

Kin-dza-dza!: jeden z obrazov komunikácie moci vo filmovej fantastike

Juraj Rusnák

Katedra komunikačných a mediálnych štúdií, Inštitút slovakistiky a mediálnych štúdií, Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove
juraj.rusnak@unipo.sk

Kľúčové slová: populárna kultúra, elektronické médiá, cyberpunk, dystópia, filmová fantastika
Key words: popular culture, electronic media, cyberpunk, dystopia, film fantasy

Cyberpunk v dejinách filmovej fantastiky: niekoľko historizujúcich poznámok o jednej odnoži dystopickej fikcie

„Čo sa môže pozorný európsky divák dozvedieť o americkom spôsobe života pri sledovaní amerických filmov?“ – konštruuje nové interpretačné perspektívy hodnotenia filmovej produkcie v úvode jednej zo svojich známych esejí nemecký teoretik filmu Siegfried Kracauer (2012, s. 33). Film ako jedno z umení zachytávajúcích čas dokáže veľmi pohotovo reagovať na aktuálne turbulencie v živote spoločnosti – jedným z najvyužívanejších spôsobov kritičkej filmovej výpovede o súčasnom stave sveta je stvárnenie dystopického podobenstva, príbehu o svete, v ktorom ľudia žijú vo výrazne nekomfortných podmienkach. Dystópia ako forma spravovania vecí verejných predstavuje, na rozdiel od Utópie, miesto alebo stav, v ktorom sa ľudia necítia šťastní (Dystopia – New World Encyclopedia, 2015), v ktorom všetko nepríjemné, zlé, zasahuje do ľudskej každodennosti (Dystopia – Oxford Dictionaries, 2015). V dystopickej spoločnosti neexistuje harmónia, chýba v nej stabilita, jedinec je kontrolovaný a obmedzovaný vládnuou skupinou prostredníctvom zákonov, príkazov a zákazov (KnihyTV, 2015).

V histórii filmovej fantastiky jestvuje množstvo príkladov zobrazovania totalitnej moci prostredníctvom dystopickej alegórie. Jedným z najstarších filmových svedectiev dystopickej fikcie je film *Metropolis* (1927, rež. Fritz Lang), v ktorom boli definované základné archetypy dystopickej fantastiky: konštruovanie dôslednej sociálnej ruptúry medzi svetom ovládajúcich a ovládaných, dôraz na vizualizáciu antihumánneho technologického enviromentu a univerzálny charakter totalitnej moci, zasahujúcej do všedného ľudského života. Z novších možno pripomenúť film *451° Fahrenheita* (1966, rež. Francois Truffaut), v ktorom je verejná mienka kontrolovaná všeobecným zákazom písania a čítania literatúry, *Planétu opíc* (Planet of the Apes, 1968, rež. Franklin Schaffner), v ktorom sa kozmonauti z minulosti ocitnú vo svete, kde vládnu opice a kde o všetkom rozhoduje všemocné Ministerstvo vedy na čele s doktorom Zaiusom – nielen o tom, čo možno vedecky skúmať, ale aj o tom, čo je povolené si myslieť. Násilie udržiujúce moc v Dystópii nemusí mať vo filmovej fantastike len sofistikovanú povahu ako vo filmoch *1984* (1984, rež. Michael Radford) či *Brazil* (1985, rež. Terry Gilliam), ale aj priam fyzickú, živelnú, keď spoločnosť ovládajú klany terorizujúce zvyšok sveta – porov. *Mechanický pomaranč* (A Clockwork Orange, 1971, rež. Stanley Kubrick) či filmy o *Šialenom Maxovi* (1979, 1982 a 2015 rež. George Miller, 1985, rež. George Ogilvie a George Miller).

Osobitne treba pripomenúť filmovú trilógiu o virtuálnej Dystópii zvanej *Matrix* (1999, 2003 a 2003, rež. Andy a Larry Wachowski), ktorá spolu so starším, menej rozšíreným, ale originálnym *Blade Runnerom* (1982, rež. Ridley Scott) pomohla konštituovať subžáner filmovej dystopickej fantastiky zvanej *cyberpunk*. Cyberpunk definuje Cavallaro ako „postmoderný literárno-kultúrny štýl, ktorý predpokladá elektronickú budúcnosť,

