

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

FILOZOFICKÁ FAKULTA

KATEDRA DIVADELNÍCH, FILMOVÝCH A

MEDIÁLNÍCH STUDIÍ

SCI-FI A FANTASY

JAKO FILMOVÉ ŽÁNRY A JEJICH VARIANTY V ČESKÉ KINEMATOGRAFII MEZI

LÉTY 1989 – 2009

SCI-FI AND FANTASY

LIKE A FILM GENRE AND THEIR VARIANTS IN CZECH

CINEMATOGRAPHY IN YEARS 1989 – 2009

Ondřej Pavliš

Vedoucí práce: Mgr. Petr Bilík, PhD.

OLOMOUC 2010

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně a veškerou odbornou literaturu jsem uvedl v poznámkovém aparátu.

V Olomouci 3. 5. 2010

Děkuji vedoucímu bakalářské práce Mgr. Petru Bilíkovi, PhD.

a Mgr. Jitce Šťákové.

OBSAH

Úvod.....	str. 4
Co je to žánr, jak vzniká, žánrový film a ustálené žánrové formy.....	str. 6
Co je to žánr sci-fi, jeho vznik, ustálené prvky a proměny v dějinách kinematografie...str.	10
Rekvizity, náměty, prostředí, věda, technika a fantazie.....	str. 13
Tenká hranice mezi sci-fi a fantasy.....	str. 16
Stručný exkurz do historie světové sci-fi.....	str. 18
Československé sci-fi.....	str. 23
Současný světový vědeckofantastický film.....	str. 27
Současná česká sci-fi.....	str. 33
Kategorie 01: Film jiného žánru se sci-fi prvky.....	str. 34
Kategorie 02: Pokus o krystalické sci-fi.....	str. 37
Kategorie 03: Studentské a nezávislé sci-fi.....	str. 40
Kategorie 04: Dětské sci-fi a fantasy.....	str. 45
Závěr.....	str. 49
Anotace.....	str. 51
Resume.....	str. 52
Použitá literatura.....	str. 54

Úvod

Vědeckofantastický film či sci-fi žánr má v kinematografii více než stoletou historii. Jedná se o velmi specifický žánr kombinující vědecká fakta s lidskou fantazií. Signifikantními rysy tohoto žánru jsou již samotné tematické okruhy rozpracovávající dobrodružné vesmírné výpravy, postavy nejrůznějších robotů či snahy šílených vědců zkonstruovat prapodivná monstra. Fabulace jednotlivých témat je však záměrně zpracována tak, aby jednotlivé příběhy působily uvěřitelně a zároveň reflektovaly soudobou společnost. Žánr sci-fi v dnešní době zastupuje jednu z nejpreferovanějších forem tvorby, rozšířenou a užívanou po celém světě. Současně představuje také divácky vděčnou formu zábavy plnou speciálních efektů a fantazijních příběhů zprostředkované povětšinou velkými hollywoodskými rozpočty. Toto spojení utváří o sci-fi představu jako o velice vyhraněném finančně nákladném žánru, což poté v souvislosti s peněžními prostředky české kinematografie může působit až úsměvně. Možnosti, jež tento žánr nabízí, jsou ve skutečnosti mnohem rozsáhlejší. Komorní příběhy tvořené převážně rekvizitami či fantazijní imaginací nereálných světů situovaných do dnešního prostředí nemusí být vždy podmíněné vysokým finančním zázemím. Vědeckofantastický žánr má svoji tradici také v české, respektive československé historii. Svého času bylo československé sci-fi na světové úrovni a právě tento fakt mě přivedl k zamyšlení, jaká je současná pozice a úroveň českého vědeckofantastického filmu.

Ve své bakalářské práci jsem se rozhodl zmapovat, zanalyzovat a následně definovat současnou českou vědeckofantastickou filmovou tvorbu. Na základě získaných poznatků se poté pokusím vyvodit závěry, které by přiblížily kvantitu, ale především úroveň děl tohoto u nás spíše okrajového žánru. Nedílnou součástí práce bude určit, za jakých okolností tato díla vznikají, kteří tvůrci se na nich podílejí a jak lze tato díla hodnotit ve srovnání se světovým kontextem.

V úvodních teoreticky koncipovaných kapitolách se nejprve zabývám samotnými pojmy „žánr“ a „žánr sci-fi“ a jejich exaktním vydefinováním, jehož je zapotřebí pro další užívání v analytické části mé práce. Nedílnou součástí úvodních kapitol je také stručný exkurz do historického vývoje vědeckofantastického filmu jak ve světové, tak v české kinematografii. Do tohoto historického úvodu zahrnuji filmy starší posledních dvaceti let. Kinematografii od devadesátých let dvacátého století považuji ve své bakalářské práci za

současné podoby vědeckofantastického filmu.

Při zabývání se samotným termínem „žánr“ mi byly nápomocny studie Ricka Altmana *Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru a Obaly na vícero použití. Žánrové produkty a proces recyklace* otištěné v českém překladu v odborném vědecky zaměřeném periodiku *Illuminace*. Tyto studie akcentují především samotnou genezi žánru a vývoj žánrových označení pro jednotlivé druhy umění. Následně pak ve své práci přecházím k specifikování žánru sci-fi a jeho základním charakteristickým vlastnostem (čím se sci-fi žánr liší od fantasy, jaká jsou specifická témata a motivy tohoto žánru, s jakými rekvizitami jednotlivé příběhy žánru sci-fi pracují apod.). Zde vycházím zejména z odborných publikací *Sci-fi (od Méliése k Tarkovskému)* Blaženy Urgošíkové a *Sci-fi Genre*, které vymezují signifikantní rysy žánru sci-fi a podávají současně souborný obraz o vývoji tohoto žánru ve světové kinematografii. Při sledování historického rozvoje sci-fi se zčásti opírám také o obecné dějiny filmu (za použití přehledových publikací *Jak číst film. Svět filmů, médií a multimédií* Jamese Monaca či *Dějiny filmu* Kristin Thompsonové a Davida Bordwella), čímž získávám ucelený kontextový přehled o vývoji sci-fi v konfrontaci s vývojem jiných žánru v jednotlivých obdobích, stejně jako představu o tom, ve kterém období bylo jaké téma aktuální, jak se zdokonalovaly technologie či v jakých letech naopak sci-fi žánr stagnoval. Nedílnou součástí této kapitoly je představit zásadní díla, jež přinesla do sci-fi žánru nové prvky, kterými se inspirovaly další (současné) generace.

Na základě poznatků, které mi tyto úvodní kapitoly poskytnou, bych rád vytvořil některé základní kategorie filmů vědeckofantastického žánru, které spojují základní prvky jako jsou již zmiňované rekvizity, prostředí či příběhy. Každou kategorii rozvedu poukázáním na konkrétní díla, na nichž budu charakteristické rysy jednotlivých kategorií demonstrovat. Tento postup následně uplatním také pro přesnější analýzu prvků, jež naleznou v současných českých sci-fi filmech.

V České republice patří oblast výzkumu vědeckofantastického filmu k opomíjeným tématům, což dokazuje mimo samotný počet filmů, které lze do oblasti sci-fi žánru zařadit, také minimální množství pramenů a literatury. Tato práce by proto chtěla především poukázat na možnosti i omezení, které jsou spjaté s uplatněním tohoto žánru, zároveň však na konkrétních případech ukázat, které prvky a témata si čeští tvůrci z tohoto žánru osvojují, jak je užívají a jak s nimi dále pracují.

Co je to žánr, jak vzniká, žánrový film a ustálené žánrové formy

Do poloviny dvacátého století se debaty o žánru opíraly téměř vždy o historické příklady. Probuzený zájem o žánry v pozdní renesanci souvisel se vzkříšením žánrů klasického Řecka a Říma: komedie, tragédie, satiry, ódy, eposu apod. Dokonce ani proti žánru zaměření romantikové, kteří ve své podstatě usilovali o odstranění jakékoliv kategorizace literární tvorby, se z područí práce s žánrem nedokázali zcela vymanit. Když se na konci 19. století objevila v přírodních vědách teorie evoluce, a poskytl se tím model zdánlivě stálých biologických druhů, trvale od sebe oddělených reprodukční neslučitelností, tedy model biologického vývoje, byl okamžitě přejatý pro společenské a literární kategorie, čímž znovu rychle nastolil tradiční pouto mezi žánrovým myšlením a historickým zkoumáním.

Pozornost se neupírá na vznik, transformaci, kombinaci a mizení žánrů, tedy na nové, modifikované či ztrácející se žánry. Předmětem se stává žánrová neměnnost a zvláště pak příklady těch žánrů, které ospravedlňovaly tvrzení, že žánr jako takový je něčím ve své podstatě stálým. „Hovořil-li Northrop Frye o žánrech jako o ztělesněných mýtů a popisoval-li Sheldon Sacks žánry se stálými vlastnostmi lidské mysli, nelze se vůbec divit, že po celou generaci filmových kritiků představovaly filmové žánry pouze nejnovější formu rozsáhlejších, starších a trvalejších žánrových struktur.“¹

Není proto divu, že v užívání pojmu žánr máme dnes na mysli především stále projevy více či méně neměnných fundamentálních lidských zájmů. Rick Altman si ve své studii zabývající se definicí a obsahem pojmu žánr pokládá několik pro žánr zásadních dotazů: „Proč některé struktury nebudou nikdy uznány jako žánr? Kterých změn je zapotřebí, aby se naopak jiné struktury jako žánr konstituovaly? Jsou-li žánry světským odrazem nadčasových hodnot, čím si vysvětlit pravidelné spory ohledně jejich definice, hranic a funkce?“²

1 Altman, Rick: Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru. *Iluminace*, 1, 1989, str. 20.

2 Tamtéž, str. 24.

První užití termínu bývá vždy adjektivní povahy a popisuje se či specifikuje již zavedenou širší kategorií (například zkonkrétnění poezie na lyrickou poezii nebo epickou poezii). Pozdější užívání se vyznačuje uplatňováním samostatných podstatných jmen, což provází i odpovídající změna ve statusu nové kategorie. Z popisného přídavného jména se stane nové „kategoriální substantivum“³, nový pojem.

„Epická poezie nám připamatovává jména Homéra, Vergilia, Miliona, tedy samých básníků. Jaké mentální obrazy ale vyvolává samotné podstatné jméno epika? Píseň o Rolandovi? Vojnu a mír? Alexandra Něvského? Naše představivost již není svázána s básnickou formou; namísto toho vyhledává podobné texty napříč různými médii.“⁴

Tak jako byla dříve epičnost jedním z možných přívlastků kategorie poezie, je nyní film jedním z možných projevů základní kategorie epika. Je překvapující, kolik žánrových označení tímto kategorizačním procesem prošlo, například: narrative poetry (narativní poezie) je přirozeným zdrojem vyprávění, serial publication (kniha na pokračování, seriál), commercial message (obchodní sdělení), commercial (reklama).

V některých případech je k proměně přídavného jména v podstatné zapotřebí neologismu. Z biographical picture (životopisný snímek) se stává biopic. Podle stejného vzoru lze dokumentární drama označit za docudrama. Science-fiction stories (vědeckofantastické příběhy) jsou sci-fi.

Vznik samotného podstatného jména ve všech případech signalizuje osvobození dřívějšího přídavného jména od původního podstatného jména a utvoření nové kategorie s vlastním nezávislým statusem. Neustálé posuny žánrových termínů od přídavných jmen k podstatným skýtají důležitý vhled do filmových žánrů a jejich vývoje. Než se western stal samostatným žánrem a zdomácněl prakticky na celém světě, existovaly western chase films (westernové honičky ze západu), western scenics (westernové přírodní snímky), western melodramas, western romances (westernové romantické příběhy) a dokonce i

3 Altman, Rick: Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru. *Iluminace*, 1, 1989, str. 24.

4 Tamtéž.

western comedies, western dramas a western epics.⁵ Znamená to, že každý z těchto již existujících žánrů mohl být a byl vyroben s využitím prostředí, zápletek, postav či rekvizit, které odpovídaly soudobým představám o Západu.

Dokud byl westernový háv nebo hudba pouze přídatkem, nemohly western ani muzikál existovat jako žánry. Aby mohlo dojít k jejich definitivnímu zžánrovění, bylo zapotřebí tří změn.

1. Bylo zapotřebí opustit přístup založený na principu přidávání a studia musela přesunout pozornost od dříve existujících substantivních žánrů k transžánrovému adjektivnímu materiálu. Základním nástrojem této změny je standardizace a automatizace daného vzorce čtení, jejichž prostřednictvím jsou zhodnocovány a napodobovány předchozí úspěchy.

2. Bylo třeba, aby filmy vykazovaly společné atributy, které překračují pouhý eponymní materiál žánru (hudbu, Divoký západ, atd.) ale současně jsou s tímto materiálem dostatečně spjaty, aby se ospravednilo užívání názvu tohoto materiálu ve funkci žánrové nálepky.

3. Bylo nutné, aby diváci, ať už to sami reflektovali, či ne, nabyli dostatečného povědomí o strukturách, které svazují rozdílné filmy do jedné kategorie, a proces jejich recepce byl tak napříště vždy filtrován skrze tuto žánrovou představu. To znamená, že žánrová očekávání, která se pojí s identifikací žánru (typy postav a vztahů, vyústění zápletky, styl natočení apod.) se musejí stát nezbytnou součástí procesu, prostřednictvím kterého se filmům připisuje význam.⁶

„Substantivizace“ (Altman) žánrového označení, která koncepčně napomáhá těmto třem paralelním procesům a stejně jako ony se neodehrává naráz, nýbrž v průběhu určitého období, signalizuje začátek privilegovaného údobí filmového žánru, které náležitě oslavujeme používáním termínu žánrový film. „Žánrové filmy jsou filmy, které vznikají

5 Více viz Altman, Rick, cit.d., str. 22.

6 Při definování procesu ustanovení žánru se opírám o citovanou studii Ricka Altmana, str. 23-24.

poté, co nějaký žánr vejde ve všeobecnou známost a je posvěcen substantivizací, během omezeného období, kdy sdílený textový materiál a struktury vedou diváky k tomu, aby interpretovali dané filmy ne jako samostatné entity, ale na základě žánrových očekávání a na pozadí žánrových norem.“⁷

7 Altman, Rick: Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru. *Iluminace*, 1, 1989, str. 24.

Co je to žánr sci-fi, jeho vznik, ustálené prvky a proměny v dějinách kinematografie

„Fantastické výtvořy vždy přitahovaly člověka svým zvláštním kouzlem a člověk se jimi nechal fascinovat vzdor tomu, nebo právě proto, že byly pouhou imaginací. Když kritické poznání začalo postupně vytlačovat z tmavých hvozdů lesní žínky a víly, a později se odvážilo vztáhnout ruce na Olymp, bylo zcela zákonité, že se časem zrodí něco, co sblíží poznání s fantazií alespoň natolik, aby mezi nimi nedocházelo k vážné kolizi. Vždyť to byl tentýž člověk, který toužil současně jak po dobrodružství poznání, tak po dobrodružství imaginace.“⁸

Pojmy věda, technika a fantazie jsou základními kameny vědeckofantastického žánru. Rozlišení a uvědomění si těchto pojmů, vzájemné prolínání a generalizace vedou k mnohým diskuzím. Sci-fi patří do kategorie žánrů, jejichž rozpoznání stojí na přítomnosti charakteristických rekvizit. Jejich užívání a funkce se mění v závislosti na tematické linii jednotlivých filmů. Stejně tak jako přístup k jednoznačnému určení žánru sci-fi. Tyto snahy o kategorizování posloužily jako základ vědeckofantastického odvětví kinematografie, z nichž vychází i současná sci-fi tvorba.

