

UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO PRAHA

BAKALÁŘSKÉ PREZENČNÍ STUDIUM

2013 – 2016

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Beata Baťková

Významné etapy ve vývoji žánru science fiction ve světové
kinematografii

Praha 2016

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Tomáš Kepka

JAN AMOS KOMENSKY UNIVERSITY PRAGUE

BACHELOR FULL-TIME STUDIES

2013 - 2016

BACHELOR THESIS

Beata Bařková

Significant stages in the development of the science fiction genre
in the world cinematography

Prague 2016

The Bachelor Thesis Work Supervisor: Mgr. Tomáš Kepka

Prohlášení

Prohlašuji, že předložená bakalářská práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracovala samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpala, v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použitých zdrojů.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně.

V Praze dne

Jméno autorka(y)

Poděkování

Ráda bych poděkovala panu Mgr. Tomáši Kepkovi za jeho odborné rady a svědomité vedení mé bakalářské práce.

Anotace

Bakalářská práce se zabývá filmovým žánrem science fiction. Zkoumá definice žánru i jeho přidružených podžánrů. Zabývá se ranou literární historií tohoto žánru a jednotlivými filmovými díly v různých časových etapách. V analytické části se zaměřuje na rozbor jednotlivých nejvýznamnějších filmů konkrétního časového úseku. Pro každou dekádu je zvoleno jedno významné filmové dílo.

Klíčové pojmy

Science fiction, filmová díla science fiction, historie sci-fi, rozbor filmových děl

Annotation

This bachelor thesis deals with science fiction film genre. It examines the definition of the genre and its affiliated subgenres. It deals with the early history of this literary genre and various film components at different time stages. The analytical part focuses on the analysis of each major movies for a specific time period. For each decade is chosen one significant film work.

Keywords

Science fiction, film works of science fiction, history of science fiction, analysis of the film works

OBSAH

ÚVOD.....	9
TEORETICKÁ ČÁST.....	11
1 VYMEZENÍ POJMU.....	11
1.1 Vymezení pojmu science fiction.....	11
1.2 Pod-žánry science fiction.....	12
1.2.1 Hard a soft science fiction.....	12
1.2.2 Další pod-žánry science fiction.....	13
2 HISTORICKÝ ÚVOD.....	16
2.1 Počátky science fiction jako uměleckého žánru.....	16
2.1.1 Mary Shelleová – první oficiální science fiction.....	16
2.1.2 Jules Verne a H.G. Wellse – otcové zakladatelé science fiction.....	17
3 HISTORIE SCI-FI VE SVĚTOVÉ KINEMATOGRAFI.....	20
3.1 První filmové kroky science fiction.....	20
3.2 Science fiction filmy ve 20. a 30. letech.....	21
3.3 Atomová éra science fiction filmů.....	25
3.4 Významné sci-fi filmy v letech 1970 až 1990.....	28
3.5 Moderní science fiction.....	34
4 FILMOVÝ JAZYK.....	38
4.1 Scéna a filmový záběr.....	38
4.2 Střih a filmová interpunkce.....	39
4.3 Dekorace, masky a kostýmy.....	40
4.4 Zvuky ve filmu, filmová hudba, dialogy a monology.....	41
PRAKTICKÁ ČÁST.....	43
5 ROZBOR VYBRANÝCH FILMOVÝCH DĚL.....	43
5.1 Cesta na měsíc.....	44

5.2	Nebeská loď	46
5.3	Metropolis	48
5.4	Neviditelný muž.....	51
5.5	Godzilla.....	53
5.6	2001: Vesmírná odysea.....	55
5.7	Hvězdné války: epizoda IV. – Nová naděje.....	58
5.8	Terminátor.....	60
5.9	Matrix.....	62
5.10	Avatar.....	64
ZÁVĚR		67
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....		69
SEZNAM OBRÁZKŮ		70
SEZNAM PŘÍLOH.....		71

ÚVOD

Každý člověk je schopen utvářet fantastické myšlenky. Jedním ze základních kamenů lidského myšlení jsou představy, které se seskupují do vzájemné souvislosti a výsledný produkt těchto představ, mají lidé možnost předávat dále.

Díky schopnosti člověka myslet fantaskně, sahají počátky fantaskních žánrů daleko do minulosti. Sahají až do doby, kdy pomyslná čára, která má oddělovat mytologii od historie, má tendenci se vytrácet. Kořeny žánru tedy sahají do doby, kdy se začaly objevovat první pohádky a pověsti. Z nich se za dlouhá staletí nashromačily motivy, které později daly vzniknout několika žánrům, včetně science fiction.

Motivy fantaskního žánru se objevují v nejstarších písemných památkách, například v eposu o Gilgamešovi, který je starý více než 4000 let. Za další předchůdce lze považovat starořecké fantastické cestopisy, které vznikaly přibližně ve stejnou dobu. Tyto fantastické cestopisy mají hodně společného s utopiemi, souvisejícími s popisy ideálního státu. Platónova Ústava je považována za vůbec první utopii. Tento rozsáhlý spis čítá deset knih a Platón v něm popisuje ideální zřízení státu, v jehož čele stojí filosofové. Toto dílo podnítilo Thomase Moreoa v 16. století k sepsání latinského spisu Utopia. Ve své době se kniha stala velice oblíbenou a čtenou po celé Evropě.

S vývojem moderní vědy úzce souvisí literární díla *The Blazing World* od Margaret Cavendishové a *Gullverovy cesty* Johnathana Swifta. Tato díla se dají považovat za jedny z prvních skutečných science fantasy děl, jejichž hlavním rysem jsou příběhy odehrávající se na různých fiktivních místech.

I tato výše zmíněná díla přispěla k formování science fiction, nejprve jako literárního žánru a později i žánru filmového. Tato bakalářská práce se zaměřuje především na filmová díla žánru science fiction a okrajově zmiňuje i literární díla, sci-fi seriály a sci-fi počítačové hry.

Hlavní cíle v první části bakalářské práce jsou nejprve vymezit pojem science fiction a stručně charakterizovat přidružené podžánry. Dále se tato práce zaměřuje na raná literární díla science fiction a jejich první hlavní představitele. V historické části se práce zaměřuje na výběr nejvýznamnějších filmových děl žánru science fiction v konkrétní historické etapě.

V poslední teoretické části, se práce zabývá filmovým jazykem a jeho určitými složkami, jako jsou scéna, záběr, střih, dekorace, kostýmy atd. Poznatky nabyté díky této části práce jsou pak aplikovány do části praktické.

Druhá praktická část se zaměřuje na bližší rozbor konkrétního významného filmového díla, které je rozebráno z několika hledisek. Rozbor se týká námětu, kamery, střihu, dekorací apod. Cílem praktické části je zjistit, čím je dílo významné pro současnou kinematografii, čím bylo dílo významné v době svého vzniku, jakou složkou se nejvíce snaží působit na diváka, a čím se liší nebo popřípadě shoduje s ostatními vybranými díly žánru science fiction. V rámci možností bude provedeno srovnání těchto děl. Většina vybraných snímků má společné jen to, že patří do žánru science fiction, nelze je proto zcela úplně srovnávat.

TEORETICKÁ ČÁST

1 VYMEZENÍ POJMU

1.1 Vymezení pojmu science fiction

Science fiction je obtížné jednoznačně definovat, protože zahrnuje celou škálu dílčích žánrů. Žádná oficiální definice, která by přesně charakterizovala tento žánr, proto neexistuje. Každý jedinec může chápat a vnímat sci-fi zcela rozdílnými způsoby. To, co pro jednoho člověka science fiction představuje, to už pro druhého představovat nemusí.

Nejjednodušší definice, kterou lze dohledat, je definice amerického autora science fiction Federika Pohla, která zní: „*Science fiction pojednává o tom, co se podle názoru autora mohlo kdesi a kdysi stát, ale pokud je známo, dosud se nestalo.*“ Formulace je hodně obecná a přesně nevyjadřuje charakter science fiction.

O něco obsáhlejší definicí, se kterou se lze setkat je: „*Science fiction je realistická část fantastické literatury, která užívá v reálném, ať už budoucím, přítomném, či minulém světě znalostí a vynálezů, které v době vzniku díla nebyly všeobecně známy, skutečností, které dosud nenastaly, a teorií, které nebyly uplatněny v praxi.*“¹ Ale ani tato formulace však nemusí plně charakterizovat podstatu tohoto žánru.

I přes všechnu neurčitost má science fiction několik typických znaků, díky nimž se sci-fi odlišuje od ostatních žánrů. Nejčastěji se setkáváme s pojmy jako cestování vesmírem, mimozemské civilizace, minulost, budoucnost, neexistující technologie, roboti, obří monstra, cestování v čase atd. Tohle všechno a daleko víc, k tomuto žánru neodmyslitelně patří.

Science fiction příběhy často bývají mnohem víc než sled fantastických událostí. Jsou jakýmsi odrazem naší vlastní společnosti. Odráží naši vlastní kulturu, naše zvyklosti, problémy či obavy celé naší společnosti. Do sci-fi příběhů se často promítají strach a obavy jedince nebo skupiny lidí, ba dokonce i celého národa.

¹ ŽELEZNÝ, I.: *Stvořitelé nových světů*. Praha: Albatros, 1980, s. 257.

Většinou si tuto skutečnost při sledování filmu, hraní počítačové hry nebo čtení knihy lidé neuvědomují a vnímají jen samotný příběh.

1.2 Pod-žánry science fiction

Stejně jako hudba nebo cokoliv jiného má i science fiction své podžánry. Slouží hlavně k lepší orientaci a zařazení daného díla, ať už literárního či filmového. Charakter science fiction má hodně společného s žánrem fantasy. „*Podstatnou složkou fantasy je často nevysvětlitelný, nadpřirozený úkaz nebo přímo projev magie.*“² Hlavními postavami tohoto žánru bývají mágové, elfové, trollové, víly, draci apod. Žánry se navzájem ovlivňují a může dojít i k jejich úplnému, či částečnému splynutí.

1.2.1 Hard a soft science fiction

Synonymem pro samotné science fiction je tzv. hard sci-fi. „*Tyto příběhy se točí hlavně okolo zkoumání současných pokročilých vědeckých myšlenek, zabývají se spekulacemi o jejich budoucnosti a o tom, jaké technologie z nich vzejdou.*“³ Termín hard science fiction byl poprvé použit P. Schuylerem Millerem v roce 1957, kdy měl původně označovat čistou science fiction ze zlatého věku sci-fi.

Tato literatura se opírá o poznatky tzv. hard (tvrdých) věd. Mezi tyto vědy patří fyzika, astrofyzika, astronomie apod. Předními představiteli hard sci-fi jsou Arthur C. Clarke, Isaac Asimov a Robert Heinlein, jinak nazývaní „velká trojka science fiction“.

Opakem hard sci-fi je soft sci-fi. Příběhy se točí kolem tzv. „měkkých“ věd, jimiž jsou psychologie, sociologie, ekologie, biologie, lingvistika a antropologie. Soft sci-fi se více dotýká budoucnosti národů a společností a dopadu jejich technologií, než na technologie a vědu samotnou. Příkladnými autory soft sci-fi jsou Ray Bradbury, Phillip K. Dick a Stanisław Lem. V dnešní době se termín soft science fiction již prakticky nepoužívá.

² NEFF, O.: *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF a H&H, 1995, s. 31. ISBN 80-85390-33-7 a ISBN 80-85787-90-3.

³ BAXTER, S.: *Kronika sci-fi*. Praha: Volvox Globator, 2015, s. 546. ISBN 978-80-7511-169-2.

1.2.2 Další pod-žánry science fiction

Apokalyptické a postapokalyptické science fiction

Apokalyptické příběhy pojednávají o rozsáhlé zkáze, která nějakým způsobem ohrožuje lidstvo či jinou civilizaci. Většinou se jedná o ohrožení skrze války, pandemie, ekologické katastrofy, či katastrofické střety astronomických těles se Zemí. Na tento žánr pak může volně navazovat postapokalyptické science fiction, jehož podstatou jsou příběhy odehrávající se po určité katastrofě v částečně, či úplně zdevastovaném světě. V 90. letech 20. a počátkem 21. století nabyl velkého významu pod-žánr apokalyptické a postapokalyptické science fiction – *zombie apokalypsa* – který si později vysloužil svou vlastní kategorii. Podstatou tohoto žánru jsou zombie, neboli nemrtví, kteří svou existencí ohrožují poslední zbytky přeživších lidí na planetě.

Space opera, space western a military science fiction

Space opera patří mezi dobrodružné science fiction. „*Příběhy, které se zabývají galaktickými konflikty, zasazené na pozadí říší obývaných mnoha různými rasami. Často jde o dlouhé knižní nebo filmové cykly. Věda v nich pouze sekunduje působivé podívané.*“⁴ *Military science fiction* je definováno příběhy odehrávajícími se v čistě vojenském prostředí. Hlavní úlohu zde hrají vojáci, či žoldnéři a celá zápletka se rovněž odehrává na pozadí nějakého mezigalaktického konfliktu. *Space western* je pod-žánr science fiction, který využívá prvky westernu, kupříkladu vesmírné kovboje.

Alternativní a ztracené světy

Příběhy, popisující alternativní světy, které mohou být přímo ústředním bodem celého příběhu nebo v něm dochází jen k vzájemné interakci a cestování mezi světy. Dále pak ztracené světy, jejichž ústřední myšlenkou jsou nezmapovaná místa na naší vlastní planetě, kde přežívají prehistoričtí tvorové.

Alternativní historie a cestování časem

Tyto příběhy jsou založeny na předpokladu, že některé historické události dopadly jinak než ve skutečnosti. Součástí těchto příběhů může být cestování časem a s ním spojené změny v minulosti. Příběh se může rovněž odehrávat v našem vesmíru,

⁴ BAXTER, S.: *Kronika sci-fi*. Praha: Volvox Globator, 2015, s. 547. ISBN 978-80-7511-169-2.

ale se zcela jinou historií, než je ta naše. Cestování v čase se uskutečňuje za pomoci stroje času, díky kterému se hlavní hrdina či hrdinové dostávají do různých časových období. K tomuto žánru patří tzv. paradoxy, časové smyčky a časová turistika.

Utopie a dystopie

Utopie jsou příběhy líčící ideální společnost. Naproti tomu dystopie popisující společnost či komunitu, nenávratně zkaženou a nespravedlivou, která se silně drží své existence, ale v důsledku jisté katastrofy je prakticky nefunkční. Tento druh příběhů má často sloužit jako jisté varování.

Invaze mimozemšťanů

Při invazi na zemi útočí mimozemská civilizace. Většinou útok pochází z cizí planety, ale může se jednat i útok z jiné doby či dimenze. „*V některých případech se tyto příběhy zabývají tím, co nastalo po podrobení Země. Ať už působí výchozí bod tohoto žánru jakkoliv bombasticky, může se mísit s řadou rafinovanějších podžánrů.*“⁵ Existují také příběhy pojednávající o invazi mimozemšťanů, formou pomalé infiltrace mezi lidi. Tito infiltrátoři se pohybují skrytě a ve velmi malých počtech. Jejich záměrem přitom nemusí být pouze obsazení planety, ale například průzkum lidské rasy jako takové.

Obří monstra

Creature feature je science fiction, které se zaměřuje na obří monstra, často vytvořena mylným vědeckým postupem, zejména „magickou jadernou fyzikou“ či novým „magickým DNA“.

Roboti, kyberpunk a steampunk

Roboti nebo také duchové ve strojích jsou předmětem příběhů, zaměřených na umělou inteligenci vytvořenou lidstvem. Přičemž umělá inteligence nemusí být nutně vytvořena záměrně. Tento žánr si velmi často pohrává s myšlenkou, ve které se výtvoři obrátí proti svým stvořitelům a popisuje následky této vzpoury. Umělá inteligence často bývá součástí žánru *kyberpunk*. „*Obsahově se autoři kyberpunku často zaměřují na spodinu a okraj společnosti, symbiózu člověka s moderní technikou, zejména*

⁵ BAXTER, S.: *Kronika sci-fi*. Praha: Volvox Globator, 2015, s. 546. ISBN 978-80-7511-169-2.

*počítačovou, umožňující případně i pohyb v „matrixu“, virtuálním světě počítačových dat...“⁶ Příběhy bývají často zasazeny do dystopického světa, který je ovládnán nadnárodními korporacemi a vládne zde organizovaný zločin. *Steampunk* vychází z těch samých motivů jako *kyberpunk*, ale na místo blízké budoucnosti volí již uplynulé historické etapy. Nejvíce používanou etapou je období 19.století, kde popisuje společnost a její technologie, které jsou založeny na páře jakožto hlavním zdroji energie.*

⁶ NEFF, O.: *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF a H&H, 1995, s. 31. ISBN 80-85390-33-7 a ISBN 80-85787-90-3.

2 HISTORICKÝ ÚVOD

2.1 Počátky science fiction jako uměleckého žánru

2.1.1 Mary Shelleová – první oficiální science fiction

Za první a oficiální science fiction, je považován *Frankenstein* od anglické spisovatelky Mary Shelleyové. Původ díla sahá až roku 1816, kdy Mary Shelleyová a pár dalších lidí trávili čas ve vile blízko Ženevského jezera, kde si krátili chvíle vyprávěním duchařských příběhů. A právě zde poprvé zazněl příběh *Frankensteina* od teprve devatenáctileté Mary Shelleové.

Sepsaný příběh spatřil světlo světa roku 1818. V tehdejší době byl velice oblíbenou literární formou dopis a stejně jako jiní spisovatelé, tuto formu využila i Shelleyová. „Čerpala z tradice gotických románů, z níž převzala představu úděsných hrůz a zkoumání věcí mravních, a vetkala do nich romantismu vlastní lásku k přírodě a důraz na emoce.“⁷ Celý příběh se točí spíše kolem touhy po poznání než kolem vědeckých mechanismů. Přesto je však *Frankenstein* považován za první science fiction.

Široké veřejnosti se příběh o monstře, které se naučilo mluvit a psát, líbilo. Román se však setkal i s velkou dávkou kritiky. To však nezabránilo tomu, aby ve 20. letech 19. století byla vytvořena divadelní hra. *Frankenstein* se posléze s příchodem filmu dočkal několika filmových zpracování. První film vznikl roku 1910 o délce 16 minut. Poslední filmové zpracování pochází z roku 1994, které režíroval Kenneth Branagh a hlavní role monstra se ujal Robert de Niro. Později se *Frankenstein* opět vrátil na prkna, která znamenají svět, kde se o hlavní role střídali Johny Lee Miller a Benedict Cumberbatch.

⁷ BAXTER, S.: *Kronika sci-fi*. Praha: Volvox Globator, 2015, s. 18. ISBN 978-80-7511-169-2.

