

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta
Katedra divadelních a filmových studií

Konstrukce prostoru v seriálu The
Expanse
Worldbuilding in The Expanse
(Bakalářská práce)

Marek Podlaha

Studijní program: Filmová, divadelní, televizní a rozhlasová studia

Vedoucí práce: Jedličková Jana, Mgr. et. Mgr., Ph.D.

Olomouc 2020

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou diplomovou práci vypracoval samostatně s použitím pramenů a literatury uvedených v bibliografii.

V Olomouci dne 7.5.2020

Poděkování

Rád bych poděkoval Mgr. et. Mgr Janě Jedličkové, Ph.D. za odborné vedení mé bakalářské práce a za podporu a trpělivost při jejím vytváření. Přínosné byly nejen její rady a nasměrování správným směrem, ale také zajímavé konverzace o seriálu *The Expanse* samotném. Také bych rád poděkoval *Raji Panikkarovi*, který mi zaslal epizodu dokumentární série *Reelside* a podpořil mě v mém výzkumu.

Obsah

Úvod.....	5
Vyhodnocení pramenů a literatury	9
Teoretická a metodologická východiska.....	14
Limity práce.....	20
<i>The Expanse</i>	21
1. Postupy při budování světa	23
1.1 Budování světa ve sci-fi	33
1.2 Budování prostoru.....	36
2. Prostor v <i>The Expanse</i>	39
2.1 Titulková sekvence.....	41
2.2 Expozice	43
2.3 Pás	48
2.4 Země.....	50
3. Realismus v <i>The Expanse</i>	53
3.1 Kolektivní vědomí	56
3.2 Technologie	56
4. Práce s kontrastem.....	59
5. Práce s detailem	61
Shrnutí.....	63
Závěr	65
Prameny a literatura	67
Seznam obrazových příloh	71
Obrazové přílohy	72

Úvod

Cílem mé bakalářské práce je popsat výstavbu fikčního prostoru, která podněcuje divácké budování fikčního světa ve sci-fi seriálu *The Expanse*¹. Popisuji zde jednotlivé procesy a přístupy, které umožňují vyobrazit části prostoru tak, aby se tyto části staly funkčními v rámci fikčního světa a rozpoznatelnými pro divákovu percepci. Zaměřuji se tedy především na popis a interpretaci diferenciací prostoru, na jeho vizuální podobu a jeho vlastnosti. Skrze jednotlivé složky jako architekturu, vlastnosti jednotlivých prostor, celkový vizuál či reálie založené na analogii vysvětluji, jak tvůrci napomáhají divákovi při jeho orientaci v prostoru.

Všechny postupy a teorie budu demonstrovat na *The Expanse*, seriálu televizní stanice Syfy². Tento seriál zapadá do žánrového zařazení coby sci-fi a nabízí velké penzum lokací, čímž plně využívá jeden z potenciálů tohoto žánru. Podobně jako u fantasy není prostor jasně definován a jeho kritéria nemají jasné podmínky.³ Je zde tedy mnoho místa pro kreativitu tvůrců, kteří mohou vytvořit síť propojených lokací. Je pak na nich, jaké množství indicií, týkajících se prostoru, nabídnou divákovi. Mohou se například rozhodnout, že bez jakékoli expozice nechají konzumenta daného obsahu, aby se vrhnul do neznámého prostoru a prozkoumával ho dle jeho bystrosti a pozornosti. Naren Shankar, jeden z producentů a autorů seriálu *The Expanse*, přímo tvrdí: „...*má to určitý význam, být vhozen do světa a prozkoumávat ho. Je to trochu větší výzva pro diváka, ale je to jedna z výzev, kterou si dnešní publikum užívá. Jste vhozeni do prostoru a učíte se ho v průběhu.*“⁴ Tento

¹ *The Expanse*, Season 1, Episode 1, Dulcinea Sub. TV, SyFy, 23 November 2015.

² Seriál byl po třetí řadě zrušen. Po vyjednávání Amazonu s Alcon Entertainment, producentem seriálu, získal seriál čtvrtou řadu, která měla premiéru na Prime Video. (SNOWDEN Scott 2020)

³ Ray Branbury dává sci-fi žánru punc umění založeného na „možném“. Dle něho se většina věcí etablovaných v tomto žánru, například technologie a další vědecké experimenty, vždy vytříbí jako reálně proveditelné, narozdíl od koncepcí ve fantasy. (FUTURISM Staff, Vocal Media, 2016) Je tedy možné uvažovat, na kolik tato teze vytváří u tvůrců otázku, zda by měli přemýšlet nad potencionálním provedení či uskutečnění dané idey či nikoli.

⁴ MILLER, Liz Shannon. *Into 'The Expanse': What Syfy's New Sci-Fi Gamble Learned From 'True Detective'*. In: *IndieWire* [online]. 24.11.2015 [cit. 2020-04-12]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2015/11/into-the-expanse-what-syfys-new-sci-fi-gamble-learned-from-true-detective-50402/>

seriál jsem si zvolil pro jeho prostorovou různorodost a pro mnoho způsobů, kterými tvůrci charakterizují jednotlivé lokace.

Nejprve vymezím, co myslím termínem „budování světa“. Koncept budování světů využívám převážně tak, jak ho stanovili Alex McDowell a Peter von Stackelberg ve své tzv. „mandale tvorby světů“ (worldbuilding mandala)⁵ a doplňuji ho o poznatky teoretiků, jako například o koncept budování světů Leah Zaidi, založený na sedmi základních pilířích⁶. Poté stanovuji několik možných postupů, kterými lze prostor jako takový budovat. Tyto postupy jsou brány jako velmi obecný koncept tématu této práce a budou využity jako základní teorie. Následně konkretizuji tyto obecné přístupy a aplikuji je na daný žánr v kapitole *Budování světa ve sci-fi*. Kritéria, která je nutné zmínit při konstruování prostoru ve sci-fi, jako vymezení se vůči realismu, rozsah a možnosti budování či žánrové predispozice sci-fi fikčního světa jsou stanovena ve stejné kapitole. Tato kapitola má za cíl objasnit specifika žánru, která jsou spojena právě s prostorem a s postupy jeho vytváření. Z obecných konceptů budování světů specifikuji budování prostoru, se kterým budu dále pracovat. Vše dosud probrané aplikuji na *The Expanse* a na konkrétní příklady v tomto seriálu. Nejprve se budu věnovat celkovému prostorovému kontextu, ve kterém zmíním obecně platné principy, jako je užití informačních titulků. Poté se postupně zaměřím na budování prostoru v titulkové sekvenci a následně na primární expozici první epizody. V dalších kapitolách analyzuji prostor epicenter dění první série. Dále se pak zaměřuji na jednotlivé dílčí aspekty, které jsou zásadními determinanty prostoru, a u kterých jsem cítil potřebu vyčlenit je do samostatných kapitol. Mezi ně řadím jednu z dominant seriálu, kterou je poměrně vysoká míra práce s realismem. V této kapitole se zaměřím na význam realismu v kontextu seriálu. Poté se zaměřím na kolektivní vědomí, u kterého stanovuji, nakolik jsou tvůrci nuceni vysvětlovat dané prvky a s jakou mírou diváckých znalostí počítají. Kapitola *Technologie*

⁵ STACKELBERG, Peter Von and MCDOWELL, Alex (2015). *What in the World? Storyworlds, Science Fiction, and Futures Studies*. Dostupné z: http://jfsdigital.org/wp-content/uploads/2015/12/01_Articles02_What-in-the-World-2.pdf

⁶ ZAIDI, Leah. *Building brave new worlds: Science Fiction and Transition Design* [online]. 2017 [cit. 2020-04-11]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/321886159_Building_Brave_New_Worlds_Science_Fiction_and_Transition_Design?enrichId=rgreq-9dd29fe86716c609a222731c433b7271-XXX&enrichSource=Y292Z2XJQYWdlOzMyMTg4NjE1OTtBUzo1OTMwOTE0MjU3NjMzMjhAMTUxODQxNTQyMzc5OQ%3D%3D&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf. Ontario College of Art and Design.

poukazuje na některé klíčové technologické prvky, které jsou zásadní pro vlastnosti prostoru či napomáhají k jeho rozpoznání. Následují kapitoly, které postihují podstatu práce s detailem a kontrastem, které v seriálu fungují jako významotvorné prvky.