Umělecká literatura s vědeckofantastickou tematikou se jako specifický žánr objevuje na konci 19. století, kdy vznikají významná díla autorů jako byl Swift, Verne, Wells. A také kinematograf, krátce po svém objevení, se na počátku dvacátého století zapojuje do tohoto proudu a vědeckofantastická tvorba se stává nedílnou součástí světové kinematografie. Literatura i film – každý v rámci svých dějin – mají tedy v oboru vědeckofantastické tvorby nepochybně bohatou tradici. V literatuře se však často považuje „za slepé rameno“ (John Baxter), ve filmu za „intelektuální nemožnost“ (John Baxter) a u obou dohromady chybí definice, která by uspokojivě vymezila sci-fi jako žánr.

Za nejspornější místo vědeckofantastické tvorby, míněné v celé její šíři (a v kinematografii více než v literatuře), se pokládá vzájemný vztah vědy a fantazie. Tvzení jedné části kritiky, že „v dnešní sci-fi nejde o vědu, ale o pavědu, o antivědeckou fikci“, nevychází ze

8 Urgošíková, Blažena: *Sci-fi (od Méliérse k Tarkovskému)*, Praha: Československý filmový ústav, 1974, str. 2.

vzduchoprázdna. Vědecká fikce je specifickým odrazem společenského vědomí našeho věku a jako taková je nejenom pevnou součástí kulturních statků epochy, ale leckdy daleko přímočařeji než jiné žánry upozorňuje na společenské neduhy. Připomeňme jen, že „v období studené války sci-fi v západních zemích (zejména ve filmu) bylo nejenom zrcadlem, ale i spoluvůrcem katastrofické psychózy.“⁹ Překotný, dynamický a ohromující vývoj vědy a techniky – i s jejich někdy neblahými důsledky – nutně vede řadu autorů k vizionářskému zamyšlení nad možnými osudy civilizace nebo alespoň nad neočekávanými budoucími starostmi předmětu celého umění: člověka.

Vědeckofantastická tvorba dnes představuje tak širokou, nebo přesněji, obsahově i umělecky tak nesourodou oblast, že nikdo nemá odvalu provést úplnou generalizaci. Zdá se, jako by si každý autor pod sci-fi představoval něco jiného, a aby se nedopustil chyby, dává najevo, že nemíní mluvit o celé oblasti. A zde se již vnucuje otázka po vymezení vědeckofantastického žánru:

„Ve shodě se zněním samotného názvu je to fantastika existující společně s vědou. Jinak, fantastický svět, jehož obraz se opírá o vědecké premisy – nebo pseudovědecké, protože lví podíl vědeckofantastických děl nemá nic společného s vědou.“¹⁰

Francouz Michel Butor k tomuto problému poznamenává: „ je-li dost obtížné vymezit žánr vědeckofantastické literatury – půtky odborníků to dokazují víc než dost – není na druhé straně nic snazšího, chceme-li ho označit. Stačí říci: Víte, ty příhody, co se v nich mluví o meziplanetárních raketách, a i nejméně připravený čtenář okamžitě pochopí, oč běží.“¹¹

Zde je třeba zdůraznit, že s termíny „vědecký“ či „povědecký“ přišla sama umělecká kritika, která posuzuje fikce daleko tolerantněji, než by činila věda toho oboru, jíž se fikce týká, a

9 Urgošíková, Blažena: *Sci-fi (od Méliérse k Tarkovskému)*, Praha: Československý filmový ústav, 1974, str. 24.

10 Více k citaci Andrzeje Kolodynskeho viz Urgošíková, Blažena, cit.d., str. 4.

11 Více k citaci Michela Burtona viz Urgošíková, Blažena, cit.d., str. 4.

postoj kritiky zahrnuje v sobě prostor pro potencionální, mnohým skryté možnosti, jež přináší soudobá věda a technika. „Fantazie není izolovanou potencí mysli, je jenom dialektickým protipólem řádu, logiky a smyslu pro realitu. U kolébky ‚nových nápadů‘ vždy stojí dosavadní stupeň lidského poznání a fantazie. Za vědeckou fantazii můžeme pokládat každou rodící se pracovní, ještě neprokázanou vědeckou hypotézu. Vědeckou fantazií byl zpočátku např. Bohrov model atomu. Vědeckou fantazií byla také Schliemannova víra v existenci skutečné Tróje. Ale jsou v tomto smyslu vědeckou fantazií např. Wellsovi *První lidé na Měsíci*? V tomto smyslu jistě ne. Sci-fi je tvorba, zkoumající možnosti, jež nám dovoluje věda. Je to fantastika v rámci realismu.“¹²

Film skutečně disponuje jedinečnými prostředky imaginace, ale je také pravda, že se jimi často nechává natolik strhnout, že z původního záměru „něco říci“ poskytne pouze „podívanou“ uspokojující snad jen nenáročného diváka.

Film má svoje techniky, svoji specifickou řeč a v oboru sci-fi svoji zvláštní mytologii, která jestliže jednou doznala diváckého úspěchu, je zkoušena znovu a znovu. V běžné komerční produkci je zcela pochopitelná snaha vystavět dílo z laciných triků, z destrukčních efektů, na které je „hezká podívaná“. Navíc se přihlíží k možnosti uplatnění prvků horroru, neboť ten může přinést „psychologický“ zážitek. Řekne-li se vědeckofantastický film, vynoří se nám před očima pestrá paleta nezbytných rekvizit: kosmonauti, skafandry, raketa, mimozemšťan, robot nebo monstra vyvolaná k životu „vědeckými pokusy“ apod.

12 Více k citaci Michela Butora viz Urgošíková, Blažena, cit.d., str. 6.

Rekvizity, náměty, prostředí, věda, technika a fantazie

Přístupů k vědeckofantastickému žánru je mnoho. Práce s těmito prvky postupem času vedla k rozřazení do základních kategorií, jež jednotlivá díla spojovala. Toto primární rozčlenění během staleté historie sci-fi žánru přetrvalo. Nutno však podotknout, že kategorizace probíhá spíše zpětně na základě témat jednotlivých filmů. Stejně tak je evidentní, že jednotlivé kategorie se prolínají a vzájemně se ovlivňují. Následující rozčlenění později aplikuji na současnou českou vědeckofantastickou tvorbu.

„Zatímco ve sci-fi literatuře jde často o určitou intelektuální hru mezi autorem a čtenářem, kdy autor stanoví imaginací premisy (na které čtenář přistoupí), jsou sci-fi filmy čím dále tím více strhávány arzenálem vlastních rekvizit k deskripci a nevynalézavé cykličnosti.“¹³

Daleko snazší než rozmotávat žánrový uzel sci-fi je vymezit tematické okruhy, v nichž se tato produkce obvykle pohybuje. Tematické třídění nemůže být zcela jednoznačné, jednotlivé okruhy se proto neustále prolínají.

Typickým a pro vědeckofantastický film nejvlastnějším tematickým okruhem je soubor označovaný termínem „space opera“, který zahrnuje cesty do vesmíru. Má svoji vlastní historii, která je stále živá. Řadíme sem například filmy *Cesta na měsíc* (*Le Voyage dans la Lune*, Georges Méliés, Francie, 1902), *Kráska z Marsu* (*Aelita*, Jakov Protazanov, SSSR, 1924), *Směr měsíc* (*Destination: Moon*, Irving Pichel, USA, 1950), *2001: Vesmírná odysea* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, USA-Anglie, 1968), *Solaris* (*Solaris*, Andrey Tarkovskij, SSSR, 1972) či *Sunshine* (*Sunshine*, Danny Boyle, Anglie, 2007).

Space opera se stále zřetelněji rozštěpuje do dvou odlišných koncepcí: jeden směr je apoteózou vědy a techniky a je reprezentován např. *2001: Vesmírnou odyseou*, druhý, jako je např. *Solaris*, sleduje člověka na jeho vesmírných cestách v psychologických a sociologických souvislostech.

K vesmírným cestám se volně druží tematický okruh, který bychom mohli nazvat „naši kosmičtí sousedé“. Patří sem např. filmy: *Den, kdy se země zastavila* (*The Day the Earth Stood Still*, Robert Wise, USA, 1951), *Válka světů* (*The War of the Worlds*, Byron

¹³ Uργοšíková, Blažena, cit.d., str. 8.

Haskin, USA, 1954), *Vesnice prokletých (Village of the Damned*, Wolf Rilla, Anglie, 1960), *Blízká setkání třetího druhu (Close Encounters of the This Kind*, Steven Spielberg, 1977) nebo *Den nezávislosti (Independence Day*, Ronald Emmerich, 1996).

Filmy, v nichž se vlastní děj začíná odvíjet až po celosvětové katastrofě, např. atomové válce, kterou přežije jen několik málo jedinců, jsou charakteristické pro vědeckofantastickou tvorbu v období po druhé světové válce. Tyto filmy obsahují většinou varující poslání. Jsou to takzvané postapokalyptické filmy, které reprezentují filmy jako *Na břehu (On the Beach*, Stanley Kramer, USA, 1959), *Konec Srpna v hotelu ozón (Jan Schmidt, ČSSR, 1966)*, *Vlákna (Threads*, Mick Jackson, Anglie, 1984), *Cesta (The road*, John Hill Coat, USA, 2009).

Roboti jsou obvyklou rekvizitou mnoha vědeckofantastických filmů; v některých však hrají titulní roli, ať už jde o roboty biologické nebo mechanické. Sem řadíme např. *Metropolis (Metropolis*, Fritz Lang, Německo, 1926), *Frankenstein (Frankenstein*, James Whale, USA, 1931), *Blade runner (Blade runner*, Ridley Scott, USA, 1982), *Terminátor (Terminator*, James Cameron, USA, 1984).

Jiným oblíbeným tématem je transformace času. Někdy je tato transformace pouze latentním elementem, který umožňuje vyprávět příběh v jiném čase. K filmům s tematikou transformace času patří například *Stroj času (The Time machine*, George Pal, USA, 1960), *Planeta opic (Planet of the apes*, Franklin J. Schaffner, USA, 1967), *Návrat do budoucnosti I.,II.,III. (Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985, 89, 90).

Mnoho autorů se zabývá modely organizace lidské společnosti v blízké i vzdálené budoucnosti, jako například u filmů *Metropolis (Metropolis*, Fritz Lang, Německo, 1926) nebo *Sexmise (Seksmisja*, Julius Machulski, Polsko, 1984).

Ústředním motivem následujících filmů jsou lidské metamorfózy. Často tyto fikce souvisejí se skutečnou vědou velice volně či dokonce nepostřehnutelně: *Neviditelný muž (The Invisible man*, James Whale, USA, 1933), *Moucha (The Fly*, Kurt Neumann, UAS, 1958), *Muž s rentgenovými očima (The Man with the x-ray eyes*, Roger Corman, USA, 1963).

Jiným okruhem, který nemá s vědou mnoho společného, jsou filmy, v nichž nejvýznamnějším prvkem je monstrum: *King Kong (King Kong*, Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, USA, 1933), *Probuzená zkáza (Godzilla*, Iširo Honda, Japonsko, 1954), *Vetřelec*

(*Alien*, Ridley Scott, Anglie, 1979).

Existuje řada filmů, jejichž ústředním tématem je zneužitá věda, respektive vynález. Za všechny jmenujme například *Paprsek smrti* (*Luč smerti*, Lev Kulešov, SSSR, 1925) nebo *Vynález Zkázy* (*Karel Zeman*, ČSSR, 1958). K této kategorii patří také filmy konce dvacátého století, jejichž tématem se stávají stroje vymknuvší se lidské kontrole či virtuální světy, kterým člověk nedokáže vládnout. Filmy s touto tematikou se vztahují k době počítačů a jejich vývoji - *Tron* (*Tron*, Steven Lisberger, USA, 1982), *Terminátor* (*Terminator*, James Cameron, USA, 1984), *Trávníkář* (*the Lawnmower Man*, Brett Leonard, USA, 1992), *Matrix* (*Matrix*, Lana Wachowski, Andy Wachowski, USA, 1999).

Tenká hranice mezi sci-fi a fantasy

Výše uvedené definice vymezení žánru sci-fi představují prvky a postupy (rekvizity, prostředí, zápletka, vizuální stylizace ad.), díky kterým lze žánr pojmenovat. Existují ovšem díla, která užívání charakteristických prostředků pro daný žánr kombinují. Tato díla poté nelze jednoznačně žánrově vymežit.

Rozdíl mezi sci-fi a fantasy žánrem bývá často diskutovaným problémem. Stejně jako horor jsou definovány především rekvizitami a prostředím. Kombinování těchto prvků vytváří poté díla, jejichž začlenění není jednoznačné. Pro názornou ukázkou oné „tenké hranice“, která tyto žánry dělí, uvedu příklad ságy *Hvězdných válek*.

Žánr fantasy se vyznačuje odkazy na mytologii, historii a báje fikčních světů. Svět fantasy vizuálně připomínající období lidského středověku nemá s lidmi jako takovými mnohokrát nic společného. Lidská rasa¹⁴ figuruje povětšinou jen jako jedna z mnoha. Má své specifické vlastnosti, které ovšem nikterak nepřevyšují schopnosti ras okolních. Lidé vypadají jako lidé, chovají se jako lidé, myslí jako lidé. Mají své klady a zápory všeobecně známe pro lidskou rasu.

Ve fantasy světě existuje více nereálných jazyků, které mají svá vlastní slova, pravidla a fungují samy o sobě. Děj se zpravidla neodehrává na planetě Zemi, nýbrž naopak ve světě, kde panují tamní pravidla, kterými se musí obyvatelé řídit. Svět jako takový, kde se příběh odehrává, hraje v žánru fantasy jednu z hlavních rolí. Svět je samostatná, myslící a jednající postava, kterou je třeba respektovat, je více než bytosti, které v tomto světě existují. Ve fantasy se čerpá z reálných mýtů našeho světa, mýty jsou však přetvářeny, upravovány, heroizovány. Součástí žánru je užívání magie, či jiných nadpřirozených prvků. Náplní žánru je akce a dobrodružný děj, charakterizují jej velké příběhy o záchraně planety, světa. Figuruje zde jednoznačné rozdělení dobra a zla, přičemž zlo musí být poraženo a dobro musí zvítězit. V příběhu hrají svoji roli kouzelné předměty a bytosti. Fantasy má velice blízko k pohádkovému žánru. Jako klasický příklad fantasy žánru

¹⁴ Rasa je vnímána jako velká skupina bytostí s podobnými, dědičně podmíněnými tělesnými znaky.

je trilogie *Pána prstenů*

Žánr sci-fi, jak je již výše zmíněno, vychází do jisté míry ze současného světa. V příběhu se odrážejí soudobé vědecké vynálezy či s vědou spojené problémy a hrozby. Lidé podnikají cesty do vesmíru, zkoumají jiné planety a nové formy života. Na místo kouzelných předmětů jsou uplatňovány předměty technické, které ovšem také disponují nereálnými funkcemi.