2.1.2 Jules Verne a H.G. Wellse – otcové zakladatelé science fiction

Jules Verne a Herbert George Wellse jsou dnes velmi často označováni za zakladatele science fiction. „*Oba položili základy dvou proudů ve světovém sci-fi. Tam, kde Verne chce hlavně pobavit čtenáře dobrodružnými příhodami literárních hrdinů, poučit ho o dalekých krajích a přírodních vědách a ohromit ho neomezenými možnostmi všemocné techniky, Wells užívá fantastických prvků jen jako kulis, proti nimž zřetelněji vynikají společenské problémy jeho doby a kritika kapitalistického systému. Fantastické vynálezy, jako například stroj času, mu umožňují varovat lidstvo před zneužitím vědy i před znepokojivými směry společenského vývoje, odsoudit rasovou nenávist a lidské předsudky.*“⁸ H. G. Wellse mimo jiné ve svých dílech nastolil témata, z nichž často vychází i dnešní science fiction. Jedná se především o již zmíněný stroj času a s ním spojené cesty časem a kontakt s mimozemskými civilizacemi.

Jules Verne byl velkým obdivovatelem Edgara Allana Poea. Poeův román Dobrodružství Arthura Gordona Pyma se úzce dotýká teorie „dutozemě“. Tyto teorie byly oblíbené v 19. století a ještě dnes se najdou lidé, kteří představě „dutozemě“ stále věří. Jde o teorii, podle které je naše planeta dutá a taktéž obyvatelná. Z tohoto pak vychází Verneovo slavné dílo *Cesta do středu země* z roku 1864. Hlavní postavou románu je přírodovědec a profesor mineralogie Otto Lidenbrock a jeho synovec Axel. Lindenbrock objeví šifrovanou poznámku islandského alchymisty Saknusseho. Poznámku dešifruje a dozví se informace o tom, jak již zemřelý alchymista, kdysi sestoupil do středu země. Posléze se profesor společně s Axelem a islandským průvodcem Hansem, vydají sami dle pokynů do středu země.

Cesta do středu země se stala velice oblíbenou, a to nejen u čtenářů, ale později i u filmových tvůrců. Snímek z roku 1959 dodnes zůstává nejúspěšnějším převedením Verneova dobrodružného ducha na plátno. Režie se ujal Henry Levin a zahráli si v něm Pat Boone, James Mason a Arlene Dahl. Dílo se dočkalo dalšího filmového zpracování v roce 2008, kdy jej režíroval Eric Breving v hlavní roli s Brendanem Fraserem.

Další z verneovských příběhů, který se těší velké oblíbenosti, je *20.000 mil pod mořem*. Dočkal se několika filmových zpracování. Tento román vyšel roku 1870 jako šestý v řadě z cyklu *Podivuhodných cest*. Příběh začíná tím, když se v anglických

⁸ ŽELEZNÝ, I.: *Stvořitelé nových světů*. Praha: Albatros, 1980, s. 257.

listech objevila zmínka o jakémisi obřím mořském netvorovi, který napadá lodě. Hlavními postavami jsou profesor a mořský biolog Arronax, jeho sluha Consell a harpunář Ned Land. Tato trojice se připojí k expedici, která po tomto záhadném tvoru pátrá. Souhra událostí na moři je přivede k obřím monstrem, které však není tím, čím se zdálo být. Ve skutečnosti se jedná o obří ponorku. Kapitánem ponorky je záhadný muž jménem Nemo, „který patří mezi Vernovými výtvoři k nejvíce strhujícím, okouzlejícím a morálně nejsložitějším.“⁹ *20.000 mil pod mořem* má volné pokračování s názvem *Tajuplný ostrov*. Oba tyto romány posloužily jako základ pro několik filmových zpracování. Poprvé bylo toto dílo zfilmováno ještě v době němé éry roku 1916. Dosud nejlepším zpracování *20.000 mil pod mořem* zůstává zfilmovaná verze z roku 1954.

Jeden z nejslavnějších románů anglického spisovatele H. G. Wellse *Stroj času* vyšel těsně před jeho třicátými narozeninami a velice rychle získal na popularitě. „Stejně jako v jeho ostatních dílech se v něm projevuje vliv jeho zkušeností z dětství, sympatie k socialismu a jeho vzdělání.“¹⁰ Hlavní hrdina celého příběhu je vědec, který se díky svému vynálezu dostane do roku 802.701, kde lidstvo dosáhlo určitého vývoje. Společnost v této době je rozdělena na dva velké tábory, na krásné a okouzlející eloie, kteří žijí na povrchu země a na morloky, kteří se během tisíců let přizpůsobili k životu pod povrchem země. Cestovateli v čase se zdá vše na první pohled v pořádku. Později se ukáže, že krásní eloiové jsou bezduší a žijí v nevědomosti a co víc, mají sloužit technicky vyspělejším morlokům jen jako potrava.

Slavný Wellsův román byl již několikrát filmově zpracován. Jeho nejvěrohodnější zpracování režíroval roku 1960 George Pal. Palův snímek se drží hodně blízko původní zápletky. „Film, uzpůsobený americkému publiku na vrcholu studené války, je pevně zakotven v globální politice své doby.“¹¹ Zatím poslední filmové zpracování bylo natočeno v roce 2002. Hlavní role cestovatele v čase si zahrál Guy Pearce a jednu z vedlejších rolí Jeremy Irons. Film nesklidil tak velký úspěch hlavně díky motivaci hlavního hrdiny, která byla vyměněna za prostou vědeckou zvědavost.

Třetí a zároveň také nejrozporuplnější z románů H. G. Wellse je román *Ostrov Dr. Moreaua*. Příběh pojednává o Angličanovi Edwardu Prendickovi, který ztroskotá na

⁹ BAXTER, S.: *Kronika sci-fi*. Praha: Volvox Globator, 2015, s. 30. ISBN 978-80-7511-169-2.

¹⁰ Tamtéž, s. 36.

¹¹ SCHNEIDER, S.: *101 sci-fi filmů, které musíte vidět, než umřete*. Praha, Slovart, 2010, s. 89. ISBN 978-80-7391-320-5.

neznámém ostrově, kde se setká s Dr. Moreauem. Tento doktor provádí vivisekce¹² a další hrůzné experimenty. Moreau se snaží přetvářet zvířata v lidské bytosti. Tímto románem dával Wells jasně najevo svůj negativní postoj vůči výzkumu na zvířatech, o čemž se v té době hodně hovořilo.

V roce 1898 vyšel Wellsův čtvrtý román *Válka světů*, který získal ještě větší vliv než jeho předešlá díla. „Wells v něm propojil vlastní teorii o evoluci a darwinismus s myšlenkami astronomů jako Percival Lowell (který v roce 1895 spekuloval, že na planetě Mars kdysi mohl být život) a popsal, jak se Velká Británie, tehdejší nejvýznamnější světová velmoc, stala terčem útoku vyspělejší mimozemské civilizace.“¹³

Původní příběh se odehrává koncem 19. století, kdy na Zemi přistanou jakési kovové válce, které pocházejí z planety Mars. Jeden z těchto válců přistane poblíž anglického města. Ve chvíli, kdy se tento válec otevře, objeví se v něm nehezky vyhlížející mimozemšťan. Mimozemšťané sestrojí obří trojnohé stroje, za pomoci kterých ničí vše, co se jim postaví do cesty.

Do *Války světů* vtisknul Wells vzrůstající obavy z čím dál tím více rostoucího mezinárodního napětí, které se projevovalo v představách o útoku jiných mocností na Velkou Británii. „V jistém smyslu byl Wellsův fantastický příběh temnou alegorií imperialismu, která zobrazovala útok mimozemských sil na Británii, stejně jako britské impérium využívalo dalších zemí.“¹⁴ Příběh o invazi mimozemšťanů sklidil velký úspěch a rovněž mělo toto dílo hodně velký vliv na další vývoj žánru science fiction.

Válka světů se také dočkala hned několika filmových zpracování. První filmová adaptace pochází z roku 1953, kde byl do celé zápletky vetkán milostný příběh. Díky povedeným efektům, které se ve filmu vyskytovaly, vynesly tomuto filmu Oscara. Pro současnou generaci je nejznámější zpracování z roku 2005, které má pochmurnější a temnější atmosféru. Zároveň je i násilnější než starší filmové zpracování. Režie se ujal Steven Spielberg, který se v jistých směrech držel originálu. Hlavní roli si zahráli Tom Cruise a Dakota Fanning.

¹² Chirurgický zákrok prováděn na živém tvorů za účelem výzkumu.

¹³ BAXTER, S.: *Kronika sci-fi*. Praha: Volvox Globator, 2015, s. 42. ISBN 978-80-7511-169-2.

¹⁴ Tamtéž, s. 42.

3 HISTORIE SCI-FI VE SVĚTOVÉ KINEMATOGRAFII

3.1 První filmové kroky science fiction

V roce 1895 byl vynalezen bratry Augustem a Louistem Lumièrovými kinematograf a tím započala nová éra. S prvním kinematografem přišly první dokumentární filmy, které natočili sami bratři Lumièrové. Jejich úplně první snímek byl jen necelou minutu dlouhý a jmenoval se *Dělníci odcházející z Lumièrovy továrny*. Bratři Lumièrové natáčeli spíše dokumentární filmy. Ten, kdo naučil filmy vyprávět příběh, byl Georges Méliès.

Cesta na Měsíc

Za vůbec první science fiction film v historii lze považovat snímek *Cesta na Měsíc (Le voyage dans la lune)*. V roce 1902 byl francouzským průkopníkem kinematografie Georgesem Mélièsem natočen přibližně čtrnáctiminutový snímek, který byl vytvořen v Mélièsově vlastním studiu. Studio měl postavené za domem ve francouzském Monteruil. Film byl promítán jak v černobílé, tak v barevné verzi. Pro barevnou verzi bylo nutno každé okénko filmu ručně kolorovat. Méliès byl původním povoláním iluzionista. Rovněž vlastnil divadlo Robert-Houdin a stále se snažil své triky zlepšovat. Snímek *Cesta na Měsíc* čerpá z románů Julese Verna a H. G. Wellse a vypráví příběh o profesoru Barbenfouillise, kterého hrál sám Méliès, o tom jak se snaží profesor sestrojít raketu, která ho dopraví až na měsíc. *Cesta na Měsíc* je velice důležitým dílem nejen éry, ve které vzniklo, ale je i jedním z nejvíce důležitých děl v historii kinematografie. Snímek se stal vzorem pro budoucí tvorbu a to nejen po technické stránce. „*Tvoří ji asi dvacet záběrů, převážně statických, nehoní se za realističností, a místy dokonce jako by ignorovala základní zákony perspektivy. Přesto Méliès, za použití důmyslných kulis s odnímatelnými částmi, střihů, prolínaček a dvojexpozic, vdechl světu čiré fantazie život.*“¹⁵ Ve filmu je možno vidět zpěváky, akrobaty a tanečnice na místo profesionálních herců, kteří s tímto projektem nechtěli

¹⁵ SCHNEIDER, S.: *101 sci-fi filmů, které musíte vidět, než umřete*. Praha, Slovart, 2010, s. 9. ISBN 978-80-7391-320-5.

mít nic společného. Tento snímek byl velice nákladný na přípravu a sám Méliès z něj neměl nic.

Science fiction literatura silně ovlivňovala raná filmová díla. Kromě *Frankensteina* z roku 1910 a *20.000 mil pod mořem* z roku 1916, byla zfilmována adaptace románu Arthura Conana Doylea *Ztracený svět*, ve kterém byla představena řada nových sci-fi konceptů jako jsou monstra, dinosauři a ztracené světy.

Nebeská loď

Po Mélièsově *Cestě na Měsíc* a pár dalších science fiction filmů přichází roku 1918 dánský režisér se svou *Nebeskou lodí*. Snímek je považován za první celovečerní sci-fi film. Ve své době měla *Nebeská loď* velice nákladnou produkci, mohla se však chlubit výbornými scénami a exteriéry Marsu, které byly natočeny v kamenolomu. Příběh se točí kolem výpravy lidí na Mars, kde narazí na místní obyvatele. Marťané přivítají pozemšťany s otevřenou náručí, což je do jisté míry v tomto žánru zaměřené na setkání s mimozemskými bytostmi, atypické. Tento snímek byl natočen v době, kdy ve světě zuřila první světová válka a „*dodnes diváky oslovuje svým poselstvím o soucitu a toleranci. Představuje snad nejméně antagonistické setkání Marťanů s Pozemšťany v historii filmového plátna.*“¹⁶

3.2 Science fiction filmy ve 20. a 30. letech

Ve 20. letech 20. století měli filmaři tendenci využívat science fiction k výkladu budoucnosti z lidského hlediska. Konstruovali představy o tom, jak budou lidé žít za několik desítek let.

Kráska z Marsu

V roce 1924 je natočen ruský němý snímek *Kráska z Marsu*, též známý jako *Aelita*, adaptace románu Alexeje Tolstého. Tento film je první science fiction z ruské tvorby vůbec. Jedná se o kosmické melodrama, jehož hlavní dějová linka se točí kolem setkání marťanů a pozemšťanů. Celý snímek má politické zaměření. Na Marsu panuje

¹⁶ SCHNEIDER, S.: *101 sci-fi filmů, které musíte vidět, než umřete*. Praha, Slovart, 2010, s. 14. ISBN 978-80-7391-320-5.

totalitní režim a celá zápletka se točí kolem boje vládních představitelů a dělnického osazenstva. Snímek se stal ve své době velice populárním. Důkazem toho byl i fakt, že v době jeho vzniku se zvýšilo procento četnosti ženského jména Aelita u novorozenců.

Spící Paříž

Snímek *Spící Paříž* (1925), francouzského režiséra René Claireho, je někdy mylně považován za vůbec první science fiction. Příběh pojednává o šíleném vědátorovi, který sestrojil uspávací paprsek a pomocí něj uspí celou Paříž, až na pár jedinců. Tito jedinci pak bloudí spící Paříží a využívají celé situace ke krádežím. „Krátký film údajně vycházející z Clairovy fantazie, lze nejlépe popsat jako kosmickou fantasmagorii, jejímž jádrem je situace „ztroskotanců v neživotném prostředí“, kterou potom dále rozvíjel pod-žánr postkatastrofického filmu.“¹⁷ Celý snímek má poukazovat na modernitu a to především na vynález kinematografu.

Roku 1926 vydal Hugo Gernsback první číslo svého nového časopisu *Amazing Stories*. *Amazing Stories* bylo první celosvětové periodikum, zaměřené na science fiction. Magazín dostal podtitul „scientifiction“, což bylo jeho vlastní jméno pro rodící se žánr. Historik science fiction Sam Moskowitz tvrdí, že tato publikace je nejdůležitější událostí v dějinách science fiction.

„Zlatý věk“ science fiction ve sféře literárních děl se datuje přibližně od roku 1938 do roku 1946. Během této éry si science fiction získala pozornost široké veřejnosti a hodně klasických literárních děl tohoto žánru byla publikována právě v této době. Byl to čas, kdy se science fiction začalo brát vážně coby rovnocenný žánr.

Metropolis

Nejvýznamnějším filmovým dílem této éry, které mělo vliv na pozdější science fiction tvorbu, je německý snímek *Metropolis* od rakouského režiséra Fritze Langa. Film *Metropolis* byl natočen roku 1927 a byl ve své době nejdražším snímkem, díky kterému málem přišlo německé studio UFA na mizinu. „Vlastní rozporuplnost vynesla této filmové klasice od doby jejího vzniku až do dnešních dnů spoustu chvály, ale i odsouzení.“¹⁸ Lang celý tento projekt plánoval společně se svou manželkou Theou von

¹⁷ SCHNEIDER, S.: *101 sci-fi filmů, které musíte vidět, než umřete*. Praha, Slovart, 2010, s. 22. ISBN 978-80-7391-320-5.

¹⁸ ELSAESSER, T.: *Metropolis*. Praha, Casablanca, 2007, s. 9. ISBN 978-80-903756-2-8.

Harbou. „*Harbou i Lang – ať už vědomě, či nevědomě – přihodili do svého divotvorného kotle prakticky vše, co v nich vyvolávalo vzrušení: k nebi se pnoucí New York, dohasínající jiskry německého expresionismu, odvážné nové vzory stylu art deco, soupeření komunistických a fašistických sil o Výmarské Německo, křesťanskou eschatologii, robotiku, romantismus a myšlenky Sigmunda Freuda.*“¹⁹ Děj *Metropolis* je zasazen do fiktivního města, jehož obyvatelé jsou rozděleni na dvě skupiny. Na bohatou privilegovanou elitu a otrocky sloužící dělníky žijící v podzemí. Vládnoucí elita si užívá všech radostí života, naproti tomu dělníci jen vykonávají jejich rozkazy. Film prošel během let několika razantními sestřihy. Největší zásah do stříhu provedl Giorgio Moroderno v roce 1984, který film koloroval, přidal nové efekty, hudbu a titulky. Velká část Langovy původní verze v průběhu let zmizela.

Filmy během roku 1930 byly do značné míry ovlivněny příchodem zvuku a dialogů. Obrovský vliv měla na filmovou tvorbu Velká hospodářská krize, která začala roku 1929. Diváci začali věnovat více pozornosti filmům s tematikou úniku, což vedlo k poklesu oblíbenosti snímků s vážnou spekulativní tematikou.

Po velkém neúspěchu velkorozpočtového amerického filmu *Just imagine* z roku 1930, nebyla nadále filmová studia ochotna financovat nákladné futuristické snímky.

V roce 1930 začíná vycházet další periodikum zaměřené na science fiction *Astounding Stories of Super-Science*. Založil ho William Clayton, který svým příspěvatelům platil o něco lépe než jeho konkurent Gernsback. V magazínu se objevily prvotiny řady spisovatelů, kteří se později stali ikonami žánru science fiction a díky nimž vznikla četná významná literární díla, která se v pozdějších letech dočkala filmových zpracování. Jednalo se především o Roberta Heinleina, Isaaca Asimova a ve 40. letech literární debuty Arthura C. Clarka.

King Kong

V roce 1933 přichází poprvé na filmovou scénu něco z později definovaného pod-žánru *creature feature*. *King Kong* je sice považován spíše za dobrodružné fantasy, ale nese sebou i cosi vědeckého. „*Spojuje aroganci lidských pokusů podmanit si přírodu*

¹⁹ BAXTER, S.: *Kronika sci-fi*. Praha: Volvox Globator, 2015, s. 64. ISBN 978-80-7511-169-2.

a alternativní ekologii prehistorické rajské zahrady.“²⁰ Tvůrci *King Konga* smetli mylnou, ale oblíbenou představu o tom, že gorily jsou agresivní masožravci, a dali velkému zvířecímu hrdinovi duši. To je jeden z důvodů *King Kongova* velkého úspěchu. V roce 1976 se *King Kong* dočkal úspěšného remakeu, ale jelikož se o rok později na filmová plátna dostaly *Hvězdné války (1977)*, *King Kongova* sláva byla zastíněna. S posledním zpracováním přišel Peter Jackson, jehož verze dosáhla úspěchu jak u kritiků, tak úspěchu finančního.