Konstrukce prostoru a orientace v něm nabývá na důležitosti i z hlediska stále populárnější komplexní narace⁷. Ta nabízí divákovi nový přístup ke konzumaci mnoha poutavých narativů, jež se často stávají součástí intertextuální pavučiny⁸, ve které se konzument snaží co nejlépe zorientovat a rozšířit tak své znalosti, které později využije k ještě efektivnější plynulosti při sledování daného seriálu či pořadu. Je však samozřejmé, že množství informací a komplexní narace vytvářejí záměrnou značnou míru dezorientace, která je divákem vnímána jako výzva, ve které je cílem zorientovat se. Stanovuje si proto několik základních otázek jako kdy, kde, kdo, proč, jak, aj. Tyto otázky jsou základními pilíři, které poskytují určité množství indicií k vytvoření co nejsrozumitelnější kompaktní divácké interpretace díla.⁹ Pro problematiku diváckých systémů znalostí v komplexních seriálech, mezi které bychom mohli zařadit také *The Expanse*, využijí publikaci Jasona Mittella *Complex TV*, ve které se autor věnuje nejen orientaci diváka v prostoru seriálů, ale také například paratextům a dalším extenzím, jenž potencionálně rozšiřují strukturu fikčního světa a podporují systematičnost lokací a prostor v něm.¹⁰

Jedním z oněch pilířů je fikční svět jako takový, konkrétně samotný prostor v daném světě. Prostor, který může nabízet vizuální diferenciaci jeho jednotlivých segmentů, odlišovat tyto segmenty vlastnostmi jednotlivých prostorových prvků, které mají vliv na své okolí. Prostor, který se mění či stagnuje v závislosti na čase. Prostor, který ovlivňuje entity v něm žijící nebo je jimi ovlivňován. Prostor jakožto základní jednotka toho, čemu pak říkáme fikční svět. Divák chce mimo jiné znát, kde se daný příběh odehrává, potencionálně jaké jsou podmínky

⁷ MITTELL, Jason. Úvod. MITTELL, Jason. *Komplexní televize: Poetika současného televizního vyprávění*. České Budějovice: Tiskárna Protisk, 2019, s. 18-19. ISBN 978-80-7470-244-0.

⁸ MITTELL, Jason. Úvod. MITTELL, Jason. *Komplexní televize: Poetika současného televizního vyprávění*. České Budějovice: Tiskárna Protisk, 2019, s. 19. ISBN 978-80-7470-244-0.

⁹ MITTELL, Jason. *Seriálové systémy znalostí*. MITTELL, Jason. *Komplexní televize: Poetika současného televizního vyprávění*. České Budějovice: Tiskárna Protisk, 2019, s. 225-242. ISBN 978-80-7470-244-0.

¹⁰ MITTELL, Jason. *Komplexní televize: Poetika současného televizního vyprávění*. České Budějovice: Tiskárna Protisk, 2019, ISBN 978-80-7470-244-0

konkrétního prostoru, jak moc souvisí s námi známým světem.¹¹ Pokud má dostatek těchto informací, může získat jakousi pomyslnou představu a subjektivní jistotu o fungování onoho prostoru a může do něj začít zasazovat mnohé entity, události, principy a další aspekty¹². Nad tímto jevem je možné uvažovat především u aktivního diváka.¹³

Vytváření takového fikčního světa je součástí tzv. imerzivního procesu, při kterém divák nabývá pocitu vtažení do děje¹⁴. Buduje si tak síť vlastních jistot a poznatků, čímž se staví do jejího centra, a tak vzniká dojem, že je součástí tohoto nově vzniklého světa. *The Expanse* tento proces podporuje značným důrazem na detaily. Ty se projevují jak z hlediska vizuálního, tak například v reagování postav na změny prostoru či na jednotlivé fyzikální vlivy. Tento seriál konstruuje svůj svět tak, aby byl divákovi něčím velmi blízký, ač je i svým žánrovým zasazením tak vzdálený. Jak seriál využívá realismu, jak staví pozadí do popředí, využívá vědeckých poznatků a využívá kontrastu více rozebírám v dalších kapitolách.

¹¹ MITTELL, Jason. *Seriálové systémy znalostí*. MITTELL, Jason. *Komplexní televize: Poetika současného televizního vyprávění*. České Budějovice: Tiskárna Protisk, 2019, s. 225-242. ISBN 978-80-7470-244-0.

¹² Je důležité vnímat rozdíl, kdy se autoři seriálu rozhodnou využít prostorovou expozici, čímž divákovi přímo dají informace, které jsou hned na začátku sledování divákem využity pro sestavování nového světa a pochopení jeho logiky, a kdy naopak neposkytnou informace o tomto prostoru a nechají ho plynout tak, aby byl poznáván postupně a v průběhu.

¹³ MITTELL, Jason. *Seriálové systémy znalostí*. MITTELL, Jason. *Komplexní televize: Poetika současného televizního vyprávění*. České Budějovice: Tiskárna Protisk, 2019, s. 225-242. ISBN 978-80-7470-244-0.

¹⁴ FAHLENBRACH, Katherin a Barbara FLUECKIGER. *Immersive Entryways into Televisual Worlds: Affective and Aesthetic Functions of Title Sequences in Quality Series*. *Berghahn Journals*. Volume 8. 2014, 2014, s. 83-104. ISSN 19349696.

Vyhodnocení pramenů a literatury

Výchozím pramenem je mi seriál *The Expanse*, na který aplikuji koncepty budování prostoru ve fikčním světě (viz. *Teoretická a metodologická východiska*). Výkonnými producenty tohoto seriálu jsou například Naren Shankar či Mark Fergus, producenty pak autoři knižní předlohy Ty Franck a Daniel Abraham. Prostor světa *The Expanse* analyzuji v rámci jeho první série, která obsahuje deset epizod s průměrnou délkou 43min. Seriál jsem sledoval v nelineární podobě, uvažuji nad ním tedy bez návaznosti na reklamy a jiné prvky lineárního toku. Širší kontext a více informací o seriálu poskytuji v kapitole *The Expanse*.

Pokud bychom se bavili o budování světů, konkrétně o pojmu „worldbuilding¹⁵“, tedy komplexně a v jeho plném významu, nalezneme mnoho studií a prací, které se tomuto tématu věnují. Celkový význam tohoto pojmu rozebírám více v kapitole *Teoretická a metodologická východiska*. Většina publikací, například od Alexe McDowella či Leah Zaidi, staví na velmi podobném základě, jenž interpretují v různých modifikacích. O samotném prostoru, jeho popisu, vývoji, vztahu k postavám či postupech jeho budování nalezneme publikací již méně a téměř žádné v českém jazyce.¹⁶ Taková témata jsou obsažena právě v pracích, které se dotýkají tématu budování fikčního světa. Přínosné tak byly informace, které poskytl Alex McDowell¹⁷ ve své přednášce s názvem *Budování nových světů*.¹⁸ Jakožto designér hovoří například o tvorbě světa ve filmu *Minority report*, při kterém údajně nejprve vznikala svět samotný, tedy například technologie, vzhled nových budov, vzhled ulic a místní dopravy a až poté do něj byl zasazen příběh a další prvky tohoto příběhového světa. Některé změny, jako architektonické úpravy a design budov, byly poté ovlivněny právě

¹⁵ Tento pojem považuji za zaměnitelný s „budováním světa“ či „konstruováním světa“. V práci proto využívám více podob tohoto pojmu.

¹⁶ Z tohoto důvodu v některých případech zanechávám originální znění pojmů, u kterých není český překlad dostačující či pojem plnovýznamově vystihující. Terminologie, kterou volím, je tedy spíše orientační a českou literaturou tedy nepodložena.

¹⁷ Alex McDowell je narativní designér, designový producent, world builder a profesor na USC (University of South California). Podílel se na filmech jako *The Crow*, *Fight club* či *Minority report*. Je také zakladatelem World Building Media Lab a World building institute, ve kterých se svými studenty navrhl a vytvořil několik unikátních fikčních světů. (Future of Storytelling, dostupné z: <https://futureofstorytelling.org/speaker/alex-mcdowell>)

¹⁸ RSA Replay: RDI Address 2014: *Building New Worlds*. In: Youtube [online]. 27. 11. 2014 [cit. 2020-04-09]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IWIVRCDHWw0>. Kanál uživatele The RSA

působením dalších prvků, tedy příběhem, postavami a událostmi. Žádná ze složek fikčního světa nestojí sama o sobě a vstupuje do vztahů s ostatními.¹⁹ Hlavní myšlenkou, jež funguje jako novum²⁰, filmu *Minority report* je vznik orgánu *Precogs*, který předpovídá zločiny a zajišťuje tak společnost téměř bez kriminality, a především bez vražd²¹. Populace roste a prostor, konkrétně obytné prostory a budovy celkově, se musí přizpůsobit. Podobnou situaci expanze pozorujeme také v *The Expanse*, ovšem v jiných podmínkách, za jiných okolností, z jiných důvodů, a především v mnohem větším měřítku.

Alex McDowell vytvořil ve spolupráci s *Peterem von Stackelbergem* koncept tzv. „mandaly budování světů“ (dále jen mandala).²² Tato mandala je grafickým znázorněním koncepce budování světů, ve kterém jsou pojmenovány ontologické kategorie, na jejichž základě budování probíhá. Nechci vysvětlovat celý koncept mandaly a věnovat se každé kategorii a jejím subkategoriím, neboť k tomu ani tato práce není primárně určena, ale důležité je vědět, že se dělí na tři základní kategorie: hledisko, prostředí a postavy, a dále na subkategorie.²³ Ze tří základních je pro mne podstatné především prostředí a částečně hledisko. Jde mi právě o prostředí, v němž se příběh odehrává a zároveň je pro mě důležité hledisko, ze kterého se na tento svět může dívat divák, jak může chápat jeho logiku a principy v něm. Subkategorie přejímám z mandaly, ve které je středem původ (origin), tedy základ nově vznikajícího světa.²⁴ V této podobě *pak McDowell*²⁵ v jedné ze svých přednášek definuje čtyři subkategorie, a to: narušení/zlom (disruption), kontext, ekosystémy (ecologies), domény a subdomény (domains, subdomains). *Alex McDowell* zde uplatňuje tzv. holistický princip, tedy takový, který hledí na systém jako na celek, přičemž jeho

¹⁹ Tamtéž

²⁰ SUVIN, Darko. *SF and the Novum. Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. London: Yale University Press, 1977, s. 63-87. ISBN 0300022506.