Žánr sci-fi vymezují povětšinou prostředí, rekvizity, situace s dějem spojené technickými postupy. Lidé v příbězích figurují jako lidé, planeta Země je jediná planeta naší rasy a ve světě sci-fi má své zásadní postavení. Jako klasický příklad sci-fi žánru je například tetralogie fenoménu *Vetřelec*.

Poté jsou zde ovšem filmy, které nelze jednoznačně zařadit ani do jedné kategorie. Vezmeme-li v potaz toto lehké rozdělení obou žánrů a pokusíme se jej aplikovat na již uvedenou ságu *Hvězdných válek*, dojdeme k závěru, že prvky jak jednoho tak i druhého žánru jsou zde plně uplatňovány. V příbězích *Hvězdných válek* jsou přesně rozpoznatelné aspekty těchto obou žánrů: pro žánr sci-fi signifikantní cestování vesmírem pomocí vesmírných lodí, roboti jakožto mnohdy hlavní postavy děje, technické vynálezy tvořící nedílnou součást vyprávění a jejich pro rámeček příběhu zcela zásadní užití. Lidé v příběhu figurují, ovšem jen jako rasa, nikoli jakožto pozemšťané. Planeta Země je možná někde ve vesmíru, ale nikoho nezajímá. Ve světě *Hvězdných válek* je totiž tolik obývaných planet a inteligentních ras, že planeta Země je jen jedna z mnoha a zdali vůbec. Svět *Hvězdných válek* má – stejně jako ve fantasy žánru - svoji vlastní mytologii a své vlastní fungující jazyky. Postavy mají nadpřirozené schopnosti, užívají kouzelné předměty. Technologie zde hraje důležitou součást stejně tak jako mytologie. Místo historických zbraní (meče, luky, pistole) jsou technicky upravené tytéž principy, tedy místo meče z oceli jsou zde meče laserové apod.

K problematice vymezení těchto žánrů se vrátíme ještě na příkladu českého filmu *Nexus*, v němž se s prvky obou žánrů také pracuje.

Stručný exkurz do historie světové sci-fi

Vědeckofantastický žánr v oblasti kinematografie existuje od počátku 19. století, jeho chronologický vývoj po stránce námětů, vycházející z reflexe doby je znatelný průřezem celé historie. V následující kapitole bych chtěl představit sci-fi žánr jakožto filmové odvětví neoddelitelně spojené s vývojem celé kinematografie. Stejně tak chci představit jeho vzrůstající vážnost a diváckou odezvu, jež si postupem času vydobyl.

Prvnímu filmu vědeckofantastického žánru je už více než sto let. Natočil jej v roce 1902 jeden z průkopníků filmu vůbec. Francouz Georges Méliès, který se pokusil využít všechny možnosti kinematografu a učinit tak pravděpodobnými, tedy viditelnými, fantastické děje. Snad může tvrzení, že Méliès je pokládán za praotce vědeckofantastického filmu, připadat přehnané. Méliésova *Cesta na měsíc* však ve své době měla nejen satirický náboj, ale i esteticky byl a je dokonalým dílem. Povzbuzen svým úspěchem natáčí Méliès jiné filmy, v nichž využívá nápadů z *Cesty na měsíc*, *Cesta do nemožna* (1904), *Dvacet tisíc mil pod mořem* (1907), *Tunel pod kanálem La Manche* (1907), *Dobytí pólu* (1912). Ale i ve světle těchto pozdějších filmů si uchovává *Cesta na měsíc* jedinečný charakter neopakovatelnosti.

Vědeckofantastický žánr jako takový se začal formovat až oblastí vědeckého či pseudovědeckého bádání. V kinematografii počátku dvacátého století však byly položeny základy tohoto žánru a téměř všech konvencí, které v různých modifikacích využívá vědeckofantastický film dodnes. Nacházíme zde první kosmonauty, první roboty, biologické i mechanické fantastické vynálezy, prehistorické nestvůry, a také první vizi budoucí organizace světa, představy o vzdálených planetách i dobové představy o možnostech vědy v různých oborech.

Se snímky s prvky vědeckofantastického filmu se postupně setkáváme po celém světě a sci-fi se stává celosvětově rozšířeným žánrem. Kinematografie tak získává odvětví, které dává autorům možnost pracovat s aktuálním tématem vyvíjející se techniky. Zpočátku schematické příběhy o cestách do vesmíru se začínají formovat do dalších podkategorií. Následující přehled představuje díla, která vždy jako první přicházela s dosud neužitými prvky. Ty se následně staly inspirací pro budoucí tvůrce.

Pro vývoj vědeckofantastického filmu v této epoše znamená největší přínos kinematografie německá, v níž nalzáme hned několik prvků tohoto žánru. Film Otto Rippera *Homonculus* (1916) ukázal vědce, který vytvořil umělého člověka. Ve filmu *Orlakovy ruce* (1924) lékař transplantuje slavnému pianistovi ruce zločince, odsouzeného na smrt. Také v *Metropolis* Fritze Langa (1926), v tomto největším díle vědeckofantastické tvorby němé éry, nalzáme podobné aspekty. Vědec Rothwang připomíná alchymistu, falešná Marie je vyrobena z kovových koleček jako robotické automaty. Fritz Lang je také režisérem snímku *Žena na měsíci* (1929), kterým chtěl rozšířit myšlenku meziplanetárních letů a ukázat tehdejšímu člověku možnost přenést svou existenci do jiných světů. Jeho až dokumentární popisnost stavby rakety a přípravy na let ze snímku tvoří první vědeckofantastický film, který se obrací k realitě.

Ztracený svět z roku 1925 je inspirován románem Artura Conana Doylea. Vypráví o vědecké expedici do neprobádaných končin Jižní Ameriky, kde na jakési náhorní plošině hříčkou přírody přetrvávají předpotopní stvůry. Nacházíme zde poprvé monstra dle dnešní terminologie.¹⁵ Animace brontosaura i několik dalších zvířat není příliš vynalézavá, měřeno dnešním hlediskem, ale na svou dobu to byl pokus zajímavý a také se setkal s nemalou pozorností diváků.

Francouzská kinematografie přináší další dva nové ikonické motivy. Agel Gance v *Šílenství doktora Tuba* (1915) poprvé představuje motiv šíleného vědce, jehož tajemné experimenty zobrazil Gance pomocí distorzních čoček a trikové kamery. První pokus o nastínění světa bez lidí provedl René Clair ve filmu *Paříž spí* (1923). Obyvatelé Paříže byli sice uspani jen na krátký čas, ale ve filmech pozdějšího data, především po druhé světové válce, nabývá motiv na významu v katastrofických vizích koce světa.

Jestliže v němém filmu se setkáváme s „čarodějnými doktory“, období počátku zvukového filmu je charakterizováno obživnutím kreatur z rukou šíleného vědce, posedlého svým objevem. Podhoubím, ze kterého tyto fikce vyrůstají, je hospodářská krize. Filmy, které zde prezentují tento žánr, mají ve svém základě vědeckou hypotézu, jejíž uskutečnění není zcela nepravděpodobné. Ve filmu *L.P.1 neodpovídá* (Karl Hartl, 1931) se akce rozehrává

15 Monstrum ve smyslu uměle vytvořené bytosti nebo individuum mimozemského původu.

pod záminkou vybudování umělého ostrova, který má sloužit jako letiště. Film *Zlato* od téhož režiséra z roku 1934 je příběhem o vynálezu umělého zlata, o němž podstatná část děje vypovídá.

Těžiště vědeckofantastické tvorby se přesouvá do Spojených států, jejichž kinematografie využívá některých postupů a konvencí z němého filmu. Ve sci-fi filmech vytvářejí jejich tvůrci zneklidňující svět, v němž určitá role přísluší vědě. Objevy, ze kterých konstrukce děje vycházejí, jsou různé. Vážený doktor z filmu *DR. Jekyll a pan Hyde* (1932) objeví nápoj, kterým může oddělit od člověka jeho horší a lepší já. Griffin z *Neviditelného muže* (1933) vynalezne preparát, po jehož požití se stane neviditelným. Doktor Frankenstein ze stejnojmenného románu dokonce vytvoří umělého člověka. V těchto filmech se překrývá sledovaný sci-fi žánr s hororem. Žánrově především za horor je pokládán i *King Kong* (1933), který má podobný základ jako Doylův *Ztracený svět*.

Nejambicióznějším vědeckofantastickým filmem třicátých let je nesporně anglický snímek *Svět za sto let* (1936), jehož scénář napsal H.G. Wells podle vlastního díla. Tento film je krvavou historií lidstva, které vede neustále války o pokrok a rozkvět civilizace. Režie však byla svěřena nezkušenému Cameronu Menziesovi, proslulému hollywoodskému architektovi, který se spíše soustředil na výtvarnou stránku než na příběh samotný. Výsledkem zůstává vizuálně nadčasová podívaná, avšak bez většího filmového přínosu.

Ve čtyřicátých letech nezaznamenává historie vědeckofantastického filmu téměř žádný významný film. Výjimkou je snad jen československý snímek Otakara Vávry *Krakatit* (1947), natočený podle stejnojmenného románu Karla Čapka. Válečná léta poskytovala lidem dostatek jiných životně důležitých problémů, sci-fi bylo součástí běžného života, které nebylo vyhledáváno na filmovém plátně.

V poválečné době se největší producentem sci-fi filmů stávají Spojené státy americké, koncem padesátých let nacházíme ale mnoho následovníků i v kinematografii sovětské, československé, maďarské, německé, francouzské či italské. Vědeckofantastické filmy jsou podstatně více ovlivněny událostmi světa než dříve. Filmy citlivě zaznamenávají nejen vědecké objevy, ale odrážejí společenskou atmosféru, vytvářející se s proměnami světa. Stále častěji se stávají podkladem filmů díla moderních autorů Raye Bradburyho, Nevila Shuta, Stanislawo Lema, A. C. Clarka a dalších. Na seznamu režisérů

vědeckofantastických filmů se objevují významné osobnosti, které dosáhly uznání v jiných oblastech kinematografie, jako Stanley Kramer, Stanley Kubrick, Jean-Luc Godard, Peter Brooks, Karel Zeman nebo Andrej Tarkovskij.

Sci-fi se stává prostředkem, jak vyprávět hluboké poselství na pozadí velkých příběhů doprovázených odpovídajícím produkčním zázemím. Snímky tak kombinují kritiku soudobé společnosti s velkou diváckou podívanou, jejichž kvalitativní úroveň zaručovaly režisérské kapacity. Rostoucí technická úroveň a s nimi spojené možnosti stále lepších vizuálních efektů kladly tvůrcům stále menší překážky v jejich imaginaci.

Filmem *Směr měsíc* (1950) začíná novodobá historie vědeckofantastického filmu nejen ve Spojených státech, ale na celém světě vůbec. Objevuje se zde motiv typický pro období studené války: sabotáž způsobená cizí nejmenovanou mocností. Po technické stránce byl film výborně zpracován a za speciální efekty byl vyznamenán Oscarem. Dalším významným vědeckofantastickým snímkem je *Den, kdy se země zastavila* (1951) režiséra Roberta Wiseho, který natočil celé drama realistickým způsobem. Neskutečné jsou pouze rekvizity, létající talíř a robot, ale ty se objevují jen v krátkých sekvencích. Wiseho nezajímá svět mimozemšťanů, ale současný americký život. Snaží se jej divákovi ukázat jinými očima a vštípit mu jeho díl odpovědnosti za tento svět.

Varující podtext mají též filmy, jejichž děj je situován do doby, kdy je svět zničen atomovou válkou. Jeden z prvních filmů tohoto katastrofického proudu je *Pět* (1951) režiséra Arche Obolera, který přesným a střídavým filmovým jazykem podává obraz vztahů několika jedinců bojujících mezi sebou o moc nad zničeným světem. Jiným příkladem je *Panika v roce nula* (1962), v němž lidé také nejsou schopni sjednotit své úsilí nad záchranou lidstva. Do tohoto proudu patří i ambiciózní film *Na břežích* (1959) Stanleye Kramera, natočený podle románového bestselleru Nevila Shuta. Kramer nepředvádí apokalyptickou vidinu zničeného světa a hrstku lidí zápasících navzájem mezi sebou o existenci. Film je obrazem důstojného zániku civilizace, dá-li se to tak říci, lidí vyrovnávajících se s tragickou skutečností, z níž není východiska.

Podobný podtext nacházíme i ve filmech, v nichž vystupují jako hlavní aktéři zlých sil monstra. Za všechny jmenujme například snímek Gordona Douglase *Oni* (1954). V této fikci ohrožují lidstvo gigantičtí mravenci, jejichž mutace byla neblahým důsledkem atomových explozí. Ostře protiválečně je laděna groteskní komedie Stanleye Kubricka *DR*.

Divnoláska aneb jak jsem se naučil nedělat si starosti a mít rád bombu (1964), která přivádí do absurdní polohy politickou situaci světa, v němž se již vojenský potenciál zcela vymyká kontrole člověka. Dekorace, v nichž se děj odehrává, jsou zcela realistické a odpovídají současné technice. Ale tento přetechnizovaný svět je zalidněn groteskními postavami, které však ve skutečném světě mají své reálné dvojníky.

Dalším Kubrickovým filmem je *2001: Vesmírná odysea* (1968), o němž kritici tvrdí, že znamená přelom v historii vědeckofantastického filmu, neboť je pokusem „o stvoření nové mytologie v kosmické epoše.“¹⁶ Námětem k tomuto snímku se stala novela Arthura Clarka *The Sentinel* o setkání se stopami civilizace dokonalejší než lidské. Dialogy jsou zde redukovány na minimum, takže celý filozofický podtext a poslání je vyloženo prostřednictvím složitých obrazů, které úmyslně neobjasňují všechny události. Další přínos do našeho žánru představuje sovětský film režiséra Andreje Tarkovského *Solaris* (1972), natočený dle stejnojmenného románu Stanisława Lema.¹⁷

16 Uργοšíková, Blažena, cit.d., str. 30.

17 Stanisław Lem byl polský spisovatel, filozof, futurolog a satirik, světoznámý autor sci-fi. Jeho knihy byly přeloženy do 40 jazyků a prodalo se přes 27 milionů výtisků. Jeho dílo ovlivnilo nejen polskou, ale i světovou vědecko-fantastickou literaturu.

Československé sci-fi

Vědeckofantastický žánr je v současné době na poli české kinematografie okrajové téma. Jeho celosvětový ohlas a účast předních tvůrců světové kinematografie ovšem prozrazuje, že tento žánr je stále aktuální. V době komunistického režimu představoval sci-fi žánr pro jednotlivé autory relativně svobodnou a neomezovanou tvůrčí činnost, u níž se nepředpokládaly žádné ideologické vazby. Možná právě proto byl vědeckofantastický žánr v Československu sedmdesátých a osmdesátých let na světové úrovni. Následující kapitolou bych chtěl toto významné období názorněji přiblížit.