Neviditelný muž

Ve stejném roce jako *King Kong* přichází na scénu snímek *Neviditelný muž*. Scénář byl napsán podle předlohy H. G. Wellse, kde byly zachovány hlavní rysy románu, ale jeho hlavní myšlenky byly převedeny do moderní doby. Příběh pojednává o doktorovi, který objevil látku zvanou monokain, díky které se se člověk může stát neviditelným. Snímek obsahuje speciální efekty, které předběhly svou dobu. „*Efektu neviditelnosti bylo dosaženo složitým matovacím procesem, kvůli němuž musel být Rains celý zahalený do černé, těsně přiléhající kombinézy. Točilo se na černém pozadí a záběry se kombinovaly se záběry prázdné scény, takže bylo vidět jen oblečení.*“²¹

V roce 1936 byl natočen britský snímek *Svět za sto let* na motivy románu H. G. Wellse, popisující budoucnost světa na dalších 100 let. Film se stal propadákem a od té doby až do padesátých let 20. století science fiction filmy v podstatě nevznikaly. Místo toho byl v tomto desetiletí zaznamenán vzestup filmových seriálů. Nízkorozpočtové krátké snímky, zobrazující futuristické a hrdinské dobrodružství. V této době vznikaly seriály *Flash Gordon* a *Buck Rogers*.

30. října roku 1938 vyděsila americká rozhlasová stanice své posluchače mylnou informací, že naši planetu napadli mimozemští tvorové. Tedy alespoň tak to pochopili někteří jejich posluchači. Rádio totiž odvysílalo adaptaci románu *Válka světů*. Jednalo se pouze o inscenaci tohoto díla. Posluchači to vzali vážně a mezi lidmi propukla částečná panika. Celé situaci přispěli novináři tím, že celou věc ještě víc nafoukli.

²⁰ BAXTER, S.: *Kronika sci-fi*. Praha: Volvox Globator, 2015, s. 78. ISBN 978-80-7511-169-2.

²¹ SCHNEIDER, S.: *101 sci-fi filmů, které musíte vidět, než umřete*. Praha, Slovart, 2010, s. 30. ISBN 978-80-7391-320-5.

3.3 Atomová éra science fiction filmů

Na konci druhé světové války měl velký dopad na science fiction vývoj atomové bomby a s tím související obava z možné apokalypsy a jaderné války. V této době začínal dlouhotrvající politický konflikt studené války a s ní spojené obavy z možného komunismu. To vše vedlo k obrovskému nárůstu počtů science fiction filmů, které vznikaly v průběhu 50. let. Hodně významným snímkem této doby byl *Destination Moon*. Film měl velký komerční úspěch a filmovému studiu přinesl hodně peněz. Sled těchto událostí dal vzniknout dalšímu snímku *Srážka světů*.

Srážka světů

Srážka světů je film, který vyobrazuje soupeření mezi USA a SSSR v oblasti kosmické techniky. Snímek prohloubil zájem o science fiction jako žánr, ale také šířil paranoiu a strach z nukleárních zbraní. Díky tomuto dílu vděčí science fiction za vznik několika pod-žánrů. Jedná se o apokalyptické a postapokalyptické sci-fi.

Den, kdy se zastavila země

V roce 1951 přichází na plátna americký snímek *Den, kdy se zastavila Země*, což byla původně povídka, vydaná v časopise *Astounding Science-Fiction*. V tomto snímku se prokazuje jak velkou schopnost má science fiction zanechávat v divácích legendární a nezapomenutelné okamžiky. „*Výjev spojující přistání stříbritého létajícího talíře v srdci Washingtonu s gigantickým hladkým tělem robota Gorta, tyčícího se nad tou spouští, zůstává zapsaný v paměti i dlouho poté, co film ztratil na historické naléhavosti.*“²²

The Thing

John W. Campbell ml. vydal roku 1938 kýchovitý příběh *Kdo tam půjde?*, který byl o několik let později v roce 1951 přepracován a zfilmován jako *The Thing (Věc*

²² SCHNEIDER, S.: *101 sci-fi filmů, které musíte vidět, než umřete*. Praha, Slovart, 2010, s. 45. ISBN 978-80-7391-320-5.

z jiného světa). Z tohoto snímku se stalo ukázkové dílo science fiction hororu, bez kterého by pravděpodobně nevznikla novější díla jako *Vetřelec* či *Resident Evil*.²³

Útočníci z Marsu

Americký snímek *Útočníci z Marsu* z roku 1953, pojednává o tom, jak jednotlivé postavy nedokáží sami myslet a rozhodovat se a jen vykonávají příkazy jiných. „*Studená válka byla v roce 1953 už docela horká a strach z „rudých vetřelců“ a atomové bomby si rychle našel cestu do mnoha antikomunistických filmů a sci-fi posloužila jako dokonalý způsob, jak komunisty vylíčit coby radikálně „jiné“, usilující pouze o moc a měnit lidi v roboty s vymytými mozky.*“²⁴ Tento film je jasným odrazem vnímání tehdejších lidí na hrozbu komunismu.

Godzilla

Japonský režisér Iširo Honda, inspirován *King Kongem*, se rozhodl vytvořit vlastní *creature feature* a v roce 1954 dal vzniknout *Godzille*, což se vyplatilo, jelikož se Godzilla stala obrovským hitem. Hlavní „postavou“ je obrovský ještěr, který byl stvořen při nešťastném výbuchu během jaderného testu. Tato omylem vytvořená obří kreatura se po svém osvobození vydá vstříc městu a ničí vše, co jí přijde pod pařáty. *Godzilla* se dodnes těší velké popularitě a to především v Japonsku, kde se stala součástí tamní popkultury. V průběhu let se tento snímek natáčel ještě několikrát. Verze z roku 1998 zachovává původní myšlenku monstra devastující město. Některé verze, například ta z roku 2014, nám předestírají Godzillu jako hodnou a bojující za samotné lidstvo proti hrozbám z jiného světa.

Star Trek

Píše se rok 1966 a americká televizní a rozhlasová společnost NBC právě odvysílala první díl televizního seriálu *Star Trek*. *Star Trek* vytvořil americký scénárista a producent Gene Roddenberry. Tento obrovský a rozmanitý svět je dodnes považován za jedno z nejúspěšnějších a nejtrvalejších science fiction příběhů vůbec, a to i přesto, že v době jeho vzniku na něj bylo nahlíženo skepticky.

²³ Původně série slavných videoher, kde hlavní hrdinové čelí útokům nemrtvých, zombie. Resident Evil má momentálně na svém kontě již pět celovečerních filmů.

²⁴ SCHNEIDER, S.: *101 sci-fi filmů, které musíte vidět, než umřete*. Praha, Slovart, 2010, s. 49. ISBN 978-80-7391-320-5.

„*Star Trek* je klíčovou součástí science fiction již více než půl století, během něhož spolehlivě dokázal, že je vzorcem, který lze překrucovat, kopírovat a přetvářet na nespočet způsobů. Bez *Star Treku* by například neexistovaly *Hvězdné války*. Není vyloučeno, že by bez něj nevznikly početné televizní sci-fi pořady, počínaje oběma verzemi seriálu *Battlestar Galactica* nebo *Hvězdnou bránu*.“²⁵

Svět *Star Treku* se dočkal nejen několika seriálů, ale také několika celovečerních filmů, knih a počítačových her. Poslední filmové zpracování J. J. Abramse sklidilo velký úspěch a v roce 2013 se fanoušci dočkali neméně úspěšného pokračování.

Planeta opic

Koncem šedesátých let 20. století byla natočena *Planeta opic*, jejíž příběh vychází z knihy Pierra Boullea z roku 1963. *Planeta opic* je považována za největší a nejtrvanlivější science fiction z doby před *Hvězdnými válkami*. Vypráví příběh o astronautech, kteří se dostanou na planetu podobnou té naší. Na této zemi však vládnou inteligentní opice, které nosí šaty, jezdí na koních, mluví, jedí a chovají se jako lidé. „*Schaffnerův film, natočený v USA v 60. letech 20. století, uprostřed společenského a politického vření (hnutí za občanská práva, protesty proti Vietnamu), se často vykládá jako liberální alegorie rasového konfliktu a západního kolonialismu...*“²⁶.

Planeta opic byla z komerčního hlediska jedním z nejúspěšnějších hitů roku 1968. Po dokončení prvního dílu se ihned začalo pracovat na jeho pokračování. Do druhého pokračování s názvem *Do nitra Planety opic* se promítla obava z jaderného zbrojení a ve snímku se objevuje New York pohřbený pod zemí. U druhého dílu byla zachována návaznost na první díl, objevuje se zde ale nový hlavní hrdina.

Za poslední roky proběhly dva významnější pokusy o restart této filmové série. Prvního z nich se ujal Tim Burton v roce 2001, kde do hlavní role obsadil Marka Wahlberga, Tima Rotha a Helenu Bonham Carter. Ohlasy na film byly smíšené a žádné následné pokračování se nekonalo. O deset let později se americké filmové studio *20th Century Fox* pod taktovkou režiséra Ruperta Wyatta pokusilo o další oživení s názvem *Zrození planety opic*. To se však neinspirovalo původním filmem. Hlavním hrdinou je geneticky upravený inteligentní šimpanz Cézár, který později povede

²⁵ BAXTER, S.: *Kronika sci-fi*. Praha: Volvox Globator, 2015, s. 243. ISBN 978-80-7511-169-2.

²⁶ SCHNEIDER, S.: *101 sci-fi filmů, které musíte vidět, než umřete*. Praha, Slovart, 2010, s. 134. ISBN 978-80-7391-320-5.

vzpouru opic proti lidem. V roce 2014 bylo natočeno pokračování s názvem *Úsvit planety opic*.

2001: Vesmírná odysea

Významným milníkem ve vývoji sci-fi filmu je *2001: Vesmírná odysea (1968)* Stanleyho Kubricka, která byla inspirována povídkou *Hlídká* Arthura C. Clarka. Filmové dílo má pověst jednoho z nejlepších science fiction filmů vůbec. „*Šíře imaginace a mimořádnost ambicí filmu jsou dnes snad ještě zřetelnější než v době premiéry, kdy jej stejně jako mnoho jiných experimentálních děl mnoho diváků vůbec nepochopilo.*“²⁷

Příběh vypráví o monolitu, který před miliony let zanechali na Zemi mimozemšťané a díky kterému se z opolidí stanou inteligentní přemýšlející tvorové.

Tento film byl průkopnický především svou kvalitou vizuálních efektů a realisticky vyobrazenou cestou do vesmíru. Příběh *2001: Vesmírná odysea*, měl filozofický podtext, což většina snímků z dřívější doby neměly.

Vznik Vesmírné odysey trval tři roky a stál 10,5 milionů dolarů. Zpočátku to vypadalo, že o film nebude moc velký zájem, ale nakonec myšlenky tohoto velkolepého filmu inspirují svět science fiction dodnes.

3.4 Významné sci-fi filmy v letech 1970 až 1990

Dne 21. července roku 1969 vkročil Neil Amstrong jako první člověk na Měsíc. Díky tomuto velkému kroku lidstva kupředu, došlo k velké obnově zájmu o science fiction filmy v 70. letech 20. století. Filmy *Hvězdné války* a *Blízká setkání třetího druhu* v sobě obsahovaly prvky mystična a díky tomuto faktu svým způsobem připomínaly snímek *2001: Vesmírná odysea*.

Na začátku 70. let mají lidé strach z ekologických katastrof a také z velmi rychle se vyvíjejících technologií, což se odráží na filmové tvorbě.

Období mezi roky 1970 až 1990 bylo bohaté na filmové sci-fi trháky, které se více či méně zapsaly do dějin kinematografie. Mnohé snímky sebou přinesly technické

²⁷ SCHNEIDER, S.: *101 sci-fi filmů, které musíte vidět, než umřete*. Praha, Slovart, 2010, s. 137. ISBN 978-80-7391-320-5.

inovace, díky kterým dnes svět filmu vypadá tak, jak vypadá. Režiséři, kteří se v této době nejvíce angažovali, a to nejen v oblasti science fiction, byli Stanley Kubrick, Ridley Scott, George Lucas, Steven Spielberg a James Cameron.

Mechanický pomeranč

V roce 1971 režíroval Stanley Kubrick příběh *Mechanický pomeranč* na motivy novely Anthonyho Burgesse. Příběh pojednává o mladém kriminálníkovi milujícím násilí, který je nucen, po svém zadržení, podstoupit léčbu protispolečenského chování. Tento příběh byl dobře přijat již v knižní podobě, ale až jeho filmové zpracování mu zajistilo velký úspěch.

Solaris

O rok později přichází filmová adaptace románu polského spisovatele science fiction Stanisława Lema, *Solaris*, kterou režíroval Andrej Tarkovskij. „*Tento 166 minut dlouhý ruský snímek je obecně uznáván jako jeden z nejinteligentnějších filmů žánru sci-fi, který byl kdy natočen.*“²⁸ Na vesmírné stanici, která obíhá vzdálenou planetu Solaris, je hlavní hrdina nucen zjistit, co se stalo s jeho zmizelou posádkou. Solaris byl při své premiéře připodobňován americké Vesmírné odyseje. „*Tarkovskij se snažil nezahltit své dílo speciálními efekty, vědeckou hantýrkou či jinými pastmi žánru.*“²⁹

Blízká setkání třetího druhu

Steven Spielberg sledoval se svým otcem v roce 1957 meteorický déšť, který zvýšil jeho zájem o UFO. Tento astronomický úkaz ho později dovedl k natočení filmu *Firelight* a v roce 1977 k natočení snímku *Blízká setkání třetího druhu*.

Celá zápleтка se točí kolem osudu opraváře elektrického vedení Roye Nearyho, který po dramatickém zážitku s mimozemskou vesmírnou lodí začne být posedlý horou jménem *Ďáblova věž*. Díky jeho posedlosti se odcizí své vlastní rodině. Později se snaží dostat se k hoře a při jeho cestě se k němu připojí žena, která je přesvědčena, že jejího syna unesli mimozemšťané.

²⁸ BAXTER, S.: *Kronika sci-fi*. Praha: Volvox Globator, 2015, s. 193. ISBN 978-80-7511-169-2.

²⁹ SCHNEIDER, S.: *101 sci-fi filmů, které musíte vidět, než umřete*. Praha, Slovart, 2010, s. 158. ISBN 978-80-7391-320-5.

Speciální efekty byly vytvořeny společností *Future General* v čele s Douglasem Trumbullem, jehož „tým dotlačil možnosti natáčení v době před využíváním počítačové grafiky na samou hranici možností a vytvořil v tanci barevných světél a záblesků uvěřitelná UFO.“³⁰ V době kdy byl Spielberg s natáčením hotov, se náklady tohoto filmu vyšplhaly na 19,4 milionu dolarů, což z něj dělalo jeden z nejdražších snímků té doby. Povznášející poselství a okouzující vizuální stránka filmu se trefila do noty milovníkům sci-fi a i díky tomuto faktu, se stal ze snímku kasovní trháč.

Hvězdné války

Neexistuje snad žádné jiné science fiction, které by se svou slávou a vlivem na pozdější filmovou tvorbu mohlo rovnat *Hvězdným válkám*. 25. května roku 1977 byl do kin uveden film, který navždy změnil filmovou historii. Vliv *Hvězdných válek* je patrný téměř ve všech sci-fi příbězích, které přišly po nich.

Veškeré vlivy, které George Lucas do *Hvězdných válek* promítl, se táhnou do nekonečna. „*Je ovšem spravedlivé říci, že svůj epos poskládal na základě rozsáhlé knihovny klasických dobrodružných prvků.*“³¹ Lucas čerpal inspiraci všude možně. Z komiksového seriálu *Flash Gordon* převzal úvodní titulky, u japonského tvůrce Akiry Kurosawy se inspiroval samurajskými souboji a někteří roboti se vizuálně podobali robotovi z němého filmu *Metropolis*.

Se svým námětem o epickém souboji dobra a zla začal obcházet velká filmová studia. Nikde ho však nechtěli přijmout, ujal se ho až Alan Ladd z *20th Century Fox*, který vkládal naděje spíše do Lucase než do samotného nápadu.

Začátkem roku 1975 existovaly dvě hrubé verze scénáře. Na světě byli bojovníci dobra, rytíři řádu Jedi a jejich zlí protivníci – Sithové. „*Hvězdné války se odehrávají v „daleké, předaleké galaxii“ – ve vesmíru plném podivných světů a fantastických hrdinů. Aby přidali této všudypřítomné a stále se rozrůstající legendě nový rozměr a život, vytvořili George Lucas, designeři společnosti Industrial Light and Magic a desítky spisovatelů, kreslířů komiksů a tvůrců počítačových her celý vesmír obydlený nepřeborným množstvím exotických forem života.*“³²

³⁰ BAXTER, S.: *Kronika sci-fi*. Praha: Volvox Globator, 2015, s. 321. ISBN 978-80-7511-169-2.

³¹ Tamtéž, s. 310.

³² LEWIS, A.: *Ilustrovaný atlas ras a bytostí*. Praha, Egmont, 2002, s. vii. ISBN 80-7186-804-3.

Lucas založil úplně novou firmu na výrobu speciálních efektů *Industrial Light and Magic*, která byla první svého druhu ve filmovém průmyslu. Díky této firmě měl možnosti vytvořit zcela průlomové efekty, které pak dodali filmu na realističnosti.

Po uvedení do kin se *Hvězdné války* staly obrovským hitem. Jenom v USA vydělaly 460 milionů dolarů a dalších 314 milionů vydělaly v zámorí, přičemž se tak staly nejvíce výtěžným filmem té doby.

Stal se z nich kult a mají milióny fanoušků po celém světě. Svět Hvězdných válek se neustále vyvíjí a rozrůstá i díky neoficiálním fanouškovským knihám.

Základ Hvězdných válek tvoří původní trilogie, nová trilogie a nyní již i epizoda VII., která příběhově navazuje na starou trilogii. S příchodem *Hvězdných válek VII* do kin, byly všechny, do té doby oficiální knižní příběhy prohlášeny za neoficiální. Součástí tohoto světa je také několik počítačových her a seriálů.

Po obrovském úspěchu *Hvězdných válek* se každé významnější studio pouštělo do výroby svých projektů. *Hvězdné války* a *Star Trek* se staly dominantou science fiction.

Vetřelec

Vetřelec (Alien) patří společně s *Hvězdnými válkami* a *2001: Vesmírnou odyseou* k přelomovým dílům filmové science fiction. „*Jeho historický význam spočívá ve způsobu, jakým mísí Kubrickovo pomalé plutí prostorem se speciálními efekty a prodejností Lucasova díla, aniž opouští doménu drsné zábavy pro dospělé.*“³³ Ve *Vetřelci* by předveden nový vizuální styl budoucnosti. Po elegantně zařízených vesmírných snímcích, nám byla představena budoucnost jako temná, špinavá a chaotická.