²¹ Zajímavé je, že koncept *McDowellovy* mandaly vzniknul v roce 2004 v návaznosti na budování světa filmu *Minority report*. Režisér *Steven Spielberg* využil postupu, kdy nejdříve vytvořil fikční svět s jeho vnitřní logikou a pravidly a poté do něj zasadil příběh. (*Alex McDowell, 2014*)

²² STACKELBERG, Peter Von and MCDOWELL, Alex (2015). *What in the World? Storyworlds, Science Fiction, and Futures Studies*. Dostupné z: http://jfsdigital.org/wp-content/uploads/2015/12/01_Articles02_What-in-the-World-2.pdf

²³ Koncepty mandaly jsou znázorněny v *Příloze č.1* a v *Příloze č.2*

²⁴ World Architecture Festival 2015: Alex McDowell In: Youtube [online]. 15. 1. 2016 [cit. 2020-04-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=tf-Zmq1S56Y>. Kanál uživatele World Architecture Festival

²⁵ Pokud bude jméno *McDowell* zmíněno kdykoli v průběhu této práce, bude vždy myšlen *Alex McDowell*, nikoli postava *McDowella* ze seriálu *The Expanse*, pokud nebude řečeno jinak.

(jako kognitivní odčizení, míra realismu či novum) zohledněných při budování světů a zaobírá se také realismem v tomto kontextu.

Jako další podklady pro tuto práci jsem zvolil také mnoho odborných článků a studií, mezi nimi také studii z časopisu *Journal of Future Studies* s názvem *What in the world? Storyworlds, Science fiction and Future studies*, jehož autory jsou opět Alex McDowell a Peter von Stackelberg.²⁸ Tato studie je přínosná z hlediska pohledu future studies, spojitosti designu reálného světa, rozvíjení světa filmu *Minority Report* a vztahu blízké budoucnosti proklamované ve fikčním světě a její možné potencionální uskutečnění ve světě reálném.

Pro lepší pochopení kontextu budování nových světů a kvůli absenci většího množství publikací tímto se zabírajících, jsem zvolil za doplňkové zdroje také videoeseje, které stanovují nové obecné přístupy k mnou řešené problematice. Jedná se o videoesej uživatele *Legion Tech*, která se věnuje otázce realismu a jeho vztahu ke sci-fi.²⁹ Kanál *Tale Foundary* se zaměřil na design a rozdělil ho na tři kategorie.³⁰ Vedle toho stanovili tzv. „čtyři dimenze aranžmá³¹“, a to období, lokaci, úroveň konfliktu a dobu trvání.³² Tento koncept vysvětlím později na konkrétních příkladech. Důvodem, proč jsem tento zdroj využil, je odlišný přístup k budování světů, tedy skrze velmi specifické složky, které dále vymezují v kapitole *Postupy při budování světa*.

Významný a přínosný pro mne byl také dokumentární cyklus *Reelside*, konkrétně jeho epizoda *Science fiction worldbuilding*, která mi byla poskytnuta producentem tohoto cyklu Rajem Panikkarem³³. Epizoda je především o procesu výroby rekvizit a o „dílňách“, v němž nový svět přichází k životu. Nejzajímavější pro mne však byly myšlenky režisérů, například

²⁸ STACKELBERG, Peter Von and MCDOWELL, Alex (2015). *What in the World? Storyworlds, Science Fiction, and Futures Studies*. Dostupné z: http://jfsdigital.org/wp-content/uploads/2015/12/01_Articles02_What-in-the-World-2.pdf

²⁹ *Worldbuilding in Science Fiction*. In: Youtube [online]. 08.03.2018 [cit. 2020-04-12]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=HrUvtdg-Mk0&t=49s>. Kanál uživatele Legion Tech

³⁰ *Worldbuilding: How to Start — Worldbuilding Series*. In: Youtube [online]. 08.18.2018 [cit. 2020-04-16]. Dostupné z: <https://youtu.be/lkDQrmyElzU>. Kanál uživatele Tale Foundary

³¹ Slovem „aranžmá“ je zde myšleno slovo „setting“. Nemyslím si, že odpovídá nejpřesnějšímu překladu, ale nejlépe vystihne potřebu pro zasazení příběhu do nově vznikajícího světa.

³² *3 Worldbuilding Design Tips — Worldbuilding Series*. In: Youtube [online]. 04.10.2018 [cit. 2020-04-12]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=YqNjw8V358o>. Kanál uživatele Tale Foundary

³³ *Reelside, Season 1, Episode 4, Science fiction worldbuilding* Sub. TV, The movie network, 25 June 2015

Vincenza Nataliho, kteří hovoří o prostoru a jeho proměnách či o síle kontrastu. V této epizodě se jako případové studie objevují filmy jako *The Cube (1997)* či seriál *Orphan Black (2013-2017)*.

U témat, při kterých je zmíněn divák a jeho hledisko, využiji knihu Jasona Mittella *Complex TV*, ve které se zabývá diváctvím a kritickými náhledy diváka.³⁴ Tato kniha je mi nápomocna především při u pojmů jako komplexita, paratexty, divácké praktiky či titulková sekvence, konkrétně pak význam a definice těchto pojmů. Nutno zmínit, že se místy věnují modelovému divákovi, který se chce v prostoru plně orientovat a tím zesílit svůj požitek ze sledování samotného seriálu či procesu, jímž je seriál konstruován nebo se chce více ponořit do příběhového světa³⁵.

Tuto literaturu považuji za základní, a právě z nich nejvíce vycházím. Další studie či články se věnují konkrétním pojmům či specifickým problematikám, jako například procesu „flip n' burn“³⁶ využitím v *The Expanse*.

³⁴ MITTELL, Jason. *Komplexní televize: Poetika současného televizního vyprávění*. České Budějovice: Tiskárna Protisk, 2019, ISBN 978-80-7470-244-0

³⁵ BRIDGEMAN, Theresa. *Time and space*. HERMANN, David. *The Cambridge Companion to Narrative* [online]. The Cambridge Companion to Narrative, 2007, s. 52-56 [cit. 2020-04-12]. ISBN 9781139001533. Dostupné z: <https://www.cambridge.org/core/books/cambridge-companion-to-narrative/45E41A6D74F9CB697D9668AC46D88397>

³⁶ Jedná se o princip, kdy se vesmírná loď otočí o 180 stupňů a proti své setrvačnosti zažehne pohon na maximum. (Letzer, 2016)

Teoretická a metodologická východiska

V této práci se zaměřuji na jednotlivé postupy, které vytvářejí ucelený fikční prostor a funkční orientační model. Jak bylo již několikrát zmíněno, zvolil jsem si seriál *The Expanse*, tedy jeho první sérii, ve které na konkrétních příkladech interpretuji jednotlivé přístupy budování fikčního prostoru. Bakalářská práce *Konstrukce prostoru v seriálu The Expanse* má svým charakterem velmi blízko k designu, konkrétně pak k designu narativnímu, tak jak o něm hovoří McDowell. V mnohých případech, například v momentech, kdy tvůrci *The Expanse* využívají síly kontrastu či působivých detailů, se budu soustředit právě na vizuální podobu daných prostor, budov, prostranství apod. Z tohoto důvodu často cituji koncepty *Alexe McDowella a Petera von Stackelberga*, ať už se jedná o již zmíněnou mandalu, hledisko future studies či význam budování světů pro lidstvo jako takové. Jejich pojetí „worldbuildingu“ mi je východiskem pro vymezení se vůči tomuto pojmu a stanovení kritérií pro jeho částečné využití. Nejzásadnější prameny a literaturu, ze které nejvíce čerpám a teoretická východiska, která využívám, jsem stanovil v kapitole *Vyhodnocení pramenů a literatury*.

Nejprve vymeším, co myslím termínem prostor, neboť tento pojem je základem pro většinu koncepcí v této práci a nemůže zůstat nedefinován. Vztáhnou jej přímo ke konkrétním prvkům analyzovaného seriálu, pro jasné ukotvení a specifické využití jeho významu. V mém pojetí prostorem myslím primárně hmotné části fikčního světa, konkrétně části obyvatelné, ikonické, dekorativní, spojené s architekturou a designem aj. V *The Expanse* tak hovoříme o planetách, budovách, prostředích, orbitálních stanicích, těžebních a bitevních lodích, vesmírných základnách, stavbách reálného světa a dále o menších specifických prostorech, jakými jsou například ubikace v prostorách asteroidu Ceres. Dále do prostoru zahrnuji také technologie, které s ním interagují, za což považuji většinu technologií využívanou ve vesmíru. V neposlední řadě je v případě tohoto seriálu téměř nemožné nezahrnout do prostoru vesmír samotný a samozřejmě veškeré vlastnosti jednotlivých prostor. Zásadní roli zde hraje například odlišná gravitace jednotlivých lokací, míra kyslíku a celkové podmínky života, pokud vztáhneme prostor ku postavám v něm.