Československá kinematografie zasahuje aktivně do poválečné historie vědeckofantastického filmu. Především dílo Karla Zemana *Vynález zkázy* (1958) dle stejnojmenného románu Julesa Verna. Toto poetické, výrazně stylizované a s nadhledem komponované dílo ukazuje, jak lze vizuální stránku filmového jazyka učinit základem celé kompozice a přitom se vyhnout záludnostem, které s sebou nese doslovnost filmové kamery.

Karel Zeman je jednou z nejvýznamnějších osobností zasahující do československého sci-fi žánru. Kromě téměř krystalického sci-fi snímku *Vynález zkázy* najdeme v jeho filmografii další snímky koketující s vědeckofantastickou tematikou: *Cesta do pravěku* (1955), *Ukradená vzducholod'* (1966) a *Na kometě* (1970). Filmy se vyznačují výraznou výtvarnou stránkou ilustrující svět Julesa Verna.

Roku 1962 natáčí mistr animovaného filmu Jiří Trnka *Kybernetickou babičku*, která je odstrašující vizí budoucího světa, zmechanizovaného a ztechnizovaného až k nelidskosti, kde se sotva najde místo pro něhu, cit a pro člověka vůbec.

Další ambicióznější sci-fi snímky československé produkce jsou *Ikarie XB-1*, *Konec srpna v hotelu Ozón* a *Ztracená tvář*.

Ikarie XB-1 (1963) v režii Jindřicha Poláka je první československá space opera a setkala se s překvapivým úspěchem po celém světě. Především pro vysokou technickou úroveň, vizuální stylizaci a scenáristické zpracování vzhledem k tomu, že byla natočena v zemi, která v produkci těchto filmů nemá žádnou tradici. Pro představu úspěchu na celosvětovém měřítku dopomůže fakt, že američtí distributoři, kteří si film zakoupili pro americký trh, přetočili konec, jevíc se jako více vhodný pro tamní publikum. Tedy finální

sekvence přistání na nové, neznámé planetě, jak film v originále končí, byl pozměněn po vizuální stránce tak, že ona neznámá planeta jednoznačně připomíná americké mrakodrapové ikony. Této „pocty“ se dostalo ještě jednomu československému filmu s fantazijním nádechem, *Cestě do pravěku* již zmiňovaného Karla Zemana.

Film *Ikarie Xb-1* přináší do vědeckofantastické produkce také nový prvek. Poprvé zobrazuje život na kosmické lodi, poprvé se sci-fi zabývá takovými záležitostmi, jako je zábava ve volných chvílích, kterou film analyzuje ve futurologických kategoriích. „Lidé se zde myjí, tančí, milují.“¹⁸ (John Baxter)

Film Jana Schmidta *Konec srpna v hotelu Ozón* (1960) je pro změnu prvním československým filmem ze skupiny filmů, jejichž děj se odehrává po celosvětové atomové katastrofě. Scénář k filmu napsal Pavel Juráček, který se v šedesátých letech zasloužil o vysoký umělecký a ideový kredit české kinematografie.

Ve filmu Pavla Hobla *Ztracená tvář* (1965) je položena otázka, kterou nacházíme již v němém filmu i kinematografii třicátých let (např. *Orlakovy ruce*), nakolik se člověk, jeho charakter i vnitřní uzpůsobení může změnit vlivem změny zevnějšku. Hrdinovi *Ztracené tváře* je transplantována zločincova tvář.

Zvláštní skupinu žánru sci-fi v Československu tvoří filmové komedie, které využívají prvků i rekvizit vědecké fantastiky. Jsou to filmy *Muž z 1. století* (1961, Oldřich Lipský), *Kdo chce zabít Jessii?* (1966, Václav Vorlíček), *Zabil jsem Einsteina pánové* (1969, O. Lipský), *Pane vy jste vdova* (1970, Václav Vorlíček), *Slečna Golem* (1973, Jaroslav Balík), *Adéla ještě nevečeřela* (Oldřich Lipský, 1977), *Což takhle dát si špenát* (Václav Vorlíček, 1977), *Zítřka vstanu a opařím se čajem* (1977, Jindřich Polák). Tyto snímky nepředstírají, že chtějí být něčím jiným, než jsou. Chtějí být a jsou především komedií, která sci-fi dala nové možnosti stejně tak, jako je dala horroru. Prvky sci-fi jsou zde uplatňovány pro scénářistické fantazie- „cestuje se časem, transplantují se mozky, předpovídá se budoucnost.“¹⁹ Vše je doplňováno vizemi budoucnosti, propracovanými dekoracemi a uvěřitelnou, groteskní stylizací hereckého projevu.

18 Citace Johna Baxtera viz Uργοšíková, Blažena, cit.d., str. 33.

19 Tamtéž.

Vědeckofantastickým žánrem se zabývá i animovaná a experimentální tvorba, mezi jejíž díla jednoznačně patří i středometrážní snímek *Divoká planeta* (1973, René Laloux), který vznikl v česko - francouzské koprodukci ve studiu Jiřího Trnky. Futuristicky laděný film dle románu Stefana Wuta přináší pohled na planetu kulturně a technicky vyspělejších bytostí, kde člověk slouží jen jako hračka pro děti. Klasická animace, absence dialogů a halucinogenní vyprávění řadí snímek mezi významné sci-fi počiny světového kontextu.²⁰

Adaptacemi románů Julesa Verne v českém prostředí se nezabýval jen Karel Zeman, o čemž svědčí například *Tajemství ocelového města* (1976, Ludvík Ráža). Snímek ovšem příliš připomíná Zemanovo pojetí sci-fi příběhů, ať již stylizovaným herectvím či po vizuální stránce – užíváním kreslených kulis či ilustracemi Verneových vynálezů, jeho kvalit však nedosahuje. Na druhou stranu perfektně kombinuje sci-fi žánr s dobrodružně napínavou akcí.

Kam zmizel Kurýr (Otakar Fuka, 1981) je příkladným filmem, který užívá pro vlastní ukotvení žánru ukázky jiných sci-fi filmů, jež jsou nedílnou součástí příběhu. Neznámý pan Jones je ve skutečnosti mimozemšťan, který miluje vědeckofantastické filmy. Snímek se snaží figurovat jako hold tomuto žánru.

Snímek *Vlčí bouda* (1986) Věry Chytilové je pomyslným posledním uznávaným pokusem o sci-fi žánr. Renomovaná režisérka alegorických, výtvarných i společensky kritických filmů si vybrala vědeckofantastický žánr hlavně pro jeho hororovou podstatu. S žánrem si pohrává, odkazuje na něho či jej vykrádá, ovšem o čisté sci-fi se nejedná. Režisérka vědomě pracuje s prvky vědeckofantastického filmu, na jejichž základě vytváří ponuro až hororovou atmosféru koketující s moralitou. Hlavním motivem tohoto díla jsou bytosti z jiné planety, které přišly provádět na Zem jistý experiment. Kamerové pojetí je dokumentárně působivé, herecké pojetí stylizované a žánr není čistě přiznán. Ve filmu se nenacházejí jakékoli speciální efekty či triky, které jsou pro žánr sci-fi ve většině případů nedílnou součástí. Snímek na sebe dokázal upozornit i ve světovém kontextu, což dokazuje cena na festivale v Německu, kde získal Zlatého medvěda.

20 Film *Divoká planeta* získal ocenění Zlatá palma na mezinárodním filmovém festivalu v Cannes.

Nedílnou součástí sci-fi tvorby na území Československa jsou několikadílné televizní seriály a série. Tematicky se řadí spíše ke komediím sedmdesátých let. Hlavními vědeckofantastickými prvky jsou zde technické vynálezy, cestování časem, kdy se lidé z budoucnosti vrací do naší přítomnosti, aby napravili chybu, jež se ve fantazijní budoucnosti jeví jako fatální. Seriály tak nevytvářejí složité futuristické prostředí, děj je zasazen do současného světa, v němž se pohybují obyvatelé ze světů jiných.

Čelními motivy těchto děl se stávají nejrůznější vědecké pokusy vymknuvší se kontrole, zkonstruování robotů, jakož i postavy vědců samotných. Režie se ujímají renomovaní režiséři, kteří se osvědčili jakožto tvůrci již zmiňovaných vědeckofantastických komedií ze sedmdesátých let. Hrdiny seriálů jsou převážně děti, které se s fantastickými bytostmi lehce sžijí, navazují citové vztahy a ty poté tvoří hlavní dějové linie příběhu. Přednostmi těchto seriálů jsou propracované scénáře, složité zápletky a nečekané zvraty, které neztrácejí na dynamice ani v několika desítkách dílů.

Asi nejvýznamnějším seriálem vědeckofantastické éry v Československu jsou *Návštěvníci* (1983, Jindřich Polák). Tento seriál se setkal s velkou diváckou odezvou, čemuž odpovídají nesčetné reprízy na mnohých televizních kanálech po celé Evropě. Seriál ohromuje množstvím triků a propracovaným scénářem. Celý příběh – včetně literární předlohy – vznikl pět let. Seriál se natáčel 17 měsíců, z toho natáčecích dní bylo 223. K jeho propracovanosti přispělo též dobré technické zázemí, nemalé rozpočty a kvalitní triky. Na tricích se podílely významné tvůrčí osobnosti, které na sebe však právě prostřednictvím *Návštěvníků* upozornily, jako například Jan Švankmajer se svými pixelovanými trikovými efekty. Také herecké hvězdy první velikosti nesou nedílnou zásluhu na vysoké kvalitě těchto vědeckofantastických seriálů.

Mezi další významné seriály tohoto období s vědeckofantastickou tematikou patří například *Robot Emil* (1960, Stanislav Strnad), *Bambinot* (1984, Jaroslav Dudek), *Létající Čestmír* (1984, Václav Vorlíček), *Chobotnice z druhého patra* (1987, Jindřich Polák) nebo *Křeček v noční košili* (1987, Václav Vorlíček).

Současný světový vědeckofantastický film

Přiblížení situace osmdesátých let ve světové vědeckofantastické kinematografii zřetelně naznačuje, v jakém měřítku je žánr sci-fi uplatňován dnes. Osmdesátá léta minulého století přinášejí mezníky tohoto žánru. Jejich přiblížení v kontrastu s upadající, výše popsanou tvorbou českých vědeckofantastických děl dokládá diametrální rozdíl ve vnímání žánru samotného. Sci-fi se začalo spojovat s velkými rozpočty, jež si mohly dovolit jen velké produkce. Žánr si tak získal pevné postavení slibující velkou podívanou. Tyto tendence lze nalézt také v české vědeckofantastické tvorbě.

Osmdesátá léta jsou ve znamení amerických vědeckofantastických velkohitů. Sci-fi žánr se stal velice oblíbeným a ekonomicky výdělečným žánrem. Vážnost, kterou získal díky mistrům Stanleyho Kubricka a Andreje Tarkovského a kteří přidali na své konto další uznávaná díla (jako *Stalker*), začala být spojována s pompézností velkých rozpočtů a událostí. Za všechny tvůrce, kterých bylo mnoho, jmenujme čtveřici George Lucas, Steven Speilberg, Ridley Scot a James Cameron. Jejich přínos vědeckofantastickému žánru je neopomenutelný. Každý z nich užívá jiných postupů, každý modeluje a utváří své vlastní variace. Jejich díla jsou dodnes uznávána kritikou a opěvována fanoušky. Filmy samotné se dočkaly mnohých pokračování, replik, napodobenin a jiných komerčních využití.

George Lucas není tvůrcem mnoha filmů. Ve svém rejstříku režijní filmografie má šest celovečerních filmů, z nichž čtyři jsou již výše zmiňované *Hvězdné války* a jejich pokračování. Vědeckofantastický žánr si Lucas vybral hned pro svůj filmový debut *THX: 1138- 71*. Orwelovsky orientované psychologické drama, odehrávající se převážně v ateliérech, zobrazuje lidskou společnost v nekonkrétní budoucnosti, kde lidé přežívají v jakýchsi podzemních prostorách. Sci-fi prvky jsou užívány pro vykreslení společnosti, využívající tíživou atmosféru sterilních přetechnizovaných prostor.

Ač se tento film nedočkal velkých diváckých ohlasů, díky pozitivním kritickým reakcím a pro jeho nízký rozpočet získal Lucas prostor pro vytvoření svého celoživotního díla *Hvězdné války*. Tento film, již zpočátku plánovaný jakožto šestidílná série, měl na sci-fi a fantasy žánr nedozírné následky. Tato série dokázala z vědeckofantastického žánru vytvořit finanční „zlatý důl“. Chytře vyřešené prolínání fantasy a sci-fi prvků, stejně jako

vytvoření kompletně nového světa si získalo nekonečné řady fanoušků. Film kombinuje dobrodružné, akční a milostné prvky, jež ze snímku tvoří nezaměnitelné dílo.

V jednotlivých příbězích *Hvězdných válek* se svádí boje o záchranu celé galaxie, žádné konkrétní odkazy či spojitosti s reálným současným světem ovšem ve snímku hledat nelze. Hlavními premisami *Hvězdných válek* jsou všeobecně známé rysy filmových příběhů, jako je odvaha, zrada, přátelství, zlo a dobro.

Sci-fi rekvizity na rozdíl od zaběhnutých vědeckofantastických postupů figurují jakožto běžná věc všednodenního života. Setkáváme se s mimozemšťany, kteří jsou ovšem jen obyvateli té dané planety, hrdinové nereagují na jejich až směšné zjevy či chování, stejně tak jako vesmírné lodě nefigurují jako technologický boom, nýbrž jen jako dopravní prostředek lepších či horších kvalit.

Jinak je tomu ve filmu *Blízká setkání třetího druhu* renomovaného režiséra Stevena Spielberga, jenž vznikl v témže roce jako *Hvězdné války*, kde je prvek mimozemské aktivity hlavním tématem celého příběhu. Lidské technologie tu nehrají žádnou roli, lidé se setkávají se svojí vlastní omezeností v kontaktu s návštěvníky z vesmíru.

Výrazný prvek vymezující tento sci-fi snímek je práce s mimozemšťany jakožto hodnými bytostmi, které se jen snaží o kontakt s lidmi a právě lidé zde figurují jakožto záporný element. Kontakt s mimozemskou civilizací byl v době osmdesátých let ryze aktuální téma. Člověk měl přehled o vesmíru ve větším měřítku, především díky vědeckým výpravám na Měsíc a výzkumem okolních planet. Možná existence života na jiné planetě se již nejevila jako nereálný fakt. V tisku se objevovaly zkažky lidí, kteří údajně přišli do kontaktu s tzv. UFO, po celém světě se vyskytovaly záhadné symboly. Vše bylo doplňováno nejistými fakty a důkazy, které se však na první pohled jevily důvěryhodně. Oficiálně se existence UFO nikdy nepotvrdila a kdo ho údajně viděl, byl povětšinou považován za blázna nebo lháře. Stejně tak vznikala jistá nedůvěra k vládním složkám, které v očích veřejnosti jistě „něco tají“.