Posádka obchodní lodi *Nostromo* je probuzena z hibernace poté, co lodní počítač zachytí tísňové volání. Doletí na místo, odkud volání přichází, kde najdou vesmírné plavidlo. Po bližším průzkumu zjišťují, že nákladní prostor je plný stovek ohromných vajec. Z jednoho tohoto vejce unikne neznámé mimozemské stvoření, které se přichytí na obličej člena posádky. Ten pak následně upadá do kómatu. V tomto filmu se zrodila

³³ SCHNEIDER, S.: *101 sci-fi filmů, které musíte vidět, než umřete*. Praha, Slovart, 2010, s. 205. ISBN 978-80-7391-320-5.

jedna z nejkultovnějších scén filmové science fiction a to, když z hrudi člena posádky vyhřeze vetřelec.

V roce 1986 natočil James Cameron pokračování *Vetřelci*. Následné pokračování sklidilo ještě větší úspěch než první díl. „Cameron zachovává lepkavě hrůzný svět Scottova originálu...“³⁴. Mimosmestní vetřelci se v roce 2012 mihli ve snímku *Prometheus*, který má tvořit určitou dějovou souvislost s původními díly.

E. T. - mimozemšťan

E. T. – mimozemšťan je pohádka se science fiction prvky. V příběhu dochází k navázání přátelství mezi malým chlapcem a návštěvníkem z jiného světa. „*Obraz Eliota a jeho nového kamaráda mimozemšťana, dvou malých postaviček s kapucemi, které se rýsují proti zářícímu měsíci v úplňku, vstoupil do dějin filmu jako symbol inspirace, důležitosti přátelství a domova.*“³⁵

Tento snímek si dlouho po premiéře držel post nejvíce výdělečného filmu všech dob. Americký Filmový Institut ho řadí mezi 25 nejlepších snímků vůbec a sám Spielberg ho označil za své nejoblíbenější dílo.

Blade Runner

Ve stejném roce jako *E. T. – mimozemšťan* přichází Ridley Scott se svou adaptací románu – *Sní android o elektrických ovečkách?* – od Phillipa K. Dicka. *Blade Runner* vypráví příběh dystopické poválečné společnosti, v níž se Země, zasažena radioaktivitou, potýká s hromadným odchodem obyvatelstva na jiné planety. „*V tomto mistrovském dílu žánru se velkolepě realizuje potenciál sci-fi vyhnout se tlaku realismu, překročit všednost každodenního života a jít po podstatě, která je za ní.*“³⁶

Terminátor

Dva roky po *Blade Runnerovi* přichází na filmová plátna *Terminátor (1984)* Jamese Camerona. *Terminátor* představuje nízkorozpočtový zázrak, jenž v sobě spojuje

³⁴ SCHNEIDER, S.: *101 sci-fi filmů, které musíte vidět, než umřete*. Praha, Slovart, 2010, s. 297. ISBN 978-80-7391-320-5.

³⁵ Tamtéž, s. 229.

³⁶ Tamtéž, s. 237.

„nekomplikovanou, drsnou honičku s jednoduchým předpokladem o cestování v čase a s dystopickou obavou ze zlovolné kybernetiky.“³⁷

Jedna dějová linka příběhu se odehrává v budoucnosti v roce 2029 a pojednává o válce lidí s umělou inteligencí, kterou sami v minulosti vytvořili. Díky možnosti cestování časem prosakuje konflikt do současnosti, kde se Terminátor snaží zlikvidovat Sáru Connorovou, která se má stát matkou budoucího vůdce povstalců, který povede válku proti strojům.

Druhý díl *Terminátora* (1990) překročil rozpočet 100 milionů dolarů a Cameron do něj zapojuje i počítačovou animaci, vyvinutou pro předchozí snímek *Propast* (1989). Postava záporného hrdiny z budoucnosti T-1000 využívá tzv. 3D morphingu – přeměna jednoho obrázku na jiný – a Terminátor z tekutého kovu vypadá velice působivě.

Návrat do budoucnosti

Žádný jiný film není tak typický pro 80. léta jako *Návrat do budoucnosti* (1985). Z mnoha snímků o cestování v čase, je tento snímek nejzábavnější. „*Tato komedie prodchnutá optimismem podle hesla „naděje umírá poslední“ a řítící se jak na horské dráze, ostře kontrastovala s chmurnými vizemi většiny tehdejších děl tohoto žánru.*“³⁸

Návrat do budoucnosti pojednává o teenagerovi Martym McFlyovi, jehož přítel šílený vynálezce zkonstruuje stroj času ze sportovního vozu. Marty se nešťastnou náhodou dostane do doby o 30 let dříve, kde se setká se svými rodiči. Jeho nic netušící matka se do něj pomalu, ale jistě zamilovává, místo toho, aby věnovala pozornost Martyho otci.

Zápletka je prostá, ale zároveň geniální. Po úspěchu prvního dílu se Robert Zemeckis pustil do dalších dvou pokračování, které rovněž sklidily úspěch.

Predátor

Film *Predátor* (1987) přivedl na scénu jednoho z nejoblíbenějších netvorů moderní science fiction. Zároveň byl jedním z velkých kroků k filmové slávě Arnolda Schwarzeneggera. „*Dokonalé spojení drsného příběhu válečného komanda a sci-fi*

³⁷ BAXTER, S.: *Kronika sci-fi*. Praha: Volvox Globator, 2015, s. 374. ISBN 978-80-7511-169-2.

³⁸ SCHNEIDER, S.: *101 sci-fi filmů, které musíte vidět, než umřete*. Praha, Slovart, 2010, s. 289. ISBN 978-80-7391-320-5.

ve Schwarzeneggerem obsazeném snímku *Predátor* upevnilo spolu s filmy jako *Terminátor*, *Vetřelci* nebo *Robocop* dobový trend sci-fi nadopované a plné násilí.³⁹

Popularita *Predátora* byla tak vysoká, že si vyžádala další pokračování. V roce 2004 došlo dokonce k filmovému spojení dvou oblíbených tvorů ze světa science fiction, a to *Predátora* a *Vetřelce* (*Vetřelec vs. Predátor*)

Červený trpaslík

Britský televizní sci-fi seriál *Červený trpaslík*, který má momentálně na svém kontě 10 sérií, patří mezi nejsledovanější sitcomy všech dob. Vysílání začalo v roce 1988 na televizní stanici BBC. Děj seriálu se odehrává v hodně daleké budoucnosti. *Červený trpaslík* je velká důlní vesmírná loď, která je ztracená ve vesmíru a na jejíž palubě se většinou odehrává veškeré dění seriálu. Hlavními postavami jsou flákač Dave Lister, hologram Arnold Rimmer a tvor, který se vyvinul z kočky jménem Kocour.

3.5 Moderní science fiction

Se vznikem internetu a s rozmachem *World Wide Webu*⁴⁰ a *kyberpunku*, vznikají četná filmová díla s tematikou počítačů a virtuálního světa. Ukázkový film *Total Recall* (1990), ve kterém si hlavní aktér nechá modifikovat své vzpomínky za účelem zábavy. Dalším příkladným filmem tohoto žánru je *Matrix*. S přibývajícimi roky hráli počítače čím dál tím větší roli. Přidávání speciálních efektů do filmů prosakuje do více žánrů.

Od roku 1990 až po současnost se to science fiction tematikou jen hemží, a to nejen co se filmu týče. V průběhu 90. let byla natočena celá řada slavných science fiction seriálů např. *Akta X*, *Babylon 5* či *Hvězdná brána*.

Vzrůstá také obliba počítačových her, kde je science fiction žánr vřele vítán. V 90. letech bylo vydáno několik počítačových her, které se více či méně zapsali do

³⁹ SCHNEIDER, S.: *101 sci-fi filmů, které musíte vidět, než umřete*. Praha, Slovart, 2010, s. 305. ISBN 978-80-7391-320-5.

⁴⁰ Světová rozsáhlá síť neboli celosvětová síť, je označení pro aplikace internetového protokolu HTTP. Je tím myšlena soustava propojených hypertextových dokumentů.

herní historie. Jedná se především o akční sci-fi hororovou hru *DOOM*, sci-fi strategii *StarCraft* a sci-fi FPS⁴¹ *Half-Life*.

Jurský park

Steven Spielberg koupil práva k románu *Jurský park* (1993) Michaela Crichtona, který byl vydán roku 1990. Na samém začátku byla spousta lidí přesvědčena, že volba režiséra není příliš šťastná, jelikož Spielbergovi filmové počiny v 80. letech „převážně sklouzávaly k levné roztomilosti a přehnané sentimentalitě.“⁴² Tyto obavy rychle zmizely během promítání filmu v kině, kdy jej diváci sledovali se zatajeným dechem. „*Jurský park* Stevena Spielberga byl směsicí zvláštních efektů vytvořených různými technikami: padesátky záběrů s využitím počítačové animace, animatronických modelů⁴³ i několika lidí v oblecích dinosaurů.“⁴⁴

Děj se odehrává na odlehlém ostrově, na němž se nachází laboratoř, kde byl objeven způsob získání dinosaurí DNA z komárů uvězněných v jantaru po miliony let. Díky tomuto objevu začnou klonovat tuto DNA a dají tak život tvorům, kteří již dávno vyhynuli. Dalším krokem je otevření zábavního centra, kde hlavní atrakcí budou dinosauři.

Pátý element

Snímek *Pátý element* patří mezi nejvlivnější evropské science fiction filmy. Režiroval jej Francouz Luca Besson. Příběh začíná v egyptské poušti v roce 1914, kdy se mimozemšťané vracejí na zem a berou si zpět zbraň proti Zlu. Zlo začne lidstvo ohrožovat ve 23. Století a zde se ukáže, že ona zbraň je ve skutečnosti mladá žena jménem Leeloo.

S obsazením větším než 1000 lidí byl *Pátý element* nejdražším evropským snímkem, který byl do té doby natočen. Vydělal však trojnásobek svého původního rozpočtu, což činilo 90 milionů dolarů.

⁴¹ FPS – First person shooter je střelečka z pohledu první osoby.

⁴² SCHNEIDER, S.: *101 sci-fi filmů, které musíte vidět, než umřete*. Praha, Slovart, 2010, s. 337. ISBN 978-80-7391-320-5.

⁴³ Animatronické modely jsou robotická zařízení, která mají sloužit k přenesení realistického vzhledu na jinak neživé předměty (rostliny, zvířata, včetně mýtických zvířat a dinosaurů).

⁴⁴ BAXTER, S.: *Kronika sci-fi*. Praha: Volvox Globator, 2015, s. 434. ISBN 978-80-7511-169-2.

Matrix

Jen opravdu málo science fiction projektů si dokázalo získat takový vliv jako *Matrix* (1999). Tato úspěšná filmová trilogie od sourozenců Wachowských v sobě kombinuje prvky gotického módního stylu a hongkongského filmového kung-fu. Ve snímku se objevují časté narážky na náboženskou symboliku a také na jistá literární díla.

Hlavním hrdinou je hacker Neo, který se setkává se záhadným Morpheem, jenž mu ukáže pravdu o tom, že svět, který Neo pokládal za skutečný, ve skutečnosti takový není. Příběh Matrixu se odehrává v daleké budoucnosti, kdy lidé slouží strojům jako zdroj energie pro jejich vlastní fungování. Paradoxem je, že lidé kdysi tyto stroje sami vytvořili. Matrix zde figuruje jako počítačový software, který má lidem, připojených k hadičkám, navodit iluzi normálního života.

Matrix je dnes považován za jeden z hlavních kyberpunkových zdrojů v tomto žánru. Srší z něj i notná dávka dystopické atmosféry. Důležitou inovací, která se poprvé objevila v tomto snímku je tzv. „bullet time“⁴⁵, který se později objevil i ve spoustě dalších filmech a počítačových hrách.

Po roce 2000 se science fiction filmy částečně odvrátili od tématu cestování vesmírem. V této době vzniká spousta fantasy snímků a filmy se superhrdiny podle komiksových předloh. Science fiction se vrátilo k otázkám politické komunikace například ve snímcích *Minority Report* nebo *A. I. Umělá inteligence*.

Avatar

Největší filmová událost roku 2009, kdy do kin přišel dlouho očekávaný snímek *Avatar* Jamese Camerona. Příběh samotný sice nepřináší vyloženě nic nového, ale kouzlo *Avatara* tkví někde úplně jinde. Jedná se však science fiction, a proto si rozhodně zaslouží být v tomto výběru filmů.

Děj *Avatara* se odehrává na smyšlené planetě Pandoře, kam se dostane Jake Sully, bývalý mariňák na invalidním vozíku. Jake je vybrán do programu Avatar, kde má nahradit svého zemřelého bratra. Pomocí uměle vytvořeného avatara, bytosti téměř totožné s mimozemšťany z Pandory, má Jake možnost dostat se mezi místní domorodce.

⁴⁵ Vizuelní efekt, při kterém střela prolétá ve zpomaleném záběru, zatímco kamera se pohybuje normální rychlostí.

Avatar je důležitým milníkem v oblasti filmu, a to především v oblasti technických inovací. Společnost Sony vytvořila speciálně pro Cameronova *Avatara* zcela nový kamerový systém. Tento systém zachycoval výrazy jednotlivých herců, aby i ty sebemenší pohyby byly zachyceny a zpracovány. Další novinkou vyrobenou taktéž speciálně pro *Avatara* se stala tzv. vizuální kamera, díky čemuž mohl Cameron natáčet jednotlivé scény v prostředích vygenerované počítačem.

Díky všem technickým inovacím a nekonečné fantazii Jamese Camerona se před oči diváků dostává něco jedinečného. „*Těžko si vybavit jiný film, jehož obrazová stránka by tak dokonale evokovala křiklavé obaly fantasy knih. Avatar je výsledkem snů autorů pulpové literatury, ilustrátorů obálek knih a alb, kreslířů komiksových stripů, animátorů i herních designerů.*“⁴⁶ Sám James Cameron se o vizuálním vývoji filmu vyjádřil takto: „*Vývoj filmu, jako je Avatar vyžaduje mnoho umělců a spousty nápadů, spojených k jedinému účelu. Hledali jsme a vybírali ty naprosto nejlepší fantasy umělce z celého světa a dali jim volnost.*“⁴⁷

Avatar nadále zůstává nejdělečným filmem všech dob. S celkovou tržbou více než 2,5 miliardy dolarů předešel i tituly jako *Titanic*, *Pán prstenů: Návrat krále* či *Temného rytíře*.

⁴⁶ BAXTER, S.: *Kronika sci-fi*. Praha: Volvox Globator, 2015, s. 535. ISBN 978-80-7511-169-2.

⁴⁷ FITZPATRICK, L.: *Avatar cesta do světa Jamese Camerona*. Brno: Computer Press, 2010, s. 105. ISBN 978-80-251-2992-0.

4 FILMOVÝ JAZYK

4.1 Scéna a filmový záběr

Scéna neboli filmový obraz je konkrétní místo v určitém časovém úseku, ve kterém se odehrává daná část příběhu např. prostory ve vesmíru, vesmírná loď, cizí planeta atd. Změna scény nastává ve chvíli, kdy se děj přesune na jiné místo dění, přičemž se nová scéna může odehrávat i na totožném místě jen v jiném filmovém času. Záběr je to, co momentálně kamera snímá od svého zapnutí až po vypnutí. Existuje několik druhů záběrů a každý ze záběru působí na divákovu psychiku různými způsoby a slouží k různým účelům.

Prvním ze záběrů je velký celek, v němž je divákovi ukázán celý určitý prostor, krajina, interiér a jiné. Divák se může okamžitě orientovat, kde se právě nachází a kde se bude odehrávat děj. Tyto záběry slouží k navození atmosféry. Velký celek se dá použít nejen pro poskytnutí informací divákovi, ale také pro vyobrazení člověka ztraceného v krajině. Další ze záběrů je celek, který je „*v jistém smyslu přirozený, daný rozměrem herce ukázaného v celé výšce, od hlavy k patám*“.⁴⁸ Celek poskytuje konkrétnější informace velkého celku a „*slouží k přenášení důrazu z pozadí na hrdinu*“.⁴⁹ V dnešní době je hojně využíván polocelk. „*Tento druh záběru je vizuální realizací základního způsobu, jak vnímáme lidi ze svého okolí, když žádná podrobnost nesoustřeďuje na sebe naši pozornost a když ani my se nezajímáme o celé široké okolí nebo krajinu*“.⁵⁰ Často využívaným velmi specifickým záběrem je tzv. americký plán, který je charakteristický tím, že zabírá určité postavy od kolen nahoru. Používá se především při dialogích. Záběr, ve kterém přestává pro diváka existovat okolní prostředí, se nazývá polodetail. „*Polodetail je vhodný pro rozvíjení akce začaté v americkém plánu, když už víme, jaká je podstata konfliktu*“.⁵¹ Tento druh záběru zachycuje neverbální komunikaci herce a mimiku herce. Detailnější záběr než je polodetail, je detail. Většinou je v něm zabírán hercův obličej. Tento druh záběru zdůrazňuje emoce, intimitu člověka a jeho vnitřní pocity. A poslední ze záběrů je velký

⁴⁸ PŁAŻEWSKI, J.: *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967, s. 41.

⁴⁹ Tamtéž, s. 41.

⁵⁰ Tamtéž, s. 42.

⁵¹ Tamtéž, s. 42.

detail, který se zaměřuje na určitou konkrétní část člověka či jiného předmětu. Například může vyzdvihnout krásu ženy při detailu na oči, rty apod.

Při natáčení může docházet k určitému odchýlení od klasického sklonu kamery, tj. postavení pozorovatele při konkrétní situaci. K těmto odchýlením dochází v případě, žádá-li si to samotný děj. Jedná se především o nadhled, kdy „*tento sklon kamery tiskne člověka k zemi, činí ho menším, osamělým, podřízeným cizí moci, bezradným, hodným soucitu*“⁵² a nebo podhled, kdy „*sklon kamery majestatizuje, vyzvedává nebo zvětšuje. Vyjadřuje exaltaci a triumf, nebo autoritu a moc.*“⁵³

Využití pohyblivé kamery posunulo možnosti filmu o krok kupředu. Rozdělujeme několik základních pohybů kamery. Panorama, což je pohyb, při němž kamera opisuje část kruhu své osy. Má za úkol seznámit diváka s podstatnou částí prostoru. Dále pak švenk, kdy se při tomto druhu záběru přenáší divákova pozornost z jednoho místa na druhé prudkým pohybem kamery. Mezi další pohyby kamery patří jízda kamery. Nájezd kamery slouží k tomu, aby se divák více přiblížil k ohnisku děje a důkladněji si prohlédl podrobnosti. Naproti tomu odjezd, je pohyb, kdy se kamera vzdaluje od určitého objektu. Divák může mít pocit, že již není součástí děje. Traveling je pohyb kamery, při kterém se objektiv pohybuje současně s filmovaným objektem.