...všadeprítomnú datasféru počítačových informácií, kolíziu nepokojnej senzibility punkovej subkultúry a prostredia stolných počítačov“ (Cavallaro, 2000, s. 26). Hlavné postavy filmov cyberpunku – lovec androidov Rick Deckard (*Blade Runner*), detektív John Anderton, schopný predvídať budúcnosť (*Minority Report*, 2002, rež. Steven Spielberg) počítačový hacker Neo (*Matrix*), androidná policajtko Ava (*Ex Machina*, 2015, rež. Alex Garland) či robot Sunny (*Ja, robot*, 2004, rež. Alex Proyas) sú antihrdinovia, odmietajúci všeobjímajúcu totalitu sveta Dystópie, ich cesta „von zo systému“ je zvyčajne sprevádzaná konfliktom s fungujúcou mocou ako hlavnou zápletkou v dejovej línii cyberpunkového filmu. Gesto odporu tých, ktorí precitli, je svedectvom ich úsilia zachovať si ľudskú dôstojnosť: ochota vodcu povstalcov Nea stať sa „vyvoleným“, ktorý zničí dystopický organizmus Matrixu, sa zvyšuje nie po stretnutí s vešticou predpovedajúcou jeho osud, ale po poznaní skrytých pravidiel deformujúcich každodenný život na jeho karikatúru.

„Значит, сработала эта хреновина...“¹ – disfunkčná Totalita ako zdroj komiky filmu *Kin-Dza-Dza!*

Nie náhodou vznikajú filmové podobenstvá o Dystópii v čase a priestore, ktorý sa usiluje s realitou rozširujúcej sa diskomfortnej spoločnosti vyrovnáť. Sú ako keby indikátormi vyššie spomínaného precitnutia, „odklánania“, dôležitými svedectvami narastajúcich pohybov v zdanlivo nehybnom tkanive spoločnosti. Filmové sci-fi *Kin-dza-dza!* vzniklo v čase oteplenia spoločensko-politickej klímy v Sovietskom zväze, v druhom roku sovietskej perestrojky, v roku 1986 v štúdiu Mosfilm. Predstavuje filmové podobenstvo života spoločnosti, v ktorej vládne lož, násilie a korupcia a v ktorej, ako hovorí jedna z postáv filmu, „si len hlupáci myslia pravdu“. Film nakrútil gruzínsky režisér Georgij Danelija, ktorý bol spolu s Revazom Gabriadze aj autorom scenára, na filme spolupracoval kameraman Pavel Timofejevič Lebešev a v hlavných úlohách sa predstavili Stanislav Ljubšin (stavbyvedúci Vladimir Nikolajevič Maškov), Levan Gabriadze (študent vysokej školy Gedevan Alexandrovič Alexidze), Jurij Jakovlev (Bi, obyvateľ planéty Pľuk v súhvezdí Kin-Dza-Dza), Jevgenij Leonov (četlanin Uef), v epizódnych úlohách ďalej účinkovali Galina Danelija-Jurkova, Vladimir Fjodorov, Nina Ruslanova, Irina Šmeljova, Valentin Golubenko, Olga Mašnaja a ďalší.

Dejová zápleтка filmu *Kin-dza-dza!* ťaží z osvedčeného stereotypu filmovej fantastiky, keď sa hlavní hrdinovia premiestňujú v čase a priestore: stavbyvedúci Maškov v úvode filmu stretne pri rutinnej ceste do obchodu študenta univerzity Alexidzeho, ktorý ho upozorní na čudne oblečeného človeka, prosiaceho o súradnice umožňujúce vrátiť sa „na jeho rodnú planétu“ (*Товарищ, там человек говорит, что он инопланетянин – надо что-то делать*², *Kin-Dza-Dza*, 1986)). Maškov pri rozhovore s „mimozemšťanom“ nedopatrením stlačí gombík premiestňovacieho prístroja (*машинку перемещения*) a spolu so študentom sa ocitne na druhom konci vesmíru: na planéte Pľuk v galaxii Kin-dza-dza. Po peripetiách zoznamovania s miestnymi obyvateľmi (*Шпрехен зи туркиш?*), osvojovaním nových pravidiel života na planéte Pľuk a hľadaním tzv. gravicapy, dôležitej súčasti rakety (*„pepelacu“*) umožňujúcej premiestňovať sa v kozmickom priestore, a tým vrátiť sa na Zem, sa Maškov (vo filme oslovaný ako „strýko Vova“, *Дядя Вова*) a Gedeon (*„Huslista“*, *Скрупач*) vracajú v závere filmu na rodnú planétu.