Se všemi těmito prvky pracuje již zmíněný film. Hlavní hrdina se dostane s několika málo jedinci do kontaktu s UFO, které k němu po zbytek filmu promlouvá a snaží se mu něco sdělit. Ve filmu je zkombinována fantaskní zápletky s amerických velkorozpočtovým blockbustrem. Trikové sekvence vesmírných lodí, mimozemšťané a jiné nadpřirozené

efekty jsou doprovázeny ambientním hudebním doprovodem. Film měl veliký dopad na diváckou obec, jež se s teorií, s níž snímek přichází a koketuje, velice lehce sblížila.

Mimořádný zájem o mimozemské civilizace a o celé toto odvětví vědeckofantastického žánru vytvořil ze snímku *Blízká setkání třetího druhu* další velký komerční trhák.

S formou typu „hodní mimozemšťané a zlí lidé“ pracoval Spielberg i v dalším jeho filmu sci-fi žánru. Z mimozemského návštěvníka vytvořil malého, ošklivého, ale roztomilého a hodného „ufona“, který ztvárnil hlavní roli ve snímku *E. T. mimozemšťan*.

Pomocí postavy E.T. ho vytvořil novou kategorii vědeckofantastického filmu a to dětské sci-fi. Hlavními hrdiny jsou děti a jejich vztah s mimozemšťanem. Ochraňují ho, milují a brání před vládou Spojených států amerických, která by chtěla zbloudilého návštěvníka pro své potřeby zkoumat. Ve filmu se nepracuje s formou odkrývání či zatajování monster do posledního okamžiku, jak je tomu zvykem u hororových sci-fi. Sci-fi postava mimozemšťana je divákům odhalena v první třetině filmu a nadále je s ní pracováno jako s hercem rovným lidským postavám. Důraz je kladen na práci s mimikou a gesty, na vzájemné reakce a na komunikaci mezi postavami. Díky tomuto dramaturgickému postupu působí ona „monstr“ postava jako živá bytost, ve které mohou diváci bez větších problémů najít své zálibení.

Opačnými postupy je vystavěný film, jenž vznikl o tři roky dříve pod režijní taktovkou Ridleyho Scotta, *Vetřelec*. Kombinace space opery a horroru vedla k vytvoření jednoho z nejděsivějších a divácky nejděčnějších monster v historii vědeckofantastického filmu.

Celý snímek se odehrává na vesmírné lodi, jež nalezne neznámý živý organismus. V tomto světě je vesmír procestován křížem krážem, světelná rychlost je běžnou rychlostí a vesmírné lodě figurují jako malá města. Pro lidi žijící v tomto prostředí neexistuje jiný svět, než prostor jejich vesmírných plavidel. Vesmír je prázdný, a i když se jedná o vzdálenou budoucnost, lidská rasa pocházející z planety Země je jedinou doposud známou formou života. Tedy než se dostane do kontaktu s „vetřelcem“. Ridley Scott precizně pracuje s tíživou klaustrofobickou atmosférou vesmírných lodí, spojenou s ponorkovou nemocí posádky, kterou tvoří jen několik osob, s kryogenními spánky a několikaletým cestováním. Člověk se dostává do kontaktu s mimozemskou formou života, u které se neprojevují žádné emoce podobné těm lidským. Monstrum je odhalováno pozvolna, divák

je napínán a děšen všemi filmovými postupy. Nedílnou součástí snímku je výtvarná stránka vytvářející celý vesmírný svět i s jeho hrůzostrašným monstrem. Hans Ruedi Giger,²¹ jenž se o velmi efektivní výtvarnou podobu *Vetřelce* zasloužil, je neodlučitelně spjat také i s jinými sci-fi filmy této éry.

Snímek *Vetřelec* navíc poprvé ve vědeckofantastickém filmu přichází s ženskou hrdinkou. Ženská křehkost v kontrastu s nelítostnou obludou působí zcela novým dojmem. Žena figuruje v pozici hlavní, silné postavy, které do této doby představovali muži, a je dokonce silnější než oni. Sci-fi *Vetřelec* se ustanovil jakožto ikona vědeckofantastického žánru. Dočkal se dalších tří pokračování, na jejichž realizaci se poté podílel vždy jiný režisér.

Další film Ridleyho Scotta, *Blade Runner*, pracuje s látkou robotiky a lidské jedinečnosti. Mysteriózní vize budoucnosti, jež se svým vizuálním pojetím příliš neliší od dnešní doby, odkazuje na přetechnizovaný svět bez lidských emocí, citů a pochopení. Téma rasové diskriminace, lidí a „podlidí“ -robotů, kteří v sobě skrývají více lidskosti než lidé samotní. Scott pracuje s odkazy k náboženství, mysteriózní hudbou a dlouhými, poetickými záběry. Film svojí poetikou uchvacuje diváky dodnes, dočkal se mnoha režiséřských přestřihů a úprav. Nejednoznačný konec a možné interpretace ze snímku tvoří stále aktuální dílo.

Čtvrtý zmiňovaný tvůrce James Cameron ve svém prvním sci-fi snímku *Terminátor* kombinuje dva hlavní prvky z předešlých dvou zmiňovaných filmů. Z *Vetřelce* si vypůjčil jakožto hlavního hrdinu ženu, z *Blade Runnera* roboty - replikanty. Časovou rovinu příběhu navrátil do současnosti, monstrem potáhl lidskou kůží a natočil nízkorozpočtové vědeckofantastické hororové drama, které je ve své podstatě epickým příběhem o osudu lidstva, aniž by k tomu byly zapotřebí složité vizuální efekty a několikamiliónové rozpočty.

Příběh Sáry Connorové, jež v minulosti bojuje za záchranu budoucnosti, přímo odkazuje na současný přetechnizovaný svět, na jaderné zbraně a sílu techniky, která ve špatných rukou může zničit planetu. Téma robotů, jež se vymkli lidské kontrole a uvědomují si sami sebe, se dočkalo tří pokračování.

21 Hans Ruedi Giger (* 5. února 1940, Chur) je švýcarský malíř, sochař a návrhář, známý především jako stvořitel uměleckého směru s názvem biomechanický surrealismus a tvůrce hollywoodského monstra *Vetřelce*.

James Cameron se i v dalších snímcích zabývá sci-fi žánrem. Kromě druhého pokračování již zmiňovaného *Vetřelce* natáčí i druhý díl *Terminátora*. Oba druhé díly jsou považovány za plnohodnotné následovníky svých předchůdců. Divákům je zprostředkováno více akce, která ovšem sekunduje logice a inteligentní stavbě příběhu. Oba snímky jsou ceněny také pro svou vysokou technickou, trikovou a vizuální úroveň.

Všichni výše zmínění tvůrci se vědeckofantastickým žánrem zabývají dodnes. Svého pokračování se dočkaly též *Hvězdné války*, jež s odstupem několika let a stále vyššími technologickými nároky zůstávaly stále aktuální až do konce dvacátého století.

Steven Spielberg rozpracovává a přináší nové možnosti počítačových efektů, díky kterým se realisticky daří oživovat např. prehistorické dinosaury (*Jurský Park*). C. Clarka adaptuje ve svém technicky čistém *Minority Report* a remakuje sci-fi klasiku, *Válku světů*.

James Cameron natáčí dále komornější sci-fi drama pod mořskou hladinou *Propast* a v současné době dosahuje kromobyčejné pozornosti svým *Avatarem*.

Především díky těmto režisérům a tvůrcům jim blízkým se sci-fi žánr etabloval na vrchol žebříčku popularity. Lidstvo ohrožovaly ničivé asteroidy (*Armageddon*), teplotní výkyvy (*Den poté*), smrtonosní mimozemšťané (*Den nezávislosti*) a monstra (*Godzilla*). Remaku se dostalo dalších klasikám (*Den, kdy se zastavila země*, *King Kong*), aniž by ovšem dosáhly kvalit svých předchůdců.

V devadesátých letech dvacátého století se díky filmu *Matrix* rozvíjí nová kategorie sci-fi příběhů. Jde o rozvinutí počítačové technologie s možnostmi nových virtuálních světů. Svět je přesunut do lidské mysli, ve které je možné prakticky vše. Snímek je založen na jasném odlišení virtuálních světů se světem reálným a na souboji strojů, jež tvoří novou rasu. *Matrix* také přichází s novými počítačovými postupy a propojuje žánr sci-fi s vizuálně vděčným, současným moderním hávem od vizuální stránky přes design a look hlavních aktérů. Scifi se stalo cool.

Za „restartování“ již omšelých témat, jež se hlavně v posledních deseti letech opakovala a vykrádala stále dokola, je považován filmový debut Neila Bloomkampa *District 9*.

Snímek přichází s novým prvkem, jenž se ve vědeckofantastickém žánru doposud neobjevil. Ve filmu je rozpracováno téma mimozemských návštěvníků, které ovšem z dříve dvou možných variant „zlí a nebo hodní“ mimozemšťané doplňuje téma rasové

diskriminace. Mimoszemšťané zde nefigurují jako vyspělá civilizace z vesmíru, ale naopak jako další rasa, která nás, lidi, žádá o pomoc a místo pro život. Mimoszemšťané nejsou ani zlí a ani hodní, jsou jen další rasa. Snímek přímo komentuje současné problémy, ukazuje je kritickým světle a navíc přichází s moderními vyprávěcími postupy.

Další vědeckofantastický film s prvky fantasy, *Avatar*, již zmiňovaného režiséra Jamese Camerona přichází s 3D formátem, který doplňuje a vytváří další rozměr nekonečných světů neprobádaného vesmíru. Formát 3D ve světové kinematografii existuje již několik desítek let, ovšem jeho užívání bylo dosud jen pro divácký efekt. Snímek *Avatar* přichází s užitím 3D technologie ve formě vytvoření kompletně nového světa, kde je třetí dimenze podřízena zbytku filmu, do kterého se může divák lépe vžít. Vysoká technická úroveň, nevídané triky a režijní čistota vyprávění vytvořily z tohoto filmu ihned celosvětově úspěšný snímek, jenž se zařadil mezi komerčně nejúspěšnější díla filmové historie.

Současná česká sci-fi

V předchozích kapitolách je nastíněna světová úroveň vědeckofantastického žánru, který je v dějinách kinematografie stále aktuální. Jedná se o velice flexibilní žánr. Dává autorům volnou ruku a možnost práce s příběhem a fantazií. Rekvizity, které stály při zrodu žánru samotného, mají své fanoušky dodnes. Cesty do vesmíru, roboti, mimozemská aktivita či šílení vědci nepřestali diváky fascinovat. Taktéž v programu českých kin nalezneme hojné zastoupení vědeckofantastických filmů. Nejedná se ovšem o české vědeckofantastické filmy. Hlavním centrem tohoto žánru je stále Amerika, poté Anglie, Francie, Japonsko, Německo.

V posledních dvaceti letech se v české kinematografii objevilo devět filmů, které lze zařadit do kategorie sci-fi. Zvláštní kategorií tvoří ještě díla nezávislá a studentská, jež s tímto žánrem také poměrně často pracují. Filmy s vědeckofantastickými prvky v České republice tedy vznikají, jejich ohlas či úroveň jsou však mizivé. Mnoho filmů, které lze k žánru sci-fi přiřadit, nejsou právě pro zvolení tohoto žánrového vymezení známé, nebo je samotný snímek vnímán spíše na základě jiných složek a témat, než jsou fantazie nebo věda.

Na území České republiky byl podniknut jeden pokus o vědeckofantastický epos po vzoru amerických velkorozpočtových filmů. Jedná se o snímek *Nexus*, který vznikl ve španělsko - německé koprodukcii a který se také po finanční stránce americkým vzorům téměř dokázal přiblížit. Film ovšem dosáhl natolik nízkých kvalit uměleckých, že jeho existenci neregistrují ani sami čeští diváci. Ve světovém měřítku je sci-fi žánr jedním z nejaktuálnějších témat, ovšem hledat jeho spojitost s českým filmovým prostředím lze v povědomí diváků těžko. Zmínil-li se sousloví „české sci-fi“, pak jednou z nejčastějších reakcí bývá „udivený výraz“ posluchače a poté otázka, jestli něco takového v českém kontextu opravdu existuje.

Vědeckofantastický film je obecně spojován s velkými rozpočty, podobně jako historický nebo akční film. Všechny tyto filmové formy se v české kinematografii téměř nevyskytují. O historický velkofilm se v posledních dvaceti letech pokusil v podstatě jen Juraj Jakubisko se svým snímkem *Bathory*. O žánr akčního filmu nebyl v krystalické podobě proveden pokus žádný.

Snímky, které lze zařadit – nebo alespoň spojit s vědeckofantastickým filmem – jsem rozčlenil do čtyř kategorií – na základě poznatků, v jaké míře užívají a do své koncepce vkládají vědeckofantastické prvky.

První kategorii tvoří filmy, jež se primárně nesnaží o sci-fi žánr, ale prvky sci-fi užívají jen jako určitý doplněk, jako prostředek ozvláštnění.

Ve druhé kategorii se zabývám filmy, které se naopak o sci-fi žánr snaží v plném rozsahu. Jedná se tedy o díla, která se snaží o krystalicky čistý žánr vědeckofantastického filmu.

Třetí kategorii tvoří nezávislé a studentské pokusy o vědeckofantastický film.

Do čtvrté kategorie řadím díla, která jsou určena pro dětské publikum a sci-fi žánr užívají jako prostředek k vytvoření dobrodružství či tajemna. Jedná se tedy o jakási „dětská sci-fi“.

Kategorie 01: Film jiného žánru se sci-fi prvky

Do této kategorie jsem zařadil filmy *Dvojrole* (Jaromil Jireš), *Akumulátor* (Jan Svěrák) a *Nebýt dnešní* (Petr Marek). Ač jsou tyto filmy označovány spíše za dramata, komedie anebo mysteriózní komedie, jsou prvky vědeckofantastického žánru základními hybateli celého filmu.

Snímek *Dvojrole* se zabývá vědeckými pokusy na prasatech, kterým jsou z hlav vyjímány mozky a poté přenášeny do hlav jiných prasat. Tento film polemizuje s tématem identity člověka a s jeho fyzickou stránkou, která je neměnná na rozdíl od té psychické. Pokus, který je zpočátku testován jen na prasatech, se následně vyzkouší také na člověku. Dvě ženy, mladá a starší, se shodou okolností dostanou po automobilové nehodě pod ruce doktorům, kteří neodolají pokušení svůj prasečí experiment nevyzkoušet. Dáma v letech se tak probudí v mladém těle Terezy Brodské a z této situace se začne celý příběh odehrávat.

Mozek a jeho funkce, ožívování mrtvol či hraní si na bohy ve smyslu představy veškeré moci a snahou vládnout nad životem a smrtí, se mohly stát zajímavými tématy, která již samotný námět snímku nabízí k dalšímu rozpracování. Odkaz na Frankensteina je více než prvek sci-fi, se kterým ovšem samotný film nikterak nepracuje. Poté, co je výměna mozků provedena a vše se jeví jako úspěšně provedený experiment, se film

přehoupne v jakési drama sledující konfrontaci stáří s mládím. Fakt, že je transplantace mozků možná, se dále nikterak nerozvíjí, stejně tak se nedozvíme ani žádné (pa)vědecké vysvětlení, na základě čeho je tento proces možný. Divák je tedy nucen akceptovat jej jakožto fakt.