Existuje mnohem více druhů rozdělení, ale tyto patří mezi nejzákladnější. Zajímavý úhel snímání, se kterým se lze setkat je tzv. POV (point of view) nebo také subjektivní kamera, kdy se na okolní dění díváme z pohledu první osoby, čili očima samotného hrdiny. To slouží především ke vcítění se do postavy. V některých snímcích lze narazit také na OSS (over the shoulder shot), což je záběr přes rameno herce a je nejčastěji používán při dialozích.

4.2 Střih a filmová interpunkce

Střihem neboli montáží se rozumí proces spojení dvou záběrů tak, aby výsledný produkt tvořil určitý celek. Montáž organizuje filmový materiál sestavením jednotlivých záběrů v určité posloupnosti časové a příčinné, přičemž se tomuto materiálu dodává patřičný rytmus a plynulost.

⁵² PŁAŻEWSKI, J.: *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967, s. 58.

⁵³ Tamtéž, s. 59.

Mozaiková montáž má za úkol představit divákovi několik různých postav, jež se vyskytují na několika různých místech. „*Teprve filmová montáž nám dala poznat mozaikový ráz vnímání vnějšího světa člověkem.*“⁵⁴ Tyto mozaikové části se pak složí do jednotného celku.

Podobně jako psaný text má své tečky, čárky a vykřičníky, tak i film má svou vlastní interpunkci. Ve filmu se objevuje dost scén, které jsou do určité části vloženy. Tyto části mají obdobnou funkci jako v psaném textu. „*Filmová interpunkce funguje na místě, kde by ostrý střih působil rušivě a nevhodně. V podstatě se jedná o řadu stylistických prostředků, jež se staly běžnou součástí filmového umění a postupem doby jim byly přiřazeny jisté vlastnosti, které si divák osvojil a naučil se tak chápat jejich smysl ve vztahu k formě vyprávění (zatmívačka označuje konec scény, určitou změnu atd.)*“⁵⁵

Existuje několik druhů filmové interpunkce. Mezi ty nejzákladnější patří roztmívání, kdy obraz se z úplné tmy postupně zesvětluje na následující záběr. Tímto druhem interpunkce se většinou označuje začátek nové scény. Naproti tomu zatmívání, je proces, při němž obraz postupně tmavne do úplného černa, či je následně zabarven do jakékoliv jiné barvy. Zatmívání většinou určitou scénu zakončuje. Další interpunkcí je prolínání, kdy konec jednoho záběru postupuje do začátku druhého záběru. V dnešní době již méně používané stírání, kdy první záběr vytlačuje záběr druhý. Většinou se tak děje za pomoci geometrického obrazce např. čáry, kruhu apod. Nejčastější druh střihu, který se používá, je přímý střih, tzn. okamžitou změnu záběru. U střihu platí pravidlo, že by neměl působit jakkoliv rušivě a divák by ho neměl, pokud možno, vůbec vnímat.

4.3 Dekorace, masky a kostýmy

Dekorace jsou „*jakékoliv neživé vizuální prvky hraného filmu, jež tvoří pozadí lidskému počínání*“⁵⁶. Dělí se na umělé a přirozené. Konkrétní dekorace mají za úkol

⁵⁴ PŁAŻEWSKI, J.: *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967, s. 141.

⁵⁵ MASNER, L.: *Střih-montáž* [online] © 2007 [cit. 2007-08-25]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/strih-montaz/>.

⁵⁶ PŁAŻEWSKI, J.: *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967, s. 327.

navodit divákovy určitou atmosféru. Aby se tak mohlo stát, měla by být dekorace zpracována věrohodně a realisticky.

Maska slouží především k modifikaci hercova vzhledu, hojně využívaná právě v žánru science fiction, kdy se ve filmech vyskytují mimozemská stvoření, jejichž fyziologie se zcela či částečně odlišuje od fyziologie lidí.

Kostým slouží k charakteristice určité postavy například uniformou či úborem. Kostýmy jdou v mnoha případech ruku v ruce s maskami a to především v případech výše zmíněných mimozemských tvorů, zombie, nestvůr a dalších.

Mohou se používat kostýmy, které odráží módu dané doby, ve které byl film natočen, nebo se mohou zcela lišit. To je běžné v případě, kdy se děj odehrává například v budoucnosti, či na jiné planetě.

4.4 Zvuky ve filmu, filmová hudba, dialogy a monology

Zvuky ve filmu nebo také akustické efekty jsou takové zvuky, které dotvářejí atmosféru jednotlivých scén. Mnohdy si tyto zvuky divák neuvědomuje, např. ve scénách, které jsou točené ve městech, a při nichž pozorovatel přestává vnímat zvuky automobilů, chodců apod., jelikož jsou brány jako samozřejmost.

Další akustické prvky, které mohou být do filmu vloženy úmyslně, případně na sebe mají více či méně upozornit a dotvořit atmosféru, mohou být okolní šumy, klapot, bzukot, cinkot, pleskot atd. Některé zvuky jsou vytvářeny speciálně pro konkrétní filmy za účelem vytvoření charakteristického a jedinečného audio podkladu.

Ticho ve filmu je ve své podstatě také považováno za určitý druh „zvuku“. Tiché scény jsou využívány převážně v hororových filmech, konkrétně ve scénách, které mají za úkol diváka vylekat.

Hudba ve filmu je dnes jednou z nejzákladnějších složek. Má za úkol vytvářet určitou atmosféru. Pocity stísněnosti, strachu, vítězství, radosti atd. Hudba ve filmu má prohlubovat vizuální dojmy. V dnešní době je možné, setkat se s různými žánry hudby ve filmech. I každý sci-fi snímek má svou specifickou hudbu, která může do jisté míry odrážet charakter filmu nebo hrdiny.

Dialogy neodmyslitelně patří k základním kamenům dnešních filmů. Dialogem se myslí rozhovor jedné či více postav, které svým mluveným projevem rozvíjejí děj. Dialogy by měly působit přirozeně a přesvědčivě.

Monolog je rozmluva jednoho člověka se sebou samým. Častá forma monologu ve filmu se může vyskytovat hned v úvodu, kdy je divák uveden do děje hlavní nebo vedlejší postavou. To samé se může vyskytovat i v závěru, kdy jedna z postav uzavírá konečnou řečí děj filmu. Závěr může odkazovat na další možné pokračování. Monolog se může rovněž vyskytovat i v průběhu děje, kdy hrdina trpí samomluvou nebo vkládá své myšlenky a pocity do deníku.

PRAKTICKÁ ČÁST

5 ROZBOR VYBRANÝCH FILMOVÝCH DĚL

Následující část se zabývá rozbohem vybraných filmových děl žánru science fiction. Filmů bylo vybráno 10. Jeden za každé desetiletí, s výjimkou 40. let 20. století, kdy nebylo ve světové kinematografii zaznamenáno žádné významnější sci-fi dílo, které by zásadním způsobem ovlivnilo pozdější tvorbu. Všechna vybraná díla byla zmíněna již v teoretické části.

Každé jednotlivé dílo bude obsahovat základní informace. Rok výroby, země původu, režisér a stručný děj. Následovat bude rozbor jednotlivých filmových děl zaměřený na námět, kameru, střih, kostýmy, lokace apod. V těchto jednotlivých částech budou vyzdvíženy určité charakteristické prvky, kterými jsou díla tvořena.

Během rozboru bude brán zřetel na srovnání s dílem předešlým či dílem, které se námětově podobá dalšímu filmu z výběru. I přesto, že jsou všechna vybraná díla zařazována mezi science fiction, nelze je porovnávat jako celek, jelikož každé dílo se zaměřuje na určitou problematiku. Závěr každého rozboru obsahuje krátké shrnutí.

5.1 Cesta na měsíc

Rok: 1902

Země původu: Francie

Režie: Georges Méliès

Děj

Snímek Cesta na Měsíc čerpá z románů Julese Verna a H. G. Wellse. Vypráví příběh o profesoru Barbenfouillise, který se snaží sestrojít raketu a ta ho dopraví až na Měsíc. Výtvar profesor ukáže svým kolegům a zároveň je přesvědčí, aby se na Měsíc vydali spolu s ním. Raketa je poté vystřelena z obřího děla (stejně jako Vernův vesmírný koráb) a přistane přímo v pravém oku Mélièsova měsíce s lidskou tváří. Při zkoumání Měsíce zajmou celou expedici místní a agresivní obyvatelé Selénité, kteří jsou v případě ohrožení schopni vybuchovat. Expedice je zajata a předvedena před jejich krále. Cestovatelé způsobí králi úmyslnou explozi, po které se vydají na útěk zpět k raketě, do které následně nasednou a řítí se zpět k zemi. Tam jsou zachráněni parníkem.

Rozbor

Z pohledu dnešní generace nejsou cesty do vesmíru a na Měsíc již tak nepředstavitelné jako tomu bylo kdysi. V tehdejší době si asi každý představoval, jaká by mohla být cesta na Měsíc, zdali je to vůbec možné, a pokud ano, tak co by všechno obnášela. Méliès byl vizionář, který dokázal svou představu zkonstruovat a předat ostatním. Jeho představa o cestování na Měsíc sice působí dnes již pohádkově a hodně naivně, ale vezme-li se v potaz, že jde o snímek starý více než 110 let, je to něco naprosto neskutečného.

Tento film má přibližně 14 minut, ovšem objevuje se v něm určitý filmový postup, který se využívá dodnes. Ústřední myšlenkou tohoto příběhu je výprava za dosud neobjeveným. Figuruje zde silný a obětavý hrdina. Nastávají komplikace, když se objeví vetřelci (Selénité), a proti kterým je nutno použít vražednou zbraň (v tomto případě deštník). Vše je zakončeno happyendem.

Celý snímek je natočen pouze jednou kamerou. Kamera je po celou dobu statická a zabírá většinu scény. Z tohoto důvodu zde nejsou vidět žádné detaily.

Při „stříhu“ mezi jednotlivými scénami bylo použito prolínání, čili konec jednoho záběru postupuje do začátku záběru druhého. To co bylo zcela revoluční, co se stříhu týče, je scéna při které expedice bojuje s deštníkem se Selénity. Při úderu deštníkem do nepřátel přichází stříh a celá následná scéna tak budí dojem, že obyvatelé Měsíce se buďto vypařili, vybuchli či se změnili v kouř. V tomto počínání Georges Méliès naprosto předběhl svou dobu.

Veškeré kulisy objevující se ve snímku mají divadelní charakter. V podstatě se všechny scény točily na jednom místě a měnily se pouze kulisy. Zajímavá byla především Mélièsova představa, jak vypadá prostředí Měsíce. Měsíc je plný neznámých exotických rostlin, obřích hub, velmi podivných živočichů a hlavně primitivních domorodých obyvatelů.

Tento krátký film byl natáčen v době němé éry, proto není možné rozebírat hudbu či zvuky. Divák si může domýšlet všechno to, co nebyla tehdejší technika schopna zachytit. V pozdějších letech byl film obohacen o doprovodnou hudbu, ale každá verze se trochu liší. Je možno dohledat verzi obohacenou hudebním doprovodem symfonického díla *Slavnostní předehra 1812* od ruského skladatele Petra Iljiče Čajkovského.

Stejně jako veškeré kulisy, i kostýmy a masky mají divadelní charakter. Samotná expedice má po většinu času dobové oblečení a to i na povrchu Měsíce. Nebyly zde potřeba skafandry a to je z dnešního hlediska něco naprosto nepředstavitelného. Zajímavé jsou hlavně masky a kostýmy Selénitů, které se podobají čemusi mezi hlodavcem a hmyzem.

V době němé éry záleželo hlavně na řeči těla a mimice. V tomto snímku je vidět herce jen z dálky, proto lze mluvit pouze o samotné řeči těla. Velkou část tohoto filmu, expedice vášnivě rozhazuje končetinami, aby mohlo být vyjádřeno to, co slovy nebylo možno. Pověštinou tato gesta působí spíše komicky.

Film obsahuje hned několik zvláštních efektů, které se dnes zdají spíše úsměvné, ale před více než 100 lety to znamenalo obrovský posun kupředu, nejen po technické stránce. Celý film byl natočen černobíle, ale je možno ho zhlédnout i v kolorované verzi, která však působí trochu psychedelicky.

Závěr

Tento film je jeden z prvních filmových počinů v historii vůbec a zároveň prvním filmem žánru science fiction. Mélièsova Cesta na Měsíc položila základy pro budoucí utváření filmu a v podstatě i celého jednoho žánru. Přinesla s sebou hned několik inovací a nových nápadů. Scéna, při níž raketa vystřelená z obřího děla, narazí do Měsíce s lidskou tváří, patří dodnes k těm nejslavnějším a nejopěvovanějším scénám v historii kinematografie.

5.2 Nebeská loď

Rok: 1918

Země původu: Dánsko

Režie: Holger-Madsen

Děj

Hlavního hrdinu kapitána Planetarose čeká výprava na vzdálenou planetu Mars. Pro tuto výpravu je sestrojena kosmická loď, která má kapitána s celou jeho posádkou dopravit bezpečně na místo určení. Od startu rakety spolu posádka tráví na palubě lodi přibližně 6 měsíců, než dorazí na „rudou“ planetu. Po přistání jsou k jejich velkému překvapení přivítáni místními obyvateli, kteří jsou vlídní a přátelští a vzhledově stejní jako lidé. Život martěanů je až utopisticky krásný. Kapitán se zamiluje do mimozemšťanky, se kterou se později vrátí na zem, kde se poté snaží společně hlásat dobro.

Rozbor

Martěané mají zobrazovat dokonale utopistickou a pacifistickou společnost. Z tohoto díla je patrný hodně velký pokrok oproti Cestě na Měsíc. Oba příběhy sledují výpravu do vesmíru, ale od obvykle zvědavého a dobrodružného Mélièsova příběhu se Nebeská loď odlišuje tím, že sebou nese poselství spojené s mírem. Film byl natočen v době, kdy stále zuřila první světová válka a tento film měl v lidech probudit vlídnost a toleranci.

Jelikož se stále nacházíme v době němé éry, celý film je prokládán několika texty, které mají více přiblížit divákům děj. Kamera zůstává stále statická jako v *Cestě na Měsíc*, ale už se zde vyskytuje větší spektrum záběrů. Velké celky jsou použity především v záběrech, kdy se expedice chystá přistát na Marsu. Zde má divák možnost seznámit se s prostředím Marsu. V záběrech jsou jasně vidět tamější obyvatelé, kteří přátelsky vítají nové hosty. Velké celky jsou zde kombinovány s celky a americkým plánem. Divákova pozornost se přenáší na hlavní hrdiny. V záběrech na Marsu dominují především hlavní protagonista kapitán Planetaros a zástupce obyvatelů Marsu.

Mezi jednotlivými scénami je použito zatmívání a roztmívání. Nejprve lze pozorovat závěrečnou fázi záběru, jehož obraz je postupně ztmaven až do úplného černa. Poté následuje buď krátký text doplňující příběh či další scéna. Z přechodu z textového pole na hraný záběr je použito roztmívání, kdy se ze tmy zesvětluje na další záběr. Bylo zde použito i přímého střihu.

Většina scén se odehrává v reálném prostředí a i samotné kulisy vytvořené ve studiu mají již reálnější zpracování. Divadelní charakter kulis se zde nevyskytuje. Prostory vesmírné lodi působí dost stíněným dojmem. Prostředí Marsu je stejné jako na Zemi, což je hodně nekreativní představa, na rozdíl od Mélièse, který při vyobrazování Měsíce, zapojil více své fantazie. Mélièsovo vesmírné plavidlo vypadalo jako obří nábojnice, kdežto v *Nebeské lodi* vypadala vesmírná loď jako větší vzducholod' s prvky dvouplošníku.

Němá éra je stále přítomna a jednotlivé zvuky, ruchy a šumy si divák stále musí jen představovat. Po celou dobu filmu hraje hudba. Jedná se o klavírní sólo. Oproti jiným filmovým počínům této doby, nebyl zaznamenán žádný jiný hudební nástroj. Hudba ve filmu je jednotvárná. Film má více než hodinu a poslouchat takto dlouhý jednotvárný zvuk může být pro sluchové smysly vyčerpávající.

Ve filmu lze narazit na několik druhů kostýmů. V první řadě se jedná o klasické dobové ošacení. Dále se ve filmu objevuje uniforma, kterou mají všichni členové posádky, což v Mélièsově *Cestě na Měsíc* chybělo. Oblek se podobá dobovým leteckým uniformám. Absence řádného technického vybavení stále přetrvává. U mimozemského zastoupení nacházíme antikizující prvky a to i u kostýmů. Obyvatelé Marsu nosí tógy.

V některých pasážích je možno stále pozorovat přehrávání herců při vyjadřování emocí, ale oproti *Cestě na Měsíc* je zde očividný pokrok. Především bylo eliminováno přehnané rozhazování končetinami.

Toto shledání pozemšťanů a marťanů představuje pravděpodobně jedno z nejméně nepřátelských setkání ve filmové historii. Ve většině jiných filmových děl je setkání buďto ryze nepřátelské nebo se na první pohled jeví jako přátelské, ale následuje nevraživost či přímo agresivní napadení (viz. *Mars útočí 1996*). Na druhou stranu působí marťané do značné míry „uměle“ co se způsobu chování týče. Mají představovat dokonalou společnost, která překonala necivilizované stádium, kterým si lidstvo ještě stále prochází. Představa toho, že by mohla existovat až takto utopistická společnost, která svou přeslazeností ztratila svou osobitost a lidskost, je hodně těžká.

Závěr

Nebeská loď je jedním z prvních science fiction filmů. Zároveň je považován za první celovečerní science fiction film v historii. Oproti Mélièsově *Cestě na Měsíc* je očividný obrovský technický pokrok. Nicméně nepřináší žádné nové fantaskní představy. Setkání s marťany má vyobrazovat kontakt s lidstvem samým. Měl za úkol v lidech vzbudit pochopení a toleranci.

5.3 Metropolis

Rok: 1927

Země původu: Německo

Režie: Fritz Lang

Děj

Děj se odehrává v roce 2026 a je zasazen do fiktivního města Metropolis, jehož obyvatelé jsou rozděleni na dvě skupiny. Bohatou, privilegovanou elitu a otrocky sloužící dělníky žijící v podzemí. Vládnoucí elita užívá všech radostí života, oproti tomu dělníci jen vykonávají rozkazy. Mezi dělníky se nechtíc dostane syn vládce celého města Freder, kde se zamiluje do krásné a ušlechtilé Marie. Marie vykořisťované obyvatelstvo potají vzdělává. Freder je zděšen z toho, co vidí a rozhodně se to změnit.

Souběžně s touto dějovou linkou vstupuje na scénu šílený vědátor Rotwang, který na pokyn Frederova otce Fredersena zkonstruuje robota, na nějž přeneše Mariinu podobu. Robot má za cíl rozpoutat nepokoje, aby tak mohl Frederův otec začít boj proti dělníkům.