Film *Kin-dza-dza!* upútal svojou originalitou nielen divácku verejnosť vo vtedajšom Sovietskom zväze, ale aj v ostatných krajinách sveta. Často je označovaný za rukolapný dôkaz o premenách v sovietskej spoločnosti v druhej polovici 80. rokov minulého storočia, ktorá sa reflexiou vlastných omylov usilovala prekonať totalitné rysy usporiadania

¹ „Tak predsa fungoval ten nepodarok...“ (Preklad autora.)

² „Priateľu, tu človek hovorí, že je z inej planéty, treba s tým niečo urobiť.“ (Preklad autora.)

vlastného spoločenského poriadku. Popularita filmu *Kin-dza-dza!* pritom trvá aj po tridsiatich rokoch, pred tromi rokmi sa režisér Danelija vrátil k pôvodnému filmu a vytvoril jeho animovaný remake pod názvom *Ku! – Kin-Dza-Dza*, určený najmä pre mladšie, „multimediálne gramotné“ publiká (Ku! – Kin-Dza-Dza – Internet Movie Database, 2015). Navyše, ako sám režisér povedal, novú verziu filmu si vynútila postsovietska realita súčasného Ruska, v ktorej je stále veľa indícií z obrazu života planéty Pľuk (Senderovič, 2014).

Na internete možno nájsť množstvo stránok, na ktorých nie je len šírený pôvodný film, ale o filme sa diskutuje, zhromažďujú informácie o režisérovi a účinkujúcich hercoch, vytvárajú databázy používaných fráz (Плюканские пословицы и поговорки, 2015), vznikajú fotokoláže (DeviantArt, 2015), umelecké performancie (Sand Competition in Sant Peterburg, 2015) a virálne videonahrávky variujúce motívy z filmu. *Kin-dza-dza!* je stále úspešnou marketingovou komoditou, v internetových obchodoch sa predávajú suveníry s motívmi z filmu, prežiť noc v priestore filmového sveta galaxie Kin-dza-dza pozýva luxusný hotel v jednom z ruských miest (Hotel Ioann Vasilievich. Номер Кин-дза-дза, 2015).

Najväčší internetový portál zaoberajúci sa hodnotením filmov Internetová databáza filmov IMDb označil dielo *Kin-dza-dza!* za „pokročilý cyberpunkový film“ (Kin-Dza-Dza!. Internet Movie Database, 2015), na česko-slovenskom internetovom portáli csfd.cz je film označený za „sci-fi komédiu s prvkami drámy“ (Kin-dza-dza!. Česko-Slovenská filmová databáza, 2015), ruská internetová stránka Lurkmore, ktorá je venovaná analýze fenoménov súčasnej ruskej kultúry, folklóru a subkultúr, označuje dielo *Kin-dza-dza!* dokonca za „sovietske techno“ (Кин-дза-дза. Луркоморье, 2015). Vízie technologicky sýtenej budúcnosti podľa sovietskeho vzoru sú vo filme predstavené v grotesknej a satirickej tonalite, ktorá sprevádza celý spomínaný Daneliov film. Komické prvky často vznikajú už pri samotnom predstavovaní sveta budúcnosti: na rozdiel od väčšiny cyberpunkových filmov angloamerickej produkcie, ktoré sa usilujú konštruovať svet budúcnosti ako panoptikum hypermoderných, často antihumánnych technológií, je sovietsky typ Dystópie planéty Pľuk pochmúrnou karikatúrou predstáv o dokonalosti technologického enviromentu budúcnosti: ľudia v ňom nelietajú na technicky dokonalých vesmírnych lodiach, ale na „pepelacoch“, starých, zaprášených, vrzgajúcich debnách pripomínajúcich odpadkové kontajnery, žijú pod zemou, vnútri pieskových dún planéty Pľuk ako krty v opustených starých štôľňach, obchodujú s obnoseným šatstvom a najcennejšou strategickou surovinou je popri vode hlavička zápalky („kc“). V spoločnosti planéty Pľuk všetko škrípe – obrazne, i doslova. Všetky vlastnoručne zmontované prepravné prostriedky, všetky zbrane, ktoré raz fungujú, inokedy nie, a všetky ošarpané chatrče rámcujú tragikomické kontúry obrazov sveta „za oponou“, v ktorom ľudia žijú v presvedčení, že inak svet „fungovať“ ani nemôže.



Obr. 1: „Uvítacia scéna“ (Kin-dza-dza!, 1986)

„Какой дурак на Плюке правду думает! Абсурд.“³ – anatómia komunikačnej moci vo filme Kin-Dza-Dza!