Psychologické pochody staré ženy v mladém těle jsou jen lehce načrtnuty, dáma si uvědomuje, co všechno v životě promeškala a zamýšlí se nad otázkou, nakolik byl její život hodnotný a co by dnes udělala jinak. Na fakt vyměněného myslícího orgánu jsme sice jakožto diváci neustále odkazováni, ovšem jen ve spojitosti s blížícím se finálem úplné amnézie hlavní postavy příběhu.

Z prvků vědeckofantastického žánru nám tak v příběhu zůstanou dva doktoři, kteří však mají hodně daleko k tomu, aby je bylo možno nazvat „šílenými“, a jedna operace mozku. Kamerové pojetí ani stylizace k žánru sci-fi nikterak neodkazují. Vše se tváří jako obyčejná televizní inscenace o ženě, která je psychicky mnohem starší, než se fyzicky zpočátku zdá.

Za komedii označovaný snímek *Akumulátor* má se sci-fi žánrem mnohem více společných rysů, než je na první pohled zřetelné. Tematika televize je ve vědeckofantastickém filmu velice málo probádané téma. S jinou realitou, odehrávající se za televizní obrazovkou, která v sobě skrývá více, než se z obyčejného pozorování zdá, je poměrně fantazijně pracováno.

Toto téma lze celkem snadno zařadit do kategorie, jež se rozvíjela v devadesátých letech. Tuto kategorii zastupují filmy vytvářející jistý virtuální svět, který má svá pravidla a člověk v něm figuruje ve svém heroickém já. Příběh snímku *Akumulátor* ovšem čerpá a kombinuje mnohem více žánrů, než je jen samotné sci-fi.

Téma televize je multižánrový prostor, ve kterém lze díky toku televizních pořadů a možnosti volby více programových kanálů jednotlivé žánry lehce (z)kombinovat. *Akumulátor* tak chvílemi nabízí hororové variace na známé snímky, chvílemi akční sekvence doplněné napětím, mysticismus, záhadno - a to vše zabaleno do hávu nadsázky a parodie. V příběhu se prolínají dva světy, svět za televizní obrazovkou a svět reálný, tedy ten kolem nás. Oba světy k sobě mají ovšem velice blízko, v obou fungují jisté mystické síly, takzvané „energie“, se kterými člověk dokáže pracovat.

Příběh je postaven na jednoduché zápletce. Člověk, zaznamenaný televizními

kamerami, je v televizi uvězněn svým vlastním pohodlným „alter egem“, kterému se prostřednictvím média dostává všeho, co si jen zamane. Toto alter ego žije z energie, kterou vysává svému druhému já, skrze televizní obrazovku. Film je čistě stylizovaný, a jelikož je sci-fi jen jedním z žánrů, které si tento snímek vypůjčuje, nejedná se o stylizaci žánrově čistou.

Výrazné umělé svícení, trikové modely a efekty souborů energetickými ovladači televizí tak odkazují k sci-fi žánru, zpomalené sekvence padajících nábojnic – baterek zase k akčnímu žánru a milostné scény na chatě a mezi vodopády pro změnu vyvolávají romantické ladění filmu.

Výrazný vědeckofantastický prvek tohoto filmu lze také nalézt v aktuálnosti tématu fenoménu televize, ke kterému snímek přímo odkazuje v negativní rovině. Snaží se upozornit na sílu média, jež má na mnohé neblahé následky. Díky této aktuálnosti, která je ostatně pro sci-fi žánr jako takový signifikantní, lze i tento snímek bez problému zařadit do kategorie sci-fi. Film byl ve své době nejdražším projektem na českém filmovém poli, tedy i po stránce velkých rozpočtů se úctyhodně řadí do velkofilmových projektů devadesátých let.

Filmový počín *Nebýt dnešní* nezávislého tvůrce Petra Marka lze stejnou měrou zařadit do kategorie nezávislých a studentských filmů. Snímek vznikl s minimálním rozpočtem a v krátkém časovém rozmezí. Žánru sci-fi se ovšem dotýká jen okrajově, a tak je spíše považován za mysteriózní drama - komedii než za sci-fi. Příběh vypráví o trojici mladých, na drogách závislých lidí, kteří jedou na chatu odvykat. Prvek drogové závislosti a psychických stavů je jedna z možných variant vysvětlení celé zápletky, a je tedy těžké jednoznačně přiřazovat tomuto snímku nálepku „sci-fi“. Petr Marek úmyslně pracuje s nejednoznačností vyznění, možnou interpretací více variant, na níž je celý příběh vystaven. Sám autor se ovšem také přiklání spíše k variantě sci-fi než ke složitým psychologickým postupům.

Vědeckofantastickým prvkem, vyskytujícím se v tomto snímku, je práce s časem a časovými rovinami. Hrdinové se po prožití jednoho dne na chatě potkávají se sebou samými, kteří na tu samou chatu přijíždějí o den později. V místě celého dění tak vzniká časové kontinuum, kde se jeden den opakuje stále dokola, ovšem s tím rozdílem, že postavy nemizí a neprožívají svůj den neustále znovu, jak tomu bylo například ve filmu *Na*

Hromnice o den více, ale zůstávají a postav přibývá. Každá postava tak má po chvíli své identické já, se kterým se rozpráví a sebe samo reflektuje.

Prvek, jenž Petr Marek v tomto filmu se sci-fi žánrem kombinuje, je hororové ladění příběhu, které se s vědeckofantastickými filmy snoubí od pradávna. Forma vyprávění je dokumentární, herecké ladění a improvizované výstupy celkové vyznění filmu podtrhují, ovšem o sci-fi žánru lze kromě zmiňovaného časového paradoxu mluvit těžko.

Všechny tři uvedené snímky je tedy možné z jistých úhlů pohledu spojovat s žánrem sci-fi. Ukazují nám také tři ukázkové přístupy k filmové formě - televizní, velkorozpočtový a nízkorozpočtový film. U každého z nich je prvek odkazující k vědeckofantastickému žánru zásadní pro stavbu příběhu a pointování zápletky. Onen dramaturgický prvek je ale také to jediné, co si ze sci-fi půjčují a se kterým pracují. Sci-fi vyznačující se vizuální stylizací, prací s atmosférou a fantazií překračující běžné konvence příběhů zde figuruje jen náznakově.

Kategorie 02: Pokus o krystalické sci-fi

Do této kategorie jsem zařadil dva filmy, koprodukční *Nexus* režiséra José Maria Forquého a snímek *Masseba* vzniklý ještě za komunistického režimu v roce 1989. Oba filmy mají jednoznačné označení žánru „sci-fi“ a jedná se o bezprostřední pokusy o vědeckofantastický film.

První z nich, *Nexus*, odkazuje svojí poetikou a spletitostí příběhu na inspiraci *Hvězdnými válkami* a zahrnuje v sobě lehce „koketující“ spojení žánru sci-fi a fantasy. Příběh začíná na planetě Zemi, která se ovšem ukazuje na pokraji svého zhroucení a skupina zbývajících lidí je nucena na velikých vesmírných lodích opustit svůj rodný domov. Útočiště hledají na vzdálené planetě Taron, kde jsou atmosferické a přírodní podmínky podobné těm našim. Planeta je ovšem obývána jinou rasou, které se lidí zželí a dovolí jim přežívat na nehostinných pláních vysušených sluncem. Lidé jsou tedy v tomto snímku přistěhovalci na cizí planetě, která naši rasu začne vykořisťovat.

Děj filmu je ovšem natolik komplikovaný, že popsat jen jeho základní linku by stačilo na několik stránek. Doposud zmíněný děj působí jednoznačně jako sci-fi, do příběhu se však poté připojí postava jakéhosi „vyvoleného“ z cizí planety, který byl vychován jakožto ztracené lidské dítě s posláním zachránit lidskou rasu. Tento vyvolený

ovládá nadpřirozené schopnosti, jejichž přesný počet a především funkce nejsou divákovi konkrétně vysvětleny. Později se ukáže, že se tedy jedná o postavu, která dokáže překonat všechny překážky, všechny zachrání a která nadto komunikuje pomocí snů a je schopna se přemisťovat. Vždy, když je na obzoru problém, jeho další schopnost a vlastnění tajemných dýk, problém vyřeší. Na planetě žijí další rasy bojující proti tyranii (obyvatelé pouště, lesů a vod), stejně tak jako domorodé ženy nenávidějící všechny muže. Z tohoto pohledu se může zdát, že jde o nápadité, dobrodružné sci-fi vyprávění, ovšem všechny popsané prvky a mnohé další nepopsané jsou v příběhu skládány přes sebe, aniž by se tvůrci pokoušeli cokoli vysvětlovat nebo prolínat.

Jelikož se jedná o koprodukční film, herecké obsazení je zčásti české a zčásti zahraniční. Český obsazené role jsou povětšinou rolemi vedlejšími anebo davovými. Ani v případě zahraničního obsazení však nelze počítat se známými hereckými osobnostmi.

Vizuální stránka filmu se snaží přiblížit současným světovým trendům, což se jí do jisté míry daří. Úvodní stříhové sekvence zániku planety, stejně jako vesmírné lodě a paláce působí vizuálně nadprůměrně. Do jisté míry lze vizuální, kostýmní a maskovou stránku připodobnit k filmu Davida Lynche *Duna*, na jehož vizuální stránce se podílel již zmiňovaný výtvarník Hans Ruedi Giger. Fakt, že obyvatelé tamní planety jsou hybridy ještěřů a lidí, tento odkaz podporují. Na druhou stranu vizuální pojetí a stylizace působí sevřeně a nepřirozeně. Je vidět, že bylo vytvořeno jen málo prostorů, ve kterých se většina děje odehrává, zbytek je přenesen do reálií shodných s planetou Zemí jako jsou vyprahlé pustiny, lesy a jeskyně.

Z hlediska kamerové stránky se jedná o důstojné zaznamenání situací na scéně. Kamera je povětšinou statická, případně mírně v jízdě. Asi největším problémem celého filmu je fakt, že se nejedná o nic nového, nýbrž o překombinování prvků z mnohých dřívějších sci-fi a fantasy filmů. Ty jsou však neobratně skládány vedle sebe, aniž by byly dále jakkoliv rozvíjeny.

Jako zajímavost lze uvést shodu námětu, se kterým přišel současný snímek *District 9*, ovšem obsahově v opačném pojetí. V příběhu filmu *Nexus* jsou lidé nuceni opustit svoji rodnou planetu a přijmout to nejpodřadnější místo na planetě cizí, kde je poté lidská rasa diskriminována, utlačována a týrána. V případě snímku *District 9* se jedná o stejný námět uchopený z opačné strany: na planetu Zemi přistanou mimozemšťané a v důsledku

skutečnosti, že jejich planeta již pro ně není dále obyvatelná, žádají lidi o pomoc. Ti je s povýšením na svou planetu přijímají. Je jim přidělena slumová oblast, kde je s tzv. Kreveťáky (vizuální stránka mimozemšťanů připomíná krevety, díky čemuž vzniklo jejich označení) jednáno jako s nejnižší možnou formou života.

Na příkladu těchto dvou snímků je pozoruhodný fakt, jak v jednom případě je s námětem umně pracováno a s odkazem a aktuálností dění dnešního světa, kdežto v případě druhém je jakákoliv možnost aktuálnosti tématu zcela potlačena.

Snímek *Nexus* patří mezi nejhůře hodnocené filmy vůbec, což českému sci-fi nedělá dobré jméno. Snímek je navíc zbytečně dlouhý a byl na české poměry extrémně drahý. Finanční investice se však nevyplatila, jelikož film nebyl dán ani do běžné distribuce a upadl v zapomnění. Na druhou stranu se jednalo o odvážný počín, který bohužel nevyšel.

Dalšímu z uvedených filmů této kategorie, který vznikl ještě v komunistickém režimu, *Massebě* (1989), trvalo několik let, než se dostal do distribuce. Z tohoto důvodu ho řadím mezi sci-fi filmy, které vznikly v posledních dvaceti letech. Snímek je označován za podobenství, stejně jako za sci-fi. Příběh se odehrává v budoucnosti, která však není přímo specifikovaná. Divák se nedozví, zdali je to více či méně vzdálená budoucnost.

Díky krátkému flashbacku na putující lidi je zřejmé, že jistá komunita musela opustit své rodné prostředí a usídlila se někde v neurčitu. Vzhledově se jedná o prostory vzdáleně připomínající katakomby vykutané ve skále. Lidské emoce jsou prakticky na nulové úrovni, svět obývají již jen zlí lidé, kteří páchají zlé skutky. Ovšem není známo, komu a proč.

Celá představa budoucí lidské komunity je nastíněna jen velice povrchově. Lidé tančí, když mají radost, lidé sedí a nic nedělají, když nemají radost, lidé se oddávají sexuálním touhám, když mají chuť se oddávat sexuálním touhám. Vyznění těchto scén nemá logiku, divák tak musí prostě přijmout fakt, že se dějí, bez složitějšího vysvětlení. Celé podobenství tkví v tom, že jedinec, který díky lásce onu zchátralost prohlédne a žádá si od života něco více, nemá přesto možnost cokoli změnit.

Příběh je těžké konkrétněji interpretovat, jelikož ze strany tvůrců jsou předkládány jen kusé a nejednoznačné informace. Tempo příběhu je velice vláčné, o čemž svědčí jak dlouhé záběry, tak minimální počet dialogů a pomalé, až groteskně stylizované herectví. Žánr sci-fi dělá z tohoto filmu jeho jednoznačné zasazení do budoucnosti zobrazující

zchátralou společností. Z tohoto pohledu se sice může jednat o podobenství, ale jak již bylo výše popsáno, právě aktuálnost a odkazy na reálný svět jsou nedílnými aspekty vědeckofantastického filmu. Pohled do pesimisticky vykreslené budoucnosti a představa světa v postapokalyptickém duchu představují jediné sci-fi prvky, se kterými tento film pracuje. Jde tedy spíše o fantazii než o vědu a už vůbec ne o jakoukoli kombinaci těchto dvou termínů. Asi nejslabším článkem tohoto filmu je až neúnosně plytký scénář, který se tváří jako filozoficky nadčasové dílo.

Atmosféra prostředí diváka zpočátku zajímá, ovšem stejnost jednotlivých prostor, barevná unylost a vyprávění probíhající převážně v detailech a pololocích či ubíjející, neustále dokola se opakující melodie žehrajících lidí přestanou udržovat jeho pozornost. Příběh nemá žádný vrchol, respektive jich má několik a je také těžké zorientovat se v kamenných tvářích hereckých protagonistů.

Vše naznačuje tomu, že se jedná o vědeckofantastické podobenství, ovšem film kvůli své snaze působit zajímavě stagnuje v rozpracovávání jeho základních složek jako jsou režie, scénář či dramaturgie.