Pojem prostor často využívám ve spojitosti s jeho budováním. Proto je důležité vymežit si pojmy „budování světa“ a „budování prostoru“. V této práci často pracuji s pojmem

worldbuilding, který je společný pro mnoho teoretických konceptů, mimo jiné klíčový pro Alexe McDowella či Leah Zaidi. Doslovný překlad tohoto slova je právě „budování světa“ a napříč studii a výzkumy se také etabloval jako budování nejen prostoru, ale zahrnuje taktéž postavy, události, příběh, politické podmínky ad. Například pokud se podíváme na jeden ze základních konceptů McDowellovy mandaly³⁷, kdy ve středu mandaly je původ/příběh³⁸, zjistíme že za základní pilíře považuje otázku „co kdyby“ a „proč by ne“, kdy postihuje tzv. narušení (disruption)³⁹, neboli počátek a hlavní hybatel příběhu. Dále zde nalezneme kontext, tedy kdy, proč, jak a, pro téma prostoru nejdůležitější, kde se příběh bude odehrávat. Třetím pilířem jsou tzv. ekosystémy (ecologies), pod které spadají podmínky světa, konkrétně podmínky sociální, mentální či fyzikální.⁴⁰ Abych tuto méně jasnou kategorii přiblížil, tak pokud se bavíme o filmu *Minority report* je pod pojmem sociální ekosystémy (social ecologies) myšleno například urbanistické plánování města, tedy řešení zvýšení populace, na následky společnosti bez kriminality.⁴¹ Čtvrtým a posledním bodem jsou zde domény a subdomény, tedy jakési dominanty daného světa. Do těchto domén můžeme částečně zahrnout i pojem novum, který vysvětlím vzápětí. Jako příklad využiji stejný jako McDowell ve své přednášce, a to jednu z domén *Minority report*, kterou je systém dopravy, tedy speciální auta s autopilotem.⁴² Postupně se dostanu k dalším možným přístupům budování světa, ale pro obecné pochopení tohoto výrazu je důležité, že esenciální podstatou je vytvořit nový svět s vlastní logikou. Definování pojmu zakončím citacemi Leah Zaidi, Alexe McDowella a Petera von Stackelberga. „Budování světů je proces konstruování světa a zahrnutí všech jeho kontextuálních detailů, v rámci kterých

³⁷ Viz příloha č.1

³⁸ Je důležité stanovit, které z mandal se věnujeme, neboť *Alex McDowell* svůj koncept lehce pozměňuje dle tématu, o kterém hovoří. Schéma je vždy téměř stejné, ale některé složky se mění v závislosti na středobodu. V centru mandaly tak může být příběh/původ nebo se do středu dá zasadit například člověk. (*What in the world?, 2015*)

³⁹ STACKELBERG, Peter Von and MCDOWELL, Alex (2015). *What in the World? Storyworlds, Science Fiction, and Futures Studies*. Dostupné z: http://jfsdigital.org/wp-content/uploads/2015/12/01_Articles02_What-in-the-World-2.pdf

⁴⁰ *World Architecture Festival 2015: Alex McDowell* In: Youtube [online]. 15. 1. 2016 [cit. 2020-04-11].

Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=tf-Zmq1S56Y>. Kanál uživatele World Architecture Festival

⁴¹ Tamtéž

⁴² Tamtéž

se postavy příběhu pohybují.“⁴³ „Je to tvorba imaginárních světů s koherentními geografickými, sociálními, kulturními a dalšími atributy.“⁴⁴

Uvedení pozadí do popředí (*foregrounding of the background*) je poměrně komplikovaný termín, který má mnoho konotací, a to především v literatuře. Jeho podrobný rozbor v kontextu tématu této práce nepřipadá v úvahu. Proto ve spojitosti s jeho využitím tímto odkazují na *Jan Johnson-Smith*, která ho používá přímo v kontextu sci-fi. Poukazuje tím na sílu pozadí v science fiction, které je často největším hybatelem děje, ať už se jedná o pozadí geografické, fyzické či psychologické.⁴⁵ Neexistuje jasný postup, jak definovat pozadí, podobně lze hovořit o kontextu, okolnostech či podmínkách. Jinak můžeme kontext chápat my a jinak ho chápe, jak jsem již zmínil, Alex McDowell. Například v *The Expanse* je pozadí epicentrem celého dění, pokud si ho definujeme jako kolonizaci vesmíru, změnu životních podmínek na Zemi či apel na hodnotu základních zdrojů potřebných pro přežití, jako je například voda. Ve spojitosti s tímto konkrétním příkladem budu termín dále využívat.

Pojem, který jsem právě objasnil nalezneme často ve spojitosti s „kognitivním odcizením“ a s pojmem „novum“. Kognitivní odcizení, jež používali už ruští formalisté, definuje John Ellis v souvislosti s předchozím termínem a žánrem sci-fi jako text čelící divákovi s něčím, co nezapadá do existujících vzorců pravděpodobnosti, a přesto je uplatňován a prozkoumáván jako fakt.⁴⁶ Otázkou je, nakolik je tento proces subjektivní a uvažuje nad individuálními poznatky jedince. V *The Expanse* se tak můžeme bavit o konceptu dlouhodobého života ve vesmíru či o možnostech kolonizace takového prostoru, což lze vztáhnout k reálné otázce kolonizování vesmíru.

⁴³ ZAIDI, Leah. *Building brave new worlds: Science Fiction and Transition Design* [online]. 2017 [cit. 2020-04-11]. Dostupné z:

https://www.researchgate.net/publication/321886159_Building_Brave_New_Worlds_Science_Fiction_and_Transition_Design?enrichId=rgreq-9dd29fe86716c609a222731c433b7271-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMyMTg4NjE1OTtBUzo1OTMwOTE0MjU3NjMzMjhAMTUxODQxNTQyMzc5OQ%3D%3D&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf. Ontario College of Art and Design.

⁴⁴ STACKELBERG, Peter Von and MCDOWELL, Alex (2015). *What in the World? Storyworlds, Science Fiction, and Futures Studies*. Dostupné z: http://jfsdigital.org/wp-content/uploads/2015/12/01_Articles02_What-in-the-World-2.pdf

⁴⁵ JOHNSON-SMITH, Jan. *The critical spectator*. JOHNSON-SMITH, Jan. *American science fiction TV: Star Trek, Stargate and Beyond*. New York: I.B.Tauris & Co, 2005, s. 4. ISBN 1 86064 882 7.

⁴⁶ JOHNSON-SMITH, Jan. *The critical spectator*. JOHNSON-SMITH, Jan. *American science fiction TV: Star Trek, Stargate and Beyond*. New York: I.B.Tauris & Co, 2005, s. 26. ISBN 1 86064 882 7.

Posledním termínem je „novum“. Darko Survin etabloval tento pojem jako hlavní výsadu sci-fi, kdy argumentuje tím, že příběh či svět tohoto žánru žene kupředu novum, jenž je ověřeno kognitivní logikou. Jedná se tedy o hypotetickou „novou věc“, která kdyby existovala, bude vysvětlena skrze vědecké poznatky.⁴⁷

Jako metodologický přístup využívám kombinace dvou analýz, jejichž spojení považuji za nutné pro postihnutí konkrétních teorií budování fikčního prostoru. Zvolil jsem analýzu stylovou, na základě, které je možné zaměřit se na mizanscenu, konkrétně na vizuální stránku, např. budov, vesmírných stanic, měst apod. Vizuální stránkou myslím různé materiály, z nichž jsou objekty a prostory vystavěny, dále jejich barvy, rozmístění objektů v prostoru, ale také využití prvků jako je detail či kontrast. Mimo vizuál je cílem mé stylové analýzy popsat a interpretovat vlastnosti jednotlivých prostor, jejich charakterizující prvky, popřípadě jejich funkci či podstatu. Tento přístup je převážně využit v kapitolách jako: *Postupy při budování světa; Prostor v The Expanse; Využití kontrastu; Využití detailu*. Po prostudování několika teoretických přístupů jsem vycítil potřebu využít více inspiračních zdrojů, jejichž kombinace nejlépe vystihuje potřeby pro postihnutí všech částí mého bádání. Jako výchozí podklad pro stylovou analýzu jsem využil knihu Jeremy G. Butlera *Television – Visual storytelling and Screen culture*, která je důležitá pro stanovení základních pojmů jako lokace a aranžmá (location and setting).⁴⁸ Tento teoretický přístup v mém případě lze využít pouze za zřejmých úprav, tedy za převedení terminologie z non-fikčního prostoru na prostor fikční. Dále čerpám z přednášek a studií Alexa McDowella, který se věnuje přímo postupům budování světa se zaměřením na designovou složku a na holistický princip jeho mandaly (viz. *Vyhodnocení pramenů a literatury*). Z kombinace těchto dvou východisek stanovuji koncept, který spočívá ve využití studiového plánu obývacího pokoje sitcomu *Frasier (1993-2004)*, tak jak ho demonstruje Jeremy G. Butler, na který následně aplikuji holistický princip McDowellovy mandaly. Výsledkem je plán jednotlivých lokací či prostorů, ve kterém jsou jednotlivé objekty a jejich atributy v dynamickém vztahu. Jednotlivé lokace jsou pak v horizontálním průřezu celého fikčního světa, jak je tomu

⁴⁷ SUVIN, Darko. *SF and the Novum. Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. London: Yale University Press, 1977, s. 63-87. ISBN 0300022506.