Všadeprítomný technologický „second-hand“, kde je všetko z druhej ruky („*Ни одной буквочки! Ни одной "мэйд ин"!*“⁴, Kin-dza-dza!, 1986), použité, nespoľahlivé a špinavé, pripomína svet post-apokalyptických vízií austrálskeho režiséra Millera o Šialenom Maxovi. To je však len jedna z príčin, prečo obrazy sveta galaxie Kin-dza-dza pútajú divácku pozornosť aj po tridsiatich rokoch. Závažnejšou sa ukazuje Daneliova dôslednosť, s ktorou ukazuje systémovú povahu totalitnej moci, v ktorej vládnu „ecelopi“, príslušníci mocenskej elity vyzbrojení zbraňami a svietelkujúcimi helmami, a ktorá preniká skrz-naskrz celou spoločnosťou. Moc generuje pravidlá, podľa ktorých musia príslušníci podradnej vrstvy obyvateľov planéty („pacaki“) hovoriť, konať, ale aj myslieť: od „podľudí“ žiada nosiť v nose zvonček („cak“), obliekať sa podľa triednej príslušnosti, tancovať a spievať pred nadradenými „čatlanmi“ v kliebkach. Komunikačná rozdvajenosť, v populárnej kultúre pomenovaná od čias Georgea Orwella ako *double speak*, vlastná pozemšťanom z krajiny, „kde zajtra znamená už včera“, je v reáliách planéty Pľuk na ťarchu: „*Очень трудно в язык проникать, когда сразу на двух языках думаете...*“⁵ (Kin-dza-dza!, 1986) Komunikačné obrady pritom rešpektujú základnú premisu rozhovoru: to, čo sa na planéte povie, nepodlieha verifikácii. Absencia komunikačnej garancie, pri ktorej lož je základnou metódou komunikácie, strýko Vova sarkasticky komentuje slovami *Понимаю... У вас не верят словам*. Jeho mladší priateľ z planéty Zem, Huslista k tomu pridáva:

*„Вот потому, что вы говорите то, что не думаете, и думаете то, что не думаете, вот в клетках и сидите.“*⁶ (Kin-dza-dza!, 1986)

Absurdný svet pravidiel komunikácie moci, založenej na vlastníctve „kc“, predpisuje aj formálne insígnie, podľa ktorých je možné identifikovať príslušnosť ku kaste ovládajúcich alebo ovládaných. Príslušník dobyvateľov planéty Uef vysvetľuje komunikačnú gramatiku totality nasledovne:

³ „Čo za hlupáka by si na planéte Pľuk myslel pravdu! Absurdné.“ (Preklad autora.)

⁴ „Ani jedno písmenko! Žiadne „made in“!.“ (Preklad autora.)

⁵ „Je veľmi ťažké porozumieť, keď naraz dvoma jazykmi rozmýšľate...“ (Preklad autora.)

⁶ „Hľa, práve preto, že hovoríte to, čo si nemyslíte, a myslíte tým to, čo si nemyslíte, musíte v kliebkach sedieť.“ (Preklad autora.)

„Если у меня немножко КЦ есть,
я имею право носить жёлтые штаны,
и передо мной пацак должен не один,
а два раза присесть.

Если у меня много КЦ есть,
я имею право носить малиновые штаны
и передо мной и пацак должен два раза
присесть, и чатланин «ку» делать,
и эцилопп меня не имеет права бить
по ночам. Никогда!“⁷ (Kin-dza-dza!, 1986)

Prírodné súčasti komunikácie sa stávajú v takomto svete neprírodnými a naopak: pozemšťania musia vojsť do obchodu oknom:

„Нормального входа в этот универсам нет?
За нормальный чатлы надо платить.“⁸ (Kin-dza-dza!, 1986)

Prehrešky voči pravidlám trestá moc okamžite – v lepšom prípade uvrhnutím rebelov do väzenia, v horšom ich delí na menšie časti, „tranklukiruje“⁹. Svedectvom tragikomického formátu komunikácie v totalitnom spoločenstve na planéte Pľuk je napokon aj skutočnosť, že členovia spoločnosti majú povolenú jednu nadávku (*Кю – допустимое в обществе ругательство*⁹).