Kategorie 03: Studentské a nezávislé sci-fi

Kromě profesionální sféry filmových vědeckofantastických pokusů jsou pro svoji snahu známé i nezávislé a studentské filmy, věnující se tomuto žánru. Autoři filmů této kategorie jsou nuceni pracovat s téměř nulovými rozpočty a s minimálním technickým zázemím. Na základě těchto omezení jsou zato snímky konkrétnější ve svých příbězích. Ty jsou rozpracovány přes krátké desetiminutové situace až po hodinové velkometrážní eposy. Hlavní sci-fi oblastí, se kterou tito autoři pracují, je jejich náhled na postapokalyptický, futuristický svět. Řadím sem filmy *Toxymoron*, *Dalur a Skeletoni* od skupiny Trinity pictures, *N15* skupiny KlokTV a *No smoking*, *Piknik*, *Úskalí mobility* od XXL blues film. Žádná z daných produkcí nebyla uvedena do distribuce. Jejich šíření je tedy možné jen prostřednictvím internetu, nezávislého festivalového pásma a nočních studentských pořadů představující tuto tvorbu – Filmpoint.

Skupina Trinity pictures se vědeckofantastickým žánrem zabývá od svých prvopočátků. Tvůrci této skupiny mnohdy své příběhy kombinují s fantaskními prvky. Lidstvo ohrožující mimozemšťané a nekonečné vzájemné bitvy jsou symptomatické pro

počáteční fázi Trinity pictures. Snímky se snaží uchvátit své diváky prostřednictvím triků a prvků černého humoru.

První snímek, který lze jednoznačně považovat za dílo hodné označení vědeckofantastický, je film *Toxymoron*. Tíživá atmosféra připomínající Tarkovského vizuální pojetí *Stalkera* je umně vyprávěna pomalými záběry a střihy. Příběh uvádí titulek vysvětlující situaci – úpadek civilizace a všeobecná kontaminace životního prostředí. Vojáci v maskách dělají pokusy na divokých lidských uprchlících. Absenci hudby podtrhuje ruchová složka snímku. Upravený dech vycházející z masek vojáků zní tajemně, až hrozivě. Příběh se odehrává v ruinách starého statku mimo jakoukoli civilizaci a jeho hrdinou je malý kluk, kterému se před vojáky podaří utéct. Finále snímku pak představuje bravurně provedená akční honička končící velkým výbuchem. Autor snímku, Jakub Husar, zde užívá mnoho prvků žánru sci-fi, o čemž svědčí již sám titulek odkazující na tíživou budoucnost. Mezi nejvýraznější sci-fi prvky patří především vizuální zasazení příběhu mezi ruiny, vojáci v jakýchsi robotických oblecích, doprovázeni archetypálním přívlastkem Darth Vadera (hlavní záporná postava série Hvězdných válek, známá pro svůj robotický dech).

V dalším snímku skupiny Trinity pictures *Dalurse* autoři přiklánějí spíše ke kategorii dětského sci-fi. Jedná se o příběh světa budoucnosti bez dospělých lidí, o poetické putování malého chlapce do míst, kde bude lépe. Snímek je zajímavý právě svojí tematikou představující společnost sestavenou z malých dětí, ovšem se všemi vlastnostmi typickými pro společnost dospělou. Děti jsou rozřazeny do záporných a kladných charakterů, do postav majetnických, rozkazovačných, ale i utlačovaných, posluhujících, ufnukaných škatulkových charakterů. Herectví dětských aktérů se ovšem pohybuje na pomezí uvěřitelnosti, což celkovému vyznění filmu ubírá. Děj je opět zasazen do prostředí současného světa: lesy, kanalizace, nedostavěná dálnice a hlavní lokalita nezávislé sci-fi produkce Milovické sídliště - dříve fungující vojenské prostory a dnes zarostlé, vyrabované prostředí několik kilometrů za Prahou -, které nezávislí filmaři pro jeho vizuální dispozice rádi využívají. Poetika a snaha o vážnost příběhu ve filmu pokulhává. I přesto je tento snímek po stránce vědeckofantastického vyznění plnohodnotným počinem.

Další a poslední snímek *Skeletoni* taktéž v produkci Trinity pictures patří jednoznačně mezi plnohodnotné sci-fi. Všechny tři zmiňované snímky této společnosti jsou zároveň díla vzniklá v rámci studentské produkce Akademie Miroslava Ondříčka

v Písku.

Snímek *Skeletoni* disponoval půlmiliónovým rozpočtem, a řadí se tak mezi jedno z nejdražších děl nezávislého filmu. Tento počin lze pokládat ve srovnání s ostatními díly za pokus o přiblížení se velkoprodukcím světového měřítka na amatérském poli. Snímek se snaží zprostředkovat divákovi hned několik základních motivů: příběh se odehrává na intergalaktické dálnici, která je zrovna ucpaná, představuje mimozemské rasy všech možných druhů a vzhledů, stejně jako roboty, ožvilé kostry oblečené do lidského hávu, a to vše zasazeno do prostředí humorné budoucnosti.

I když rozpočet snímku přesahuje běžné možnosti nezávislé filmové scény, megalomanství autorů bylo nuceno svoji představu vizuální podoby snímku do značné míry uskromnit. Vizuální pojetí prostředí je tedy lemováno igelity a alobaly, vzhled dopravních prostředků je směs kartonu a sprejových barev. Mimozemšťané jsou mnohokrát odbytí žertovnými maskami odkazující spíše na karneval či postavu svatého Mikuláše. Izolepa stříbrné barvy zahraňuje vše současné a zakrývá všechny ne sci-fi vypadající prvky. Příběh je prostý, heroický a rádoby napínavý. Výsledek je sice ambiciózní, ale po filmařské stránce dosti nevýrazný. V díle nalezneme mnoho prvků a odkazů k žánru sci-fi, především již zmínění protagonisté a četné vizuální triky. Autoři chtěli dokázat, že sci-fi není pro českou filmovou tvorbu nedosažitelných žánrem, což se jim bohužel příliš nezdařilo. Pro svoji snahu o černý humor v mnohdy spíše nadbytečných průpovídkách a na základě absence jakéhokoli přesahu či plytkostí příběhu samotného je tento film spíše směsicí různých žánrových odkazů bez přílišného významu.

Další skupina, která si sci-fi žánr vybírá pro výstavbu svých příběhů, je XXL blues film. Tvůrčí tým, který prezentuje především autorská osobnost vystupující pro pseudonymem Pjeer van Eck, velice často pracuje s látkou sci-fi. Příběhy XXL blues filmu povětšinou přímo odkazují k současnosti, a tedy lze v jisté nadsázce i říci, že tato díla reflektují dobu. Eck své snímky zahaluje do lehce humorného hávu s přímo úměrným střídáním napjatých scén. Po technické stránce jsou jeho díla obyčejná, a sci-fi tak vytváří pomocí rekvizit či zasazením příběhu. Eck je příkladnou ukázkou nezávislého tvůrce, který ve svých filmech sám hraje, skládá k nim vlastní hudbu či případně zastává pozici kameramana a střihače.

Jeho největším projektem sci-fi žánru je snímek *No smoking*. Příběh zasazený do

nedaleké budoucnosti reflektuje problém diskriminace kuřáků. Dramaturgicky je stavba příběhu prezentována chronologicky od minulosti, jež je všem známá, přes současnost ukazující na blížící se problém, po budoucnost, v níž kuřácká problematika vyústí. Jak již bylo řečeno, jedná se o problém kuřáků s množícím se počtem zákazů a omezeními vůči nim. Vztáhnuto na společenský problém, jde o svobodu kouřit si, kde je člověku libo, aniž by tím byl jakkoliv omezován. Tento problém v příběhu vyústí v mezinárodní zákaz kouření, kdy jakýkoli pokus o tuto činnost je považován za trestný čin. Kuřáci jsou poté zavíráni do ústavů na převychování. Na základě těchto zákazů vznikají skupiny „pašeráků“, kteří riskují život pro jedince závislé na nikotinu.

Šedesátiminutový rozsah délky snímku je plný technických vynálezů na chytání kuřáků, čipů na evidování jedinců pro lepší vládní přehled, vybuchujících cigaret a podobných motivů. I vzhledem k nízkému rozpočtu snímku je příběh lokálně zasazen do prostředí současné Prahy. Vizuální odkazy na sci-fi prostředí tvoří poté druhou polovinu příběhu, odehrávající se v reálně existujícím Ústavu na výzkum blesků EGU v Praze, jenž svým specifickým prostředím napomáhá snímku působit futuristicky. Obrovské generátory značky Tesla, Farradayovy klece, cívky a jiné propriety rozmístěné po areálu spojené s příběhem opravdu dávají dílu vědeckofantastický nádech. Druhé ikonické prostředí tohoto sci-fi snímku je pak již zmiňovaná lokalita Milovického sídliště, která je v příběhu mnohem více využita než ve filmu *Dalur*, kde se prostředím pouze prochází. Snímek *No smoking* je vědeckofantastický počín, v němž jsou plně využívány postupy žánru. Po kamerové stránce snímek sice působí dokumentárně, ale stylizované herectví, prostředí, rekvizity a příběh samotný napomáhá divákovi se jednoduše v žánru orientovat.

Skupina XXL blues film disponuje na svém tvůrčím kontě ještě dvěma dalšími filmy vědeckofantastického žánru. Jsou jimi *Piknik* a *Úskalí mobility*. *Piknik* se zabývá otázkou robotiky a ženské dominance. Roboti ovšem vypadají jako lidé, prostředí je venkovské, a ke sci-fi žánru tak opět odkazuje jen příběh a barevné paruky na hlavách hlavních protagonistek. Celá zápleтка je založená na existenci ústavu, jenž je ženám, které nešťastnou náhodou přišly o manžela, schopen tyto „mazlíčky“ technicky nahradit. Ti jsou potem mnohem poslušnější, výkonnější, lepší. Snímek je natočen bez jakýchkoli režijních nápadů. Dílo poté vyznívá jako homevideo s klasickými stříhovými postupy a vědeckofantastickým příběhem.

V tomto ohledu je druhý zmiňovaný snímek, *Piknik*, ke sci-fi žánru mnohem uctivější. Příběh odkazuje na zručné rozšíření komunikace prostřednictvím mobilních telefonů, respektive formou sms zpráv. V takovémto světě blíže nespecifikované budoucnosti lidé již neumí komunikovat jiným způsobem než pomocí klávesnice na svém mobilním telefonu. Vizualně se autor opět uchyluje k současnému prostředí běžných kaváren, kin, apartmánů a jiných společenských prostorů. Po kamerové stránce je ovšem s formou mnohem více pracováno. Dlouhé statické záběry, střihy v rytmu ťukání na klávesy a tíživá atmosféra tvořena „hekáním“ protagonistů jsou podbarveny doprovodem na pomezí hudby a ruchů.

XXL blues film přispívá do světa českého vědeckofantastického plnou měrou a stejně jako Trinity pictures rozhodně nejsou v porovnání s běžnou sci-fi produkcí profesionální sféry na nižší úrovni.

Třetí skupina, kterou řadím to této kategorie, je skupina KlokTV. Tato skupina filmařů se vyznačuje vizuálně stylizovanými díly. Pracují s pixelací, animací a vzhled svých projektů upravují trikově i vizuálně. Snímek *N15* je z jejich produkce jediný počín hodný zařazení mezi vědeckofantastická díla. V porovnání s díly zmiňovanými v této kategorii od skupin Trinity pictures a XXL blues film je snímek *N15* nejryzejším vědeckofantastickým počinem. Dílko o rozsahu dvanácti minut zručně a precizně pracuje s atmosférou postapokalyptického světa budoucnosti po třetí světové válce. Jasná inspirace Tarkovského *Stalkerem* je dána hlavně prostředím, do něhož je příběh zasazen. Zdivočelá příroda prorůstající zbytky civilizace hraje ve vizuálním pojetí hlavní roli. Příběh putování osamělého jedince krajinou, zakončený ve zpustošeném příbytku přeživších, boj o život, jakož i práce s více médii (kamerové snímání okolí odkrývající pointu) činí z díla velice inteligentní podívanou. Absence jakýchkoli dialogů a minimum hudby, která do příběhu proniká jen chvílemi, působí jakožto umně užití prvky režijní profese. Jedná se o dílo, jež navozuje atmosféru blíže nespecifikované události umožňující tvůrcům zasadit příběh do prostředí současnosti s lehkým odkazem na minulost. Film nevyvolává pocit nedostatku finančního zázemí. Nedisponuje potřebou velkých rozpočtů, megalomanstvím ani velikými příběhovými peripetemi, ale ve svých dvanácti minutách i přes to nabízí notnou dávku sci-fi postupů.

Kategorie 04: dětské sci-fi a fantasy

Do další kategorie vědeckofantastického žánru v České republice patří díla, která prvky tohoto žánru užívají pro jeho dobrodružnou, exotickou podstatu. Jsou to snímky tvořené pro mladé publikum. Příběhy se odehrávají v současnosti s nádechem pohádkové atmosféry. Hlavními aktéry jsou děti, které povětšinou řeší záhadnou událost, dějící se v jejich okolí. V posledních dvaceti letech vznikly tři snímky, které lze jako reprezentativní vzorky do této kategorie zařadit. První dva, *UF-oni jsou tady* a *Do nebička*, se zabývají mimozemskou tematikou a třetí, *Maharal, tajemství talismanu*, mysteriózním tématem odkazu minulosti.

Film *Uf-oni jsou tady* sice vznikl již roku 1988 a je tedy o něco málo starší než pro náš výzkum zvolené období, přesto byl daný snímek do kategorie dětského sci-fi v této práci zařazen, jednak pro lepší ilustraci popisované kategorie, jednak pro nedostatek jiných děl.

Tento film je zcela specifický již tím, že se vlastně o žádné sci-fi nejedná. Jediný a hlavní prvek, odkazující k tomuto žánru, je v názvu obsažené označení UFO. Příběh je postavený na dětské imaginaci, která neustále hledá dobrodružství ve svém okolí. Děti si na základě jednoho, dále neobjasněného narušení vysílání v televizi vykonstruují, že v jejich městě přistálo UFO. Následné hledání mimozemské civilizace je založené na znalosti vědeckofantastické literatury, která jim dává vodítka a rozřešení v jejich pátrání. Jedná se tedy o sci-fi příběh, postavený na postupech, rekvizitách a odkazech k tomuto žánru, aniž by byl však divák nucen jim uvěřit. Mezi rekvizity lze zařadit kosmickou, nablýskanou loď, jež se objeví ve fantazijním snu, v odkazech je neustále zmiňován Jules Verne, jehož oddaným čtenářem je jeden z chlapců, nadpřirozené jevy dětští hrdinové spatřují například i ve spirálovitém vzoru (připomínající známé neobjasněné „kruhy v obilí“), jenž si z nudy kreslí traktorista do písku. Dětská fantazie je ve filmu podpořena samotnými postavami dospělých, kteří s dětmi ve hře na mimozemšťany korespondují tím, že neustále odkazují na určité signifikantní rysy, které by mohly s výskytem mimozemské civilizace v jejich okolí souviset. Snímek si hraje s imaginací toho, jak by UFO mohlo opravdu vypadat. Ze zdánlivě obyčejných věcí se ve snímku vytváří známé mimozemské předměty (jako například „papiňák“ lidskou fantazií přetvořený na vesmírné plavidlo již v samotných titulcích v úvodu snímku). Taktéž atmosféru dotvářející melodie nechává prostor pro

dětskou fantazii, která – jak z výše zmíněného vyplývá - zastává v příběhu hlavní roli.