Rozbor

Film a námět samotný je zajímavý a odvážný především snahou, vyobrazovat sociální nerovnosti mezi určitými skupinami. V tomto případě se jedná o privilegovanou sortu lidí a obyčejné dělníky, jejichž životy jsou považovány za lehce nahraditelné. Jistou podobnost námětu – vládnoucí třída a chudí dělníci – je v současnosti možné zaregistrovat v populárním sci-fi snímku *Hunger Games*.

Kamera je ve snímku stále statická a obsahuje různé druhy záběrů, včetně detailu. Na začátku filmu, kdy Freder poprvé spatřuje Marii, má divák možnost vyčíst z jejího pohledu nevinnost, láskyplnost a soucit, a to právě díky detailnějšímu záběru. Ten pak silně kontrastuje se scénou, kdy robot přejímá Mariinu roli. Detailnější záběr na dříve oduševnělou bytost ukazuje nyní její bezduchost a prázdnotu. Ve scéně kdy se Freder dostane mezi těžce pracující dělníky, má divák možnost prohlédnout si celou podzemní továrnu. Záběry působí hodně pochmurně a depresivně. V momentě, kdy Rotwang poprvé ukazuje Fredersonovi svůj robotí výtvar, je celá situace zabírána z dostatečně velké vzdálenosti. Díky tomu je na stěně vidět velký obrácený pentagram. Obrácený pentagram je pokládán za symbol zla a divák už dopředu může tušit, k jakým účelům bude tento oživlý robot sloužit. V tomto snímku lze pozorovat mnoho rozličných záběrů, které se zaměřují na jednotlivé detaily. Především na emoce a intimitu jednotlivých postav. V některých záběrech dominují určité postavy, na rozdíl od Nebeské lodi, kde na sebe žádná postava nestrhává příliš velkou pozornost.

Stejně jako tomu bylo u Nebeské lodi i zde se objevují doprovodné části textu, které více přibližují děj divákovi. Po celou dobu filmu je použit přímý střih a střihy mezi jednotlivými záběry jsou vyvážené. Divák si stihne prohlédnout jeden konkrétní záběr, než přijde druhý.

Vize samotné metropole je nadčasová a i její technické zpracování předběhlo svou dobu. Město je plné gigantických budov. Jezdí zde nadzemka, která je situovaná o hodně výše, než nadzemky ve skutečných městech. Automobily jezdí po silnicích,

kteřé se rovněž vyskytují abnormálně vysoko. Mezi budovami létají dvouplošníci. I touto představou se pravděpodobně nechali inspirovat pozdější tvůrci sci-fi příběhů a to především kyberpunku. Celková architektura města má futuristický nádech ve stylu art-deco.

Film je němý, ale po celou dobu je doprovázen symfonickým orchestrem. Důraz na emoce je zde kladen také v oblasti hudby. Hudba se mění v závislosti na konkrétní situaci. Je-li scéna více akční, drží hudba tempo spolu s ní. Pokud je scéna klidnější, hudba se chová také tak. Hudba je více rozmanitá oproti hudebnímu doprovodu v Nebeské lodi, kde byl celý snímek doprovázen jen klavírním sólem, což v mnohých scénách nemohlo přesně vyjádřit charakter konkrétní scény.

Nejzajímavějším kostýmem celého filmu je bezpochyby kostým robota. Jeho vizuální zpracování je nadčasové, působí realisticky a jeho vzhled je uvěřitelný i dnes. Díky kostýmům jsou zde jasně patrné rozdíly mezi sociálními vrstvami. Vládnoucí třída nosí perfektně padnoucí oblečení, kdežto dělníci mají uniformy, které jsou totožné.

Většina herců svou mimikou dokonale vystihuje emocionální stránku situací za všech okolností. Brigitte Helm perfektně zvládá svou dvojroli. Stejně tak jako dokáže být milá a přívětivá jako Marie, dokáže s přehledem ztvárnit i roli své robotí dvojnice.

Závěr

Snímek Metropolis by se dal nazvat matkou všech science fiction filmů. Objevují se zde náměty, které byly v pozdějších letech mnohokrát využity. Například společenské boje mezi vrstvami, utopistický život vládnoucí třídy, roboti a šílení vědci. Má vynikající technické zpracování a precizně pracuje s kamerou. Snímek byl na svou dobu pokrokový a rozhodně neurazí ani v dnešní době, naopak hodně mile překvapí.

5.4 Neviditelný muž

Rok: 1933

Země původu: USA

Režie: James Whale

Děj

Ve 30. letech 20. století byla objevena látka zvaná monokain, jejíž zvláštností byla schopnost vybělit vše, s čím přijde do styku. Zpočátku se s ní bělily látky, ale ukázala se být agresivní a příliš ničila materiál. Z neznámého důvodu byla použita i na psa, který následně úplně zbělal a zešlel. Doktor Jack Griffin, neznalý vedlejších účinků, látku vpravil do vlastního těla a stal se neviditelným. Velmi brzy se dostavily ony vedlejší účinky a doktor Griffin začal páchat zločiny bez jakéhokoliv pocitu viny.

Rozbor

Je-li v dnešní době zmíněno slovo neviditelnost, ve většině lidí to evokuje myšlenky na superhrdiny, kteří disponují touto schopností. Čili svou schopnost využívají k dobru a pomoci ostatním. V tomto snímku je však postava neviditelného muže záporná od začátku do konce. Jeho negativní chování je sice zapříčiněno monokainem, ale přirozenost lidské povahy by i při absenci zmíněné látky, mohla svádět hrdinu ke špatnému chování. Výsledný efekt by se pak nemusel o mnoho lišit.

Celý snímek má jen něco málo přes hodinu. Film se nezdržuje zbytečným vysvětlováním, jak daná látka vznikla. Přistupuje rovnou k jádru problému, přičemž nabírá rychlý spád hned po úvodních titulcích a během něj se nevyskytuje příliš „hluchých“ míst. Všechny dialogy plynou svižným tempem a jsou vyvažovány akčními scénami.

V tomto filmu jsou zaznamenány plnohodnotné pohyby kamery. U snímku Metropolis byla kamera ještě statická. V Neviditelném muži byly použity švenky. Divák má díky tomu možnost prohlédnout si větší část prostředí, ve kterém se daný záběr odehrává. Na začátku filmu, kdy Griffin vstoupí do hostince, snímá kamera jeho postavu z podhledu. Neviditelný muž stojí vzpřímeně a záběr z podhledu ho staví do pozice padoucha. Následuje krátký detail na jeho zahalený obličej. Kvůli této masce nemá divák možnost vyčíst z hercovy tváře aktuální pocity. To, co vizuální projev

nemůže dostatečně vyjádřit, plně kompenzuje hercův osobitý hlas. Během filmu má divák možnost vidět mnoho detailních záběrů. Stejně jako tomu bylo u Metropolis, i zde lze snadno vyčíst lidské emoce jako například strach, zaražení nebo smutek. U Metropolis ale jednotlivé záběry trvaly o něco delší dobu. Divák měl tím pádem více času číst hercovu mimiku a jeho momentální rozpoložení. Některé švenky jsou provedeny až příliš rychle. Díky tomu scéna často působí chaotickým dojmem a může dojít k přehlednutí některého důležitého prvku. Traveling je ve snímku rovněž používán. Díky veškerým pohybům kamery působí film akčněji a svižněji.

Při přechodu z jednoho záběru do druhého je použito přímého střihu. Při přechodu z jedné scény do druhé je použito prolínání, jako tomu bylo u některých předchozích snímků. Vše odsýpá svižným tempem. Rytmické vztahy mezi jednotlivými záběry jsou vcelku vyvážené.

Děj se odehrává na několika místech. Od hostince, kde Griffin započíná dráhu zločince, přes banku, kde ukradne peníze, až po nemocnici, kde ztrácí svou neviditelnost. Lokace a veškeré kulisy mají dobový charakter.

Němá éra už skončila a filmy bez zvuku jsou vystřídány těmi se zvukovou stopou. Předností tohoto filmu je jednoznačně hercův osobitý hlas, kterým dokonale ztvárnil zlovolného zloducha, který by v éře němého filmu přišel vniveč. Úvod filmu je protkán specifickou hudbou, která navozuje temnou a pochmurnou atmosféru.

Protože je hlavní hrdina po celou dobu neviditelný, musí být oblečen doslova od hlavy až k patě. Obličej má omotán bandážemi, přes které má posazené brýle, kterých za celý film vystřídá několik. Nosí rukavice, kabát atd. Veškeré ošacení je dobové. Například staré policejní uniformy, doktorské pláště apod.

Nejgeniálnějším hercem je představitel samotného neviditelného muže Jacka Griffina. I přesto, že se jeho tvář ukáže až na samotném konci filmu, je herecký výkon, obohacený zlověstným hlasem, naprosto dokonalý. Jeho postava zaujímá více poloh projevu. Vystupuje v roli šílence, komika (když si pohrává s policisty), ale i v roli citlivé a zranitelné bytosti (když tráví čas s Florou). Co může být bráno jako mínus jsou zbytečně přehnané hysterické výlevy a křik paní hospodské, které mohou působit spíše teatrálně.

Zvláštní efekty jsou velmi dobře provedeny a ohromují i v dnešní době. Při scénách, kdy jednotlivé kousky oblečení létají vzduchem, zůstává divákovy rozum stát.

Vše navíc vypadá hodně přesvědčivě. Velmi dobře zpracovanou scénou je část, kdy Griffin sundá část bandáží z obličeje. Tam kde měly být ústa a brada není nic. Zde je velmi dobře patrné, že kouzlo speciálních triků netkví jen v titěrných lanech, které dávají do pohybu jednotlivé kusy oblečení. U zvláštních efektů byla zaznamenána jedna logická chyba. Téměř na konci, kdy Griffin kráčí úplně nahý sněhem, zanechává v něm stopy bot a nikoliv nohou, jak by tomu logicky mělo být.

Závěr

Tento snímek především upoutá skvěle zpracovanými efekty, které posunuly možnosti filmových triků zase o kus dál. Toto dílo nelze obecně srovnávat s předešlými snímky. I přesto, že se jedná o science fiction, má tento snímek zcela jiný námět. Tím je zde neviditelnost, kdežto v předešlých snímcích bylo námětů, vhodných ke srovnání více. Neviditelnost je zde brána jako něco monstrózního.

5.5 Godzilla

Rok: 1954

Země původu: Japonsko

Režie: Iširo Honda

Děj

Po několika nevydařených jaderných pokusech se v Tichomoří objevuje neznámý tvor gigantických rozměrů. Tento tvor dostane jméno Godzilla. Když se Godzilla dostane do konfliktu s lidmi, projeví se její destruktivní sklony, které neznají hranic. Napadne město a ničí vše, co se jí postaví do cesty. Celý příběh se točí kolem toho, jak toto obří monstrum zlikvidovat.

Rozbor

Godzilla je jakousi alegorií na události z konce druhé světové války. Zatímco v Evropě už byl konec, mezi USA a Japonskem to stále vřelo. Celý válečný konflikt skončil kapitulací Japonska po svržení bomb na Hirošimu a Nagasaki. Tato událost následně vzbuzovala u Japonského obyvatelstva paranoiu ze všeho atomového. To se

také do snímku silně promítlo. Z díla vyzařuje obava z jaderných zbraní a samo obří monstrum zde funguje pouze jako sekundární prvek. Zároveň nese skryté poselství budoucím generacím.

Samotný scénář a dialogy mezi postavami jsou hloubavé, nicméně v některých sekvencích se zbytečně moc mluví a neděje se žádná akce. Většinu času pak divák stráví s vědci, kteří řeší etická dilemata, než se samotným monstrem.

Kamera využívá během celého filmu několik druhů záběrů od velkého celku, při zabírání lodi na moři až po detaily, které se soustředí na jednotlivé postavy a jejich mimiku. Záběry trvají dostatečně dlouho na to, aby se divák mohl seznámit s okolím. Nejzajímavější momenty jsou ty, kdy se pozornost soustřeďuje právě na ono obří monstrum. Charakteristickým prvkem pro tyto filmy jsou záběry, při nichž kamera zabírá chodidla gigantického netvora při devastaci města. Divák má pocit, že je přímo ve středu dění a přitom může sledovat počínání Godzilly z dostatečně bezpečné vzdálenosti.

Přechody mezi jednotlivými scénami jsou řešeny dostatečně plynule. Při střihu byl použit přímý střih. Dále bylo použito prolínání, které diváka pozvolna a nenásilně přesouvá k další scéně. Nově zde bylo použito i stírání, které funguje tak, že jeden záběr vytlačuje záběr druhý. Při použití tohoto stylu střihu jsou využity různé grafické prvky, v tomto případě se jedná o čáru.

Pro scény, při kterých monstrum devastuje prostory města, byly vytvořeny jeho zmenšené modely. Při natáčení konkrétních scén do nich vchází kaskadér, oblečen do kostýmu Godzilly. Podobně zpracován byl i pohled na město Metropolis, kde bylo možné vidět zmenšené modely dvouplošníků létající mezi mrakodrapy. Většina scén, která v sobě nezahrnovala přítomnost Godzilly, byla natočena buďto v přirozených venkovních prostorech, nebo ve studiích.

Co se zvuků týče, nejzajímavější jsou ty, které vydává samotný netvor. Jedná se o silný a hlučný řev. Absence dunivých kroků, které jsou předzvěstí toho, že se Godzilla blíží na určité místo, ubírá scéně na její napínavosti. Ty bylo možno zaznamenat až v novějších filmových zpracováních.

Samotná Godzilla je vlastně velký gumový oblek, navlečený na některého z kaskadérů. Na plátně však její pohyby působí daleko reálněji, než tomu bylo u prvního

King Konga, kde byla velká gorila jen loutkou. Z tohoto důvodu nevypadal její pohyb moc přesvědčivě.

Většina herců zvládá svou roli velmi dobře. Stále jsou však k vidění teatrální projevy. U hlavní hrdinky častokrát není jisté, zda její výraz ve tváři značí zděšení či smích. Herecký výkon může působit krkolomně.

Závěr

Godzilla je spolu s King Kongem nejznámějším sci-fi creature feature všech dob. Iširo Honda stvořil postavu, která se stala součástí Japonské popkultury a je velice populární u světových filmařů. Příběh King Konga měl dobrodružný podtext, kdežto Godzilla měla katastrofický nádech. Film Godzilla měl za úkol upozornit na tehdejší problémy, které koneckonců přetrvávají dodnes. Jedná se hlavně o devastaci životního prostředí. Dále měl poukazovat na možná budoucí nebezpečí. Těmi je myšlena „přetechnizovanost“ světa a nezastavitelný vývoj, který se může kdykoliv vymknout kontrole.

5.6 2001: Vesmírná odysea

Rok: 1968

Země původu: Velká Británie a USA

Režie: Stanley Kubrick

Děj

V období pravěku se na Zemi objeví záhadný mimozemský monolit. Tento monolit způsobí nárůst inteligence u všech opolídí, ze kterých se později vyvinou lidé. V době, kdy je lidstvo schopno cestovat vesmírem se totožný monolit vyskytl na Měsíci. Nález se vydává blíže prozkoumat vědec Heywood R. Floyd. Při dotyku s monolitem vyše objekt signál směrem k Jupiteru. Ke kterému se po několika měsících vydává vesmírná loď s cílem nalézt příjemce signálu. Na palubě lodi jsou dva astronauté a několik dalších členů posádky, kteří jsou v hibernaci. Celou posádku doplňuje počítač HAL 9000.

Rozbor

Zajímavých filozofických námětů ve filmu, vhodných k bližšímu prozkoumání, se nabízí hned několik. Děj pracuje s myšlenkou evoluce a smyslu celé existence lidstva. Předestírá ideu toho, že se člověk stal pánem tvorstva tím, že proměnil obyčejnou kost ve smrtící zbraň. Námět si pohrává s myšlenkou, že se výtvor, který byl vytvořen za účelem usnadnit život, může obrátit proti svým stvořitelům. Tajemný mimozemský objekt, který byl neznámou rasou rozest po vesmíru, nemůže zůstat opomenut. Tato rasa zůstává skryta po celou dobu filmu. Je možno spekulovat i o tom, že tyto entity nemají hmotná těla. Tím pádem by se dali přirovnat k inteligenci oproštěné od hmoty. Člověk by je mohl přirovnávat k vyšší moci.

Film obsahuje skromné množství dialogů, které jsou však do detailu promyšleny. Dialogy jdou ruku v ruce s vizuální a hudební stránkou díla, díky čemuž vzniká naprosto unikátní děj.

Toto filmové dílo je charakteristické dlouhými záběry na určité objekty nebo postavy, jako jsou vesmírné lodě, planety, běžící astronaut a tak dále. Objekty jsou zabírány z různých úhlů. Zprava, zleva, z ptačí perspektivy, z podhledu. Některé záběry jsou až moc dlouhé a táhlé. Toto dílo má poskytovat zrakové vjemy. Ve filmu je použito subjektivní kamery, konkrétně u lodního počítače HALa, díky níž lze pozorovat blízké okolí jeho „očima“. Jedná se o první barevný snímek z výběru. Barvy hrají roli především ve fázi, kdy astronaut prolétá jakousi červí dírou. Vizualizace tohoto letu má psychedelické zpracování a může mít až hypnotizující účinky. V této pasáži bylo použito prostřihů, které mají za úkol přiblížit protagonistovy pocity. Obličejové kreace během cesty, působí spíše komicky. Na okamžik je zaznamenán detail astronautova oka, které může působit „warholovsky“.

Na konci pasáže s opolidmi, vyhodí předchůdce člověka do vzduchu kost, na kterou je soustředěn záběr po celou dobu jejího letu. Posléze je nahrazen záběrem na vesmírnou loď, která je svým tvarem totožná. Tento druh filmového střihu se nazývá „match cut“ (nebo také graphic match). Používá se ve chvílích, kdy se dva různé objekty nebo prostory graficky shodují ve dvou různých záběrech. Tento druh střihu pomáhá vytvořit silnou kontinuitu a propojení mezi dvěma snímky. Scéna s kostí společně s vesmírnou lodí, obsahuje skrytý podtext, který má znázorňovat vývoj lidstva.

Většina scén se odehrává na palubách vesmírných lodí. Prostory z dnešního pohledu, působí poněkud zastarale se slabším futuristickým nádechem. Podivné až komické našlapování vesmírné letušky, je zřetelným pokusem o znázornění stavu beztíže.

Hudba je dalším klíčovým prvkem filmu, který dotváří atmosféru. Ve snímku se objevují dva druhy hudby. Prvním jsou klasická díla skladatelů Richarda Strausse a Johanna Strausse mladšího. V prvním případě se jedná o symfonickou báseň z konce 19. století *Tak pravil Zarathustra*, která se vyskytuje hned v několika scénách. Poprvé při scéně s opočlověkem, který poprvé pozvedá tapíří kost nad hlavu. Tento akt je symbolem pokroku a vítězství. Ve druhém případě se jedná o skladbu *Na krásném modrém Dunaji*. Tato skladba provází scénu volně plující vesmírné stanice vesmírem. Spojení klasické hudby a „moderního“ sci-fi je poněkud atypické. Během scény, kdy se vědec poprvé chystá dotknout monolitu, ozývá se hudba, která by se dala připodobnit k zoufalému nářku. Hudba je napínavá, temná až ponurá a doslova zalézá pod kůži. Nelze opomenout i další zvuky, které mohou působit až nepříjemně (zvuky dýchání apod.)