„Мама, мама, что я буду делать?“¹⁰ – (post)totalitné kontúry zábavy v mediálnom prostredí

Je ešte jedna vlastnosť, ktorá si v Danelijovej Dystópii zasluhuje našu interpretačnú pozornosť – spoločnosť, ktorá „funguje“ na planéte Pľuk v galaxii Kin-dza-dza, je ovládaná nie jedným, ale dvoma základnými imperatívmi – popri diktáte inštitucionálnej moci spravovania informácií je tým druhým fenoménom požiadavka všadeprítomnej zábavy, vďaka ktorej Danelija zaplňuje priestor filmu pestrým panoptikom zabávačov, potulných spevákov, artistov, eskamotérov, kaukliarov. Na planéte Pľuk nie sú potrební stavební inžinieri, lebo nie je čo projektovať a stavať, ani interpreti vážnej hudby, lebo ich umeniu nikto nerozumie. Preto musia strýko Vova a Huslista pri svojich žiadostiach o pomoc zaujať mocných niečím iným – napríklad zreteľne insitným spevom pesničky *Мама, мама, что я буду делать?* (Мама, мама, что я буду делать?), ktorú sprevádza neobratným ťahaním sláku po husľových strunách. Hoci zúfalý pokus tejto „Hviezdnej roty“¹¹ nemá s umením nič spoločné,

⁷ „Keď budem mať niekoľko KC (zápaliek, pozn. autora), mám právo nosiť žlté nohavice a predomnou je pacak povinný nie raz, ale dvakrát podrepnúť. Keď budem mať veľa KC, mám právo nosiť karmínové nohavice a pacak je povinný predomnou dvakrát pokľaknúť podrepnúť, „čatlaniin“ musí „ku“ robiť a ecilop nebude mať právo ma po nociach biť. Nikdy!“ (Preklad autora.)

⁸ „Normálny vchod tento supermarket nemá? Má, ale musí sa zaň osobitne čatlami (čatl – platobná jednotka, pozn. autora) zaplatiť.“ (Preklad autora.)

⁹ Kju – povolená nadávka v tejto spoločnosti (Preklad autora.)

¹⁰ „Мама, мама, что я буду делать?“ (Preklad autora.)

¹¹ Vo Hviezdnej Rote súťaže *Slovensko hľadá SuperStar* (2004 – 2007) sa predstavovali najmenej talentovaní adepti súťaže amatérskych spevákov, dramaturgia relácie ich neskôr resuscitovala v samostatných kolách súťaže, organizovala vlastné ankety a autogramiády s publikom.

pospolitosť Pľuku je „výkonom“ strýka Vovu nadšená, čo sám „umelec“ sarkasticky komentuje slovami „Народу нравится.“¹²



Obr. 2: „Hudobné číslo“ (Kin-dza-dza!, 1986)

Danelijova alegória sveta budúcnosti je tak ontologicky presná – ľudia rodu homo ludens v totalitnom systéme nepotrebujú pre svoju existenciu skutočnú kvalitu („Скрипач не нужен“), potrebujú kamufláž, ktorá púta pozornosť len svojim nevкусom... Neil Postman už dávnejšie pripomenul, že médiá dnes čoraz častejšie spolupracujú pri tomto procese „zozábavňovania za každú cenu“ (Postman, 2010).

Satirická komédia Georgija Daneliju *Kin-dza-dza!* v tomto zmysle nezobrazuje ľudí a obyčaje vzdialených planét. Je, okrem iného, dobovým svedectvom o cene, ktorú platí spoločnosť za ochotu „fungovať“ v totalite. Navyše, cenou je aj pre súčasného po/užívateľa populárnej kultúry – najmä tým, že dôsledne indexuje znepokojujúce tendencie v spoločnosti, ktoré nefungovali len v Sovietskom zväze pred takmer štyridsiatimi rokmi, ale aj v súčasnosti. J. Šipko v jednej zo svojich štúdií (2010) hovorí o nevyhnutnosti skúmania „jazyka v človeku a človeka v jazyku“. Porovnávaním oboch týchto perspektív môže teória komunikácie verifikovať aristotelovské parametre kvality (poiotés) ako nevyhnutnej „akosti bytia“, vďaka ktorej sa „niečo“ stáva „niečím“ (Aristoteles, 2009, s. 48 – 49). Komunikačné „cnosti“ i „hriechy“ človeka majú, zdá sa, univerzálnejšiu konfiguráciu, než by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Filmové podobenstvo o moci a ochote ľudí tejto moci podľahnúť zvané *Kin-dza-dza!* nepríjemne, až mrazivo presne funguje aj dnes.