⁴⁸ BUTLER, Jeremy G. *Style and Setting - Mise-en-Scene*. BUTLER, Jeremy G. *Television: Visual Storytelling and Screen Culture*. 5. vyd. New York: Routledge, 2018, s. 199-219. ISBN 978-1-315-18129-5..

v mandale Alexe McDowella, a vertikálním řezem jsou pak jejich jednotlivé aspekty, podmínky, determinanty apod.⁴⁹ Stejně funguje tento princip u jednotlivých prostorů či objektů v nich. Jako příklad bychom mohli zvolit ústřední lokace seriálu *The Expanse*, tedy Zemi, Měsíc, Pás a Mars. Jejich rozmístění je možné si představit stejně, jako rozmístění objektů v sitkomovém obývacím pokoji (vchod, konferenční stůl, křeslo apod.).⁵⁰ Toto rozmístění odpovídá horizontálnímu řezu fikčního světa, potencionálně prostoru. Gravitace v Pásu, životní podmínky, materiál a konstrukce objektu či způsob získávání vody jsou pak aspekty, které dopovídají vertikálnímu řezu, tak jak jej stanovil McDowell.

Druhým přístupem je analýza žánrová, kterou považuji za podstatné doplnění analýzy stylové v kontextu této práce. Jelikož všechny teorie, které se zde nacházejí, demonstrují na sci-fi seriálu, je nutné, aby byly objasněny konkrétní elementy tohoto žánru a následně zahrnuty do celkového konceptu budování prostoru v *The Expanse*. Žánrovou analýzu proto využívám převážně v kapitolách: *Budování světa ve sci-fi; Prostor v The Expanse Technologie; Realismus v The Expanse*. Budování světa ve sci-fi je specifické svými kritérii a možnostmi inovací, které lze při jeho konstruování využít. Některé principy, které jsou využity ve sci-fi, jako například převedení pozadí do popředí⁵¹, dynamický vztah s realitou či již zmíněný prvek novum, jsou pro tento žánr natolik specifické, že mohou být méně funkční či nevyhovující pro žánry jiné, což je dalším důvodem, proč je tento přístup nezbytný. Budování světa v tomto žánru může upevnit pouto mezi prozíravostí a designem, neboť se jedná o formu sociálního konstruktivismu a systematického designu.⁵² Důležité je však zmínit, že zde neprovádím specifickou žánrovou analýzu, jak tomu je například u Ricka Altmana, jenž se soustředí primárně na kategorizaci žánrů, jejich definici a vymezení se vůči jiným žánrům, za použití sémantických a syntaktických přístupů.⁵³ Žánrová analýza je jedním z výchozích přístupů, skrze něž se chci dostat k co nejjasnějšímu objasnění

⁴⁹ RSA Replay: RDI Address 2014: Building New Worlds. In: Youtube [online]. 27. 11. 2014 [cit. 2020-04-28]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IWIVRCDHWw0>. Kanál uživatele The RSA

⁵⁰ BUTLER, Jeremy G. *Style and Setting - Mise-en-Scene*. BUTLER, Jeremy G. *Television: Visual Storytelling and Screen Culture*. 5. vyd. New York: Routledge, 2018, s. 202. ISBN 978-1-315-18129-5.

⁵¹ JOHNSON-SMITH, Jan. *The critical spectator*. JOHNSON-SMITH, Jan. *American science fiction TV: Star Trek, Stargate and Beyond*. New York: I.B.Tauris & Co, 2005, s. 71. ISBN 1 86064 882 7.

⁵² ZAIDI, Leah. *Worldbuilding in Science Fiction, Foresight and Design*. Journal of Futures Studies. Tamkang University, 2019, 2019(4), 15-26. ISSN 1027-6084.

⁵³ ALTMAN, Rick. *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre*. In: Cinema Journal [online]. 1984, s. 6-18 [cit. 2020-04-12]. ISSN 00097101. Dostupné z: www.jstor.org/stable/1225093

problematiky konstrukce prostoru ve specifickém žánru, tedy ve sci-fi. Na seriálu demonstrují zmíněná kritéria a specifika žánru a vztahují je k tématu prostoru. Jedná se například o vliv realismu na budování prostoru či důležitost a prezentace technologického vývoje v kontextu *The Expanse*. Záměrně tak není mým cílem vysvětlit všechny žánrové specifikace seriálu, ač jich zde mnoho zmiňuji, ale využívám je pouze ku prospěchu primárního tématu, tedy budování prostoru ve fikčních světech. Výchozí literaturou mi byla kniha Jan Johnson-Smith *American science fiction TV*, ve které se autorka zabývá stěžejními charakteristikami žánru, vymezení sci-fi vůči ostatním žánrům, dále se věnuje právě prvkům jako je realismus, kognitivní odcizení či novum.

Limity práce

Jak jsem již zmínil, budování světů se skládá z mnoha částí a postupů, z nichž pro mne podstatné jsou ty, které se nejvíce vztahují k prostoru, tak jak jsem ho definoval v předešlé kapitole. V návaznosti na případovou studii, seriál *The Expanse*, proto předem avizuji, že tato práce se primárně nezabývá jednotlivými postavami, příběhem seriálu a celkovou narací. Tyto prvky jsou diskutovány pouze v případě, že jsou potřebné v přímé návaznosti k prostoru.

Analýza žánrová bude využita tak, jak byla stanovena v *Teoretických a metodologických východiscích*, a to v kombinaci s analýzou stylovou, přičemž vždy jsou využity pouze některé atributy obou analýz. Cílem tedy není provést kompletní žánrovou ani stylovou analýzu, pouze aplikovat dílčí části těchto metodologických přístupů k analýze prostoru, jeho konstrukce a interpretace v daném seriálu.

Hledisko diváka, divácké praktiky, znalostní systémy či divák samotný nejsou primárním tématem této práce. Diváctví je zde vždy vztáhnuto k tématu prostoru tak, aby bylo toto primární téma více rozvedeno a analyzováno. V tomto případě hovořím například o možném chápání daného prostoru modelovým divákem, o poskytování informací o prostoru divákovy nebo o způsobech orientování diváka v daném prostoru.

Seriál *The Expanse* je vystavěn na základě knižní předlohy Jamese S.A. Coreyho. Práce se však nevěnuje knižní předloze a nepoukazuje na případné rozdíly mezi ní a seriálem. Nezohledňuje potenciaální rozpory knižního světa a seriálového, a to jak z hlediska narace, tak z hlediska prostoru.

Veškeré informace, konkrétní příklady ze seriálu a výpovědi tvůrců se vztahují pouze k první sérii. Komplexnost seriálu a silně diferenciovaný prostor mě přiměl ke zvolení pouze první série, a to kvůli přehlednosti, důslednosti a z důvodu zaměření se na hledisko diváka, který do světa právě vstupuje a začíná ho objevovat.

The Expanse

The Expanse je sci-fi seriál stanice Syfy, po třetí sérii obnovený Amazonem.⁵⁴ Tvůrci tohoto seriálu, Naren Shankar, Mark Fergus a Hawk Otsby, vystavěli seriál na základě stejnojmenné knižní série *S.A. Coreyho* (pseudonym autorů Daniela Abrahama a Ty Francka). Autoři seriálu byli při jeho vzniku s autory knižní předlohy v neustálém kontaktu, jak zmiňují v jednom z rozhovorů.⁵⁵ V této práci se věnuji pouze seriálu, konkrétně jeho první sérii. Vyústění příběhu ani zásadní spoilery první série se v této práci neobjevují. Příběh seriálu je zasazen do 23. století, ve kterém lidstvo kolonizovalo Sluneční soustavu. Planeta Země je přelidněná a postižena environmentální krizí. Ledovce roztáli a hladina oceánů enormně vzrostla. Většina států planety Země žije v chudobě, a kvůli stále se zmenšujícímu prostoru a vzrůstající populaci ve velmi špatných životních podmínkách. Planetu Zemi spravuje OSN, se svým centrem v New Yorku. Pod touto organizací se v době nouze musela spojit většina států, aby dosáhli globální unifikace a mohli tak čelit environmentální hrozbě.⁵⁶ OSN má meziplanetární přesah, neboť se jedná o spojenectví Země a Měsíce. Země je jedním z epicenter dění první série seriálu.

