvahy, nezvykle pomalé tempo, prostoje a atmosférické sekvence a v neposlední řadě i postmoderní citace. Konkrétními a spíše formálními prvky objevujícími se napříč Oshiiho tvorbou jsou časté výskyty psí rasy basset, modelu pistole Mauser C96, vizuální sledování ptactva a ryb a jízdy pod světly pouličního osvětlení, jež v interiérech auta a na postavách rozehrávají cyklickou hru světla a stínů. Vzhledem k Oshiiho vášni ke zbraním a oblíbě bassetů, jež má doma, nelze příliš pochybovat o zřetelné tendenci činit díla intimními.

Dalším z charakteristických rysů je snaha o vytvoření jakéhosi jednotného universa. Přestože se většina děl liší např. časovým určením, politickou a sociální situací či samotným médiem animovaného a hraného filmu, objevují se společné jednotící prvky nemající obdobu v reálném světě.

Je jím např. fiktivní plakát zmíněného bassetu (pravděpodobně propagující výživu pro psy), design mecha tanků, jejichž některé prvky se objevují již v Dallosu, či jednotný operační systém. Ten však projde určitou vizuální změnou, když se původně zelená a strohá podoba, jež je k vidění např. v *Patlabor* filmech či prvním *Ghost in the shell*, změní

v oranžovou a více grafičtější strukturu (vzdáleně připomínající vzorce DNA či včelí plástve). Tento nový model je k vidění poprvé v Avalonu a užívá se ho ve všech následujících Oshiiho filmech, včetně důležitých Innconce a Sky crawlers. Z tohoto hlediska je zajímavý remastering původního Ghost in the shell - Ghost in the shell 2.0 (2008), kde se, krom úpravy zvukové složky (jež se odklání od audio designu přelomu osmdesátých-devadesátých let) a převedení několika sekvencí v CGI, objevuje právě i nová verze systému. To evokuje snahu začlenit první Ghost in the shell, jenž vizuálně navazuje na Patlabor snímky, do konceptu Oshiiho pozdější tvorby.

Ta by se tak dala chápat ve dvou etapách - před a po Ghost in the shell, přičemž snímek sám je pevným středem završujícím a zúročujícím všechny předchozí tendence a zkušenosti a zároveň předznamenávajícím nové směřování. To je sice osobitější, avšak místy lehce na úkor diváka.



Sky Crawlers:

Dynamické sekvence vzdušných bojů střídají

2.3 Stručný přehled vybraných děl

Angel's Egg (1985)

Scénář a režie: Mamoru Oshii

Surrealistický snímek, jímž si Oshii osvojuje asociativní skladbu. Tu pak aplikuje i na pozdější, již racionálně konstruovaná díla.

Patlabor The Movie I, II (1989, 1993)

režie: Mamoru Oshii

Filmy v mnoha směrech předznamenávající Ghost in the shell. Rozdíly mezi prvním a druhým jsou přitom názornou ukázkou Oshiiho vývoje. Oba již např. obsahují charakteristické sekvence atmosférických záběrů městské scenerie, v druhém díle se však vyskytují intenzivněji. To platí i pro biblickou symboliku, která je v Patlabor II včleněna hlouběji do příběhu, jenž celkově působí více filosoficky a přejímá i rozjímavější tón. Naopak ubývá komických momentů. Společná pro oba díly je však vysoká úroveň vizuální stránky, zvláště v kontextu městské urbanistiky (zohledňující všechny její relevantní aspekty) a mecha designu futuristické techniky. Oba filmy též nahlíží lidské chování jako určitý skrytý avšak mohutný organismus (jehož projevy jsou nejnáze pozorovatelné skrze kolektivní produkty, jakými jsou právě technologie, korporace či velké metropole). Společný je i důraz na politicko - ekonomické pozadí příběhu.

Jin-Roh The Wolf Brigade (1998)

scénář: Mamoru Oshii

Film z alternativní japonské minulosti (60. léta 20. století). Z dosavadních děl aplikuje zatím nejzřetelněji Oshiiho atypickou kompoziční skladbu, jež je uvozena akční sekvencí a vzápětí střídána až kontrapunktickým útlumem. Oproti Ghost in the shell se ještě výrazněji zužuje zaměření citací a odkazů pouze na jedno dílo, které se pak i prolíná s příběhem (zde pohádka o Červené Karkulce).