Literatúra:

ARISTOTELES: Poetika. Bratislava: Thetis 2009.

CAVALLARO, Dani: Cyberpunk and Cyberculture. Science Fiction and Work of William Gibson. London: The Athlone Press 2000.

DeviantArt. [online]. [citované: 2015-07-11]. Dostupné na:

<http://www.deviantart.com/art/Kin-Dza-Dza-267528525>

Dystopia. New World Encyclopedia. [online]. [citované: 2015-07-11]. Dostupné na:

<http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Dystopia>

Dystopia: Oxford Dictionaries. [online]. [citované: 2015-07-11]. Dostupné na:

<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/dystopia?q=dystopia>

Hotel Ioann Vasilievich. Номер Кин-дза-дза. [online]. [citované: 2015-07-11]. Dostupné na:

[https://www.tripadvisor.sk/LocationPhotoDirectLink-g298488-d2712995-i72750914-](https://www.tripadvisor.sk/LocationPhotoDirectLink-g298488-d2712995-i72750914-Hotel_Ioann_Vasilievich-Yaroslavl_Yaroslavl_Oblast_Central_Russia.html)

[Hotel_Ioann_Vasilievich-Yaroslavl_Yaroslavl_Oblast_Central_Russia.html](https://www.tripadvisor.sk/LocationPhotoDirectLink-g298488-d2712995-i72750914-Hotel_Ioann_Vasilievich-Yaroslavl_Yaroslavl_Oblast_Central_Russia.html)

¹² „Ľuďom sa to páči.“ (Preklad autora.)

- Kin-dza-dza! (1986). Blu-Ray Disc. KRUPNIY PLAN, ASIN B00SG2AWMK
- Kin-dza-dza! Česko-Slovenská filmová databáze. [online]. [citované: 2015-07-11]. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/110444-kin-dza-dza/prehled/>
- Kin-Dza-Dza! Internet Movie Database. [online]. [citované: 2015-07-11]. Dostupné na: <http://www.imdb.com/title/tt0091341/>
- Кин-дза-дза. Луркоморье — энциклопедия современной культуры, фольклора и субкультур. [online]. [citované: 2015-07-11]. Dostupné na: <http://lurkmore.to>
- KnihyTV: Pro práci zabíjet: Dystopie jako literární a filmový žánr. [online]. [citované: 2015-07-11]. Dostupné na: <http://www.knihy.tv/clanky-pro-praci-zabijet-dystopie-jako-literarni-a-filmovy-zanr.html>
- KRACAUER, Siegfried: Why France Liked Our Films? In: Von Moltke, Johannes – Rawson, Kristy (eds.): Siegfried Kracauer American Writings. Essays on Films and Popular Culture. London: University of California Press 2012.
- Ku! – Kin-Dza-Dza. Internet Movie Database. [online]. [citované: 2015-07-11]. Dostupné na: <http://www.imdb.com/title/tt2659374/>
- Плюканские пословицы и поговорки. [online]. [citované: 2015-07-11]. Dostupné na: <http://215venture.ru/topic380.html>
- POSTMAN, Neil: Ubavit se k smrti. Praha: Mladá fronta 2010.
- SENDEROVIČ, Alexej: Georgii Daneliia and Tatiana Ilina: Ku! Kin-dza-dza (2013). Kinokultura, New Russian Cinema. 2014, č. 43. [online]. [citované: 2015-07-11]. Dostupné na: <http://www.kinokultura.com/2014/43r-ku-kindzadza.shtml>
- Sand Competition in Sant Peterburg. [online]. [citované: 2015-07-11]. Dostupné na: <http://attiartist.blogspot.sk/2010/08/sand-competition-in-st-petersburg.html>
- SIPKO, Jozef: Jazyková prezentácia hodnôt. Jazyk a kultúra, 2010, č. 3. http://www.ff.unipo.sk/jak/3_2010/sipko.pdf

Summary

Kin-dza-dza!: one of the pictures of the communication of power in film fantasy

The study examines the parameters of a pop culture phenomenon of the spread of the film Kin-Dza-Dza! (1986) as the allegorical painting of communication power against the backdrop of history traditions of film fantasy. Special attention is devoted to the study of correlations between language and the totality of its design environment fantasy film and its source: the dictates of institutional power management information, and call for an across entertainment,

Text vznikol ako súčasť riešenia grantu KEGA 015PU-4/2016 Elektronický mediálny text a detské publikum