Měsíc spadá pod OSN a jeho obyvatelé mají stejná práva jako obyvatelé Země. Jedná se o první kolonizovaný objekt ve Sluneční soustavě, který byl z počátku primárně militaristicky a vědecky zaměřen, později se stal spíše civilní planetou.

Kolonizace Marsu vedla k jeho postupnému osamostatnění a etablování se coby vojenské velmoci. Jejich snem je přetvořit planetu Mars v zahradu, tedy vytvořit na ní podmínky plnohodnotného života.⁵⁷ Tento „hnací motor“ je důvodem vyžadování nekonečného množství zdrojů, jako je např. voda a materiály potřebné ke kultivaci pustého terénu. Tato situace je také příčinou neustálého sporu s OSN. Mars vyžaduje neustálý příjem surovin

⁵⁴ SNOWDEN, Scott. *How Amazon (and Jeff Bezos) Saved 'The Expanse'*. In: SPACE [online]. 3.1.2020 [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: <https://www.space.com/the-expanse-how-amazon-jeff-bezos-saved-scifi.html>

⁵⁵ Naren Shankar & Mark Fergus: *"The Expanse" | Talks at Google*. In: Youtube [online]. 02.23.2016 [cit. 2020-04-28]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4h-yQF13jw0> Kanál uživatele Talks at Google

⁵⁶ The Expanse wiki: *United Nations*. Fandom [online]. [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: https://expance.fandom.com/wiki/United_Nations

⁵⁷ *The Expanse*, Season 1, Episode 1, Dulcinea Sub. TV, SyFy, 23 November 2015

z Pásu, který jich má už tak málo. Martánská parlamentární republika je druhým epicentrem dění první série.

Pás je zkrácené označení pro hlavní pás asteroidů, který byl lidstvem osídlen. Jedná se o seskupení několika asteroidů, na nichž jsou vystavěny vesmírné stanice. Ty jsou domovem pro 50 - 100mil. lidí.⁵⁸ Jedněmi z hlavních stanic, které jsou v první sérii akcentovány jsou např. Ceres nebo Eros. Obyvatelé Pásu (belters) trpí nedostatkem vody, kterou musí těžit z ledových asteroidů. Některá místa ve stanicích jsou také postižena nedostatkem kyslíku, což je způsobeno jeho špatným přívodem či znečištěním. Oba tyto zdroje jsou proto dražší a hodnotnější než zlato. Stanice a jejich obyvatelé podléhají také nižší gravitaci, což činí jejich vzrůst vyšší oproti obyvatelům Země a jejich kosti jsou také mnohem křehčí. Pás spadá pod tzv. vnější planety, přičemž svá silná působišťe zde mají také Mars a OSN. Proti vykořisťování obyvatel Pásu těmito planetami vznikla organizace OPA (Aliance Vnějších Planet), která hájí jejich práva. Na tuto organizaci OSN často nahlíží jako na teroristickou odbojovou skupinu. Pás je třetím epicentrem příběhu první série.

Pro lepší orientaci zmíním několik klíčových narativních uzlů a událostí příběhu a příběhového světa. Mars a OSN jsou na sklonku konfliktu. Na Zemi Chrisjen Avasarala, generální tajemnice OSN, řeší situaci mezi Marsem a OSN a OPA. OPA se stále více bouří proti usurpování obyvatel Pásu. Joe Miller, detektiv na stanici Ceres, se snaží najít pozemšťanku Julie Mao. James Holden se snaží s posádkou vyřešit, kdo zničil těžební vesmírnou loď Canterbury. Z počátku podezřívá Mars a jeho podezření rozšíří mezi obyvatele Pásu, což samozřejmě vyvolá reakci. Miller a Holden se potkávají na asteroidu Eros z odlišných důvodů. Svou roli tu sehrává velmi důležitá protomolekula – substance, která je v seriálu objevena a prozkoumávána. Jedná se o částice, které se umí adaptovat na jiné reprodukční systémy (tedy i na lidský organismus) a v této biomase se dále množit a přetvářet ji.⁵⁹ Potencionálně lze protomolekulu označit jako novum. Tyto informace jsou velmi obecné, ale postačí jako základní znalosti příběhového světa.

⁵⁸ The Expanse wiki: *Asteroid belt*. Fandom [online]. [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: https://expanse.fandom.com/wiki/Asteroid_Belt

⁵⁹ The Expanse Wiki: *Protomolecule*. Fandom [online]. [cit. 2020-05-06]. Dostupné z: <https://expanse.fandom.com/wiki/Protomolecule>

1. Postupy při budování světa

V úvodních kapitolách jsem několika málo slovy nastínil, co je myšleno pojmem *worldbuilding*, tedy budování světů, a zmínil jsem pár příkladů teoretických konceptů, jak při budování světů postupovat. Považuji za podstatné seznámit se s několika přístupy, které jsem vybral. Některé z nich se dají považovat za velmi komplexní, jako například mandala budování světů Alexe McDowella, tudíž se snažím postihnout alespoň jejich esenciální význam, neboť podrobný rozbor všech vyžaduje vypracování samostatné studie. Zvolil jsem však i takové přístupy, které se na problematiku dívají z podobného úhlu, ovšem mnohem obecněji. Začněme jedním z takových přístupů, který postihuje obecné základy tvorby nového světa.

Videoesej kanálu *Tale Foundry*⁶⁰ se na první pohled může jevit jako méně validní zdroj a laický vhled do problematiky. Jejich metodologie průzkumu je pouze nastíněna v charakteristice videa. Jedná se o analýzu několika příběhů a jejich světů, na jejichž základě vyvozují společné základy pro budování nových světů. Jedním z jejich konceptů jsou *čtyři dimenze aranžmá*. Mezi tyto čtyři kategorie patří doba (period), lokace, úroveň konfliktu a doba trvání. Zde je nutné podotknout, že nad světem, který je téměř v prenatalní fázi, tento koncept uvažuje již jako o budoucím příběhovém světě (storyworld)⁶¹. Zanedbejme teď v jakém pořadí a s jakou logikou postupoval autor při genezi světa *The Expanse* a aplikujme tuto teorii na seriál. Jednoduchost a postihnutí základních pilířů je také zajímavým a efektivním způsobem, jak se může divák začít seznamovat s daným seriálem. *The Expanse* napomáhá divákovi svou expozicí, kdy je mu explicitně sděleno nastínění základních údajů o fikčním světě. Jako první se divák dozvídá dobu (period), kdy se příběh odehrává, skrze podstatné sdělení, které stanovuje také pomyslné hranice světa. *Ve 23. století lidstvo kolonizovalo Sluneční soustavu.*⁶² Tato informace je velmi nosná, neboť prozrazuje mnohem více než časové zasazení. Divákovi poskytuje předobraz nejobecnějšího prostoru, do kterého bude příběh pravděpodobně zasazen. Sluneční soustava není samozřejmě

⁶⁰ *Worldbuilding: How to Start — Worldbuilding Series*. In: Youtube [online]. 08.18.2018 [cit. 2020-04-16]. Dostupné z: <https://youtu.be/lkDQrmyElzU>. Kanál uživatele Tale Foundry

⁶¹ Příběhový svět představuje divákův mentální konstrukt fikčního univerza zahrnující prostředí, události, osoby a pravidla daná konkrétním narativem. (Mitell 2019)

⁶² *The Expanse*, Season 1, Episode 1, Dulcinea Sub. TV, SyFy, 23 November 2015.

prozkoumána natolik, aby byl každému divákovi tento prostor známý. Je to ovšem pojem, který souvisí s reálným světem. Už jen tento fakt prozrazuje také mnohé o žánru, konkrétně o jeho specifikaci, k čemuž se později ještě několikrát dostanu. Druhým bodem koncepce *Tale Foundry* je lokace. Toto je velmi široký pojem, který může být poměrně problematický. Buď budeme uvažovat o lokaci jako o místě či místech, kde se odehrává příběh nebo budeme brát v potaz svět v jeho komplexitě. Pokud bychom otázku lokace vztáhli na *The Expanse* a jednoduše se zeptali kde se příběh odehrává, nabízí se odpověď „všude“. Tato odpověď by však byla nejednoznačná a nedostačující. V tomto případě je dobré rozdělit lokace z hlediska hierarchie, vytvořit podobný koncept jakým je McDowellova mandala a poté vztáhnout konkrétní příběh na takové lokace, kterých se týká a zbytek zanechat pro potřeby dotvoření komplexity fikčního světa. Zmiňuji tento možný postup v kontextu *The Expanse*, a tedy uvažuji nad konkrétním příkladem. Přejde mi více než vhodné určit si pro tento seriál lokační hierarchii, ve které lze začít od nejmenších detailů, například od rodinného domku *Chrisjen Aravasali*, přes New York 23. století až po místa Sluneční soustavy, jako kupříkladu Pás.⁶³ Třetím bodem je míra konfliktu. Tento bod se vztahuje více již k příběhovému světu, respektive zde proces počítá s přítomností příběhu ve vznikajícím světě. Za hlavní konflikt v *The Expanse* lze považovat studenou válku mezi Zemí, Marsem a potencionálně Pásem, tak jak jej na začátku seriálu tvůrci avizují. S informací konfliktu je spojen také údaj o jeho trvání několik desetiletí⁶⁴, čímž je pokryt čtvrtý a poslední bod této koncepce. Tato teorie budování světů splňuje svůj účel ve své jednoduchosti a obsahuje základy potřebné k vytvoření elementárních prvků nového světa.