Snímek *Maharal, tajemství talismanu*²² vznikl v době celosvětového úspěchu série *Harryho Pottera* a adaptace bestselleru *Šifra mistra Leonarda*. Oběma těmito filmy se *Maharal* inspiroval a vytvořením vlastního snímku se snaží dokázat, že i v českých podmínkách lze natočit dobrodružné fantasy ve stylu těchto mainstreamových produkcí. *Harry Potter* je dílo pro malé diváky, kteří se spolu s příběhem nechávají unášet do světa kouzel, nadpřirozena a mystična. *Šifra mistra Leonarda* pro změnu kombinuje navození mystické atmosféry s dobrodružnou, archeologickou podívanou opírající se o skutečná historická a vědecká fakta. Film *Maharal* obdobně vytváří dobrodružný, mystický svět kouzel malých dětí, zahalený v roušce archeologického hledání bájného Golema. Je zřejmé, že snímek neměl ani tak umělecké ambice, jako spíše snahu o přiblížení se světovému trendu komerčních témat. Na rozdíl od výše zmiňovaných titulů, *Maharal* nemá knižní předlohu, která by zajišťovala alespoň příběhově nosnou úroveň. Režie se zhostil neznámý tvůrce Pavel Jandourek, který se dle jeho vlastních slov snažil o „oživení fantastického žánru v Čechách“.²³

Za pozitiva tohoto snímku lze především považovat jeho zaměření se na možnosti českých dějin, a s nimi spjaté tajemné národní legendy a mýty, které se kromě tvůrců *Císařova Pekaře a Pekařova Císaře* dříve nikdo nepokusil zfilmovat. Ač forma vyprávění a vizuální pojetí snímku odkazují do levných televizních ateliérů, příběh Golema, starodávné Prahy a Českých zámků přesto působí poutavě. Snímek disponuje všemi prostředky svého žánru: přes rekvizity (kniha Světla, kámen Mudrců, berla...), lokality a prostředí (stará vodní čistička, zámky, hrady) po snahu o vizuální efekty (vizualizace oživlého Golema), akční zápletky a napínavý děj. Z filmu *Maharal* čpí na jednu stranu neobratná snaha napodobit světový trend, na druhou stranu zaměření se možnosti uchopení fantasy žánru v České republice nepůsobí beznadějně.

Komornější přístup k vědeckofantastickému žánru zachycuje snímek *Do nebička*

22 V textu bude dále používán již jen jako *Maharal*.

23 Citace Pavla Jandourka převzata z kapitoly „Bonusové materiály“ na originálním dvd s tímto snímkem.

režiséra Jiřího Hanzlíka. Příběh je zasazen do prostředí vesnice, kam přijíždí mladá hrdinka trávit letní prázdniny. Seznamuje se s místními chlapci a záhadným podivínem, který věří na mimozemskou existenci záhadných bytostí. Kromě sci-fi prvků, jako je brána do jiných světů, záhadné knihy či spálené amulety, se snímek zaměřuje spíše na téma osamělosti lidí, kteří hledají společnost alespoň ve fantazii. Snímek pracuje s podobnými prostředky jako již zmiňovaný film *Uf-oni jsou tady*. Tedy navození mystična, které je i není uvěřitelné. Opět zde významnou roli hraje perspektiva dětské mysli a fantazie ve spojení s reálným světem dospělých. Ve filmu *Do nebička* se ovšem tajuplné události, které jsou ve snímku *Uf-oni jsou tady* pouhou hrou dospělých s dětmi, stávají skutečnými záhadami.

Snímek pracuje s atmosférou, která je velice umně vystavěná: neznámá vesnice, záhadní obyvatelé, Čertova hora či proroctví žebráků vytržené z kontextu. Všechny tyto prvky navozují tajemnou atmosféru zejména pomocí kamerových výrazových prostředků jako jsou dlouhé záběry na barokní sochy, kamerové jízdy setmělou krajinou, majestátní celky chmurných panoramat. Prostředí vesnice, jakožto centrální dějiště příběhu, je samo o sobě plné záhad a příběh z tohoto faktu plně těží. Na základě tohoto postupu je patrné, že snímek si pro vytváření tajemné atmosféry vystačí s užitím reálných prostředí a rekvizit, bez velkých vizuálních a speciálních efektů signifikantními pro žánr sci-fi. S vlastními prvky vědeckofantastického žánru se setkáváme až v samotném finále příběhu. Tvoří je záhadná brána, otevírající cestu do jiných světů v čase i prostoru, kterou lze ovládat jen prostřednictvím nefalšovaného strachu. V případě této záhadné brány se nejedná o žádný vědeckofantastický vynález, ani o mimozemskou rekvizitu, nýbrž o mystický prvek neprozkoumané podstaty.

Snímek je výrazný svou atmosférou, která je do velké části tvořena hudební a zvláště zvukovou náladotvornou složkou výrazových prostředků jako neustále se opakující melodie nebo prapodivné zvuky odkazující k nereálným zdrojům. Režijně je snímek velice chytře vyprávěn a v porovnání s předchozími dvěma filmy je jednoznačně převyšuje.

Vědeckofantastický žánr v kombinaci s dětským filmem je specifická kategorie. Je v ní třeba kombinovat napínavý děj, mystické a sci-fi prvky. Ty nahrazují pohádkové rekvizity a už jen z tohoto faktu lze vyvodit, že sci-fi snímky jsou spíše pro starší děti, kterým tím nahrazují pohádky. Hlavními hrdiny jsou převážně děti, kterým dospělé postavy pouze sekundují. Což je ovšem forma, do které se dospívající mladiství nejlépe vtělí („oni“ jsou ti

důležití, „oni“ vyřeší záhadu). Vědeckofantastický žánr je pro dětské publikum vděčné téma, které je ovšem v České republice dosti zanedbáváno. Za posledních dvacet let vznikla jen tři díla, jejichž umělecká úroveň je však místy poněkud sporná.

Závěr

Cílem mé bakalářské práce bylo zmapovat a zjistit, jaká je v současné době pozice vědeckofantastického filmu v České republice v kontextu světového měřítká, poukázat na jeho kvantitu a na základě analýzy jednotlivých filmů žánru sci-fi určit, jaké úrovně u nás vědeckofantastický film dosahuje.

Vlastnímu tématu – současným podobám českého sci-fi – předcházejí pro práci nezbytné kapitoly vývoje žánru samotného, s užším zaměřením na vývoj žánru sci-fi, jakož i krátký exkurz do historie vědeckofantastického filmu ve světové a české (respektive československé) kinematografii. Vzájemným porovnáním lze zpozorovat diametrálně odlišný rozvoj vědeckofantastické filmové tvorby u nás a ve světě.

Ačkoliv se různé postupy sci-fi žánru uplatňují v mnohých českých snímcích, pokusů o čisté sci-fi je v současné české kinematografii velice málo. Pověšinou se jedná spíše o filmy, které nějakým způsobem do svého konceptu zapracovávají různé sci-fi prvky a přímé odkazy k tomuto žánru. Na základě přístupů jednotlivých tvůrců k zakomponování sci-fi prvků do svých snímků jsem posléze vytvořil čtyři základní kategorie.

Do první kategorie jsem zařadil díla, která prvky sci-fi žánru používají jen okrajově, pro ozvláštnění děje či atmosféry snímku. Celková kompozice díla však odkazuje ke zcela jinému tématu, jak je tomu například u filmu *Dvojrole*, kde se jedná spíše o psychologicky laděný snímek.

Ve druhé kategorii jsem se zabýval filmy, které se ve své podstatě pokoušejí o krystalický sci-fi žánr. Velmi pozoruhodné bylo následné zjištění, že tato kategorie je v českém prostředí zastoupena zcela minimálně, v podstatě se jedná pouze o jediný snímek, *Nexus*, jehož kvalita je však poměrně diskutabilní.

Třetí kategorii tvoří snímky z oblasti studentské a nezávislé tvorby, která principy sci-fi žánru velmi často používá. Odkazy ke sci-fi jsou v této kategorii rozpracovávány zejména z hlediska reflexe soudobé společnosti.

Poslední kategorie zahrnuje díla pro děti a mládež. Jedná se o velmi specifickou oblast tvorby, kombinující prvky sci-fi s žánry fantasy a dobrodružného filmu.

Je poměrně obtížné určit, jaké je rozmezí a úroveň českých filmů sci-fi žánru, obzvláště na základě skutečnosti, že většina snímků s tímto žánrem sice pracuje, ale ve výsledném tvaru k němu jen málo odkazuje. Převážná většina odkazů k vědeckofantastickému žánru se nalézají již v příbězích a zápletkách samotných snímků. Jelikož je ale s těmito zápletkami v koncipování jednotlivých snímků převážně neuměle pracováno, shledáme se ve výsledku sice se zajímavým tématem, ovšem v rámci díla jen letmo rozvedeným, popřípadě zcela ploše či plytce rozpracovaným.

Zatímco tedy sci-fi období vědeckofantastického filmu sedmdesátých a osmdesátých let v Československu vynikalo škálou nejrůznějších sci-fi rekvizit a doplňků a s nimi spojenými originálními fantazijními nápady a postupy, probouzející divákovu imaginaci, setkáváme se v současné české sci-fi sice s psychologickými příběhy hlubokých témat, ale zcela nejednoznačných point. Tvůrci se často inspirovali světovými trendy a svými díly se pokoušejí o obdobné rozpracování tohoto žánru, což však většinou „sklouzne“ k pouhé imitaci velkých sci-fi příběhů, nemajících hlubší umělecký význam.

Za nejzdařilejší způsob práce se sci-fi žánrem v České republice lze v současné době považovat díla z okruhu studentské a nezávislé tvorby, která jsou zpravidla odpoutána od uměleckých klišé a nezdráhají se rozvíjet a prezentovat vlastní myšlenky, jakož i formální postupy jednotlivých tvůrců. Jednotliví autoři ve svých snímcích pracují jak s řadou rekvizit sci-fi žánru (roboti, čipy, vesmírné povelky), tak s reflexí soudobé společnosti a z těchto současných životních poměrů vyplývajícími futuristickými vizemi tíživé budoucnosti. Kategorie studentské a nezávislé tvorby zřetelně dokazuje, že tento žánr lze umně rozpracovat i v krátkých časových formátech a s minimem produkčního zázemí.

Sci-fi je v současné době světovým žánrem první velikosti, zažívá svoji opětovnou renesanci a zprostředkovává nový formát třetího prostoru. Nezbývá než věřit, že své výsadní postavení a rozkvět získá vědeckofantastický film postupem času také v českém prostředí.

Anotace

Jméno: Ondřej Pavliš

Katedra a fakulta: Filozofická fakulta, Katedra divadelních, filmových a mediálních studií

Název práce: Sci-fi a fantasy jako filmové žánry a jejich varianty v české kinematografii mezi léty 1989 - 2009

Vedoucí práce: Mgr. Petr Bilík, PhD.

Počet znaků: 101 05

Počet příloh: 0

Počet titulů použité literatury: 8

Klíčová slova: Sci-fi vědeckofantastický film žánr rekvizity kinematografie

Charakteristika: Bakalářská práce si kladla za cíl zmapovat a zhodnotit úroveň a kvantitu vědeckofantastického filmu v české kinematografii letech 1989 – 2009. Vědeckofantastický žánr má svoji tradici také v české, respektive československé historii. Svého času bylo československé sci-fi na světové úrovni a právě tento fakt vedl k zamyšlení, jaká je současná pozice a úroveň českého vědeckofantastického filmu.

Resume

The aim of my bachelor thesis is to map and find out what the current position of science fiction film in the Czech Republic is compared to the world context, point out its quality and based on the analysis of particular film genres determine what level of the science fiction films is reached.

The actual topic, the current images of the Czech sci-fi, precedes the necessary chapter of the development of the genre itself, with the closer aim at the development of the sci-fi genre, as well as the short research into the history of science fiction film in the world and Czech (respectively Czech-Slovakian) cinema. Based on both examining Czech and world sci-fi film production significantly different development can be observed.

Although there are various approaches in sci-fi genres applied in a large number of Czech movies, there had been very few attempts to make a pure science fiction in the recent time. Mainly, these films usually fit various sci-fi moments in their concept. I have created four basic on the basis of the approaches of particular film-makers who fit various sci-fi elements to their movie categories.

To the first category I have included films in which the sci-fi elements occur only seldom, just to make the atmosphere of the movie more interesting. The whole composition of the film is constructed towards a different theme such as in the film *Dvojrole* where it is merely psychologically-made picture.

In the second category, I have examined the films which try to capture the crystal-clear sci-fi genre. The findings which have been very significant are that this category is represented utterly lowly, in fact it can just be talked only about one movie called *Nexus*, however, its quality is rather controversial.

The third category is represented by the films made by the student and independent productions, which use the principles of sci-fi genres quite often. The references to the sci-fi are presented especially in the matter of reflection of current society.

In the last category there are covered movies for children and young people. We can talk about very specific production combining the elements of sci-fi genres, fantasy and adventurous film.

It is quite difficult to determine what the level of the sci-fi films is, especially based on the situation that most of the movies which work with this genre have, however, the final image pointed to it only very little. The vast majority of the references to the science fiction genre can be found already in the stories and the plot of the actual movies. Since the conception of these story lines and plots is worked with mainly artificially, in the frame of the film they are presented very plainly and shallowly.

While the sci-fi period of the film in the seventies and eighties in the Czechoslovakia excels in the number of various sci-fi properties and accessories connected with original ideas and approaches waking-up the viewer's imagination, we are confronted in the current Czech sci-fi with psychological themes of deep thoughts, however full of inconclusive endings.

As the most appreciated way of working with the genre of sci-fi in the Czech Republic can be currently concerned the pieces of art from the spheres of student and independent productions, which are usually freed from clichés and do not hesitate to present their own thoughts, such as formal approaches of various makers. Individual makers work in their films with a range of accessories of sci-fi genre (robots, chips, space shuttles) as well as with the reflection of current society and from these life conditions they focus on the futuristic visions of burdening future. The category of the student and independent production significantly proves that this genre can be skillfully developed even in short time periods and with the minimum of production support.

Sci-fi is currently the genre of the great significance in the world, recently experiencing its repeated renaissance and transforms the new format of the third dimension. It can only be hoped that the science fiction films will flourish and gain their position also in the Czech environment.

Použitá literatura:

1. Odborná literatura pro specifikaci žánru

Altman, Rick. *Film/Genre*. London: BFI, 1999.

Altman, Rick. Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru. *Illuminace*, 1, 1989.

Altman, Rick. Obaly na vícero použití. Žánrové produkty a proces recyklace. *Illuminace*, 4, 2002.

King, Geoff – Krzywinska, Tanya. *Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace*. London: Wallflower Press, 2007.

Lukeš, Jan. *Žánr ve filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 2004.

2. K historickému exkurzu dějin světového a

eskoslovenského sci-fi

Monaco, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004.

Thompsonová, Kristin - Bordwell, David. *Dějiny filmu*. Praha: Akademie múzických umění; Lidové noviny, 2007.

Urgošíková, Blažena. *Sci-fi (od Méliérse k Tarkovskému)*, Praha: Československý filmový ústav, 1974.