Filmové kostýmy použité během natáčení, odrážejí dobu, ve které byl snímek vytvořen. K vidění je zde klasická móda 60. let, lehce okořeněná prvky science fiction. Nově se zde objevují skafandry, na kterých nebyl brán v předešlých dílech zřetel.

Závěr

Vesmírná odysea byla ve své době vrcholným dílem science fiction. Film oplýval výborným technickým zpracováním i díky trikům, které vypadají úctyhodně i dnes. Snímek ukazuje, jak krásně se dá pracovat s hudbou ve filmu. Zároveň je plný filozofických námětů, které si každý jednotlivec může vysvětlit po svém. Divák má tak volnou ruku při dotváření děje, za použití vlastní fantazie.

5.7 Hvězdné války: epizoda IV. – Nová naděje

Rok: 1977

Země původu: USA

Režie: George Lucas

Děj

Rytíři řádu Jedi byli před lety vyhlazeni a galaxie je nyní ovládána Impériem. Skupině rebelů se podaří ukradnout plány k nejmocnější zbrani Impéria, tzv. Hvězdě smrti. Jedná se o vesmírnou stanici obřích rozměrů, která je schopna ničit celé planety. Princezna Leia, plány Hvězdy smrti ukrývá na své lodi. Je zajata a vyslýchána Darthem Vaderem. Ještě před svým zajetím však stihla nahrát plány do malého protokolárního droida R2-D2. Tomu se společně s C-3PO podaří prchnout na planetu Tatooine, kde se setkávají s Lukem Skywalkerem. R2-D2 má poslání donést tyto plány Obi-Wan Kenobimu.

Rozbor

Námět Hvězdných válek má klasický pohádkový podtext. Dobro versus zlo. Ti dobří jsou zde zastoupeni povstalci, společně s Lukem Skywalkerem, jehož otec býval kdysi rytíř Jedi. A ti zlí jsou zastoupeni Impériem v čele s Darthem Vaderem a Darthem Sidousem. Počáteční děj se točí okolo záchrany princezny Lei. Celý děj se odehrává v minulosti, tudíž má svět Hvězdných válek nekonečně mnoho možností. Jsou plně originálních a nadčasových výtvorů.

Úvod Hvězdných válek je táhlý a dlouhý. Na druhou stranu má divák možnost zorientovat se v novém prostředí a nasát atmosféru. V celém ději se vyskytuje několik, na první pohled nelogických chyb. Například, když se dvojice droidů pohybuje po Hvězdě smrti naprosto bez povšimnutí okolí a to i přesto že jsou hledaní. Veselé pošťuchování mezi nimi, přidává ději na komičnosti a odlehčuje jinak napínavou atmosféru.

Kamera využívá během celého natáčení téměř všechny druhy záběrů, kromě velkého detailu, který nebyl ve snímku zaregistrován. Snímek využívá především polocelek, což vede k bližšímu seznámení diváka s jednotlivými postavami a rasami. Během scén na planetě Tatooine je využito velkého celku. V tomto záběru je R2D2

vyobrazován jako ztracený robot v krajině. Je zcela opuštěn a číhá na něj nebezpečí, které pak přijde ve formě Tuskenů.

Mezi jednotlivými scénami je použito stírání, přičemž je nejčastěji využito čáry, nebo kruhu pro přechod. Ve scéně, kdy Obi-Wan poprvé ukazuje Lukeovi světelný meč, lze pozorovat neplynulost stříhu. Ve chvíli, kdy Luke meč aktivuje, je vidět výrazný skok obrazu. Další podobný stříhový skok je patrný ve scéně, kdy Han hovoří s Greedem v baru. Následně po sobě oba vystřelí. Tato scéna se stala terčem dohadů, kdo ze dvou zúčastněných vystřelil první. Někteří jedinci se staví na stranu Hana, někteří na stranu Greeda.

Velká část příběhu se odehrává na pouštní planetě Tatooine. Prostředí na planetě má reálný základ. Jsou zde vidět rekvizity s futuristickým nádechem. Jedná se především o dopravní prostředky, jako jsou vznášedla. Hvězda smrti je druhou hlavní lokací, ve které se děj odehrává. Zvenku vypadá jako velká kovová planeta a její vnitřek vypadá jako prostornější vesmírná loď.

Soundtrack k Hvězdným válkám složil známý americký skladatel John Williams, za který si vysloužil Oscara. Hudba je velice živá, akční, místy může působit až agresivně. Charakteristická není jen hudba, ale i jednotlivé zvuky, které lze ve snímku zaregistrovat a které se nesmazatelně vryjí do paměti diváka. Například sípot Dartha Vadera, zvuky světelných mečů a bojové stíhačky Tie Fighter. Díky charakteristickým zvukům droida R2-D2, může divák vyčíst, v jakém „citovém rozpoložení“ se robot právě nachází.

Většina kostýmů a rekvizit je reálně zpracovaná a jen malá hrstka postav, např. Jabba Hutt, byly dodělány počítačem. Svět Hvězdných válek je obýván širokým spektrem mimozemských ras. Jedná se jak o humanoidní, tak i nehumanoidní rasy. Velkou část kostýmů můžou diváci pozorovat ve známé barové scéně z Mos Eisley. Z dnešního pohledu se kostýmy mohou jevit roztomile. Jsou však hodně rozmanité a každá rasa se od sebe viditelně liší. Jelikož se jedná o reálně vytvořené kostýmy, není u určitých ras vyjádřena mimika. Co stojí za zmínku je kostým Dartha Vadera, Chewbaccy, robota C-3PO a stormtrooperů.

Většina efektů byla vytvářena na modrém pozadí. Efekty byly jak finančně, tak výrobně náročné. V roce 1977 se i díky těmto efektům.

Závěr

V roce 1977 se divákům naskytla jedinečná podívaná, která se navždy zapsala do dějin. Po vzoru Hvězdných válek se začaly točit i další filmové trháky. Do doby než vyšel tento snímek, nebyly sci-fi filmy až tak populární. To se však změnilo s jeho příchodem. Z Hvězdných válek se stal kult a má milióny fanoušků po celém světě. V určitém smyslu se dá říct, že z hlediska popularity nebudou Hvězdné války nikdy překonány.

5.8 Terminátor

Rok: 1984

Země původu: USA a Velká Británie

Režie: James Cameron

Děj

Příběh se odehrává v roce 1984 v americkém městě Los Angeles. Hlavní hrdinkou je Sára Connorová, obyčejná servírka, které hrozí nebezpečí z budoucnosti. Z roku 2029 je do minulosti vyslán terminátor. Terminátor je kyborg, který má za úkol Sáru zabít, protože má porodit syna Johna Connora, který v budoucnosti povede povstání proti strojům. Hlavním mozkiem těchto strojů je umělá inteligence nazývaná Skynet. Ten ovládl celý svět. Do stejné doby jako Terminátor, je poslán i muž Kyle Reese, jehož úkolem je Sáru před Terminátorem chránit. Oba aktéři se během jejich společné cesty sblíží a Sára přijde do jiného stavu.

Rozbor

Hlavním námětem příběhu jsou umělé výtvořiny člověka, které se obrátí proti svým stvořitelům. Vzpouza strojů začíná, když si počítačový systém Skynet uvědomí sám sebe. Částečně mohli diváci tento námět pozorovat ve snímku 2001: Vesmírná odysea, kde hrál jednu z hlavních rolí počítač HAL 9000. Ve vesmírné odyseji bylo toto obrácení strojů vyobrazeno v samotných počátcích, přičemž v Terminátorovi jde tento námět více do hloubky, co se týče možných následků.

Akce začíná od samého začátku. Pak přichází menší pauza a divák má možnost sledovat pohyb Sarah Connorové a trochu se sblížit s její postavou. Stejně tak pohyb Kyala Reese a Terminátora, kterého hraje Arnold Schwarzenegger. V tomto snímku hraje zápornou postavu, což je v případě tohoto herce výjimečné. Většinou má role kladné.

Stejně jako u novějších snímků, jsou i v tomto přirozeně použity téměř všechny druhy záběrů. Nejvíce se zde vyskytuje polocelek a detail, přičemž se tak divák více přiblíží hlavním hrdinům bojujícím o život. Nejzajímavějším detailem ve scéně je, když se Terminátor zbavuje poškozených částí svého obličeje.

Většina scén se odehrává ve městě Los Angeles. Většina kulis má reálné zpracování a architektura odpovídá době, do které je snímek zasazen. V části filmu, kdy rekvizita terminátora je již zbavena povrchové kůže a zbyla z něj jen kovová kostra s výraznými červenými očima, působí vcelku reálně. Scény poskládané ze záběrů s loutkou v životní velikosti a klasickou animací, působí nedokonalým a nereálným dojmem, který může připadat dnešnímu divákovi spíše komický.

Stejně tak jako pro jiná významná díla, byl i pro Terminátora vytvořen samostatný soundtrack, především tedy úvodní skladba. Hudba je strhující a dodává snímku na atraktivitě. V napínavých momentech jsou scény prokládány zvuky, které se dají přirovnat ke kladivu, bušícímu do kovadliny.

Většina kulis a rekvizit odpovídají době, ve které se odehrává. Kostýmy a masky jsou zpracovány stejným způsobem. Veškeré ošacení, účesy, doplňky apod. odpovídají módě 80. let.

Přibližně v polovině filmu se nachází pasáž, kde si Terminátor 9000 opravuje poškozenou část svého obličeje, konkrétně oční bulvu. Nejdříve je hercova postava snímána z boku. Posléze je zabírána z profilu a herec je zde nahrazen umělou bustou, speciálně vytvořenou pro tuto scénu. Díky této napodobenině, vypadá scéna s ohledem na technické možnosti své doby, vysoce kvalitně a realisticky.

Závěr

Terminátor patří mezi nejlegendárnější a nejkultovnější sci-fi filmy. James Cameron odvedl výbornou práci a Arnold Schwarzenegger měl možnost zazářit v jedné z jeho nejslavnějších rolí. Tímto snímkem vznikla postava kyborga, která se dočkala

dalších dílů. Od původního díla vznikly v průběhu let čtyři pokračování a několik seriálů. Další filmy jsou plánovány.

5.9 Matrix

Rok: 1999

Země původu: USA a Austrálie

Režie: Andy a Larry Wachovski

Děj

Thomas A. Anderson je mladý, nadějný programátor, který vede tajný život jako hacker Neo. Skrze svůj počítač je kontaktován ženou jménem Trinity, která ho později dovede k Morpheovi. Morpheus Neovi nabízí možnost zjistit co je to Matrix a ukázat mu tak pravdu. Neo souhlasí. Pravda je děsivější než sám čekal. Příběh Matrixu se odehrává v daleké budoucnosti (přesně nelze určit), kdy lidé slouží inteligentním strojům, které paradoxně sami před lety vytvořili, jen jako pouhý zdroj energie. Lidé už se nerodí, nýbrž klonují a slouží doslova a do písmene jako baterie pro stroje. Matrix je sofistikovaný počítačový program, který všem lidem navozuje iluzi normálního života v roce 1999. Existuje zde skupina lidí, bojující proti strojům. Těmito lidmi jsou Morpheus, Trinity a další. Neo je údajně vyvolený, který má ukončit válku se stroji a přinést mír.

Rozbor

Základním námětem příběhu podmanění lidí stroji lze v kinematografii nalézt již dříve (například Terminátor). Důležitou roli zde hraje kyberneticky vytvořený svět, který posouvá příběh a jeho možnosti o něco dál. V celém snímku lze postupně nacházet odkazy na různá literární díla, mytologii a náboženství.

V Matrixu je možné zaregistrovat několik odkazů na některá významná díla, ve kterých se rovněž objevuje existence paralelních světů. Například věta, kterou řekne Morpheus Neovi při prvním setkání: „...ale s tou červenou, zůstaneš v říši divů a já ti ukážu, jak hluboko králičí nora vede.“ Což je společně s narážkou na následování bílého králíka přímým odkazem na Alenku v říši divů. Další narážka na jiné dílo se objevuje

ve scéně, kdy se Neo chystá poprvé opustit Matrix. Při tomto procesu Cypher prohlásí: „...připoutej se, Dorotko, protože Kansas nějaký čas neuvidíš.“ Toto je odkaz na Čaroděje ze země Oz.

Hodně nevšední a zároveň charakteristické pro Matrix, jsou záběry, při nichž se pro herce jakoby zastaví čas. Tyto záběry jsou snímány několika kamerami, aby mohl vzniknout výsledný efekt (viz. příloha). Tento jev je možné pozorovat již v úvodu filmu, kdy se policisté snaží zatknout Trinity. Ve snímku je použito několik druhů záběrů. Ve scéně kdy je Neo probuzen k životu ve skutečném světě, může divák pozorovat úhel snímání POV, neboli subjektivní kamery. Na malou chvíli se divák dívá na svět očima hlavního hrdiny. Tento úhel snímání se zde vyskytuje ještě několikrát.

Ve většině případů je klasicky používán přímý střih. V záběrech, kdy Neo leží na stole a tým provádí několik procedur za účelem zbavení jeho těla atrofie, je využito prolínání. Stříhy jsou velmi svižné a vyskytuje se zde větší počet záběrů, které navozují dojem, že celý proces ve skutečnosti trvá několik hodin.

Ve filmu jsou divákovi představeny dva světy. Oba spolu barevně kontrastují. Prvním z nich je Matrix samotný, který je znázorněn nazelenalým pozadím. Oproti tomu reálný svět, odehrávající se v postapokalyptické budoucnosti, má nádech do modra. Ve filmu se mnohokrát objevují kulisy zrcadel (Morpheovi brýle), což odkazuje na dílo Alenka v říši za zrcadlem.

Nejznámější písní z Matrixu je skladba Clubbed to Death od australského skladatele, který skladbu složil již v roce 1995. O čtyři roky později byla píseň díky tomuto snímku proslavena a je s ním spojována. V Matrixu může divák zaregistrovat několik rockových songů, které se ve spojení s instrumentální hudbou do kyberpunkového prostředí skvěle hodí a dokreslují celou atmosféru.

Ve scénách odehrávajících se v Matrixu se objevuje klasické, každodenní ošacení. Všichni agenti nosí dokonale padnoucí obleky. Mimo Matrix mají kostýmy lidí prostý nádech. Jedná se o skromné, otrhané a špinavé oblečení, které má vyobrazovat zoufalost reálného světa.

Jelikož se jedná o snímek, jehož příběh se z poloviny odehrává v počítačovém softwaru, jsou jeho možnosti v podstatě nevyčerpatelné. Matrix je plný zvláštních efektů. Nejvýraznějším efektem snímku je tzv. „bullet time“ jinak řečeno záběr zpomalených kulek.

Závěr

Největší přínos Matrixu, a to nejen pro kinematografii, jsou již zmíněné zpomalené záběry letících kulek. Tento efekt byl již několikrát napodoben i v dalších filmech a počítačových hrách (Max Payne). Zároveň se tento efekt stal součástí filmového jazyka. Jedná se o jedno z nejvýznamnějších a nejslavnějších kyberpunkových děl.

5.10 Avatar

Rok: 2009

Země původu: USA

Režie: James Cameron

Děj

V roce 2154 je Jake Sully, paraplegik a bývalý mariňák, vybrán do programu Avatar, kde má nahradit svého zemřelého bratra (identické dvojče). Jake cestuje na Pandoru, vzdálenou planetu s jedinečným ekosystémem a zároveň atmosférou, která je pro lidi nedýchatelná. Jake se v lidské kolonii setkává s veteránem Milesem Quaritchem, Normenem Spellmanem a doktorkou Grace Augustinovou, která program Avatar řídí. Avataři jsou uměle vytvořené bytosti, kombinující lidskou a tamní mimozemskou DNA. Do těchto avatarů pak lidé za pomoci přístrojů promítají svou mysl a tím je ovládají. Pomocí jednoho z nich pronikne Jake Sully k místním obyvatelům Na'vi, kde se učí jejich zvyklostem a dovednostem. Na'vi nejsou na tak pokročilém technologickém vývoji jako lidé, dávají přednost souznění s přírodou. Jake má za úkol proniknout do Na'viiské komunity, aby je mohl přesvědčit k následné migraci z jejich domovského místa, stromu života, jelikož se pod ním ukrývá vzácná hornina, po které lidské osazenstvo prahne.

Rozbor

Příběh je odvážný a zajímavý především tím, že lidstvo je tu postaveno do role padoucha, kdežto mimozemšťané Na'vi jsou ti hodní. Ve většině filmů s bytostmi z jiného světa, bývají naopak mimozemšťané velice nepřátelští, agresivní a útoční

a lidstvo je vnímáno jako oběť. Do díla se promítají myšlenky Greenpeace. Lidé se ke své planetě nechovají, tak jak by měli a tento snímek má sloužit jako určité varování.

Samotná zápletka však nepřináší nic nového. Ve scénáři se objevují otřepané fráze a také logické nesrovnalosti. Dialogy po většinu času rychle odsypají. Ve scénáři lze zaregistrovat ironii, sarkasmus, přirovnání, vtip a narážky. Celý film začíná úvodním prologem Jakea v době, kdy je ještě na Zemi (toto je možno sledovat pouze v prodloužené verzi filmu). Zajímavý je osobitý jazyk Na'vi, který se nepodobá žádné existující řeči. Tato vymyšlená řeč obsahuje přibližně 500 slov.

Pro samotného Avatara vymyslela společnost Sony zcela nový kamerový systém. Tento systém zachycoval výrazy jednotlivých herců, a i ty sebemenší pohyby byly zachyceny a zpracovány (viz. příloha). Další novinkou vyrobenou taktéž speciálně pro Avatara se stala tzv. vizuální kamera, díky čemuž mohl Cameron natáčet jednotlivé scény v prostředí vygenerovaném počítačem. Většina záběrů je točena z pohledu třetí osoby. Je možno vidět i pohled z první osoby. Například, když poprvé dojde ke spojení Jakea a jeho avatara. Objevují se zde i záběry, točeny webkamerou, kdy si Jake vede videodeník. Vyskytuje se zde prvek slow motion (zpomalený záběr), například při útěku Jakea před predátorem.

Během celého filmu je používán přímý střih. Každá scéna na sebe logicky navazuje a rytmické vztahy mezi jednotlivými záběry jsou taktéž logicky uspořádány a jsou vyvážené.