Tale Foundry nabízí ještě jeden koncept, který se více týká designu, respektive jeho variant. Jedná se o tzv. *Theory of 3 F's*.⁶⁵ Jedná se o tři podoby designu světa, který se chystáme tvořit: *free design (volný)*, *fixed design (upevněný)* a *found design (nalezený)*. *Volný design* je prvním stupněm a jedná se o svět, který je plně oddaný autorovi, tedy zatím neskýtá žádná omezení. Takový svět klade pouze takové otázky, které autor stanoví. Zde je

⁶³ V seriálu je Pásem myšlen pás asteroidů, který se stal domovem mnoha lidí, tzv. *belters (pásovců)*. Tato lokace se nachází mezi orbitami Jupiteru a Marsu.

⁶⁴ Viz kapitola *Expozice*

⁶⁵ *3 Worldbuilding Design Tips — Worldbuilding Series*. In: Youtube [online]. 04.10.2018 [cit. 2020-04-12]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=YqNjw8V358o>. Kanál uživatele Tale Foundry

etablována vnitřní logika nového fikčního světa a jeho konzistence.⁶⁶ Při takovémto přístupu je důležité rozhodnout se, zda stanovit nejdříve *velké detaily* (např. gravitace), které budou mít velké pole působnosti v ovlivňování dalších aspektů či *malé detaily*, které budou evokovat řetězovou reakci následků v závislosti na jejich existenci.⁶⁷ *Upevněný design* se od volného odlišuje stanoveným aranžmá světa, ze kterého logicky vyvstávají další otázky. Například pokud stanovíme pás asteroidů obyvatelným, jak je tomu v *The Expanse*, vyvstanou otázky, jež jsou pro seriál klíčové – jak zde získat vodu, dostatek kyslíku a jak vytvořit podmínky pro život? Zároveň se jedná o *worldbased fixed design*⁶⁸, tedy o typ *upevněného designu*, jehož východiskem je svět s jeho pravidly. Tento seriál však nejlépe vystihuje třetí typ designu, *nalezený*. Jedná se o situaci, kdy jsou již ustanovené dané podmínky, aranžmá, vnitřní logika světa, tedy prvky, které jsou upevněné, a dá se s nimi dále pracovat, měnit je či je více rozvádět. Slovo *nalezený* není vybráno náhodně, neboť v tomto procesu pracujeme s emerzí otázek a nových možností, které vycházejí z designu *upevněného*⁶⁹. Jelikož *The Expanse* pracuje s realismem a přejímá velké množství atributů našeho reálného světa, je mu podstatná část fikčního světa nastolena. Přidaná hodnota k realismu, která funguje v přímé návaznosti na žánr science fiction, je zde právě tím, co jest definováno jako *nalezený design*.

Zmínil jsem, že je podstatné, jak uvažujeme nad novým fikčním příběhovým světem ve spojitosti s lokací. Leah Zaidi zmiňuje metaforu ledovce v pojetí Brandona Sandersona, která mé uvažování objasňuje. „Vzniklé světy jsou obrovské a plné mnoha detailů, avšak jen část z nich je viditelná. Autoři nemusí využít každého prvku, který vytvořili.“⁷⁰ V *The Expanse* takto vzniká mnoho otázek, neboť rozpínavost tohoto fikčního světa je takřka enormní. Diváka může zajímat co se děje ve zbytku světa na jednotlivých místech, jak vypadají

⁶⁶ Tamtéž

⁶⁷ Tamtéž

⁶⁸ Tamtéž

⁶⁹ Tamtéž

⁷⁰ ZAIDI, Leah. *Building Brave new worlds: Science Fiction and Transition Design* [online]. 2017 [cit. 2020-04-11]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/321886159_Building_Brave_New_Worlds_Science_Fiction_and_Transition_Design?enrichId=rgreq-9dd29fe86716c609a222731c433b7271-XXX&enrichSource=Y292ZXXJQYWdIOzMyMTg4NjE1OTtBUzo1OTMwOTE0MjU3NjMzMjMhAMTUxODQxNTQyMzc5OQ%3D%3D&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf. Ontario College of Art and Design.

interiéry některých budov, jak vypadají jejich oblíbené lokace v budoucnosti, jaký je každodenní život na Měsíci apod. Fakt, že divák má pocit, že tímto je autor pár kroků před ním, je součástí imerzivního procesu.⁷¹ Podstatné je, že skrytá část ledovce, kupříkladu situace ve střední Evropě v kontextu *The Expanse*, nemusí vůbec existovat. Seriál divákovi implicitně poskytuje informaci, že Země je po environmentální krizi a většina států žije ve značné chudobě. Je pak na divákovi, zda se bude zajímat o situaci např. ve střední Evropě, Asii či se na konkrétní lokace ptát vůbec nebude. Autor však musí vytvořit iluzi, že skrytá část ledovce existuje a v rámci fikčního světa se s ní počítá.⁷² Konkrétně v tomto případě to vyplývá z geografických předpokladů planety Země, kdy autoři vycházejí z reálného světa v jeho plné komplexitě, a tudíž například střední Evropa je v tomto světě zahrnuta. Jaká je v ní aktuální situace je však věc druhá.

Brandon Sanderson, jak popisuje ve své práci Leah Zaidi, polemizuje nad dvěma přístupy budování světa, konkrétně nad výchozími body. První zmiňuje autory, kteří nejdříve vytváří nový fikční svět, stanovují jeho vnitřní logiku, podmínky, detaily, aranžmá apod.⁷³ Podobný koncept zmiňuje také vidoesej kanálu Tale Foundry a označuje ho jako *world-based design*.⁷⁴ Jiní autoři volí spíše druhý přístup, kdy se z příběhu postupně generuje svět a prohlubují se jeho jednotlivé aspekty. Takové autory označuje Sanderson jako objevitelské autory (discovery authors).⁷⁵ Poslední věc, kterou bych u Sandersona zmínil, je jeho dělení

⁷¹ Brandon Sanderson - 318R - #4 (World Building). In: Youtube [online]. 12.07.2016 [cit. 2020-04-17]. Dostupné z: https://youtu.be/v98Zy_hP5TI. Kanál uživatele Camera Panda

⁷² Tamtéž

⁷³ ZAIDI, Leah. Building *Brave new worlds: Science Fiction and Transition Design* [online]. 2017 [cit. 2020-04-11]. Dostupné z:

https://www.researchgate.net/publication/321886159_Building_Brave_New_Worlds_Science_Fiction_and_Transition_Design?enrichId=rgreq-9dd29fe86716c609a222731c433b7271-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMyMTg4NjE1OTtBUzo1OTMwOTE0MjU3NjMzMjhAMTUxODQxNTQyMzc5OQ%3D%3D&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf. Ontario College of Art and Design.

⁷⁴ 3 *Worldbuilding Design Tips* — *Worldbuilding Series*. In: Youtube [online]. 04.10.2018 [cit. 2020-04-12]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=YqNjw8V358o>. Kanál uživatele Tale Foundry

⁷⁵ ZAIDI, Leah. Building *Brave new worlds: Science Fiction and Transition Design* [online]. 2017 [cit. 2020-04-11]. Dostupné z:

https://www.researchgate.net/publication/321886159_Building_Brave_New_Worlds_Science_Fiction_and_Transition_Design?enrichId=rgreq-9dd29fe86716c609a222731c433b7271-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMyMTg4NjE1OTtBUzo1OTMwOTE0MjU3NjMzMjhAMTUxODQxNTQyMzc5OQ%3D%3D&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf. Ontario College of Art and Design.

jiné vizuální či verbální projevy.⁸⁴ V *The Expanse* vidíme tento základ především v architektuře, dále v interiérech jednotlivých prostor či v nápisech OPA na zdech, coby projev vzdoru a nesouhlasu. Pro poslední kategorii, kterou je věda a technologie, je v této práci vyčleněna samostatná kapitola, neboť jedním ze základů science fiction jsou technologické vymoženosti a vědecké poznatky a tento seriál není výjimkou.⁸⁵