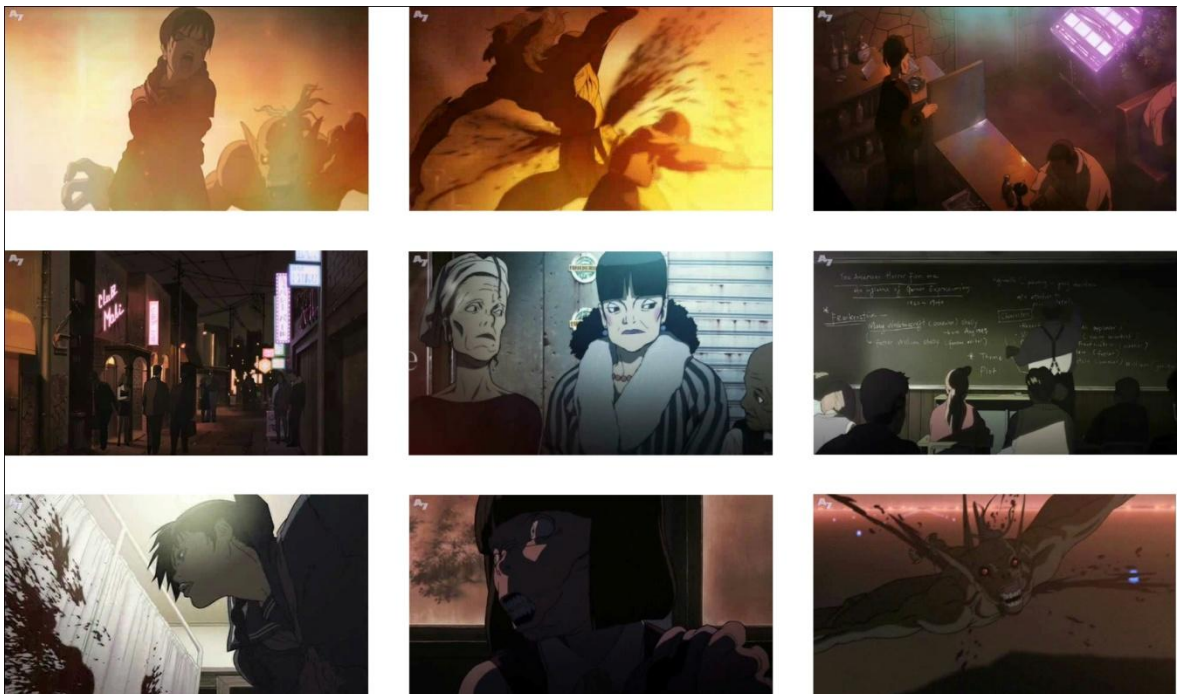


Blood: The Last Vampire (2001)

scénář: Mamoru Oshii

Oshii je osloven z potřeby původního scénáře a charakteru hlavní hrdinky - studio Production I.G. se totiž nechce zavazovat žádné manga předloze, aby s příběhem a postavou mohlo zacházet dle svých představ a učinit tak z díla čistě vlastní produkt (- tento postup je v Japonsku poměrně neobvyklý, protože jen malé procento anime není manga adaptací.)

Vzniká tak na Oshiiho poměry nezvykle akční film, patrně z důvodu již zmíněných lehce exhibičních účelů. Jedná se o příběhově jednoduché ale celistvé dílo s velmi nadprůměrnou úrovní vizuální složky. Stylizace do manga je stejně jako v případě Ghost in the shell I a II umírněná, až téměř evropská. Poměr 2D animace s CGI zde představuje patrně jeden z nejvyrovnanějších příkladů této kombinace, která (až na ojedinělé výjimky) působí naprosto harmonickým dojmem.



Avalon (2001)

režie: Mamoru Oshii

Hraný film výrazně stylizované výtvarné složky. Děj se odehrává kolem počítačové simulace Avalon, která je naprogramována v analogii k Artušovské legendě. Od toho se odvíjí i veškerá její terminologie a znalost legendy pak téměř podmiňuje k plnému pochopení díla. Samotná simulace (zprvu jen válečná hra) absorbuje legendu do té míry, že v kontextu hry nabírá reálných kontur a veškeré mytologické či iracionální prvky zde nachází obdobu v samotných principech programu. Funkčnost tohoto spojení, jež křísí a uvádí v platnost dávné mytologie a legendy konstruované instinktivně - téměř v rovině nevědomí, odkrývá podobnost se silícím trendem počítačových her, potažmo virtuální realitou obecně, očividně se realizující na stejné bázi. Opět se tak jedná o myšlenku stálých a neměnných vzorců lidského chování, které mění jen způsoby a prostředky, nikoli svou podstatu.



ZÁVĚR

Výše popsaná integrita prvků, jež ústí v obdobné a jednotné poselství (zde doložená přes vzájemné citace a parafráze), stvrzuje intuitivní směřování žánru. Přestože se tak děje v kulisách technologie, v žádném jiném současném proudu není kladen takový důraz na přírodní principy, jejich studie a následnou aplikaci na lidské bytí - jednotlivce i společnosti.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Veškeré nepůvodní informace pocházejí z těchto internetových portálů:

www.kyberpunk.org (zde kompletní historie cyberpunku po rok 1997)

www.csfd.cz

en.wikipedia.org