Především ona okouzující příroda Pandory je to, co diváka skutečně vizuálně uchvátí. Pandora má vlastní do detailu promyšlený ekosystém, který funguje ve vzájemné symbióze naprosto dokonale. Od stromu duší a fosforeskující flóru až po veškeré živé tvory společně s Na'vii. Filmaři se zde snažili docílit co největší uvěřitelnosti a zanechat tak v divákovi ojedinělý pocit. Úžasné jsou pandorské vznášející se hory, kde se Cameron nechal inspirovat čínským národním parkem Wu-ling-jüan. Vědecká laboratoř a vojenské lodě působí futuristicky. Oproti tomu zbraně (útočné pušky, samopaly, atd.), používané lidmi, v tomto směru zaostávají a působí obyčejně až zastarale.

Hudbu k celému filmu složil James Horner, který s Cameronem již spolupracoval, např. na filmu Titanic či Vetřelci. Veškerá hudba je instrumentálního charakteru. Každý jednotlivý „hudební“ nástroj si Horner sám uměle vytvořil za pomoci

počítače. Nástroje tudíž nikdy fyzicky neexistovaly. Hudba k Avataru je okouzlující a podtrhuje celkovou fantastičnost celého filmu. Oproti tomu zvuky všech zvířat na Pandoře patří reálným zvířatům a každý jednotlivý zvuk odráží jeho charakter a aktuální stav, jako například dravost, výzvu k boji či pocit ohrožení.

Nedá se zde hovořit přímo o kostýmech, nýbrž o fyziologii a vzhledu mimozemské rasy. Obyvatelé Pandory Na'vi jsou humanoidi. Jsou vysokí, modří a až atypicky krásní ve srovnání s jinými mimozemskými rasami z jiných filmů. Mají cop, na jehož konci jsou nervová zakončení, díky nimž může docházet ke spojení s jinými tvory či rostlinami. Avataři se podobají svým hereckým protějškům. Většina tělesných proporcí byla zachována, ale například oči mají mimozemští humanoidé větší a usazené více na straně hlavy. Zajímavým poznatkem je to, že Na'vi mají na ruku pouze čtyři prsty, kdežto uměle vytvoření avataři mají prstů pět, stejně jako lidé. Oblečení Na'viů je prosté, domorodé a osobité. Ve filmu se objevují také klasické vojenské uniformy a „uniformy“ vědců.

Avatar je zvláštními efekty zcela prostoupen. Lze říci, že ho utvářejí. Více než 80% záběrů je tvořeno digitálně a zbylých 20% záběry herců na skutečném pozadí.

Závěr

Význam Avatara pro světovou kinematografii je obrovský. Je to doposud nejvíce výtvarný film všech dob a po technické stránce přinesl mnoho inovací. James Cameron představil na plátně něco doposud nevídaného a až neuvěřitelně realistického. Od překrásné krajiny Pandory, až po okouzlující mimozemskou rasu.

ZÁVĚR

Záměrem teoretické části této bakalářské práce bylo vymezení pojmu science fiction a jeho jednotlivé podžánry, charakterizovat raná literární sci-fi díla, která přispěla svou existencí k budování celého žánru. Dále popsat jednotlivé, historicky významné etapy vývoje science fiction a konkrétní díla. V neposlední řadě stručně přiblížit filmový jazyk a jeho vybrané jednotlivé složky.

Praktická část se zaměřila na rozbor konkrétních science fiction snímků. Pro rozbor bylo vybráno deset nejzajímavějších děl z pohledu autorky práce. Část snímků v sobě viditelně odrážela obavy své doby. Strach z jaderných zbraní, válečných konfliktů, napadení nebo přímé zničení světa. Některá měla upozornit na nešetrné zacházení s naší planetou. Jiná na hrozbu přílišného technického pokroku, jež může vyústit vytvořením umělé inteligence, která se pak může zasloužit o degradaci lidského druhu. Z tohoto závěru vyplývá, že každé z těchto vybraných futuristických děl v sobě ukrývá poselství, a to nejen pozitivního významu.

Zatímco počátky sci-fi vyobrazovaly prostou lidskou zvědavost, dnes je k science fiction přistupováno spíše z vizuálního a komerčního hlediska. Obecně je většina novějších snímků sice bohatá na všemožné efekty, ale postrádá hlubší význam. V mnoha případech se jedná o bezduché filmy s plytkými příběhy, jež mají za cíl vydělat co nejvíce peněz. Není to však pravidlem a i v dnešní době lze nalézt sci-fi díla, která mohou přinést něco víc, než jen další akční trhák. Jen musí divák více pátrat a zapojit přirozeně svou fantazii.

Do očí bijící je to, že určité nápady obsažené v science fiction se mohou stát předzvěstí technického pokroku pro lidstvo. Témata, která se dříve objevovala ve sci-fi literatuře či filmech je možno dnes sledovat v reálném životě. Do starších snímků, např. *Cesta na Měsíc* či *Nebeská loď*, se promítaly vize o cestování do vesmíru, přičemž o několik desítek let se tento počín stal skutečností. Tehdejší fantaskní představy velkých metropolí plných gigantických budov, také nejsou dnes již daleko od skutečnosti. V dnešní době vědci zkoumají přenos atomových částic z jednoho místa na druhé, přičemž se myšlenka okamžité teleportace, poprvé objevila v seriálu *Star Trek* a zůstává jen otázkou času, kdy se i tento způsob přepravy stane skutečností. To svědčí o tom, že možnosti lidské fantazie jsou neomezené.

„Jediným způsobem, jak zjistit meze možného, je odvážit se alespoň malý kousek za hranice nemožného.“

Arthur C. Clarke

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Seznam použitých českých zdrojů

ŽELEZNÝ, I.: *Stvořitelé nových světů*. Praha: Albatros, 1980

NEFF, O.: *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF a H&H, 1995. ISBN 80-85390-33-7 a ISBN 80-85787-90-3

BAXTER, S.: *Kronika sci-fi*. Praha: Volvox Globator, 2015. ISBN 978-80-7511-169-2

SCHNEIDER, S.: *101 sci-fi filmů, které musíte vidět, než umřete*. Praha, Slovart, 2010. ISBN 978-80-7391-320-5

ELSAESSER, T.: *Metropolis*. Praha, Casablanca, 2007. ISBN 978-80-903756-2-8

LEWIS, A.: *Ilustrovaný atlas ras a bytostí*. Praha, Egmont, 2002. ISBN 80-7186-804-3

FITZPATRICK, L.: *Avatar cesta do světa Jamese Camerona*. Brno: Computer Press, 2010. ISBN 978-80-251-2992-0

PŁAŻEWSKI, J.: *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967

Použité internetové zdroje

MASNER, L.: *Střih-montáž* [online] © 2007 [cit. 2007-08-25]. Dostupné z:
<http://25fps.cz/2007/strih-montaz/>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: Ukázka z filmu Cesta na Měsíc.....	72
Obrázek 2: Ukázka z filmu Cesta na Měsíc.....	72
Obrázek 3: Ukázka z filmu Nebeská loď	73
Obrázek 4: Ukázka z filmu Nebeská loď	73
Obrázek 5: Ukázka z filmu Metropolis	74
Obrázek 6: Ukázka z filmu Metropolis	74
Obrázek 7: Ukázka z filmu Neviditelný muž	75
Obrázek 8: Ukázka z filmu Godzilla	75
Obrázek 9: Ukázka z natáčení filmu Godzilla	76
Obrázek 10: Ukázka z filmu 2001: Vesmírná odysea	76
Obrázek 11: Ukázka z filmu 2001: Vesmírná odysea	77
Obrázek 12: Ukázka z filmu Hvězdné války: epizoda IV.	77
Obrázek 13: Ukázka z filmu Hvězdné války: epizoda IV.	78
Obrázek 14: Ukázka z natáčení filmu Hvězdné války: epizoda IV.	78
Obrázek 15: Ukázka z filmu Terminátor.....	79
Obrázek 16: Ukázka z filmu Matrix.....	79
Obrázek 17: Ukázka z natáčení filmu Matrix.....	80
Obrázek 18: Ukázka z natáčení filmu Avatar.....	80
Obrázek 19: Ukázka z filmu Avatar.....	81
Obrázek 20: Ukázka z filmu Avatar.....	81

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha A – Obrázková příloha.....	I
---	----------

Příloha A – Obrázková příloha

Obrázek 1: Ukázka z filmu Cesta na Měsíc



Zdroj: <http://img.fdb.cz/galerie/6/6575598c93f57b8707ad141867.jpg>

Obrázek 2: Ukázka z filmu Cesta na Měsíc



Zdroj: http://i.lidovky.cz/11/102/Inorg/WOK3e6fe1_MELIES.JPG

Obrázek 3: Ukázka z filmu Nebeská loď



Zdroj: <http://2.bp.blogspot.com/>-

[hTbisBjUgss/UDPzREXOPTI/AAAAAAAAAKM8/OkYZeu8FraU/s1600/Life+on+Mars+Himmelskibet+1918.png](http://2.bp.blogspot.com/hTbisBjUgss/UDPzREXOPTI/AAAAAAAAAKM8/OkYZeu8FraU/s1600/Life+on+Mars+Himmelskibet+1918.png)

4. Obrázek 4: Ukázka z filmu Nebeská loď



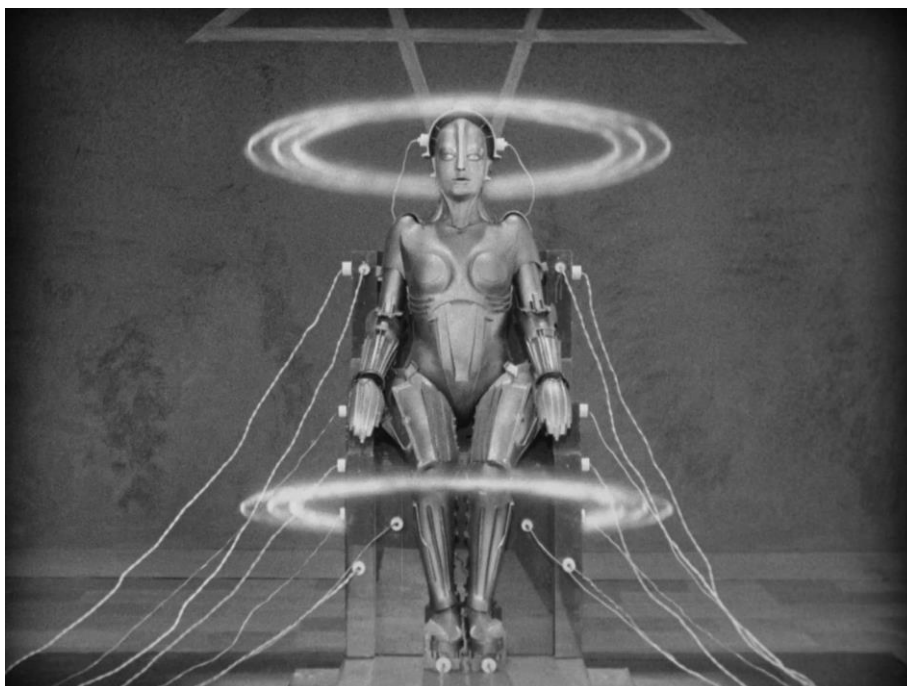
Zdroj: <https://rymdfilm.files.wordpress.com/2015/09/himmelskibet06.jpg>

Obrázek 5: Ukázka z filmu Metropolis



Zdroj: <https://niels85.files.wordpress.com/2012/02/metropolis.jpg>

Obrázek 6: Ukázka z filmu Metropolis



Zdroj: <http://pausegeek.fr/img/photos/cine/film/metropolis-1927//003.png>

Obrázek 7: Ukázka z filmu Neviditelný muž



Zdroj: <http://www.geeklegacy.com/wp-content/uploads/2013/02/Invisible-Man-SFX.jpg>

Obrázek 8: Ukázka z filmu Godzilla



Zdroj: <http://4.bp.blogspot.com/>-

[IR901QYnWpM/Vk09lgsRDXI/AAAAAAAAACeU/9iWTmHcunc4/s1600/godz.gif](http://4.bp.blogspot.com/-IR901QYnWpM/Vk09lgsRDXI/AAAAAAAAACeU/9iWTmHcunc4/s1600/godz.gif)

Obrázek 9: Ukázka z natáčení filmu Godzilla



Zdroj: http://i.telegraph.co.uk/multimedia/archive/02898/Godzilla-1954-III_2898601b.jpg

Obrázek 10: Ukázka z filmu 2001: Vesmírná odysea



Zdroj: <http://www.popoptiq.com/wp-content/uploads/2014/06/bone-and-satellite-.jpg>

Obrázek 11: Ukázka z filmu 2001: Vesmírná odysea



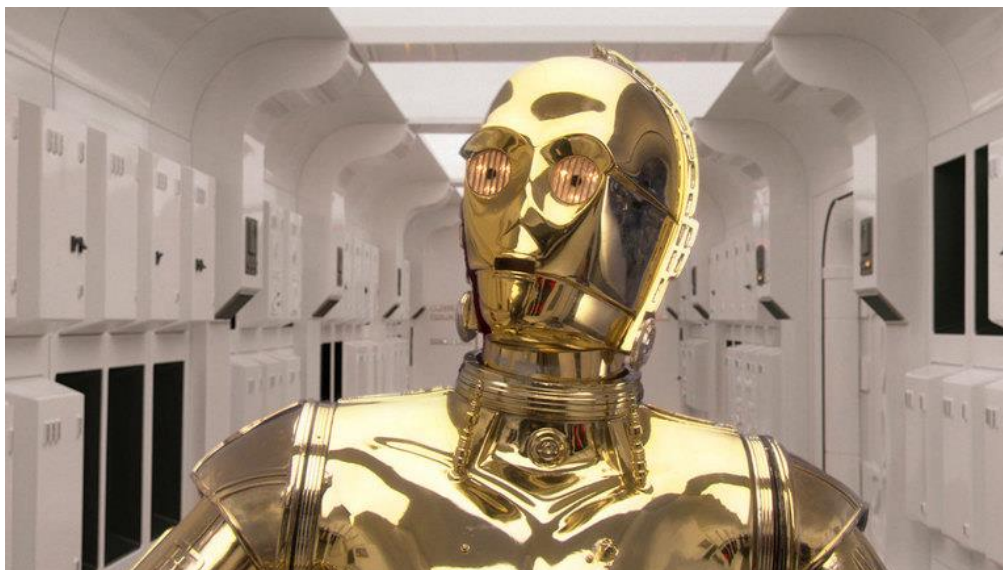
Zdroj: <http://screenmusings.org/movie/dvd/2001-A-Space-Odyssey/images/2001-A-Space-Odyssey-229.jpg>

Obrázek 12: Ukázka z filmu Hvězdné války: epizoda IV. – Nová naděje



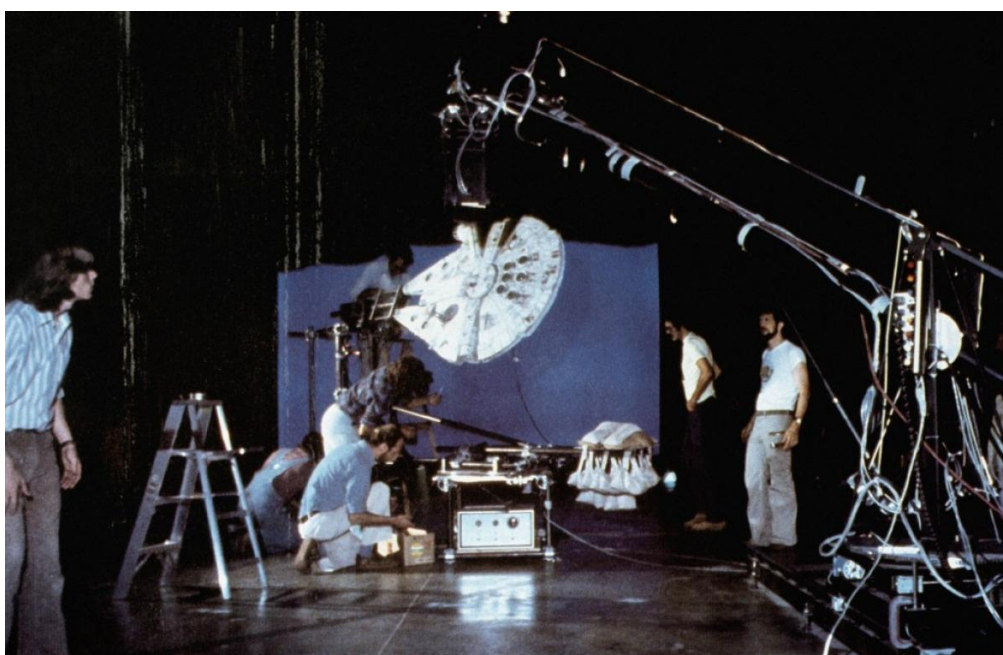
Zdroj: <http://www.themarysue.com/wp-content/uploads/2014/07/hem-dazon-at-mos-eisley-cantina.jpg>

Obrázek 13: Ukázka z filmu Hvězdné války: epizoda IV.



Zdroj: http://img.lum.dolimg.com/v1/images/C-3PO-See-Threepio_68fe125c.jpeg?region=0%2C1%2C1408%2C792&width=768

Obrázek 14: Ukázka z natáčení filmu Hvězdné války: epizoda IV.



Zdroj: <http://image.toutlecine.com/photos/g/u/e/guerre-des-etoiles-1977-tou-29-g.jpg>

Obrázek 15: Ukázka z filmu Terminátor



Zdroj: <http://3.bp.blogspot.com/-GnkXyDmdbpo/UHtA2bzYoGI/AAAAAAAAApY/gXUfap-h8ys/s1600/the-terminator-1.jpg>

Obrázek 16: Ukázka z filmu Matrix



Zdroj: <http://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--jifN63IQ--/18m500sy8vhvgjpg.jpg>

Obrázek 17: Ukázka z natáčení filmu Matrix



Zdroj: <http://thenewmatrix.free.fr/BT.jpg>

Obrázek 18: Ukázka z natáčení filmu Avatar



Zdroj: <http://panifousnova.blogger.cz/obrazky/panifousnova.blogger.cz/ilm/avatar.jpg>

Obrázek 19: Ukázka z filmu Avatar



Zdroj:

http://www.jenproholky.cz/sites/default/files/node/photogallery/7495/1avtr_400.jpg

Obrázek 20: Ukázka z filmu Avatar



Zdroj: <http://www.avatarmovie.com/assets/backgrounds/avtr-he-bg-02.jpg>

BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE

Jméno autora: Beata Bařková

Obor: Sociální a mediální komunikace

Forma studia: prezenční studium

Název: Významné etapy ve vývoji žánru science fiction ve světové kinematografii

Rok: 2016

Počet stran textu bez příloh: 59

Celkový počet stran příloh: 10

Počet titulů českých použitých zdrojů: 8

Počet titulů zahraničních použitých zdrojů: 0

Počet internetových zdrojů: 1

Vedoucí práce: Mgr. Tomáš Kepka