Je poměrně zřejmé, že se jednotlivé základy místy překrývají, což však pouze upevňuje fakt, že jsou ve velmi těsném kontaktu a změna jednoho či jeho primární ustanovení má často přímý vliv na ostatní základy. Jeden z příkladů by mohla být téměř elementární substance probíraného seriálu. Lidstvo kolonizuje Sluneční soustavu, čímž získává nové prostředí k životu (environmentální základy), stanovuje si otázky, jak dosáhnout plnohodnotného života ve vesmíru (filosofické základy). Zároveň je potřeba nové politické reorganizace, neboť prostor nově objevený je nutné spravovat, kontrolovat a ovládat (politické základy), přičemž budou vznikat malé i velké skupiny, jež budou například s rozdělením či podmínkami v tomto prostoru nesouhlasit, jako OPA či Mars (sociální základy). Pro takovou expanzi je nutná technologie a vědecký výzkum, aby bylo prostor možné nejen objevit, ale také osídlit (vědecké a technologické základy). Pokud následně jednotlivé frakce projeví snahu o solidaritu či se přímo osamostatní, započne obchod s některými komoditami, které na daných lokacích nelze získat. Například již několikrát zmíněna voda pro obyvatele Pásu (ekonomické základy). Na jednotlivých lokacích se v závislosti na dané komunitě začne měnit móda, design, na základě využívaných materiálů se změní architektura, ať už více ku prospěchu funkčnosti jednotlivých prostor či pouze z odlišného nahlížení příslušné komunity (umělecký základ). Tímto kladu důraz na stav, kdy jsou vztahy všech základů v neustálém napětí a jak důležité je uvažovat převážně nad nimi. Leah Zaidi svůj koncept zpracovala do mnohem větších detailů a zobrazuje několik dalších subkategorií v závislosti na dalších determinantech. Pro potřeby této práce však postačí elementární model této teorie (viz. Příloha 2). V rámci budování prostoru budu nadále pracovat převážně se základy uměleckými, environmentálními a vědeckotechnickými.

⁸⁴ Tamtéž

⁸⁵ JOHNSON-SMITH, Jan. *Science fiction in context*. JOHNSON-SMITH, Jan. *American science fiction TV: Star Trek, Stargate and Beyond*. New York: I.B.Tauris & Co, 2005, s. 17. ISBN 1 86064 882 7.

Jako poslední přístup k budování světů jsem zvolil worldbuilding mandalu Alexe McDowella, kterou autor vytvořil v návaznosti na film *Minority report*, na kterém se podílel jako narativní designér. Autor zasazuje tento svůj koncept do logikou řízeného prostoru světa, jenž byl konstruován na základě zkoumání a objevování.⁸⁶ *mandala* je grafickým znázorněním jednoho z možných postupů, jak konstruovat nový fikční svět a zpřehlednit všechny jeho zásadní složky. V některých bodech se tento koncept shoduje s již zmíněnými teoriemi, což je důkazem společných elementárních prvků, které téměř každý přístup obsahuje. *Alex McDowell* pracuje s několika grafickými zpracováními tvorby fikčního světa, který označuje jako nádobu pro narativ.⁸⁷ Rozeberu základní model z roku 2004, kdy se ve středu mandaly nachází tzv. origin/příběh. V tomto případě se jedná o tzv. holistický přístup, který jsem vysvětlil výše. Origin ve středu tak stanovuje nejzákladnější pravidla světa, je to základ, na kterém se svět buduje.⁸⁸ Představme si tento středobod jako stavební parcelu, na které začneme stavět. McDowell považuje za první krok *narušení (disruption)*, něco, co uvede stav věcí do provozu. Tento krok označuje jako „*Co kdyby? Proč by ne?*“ (*What if? Why not?*).⁸⁹ Tato premisa se shoduje s tím, co *Jan Johnson-Smith* označila za základ sci-fi, tedy fakt, že žánr se zabývá problematikou možných budoucností právě za použití otázky „*Co by kdyby?*“.⁹⁰ V obecném konceptu budování světů je tento krok počátečním bodem příběhu, jedním z jeho hlavních či velmi podstatných kritérií. Alex McDowell ve své přednášce odkazuje ve spojitosti s demonstrací *mandaly* na film *Minority report*, a jako příklad „*co kdyby?*“ udává existenci tzv. *precogs*, tedy organizace předpovídající zločiny. V případě *The Expanse* bychom mohli za příklad označit situaci „*co kdyby lidstvo kolonizovalo Sluneční soustavu*“ nebo, když půjdeme hlouběji do příběhu seriálu, „*co kdyby byla objevena nová substance*“. Tímto odkazuji na nalezení tzv.

⁸⁶ ZAIDI, Leah. Building brave new worlds: Science Fiction and Transition Design [online]. 2017 [cit. 2020-04-11]. Dostupné z:

https://www.researchgate.net/publication/321886159_Building_Brave_New_Worlds_Science_Fiction_and_Transition_Design?enrichId=rgreq-9dd29fe86716c609a222731c433b7271-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMtYj4NjE1OTBUzo1OTMwOTE0MjU3NjMzMjhAMTUxODQxNTQyMzc5OQ%3D%3D&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf. Ontario College of Art and Design.

⁸⁷ *World Architecture Festival 2015: Alex McDowell* In: Youtube [online]. 15. 1. 2016 [cit. 2020-04-11].

Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=tf-Zmq1S56Y>. Kanál uživatele World Architecture Festival

⁸⁸ Tamtéž

⁸⁹ Tamtéž

⁹⁰ JOHNSON-SMITH, Jan. *The novum*. JOHNSON-SMITH, Jan. *American science fiction TV: Star Trek, Stargate and Beyond*. New York: I.B.Tauris & Co, 2005, s. 25. ISBN 1 86064 882 7.

protomolekuly. V tomto bodě je kladen velký důraz na fikci, která je většinou hlavním stimulantem pro vývoj příběhu.⁹¹ Dále McDowell stanovuje kontext, do kterého řadí téměř základní otázky, které si divák klade při sledování seriálu, tedy kdy, kde, za jakých podmínek a proč se něco děje.⁹² Tento krok je zásadní pro stanovení vnitřní logiky světa, pro orientaci v příběhu, pro definování prostoru a pro mnoho dalšího, tudíž není možné jej přeskočit jak z hlediska příběhu, tak konstruování světa. Mimo kontext McDowell vyčleňuje např. sociální podmínky, mentální uvažování, fyzikální podmínky a řadí je do třetí kategorie, kterou nazval ekosystémy (*ecologies*).⁹³ Jako příklad udává městské plánování v *Minority report*, kdy se konkrétně ve Washingtonu DC zvýšila populace, díky předcházení vraždám. Výrazné a významné prvky světa, jako třeba neobvyklý způsob dopravy, jenž ve světě hraje podstatnou roli, pak McDowell řadí mezi dominanty a subdominanty (*domains / subdomains*). Lze sem zařadit jak technologie, tak například módu.⁹⁴ S ohlednutím opět na *The Expanse* zmiňme způsob otáčení vesmírné lodě (tzv. flip n' burn) či uniformy příslušníků Marsu.

Alex McDowell apeluje na interdisciplinární charakter *mandaly* a rozděluje ji na princip horizontální řezu a vertikality jednotlivých součástí. McDowell s Peterem von Stackelbergem ve svém článku píše:

„Digitální a nelineární designový proces 21. století nahradil anachronismus lineárního industriálního modelu 20. století a umožnil plynulou interdisciplinární spolupráci od začátku vývoje příběhového prostoru... Přehled indikovaný v mandale reprezentuje horizontální řez světem – všechny jeho hlavní elementy společnosti, kultury, politiky, vědy, technologie, historie, infrastruktury a ekosystému, které propojují narativní elementy světa. Při rozvíjení jemných detailů světa se pak tvůrci světa zapojují do série vertikálních stěžejních bodů, z nichž vyvstávají otázky vůči světovému systému ve vztahu ke specifickým elementům, které mají přímý vliv na narativ. Tyto detailní průzkumy vyžadují odpovědi na základě ekologií a dominant světa, které upevňují jeho vnitřní logiku.“ (McDowell, Stackelberg 2015)

Důležité je zaměřit se na potencionální poststrukturalistický charakter tohoto konceptu. Argumentuji tak z důvodu, že ač se bavíme o postupných krocích, které jsou v grafickém zpracování zahrnuté a postupně vysvětlované, neznámá to, že je nutné se držet striktní

⁹¹ *World Architecture Festival 2015: Alex McDowell* In: Youtube [online]. 15. 1. 2016 [cit. 2020-04-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=tf-Zmq1S56Y>. Kanál uživatele World Architecture Festival

⁹² MITTELL, Jason. *Seriálové systémy znalostí*. MITTELL, Jason. *Komplexní televize: Poetika současného televizního vyprávění*. České Budějovice: Tiskárna Protisk, 2019, s. 225-242. ISBN 978-80-7470-244-0.

⁹³ *World Architecture Festival 2015: Alex McDowell* In: Youtube [online]. 15. 1. 2016 [cit. 2020-04-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=tf-Zmq1S56Y>. Kanál uživatele World Architecture Festival

⁹⁴ Tamtéž

kauzality. Důkazem je *The Expanse*, ve kterém lze pozorovat nekauzální emerzi jednotlivých kategorií (jako například kontextu, do kterého je zasazováno několik „co kdyby?“), které posléze navazují vztahy mezi sebou. Vráťím se zpět k tezi, kdy je nad fikčním světem uvažováno jako nad nádobou pro narativ. Zmínil jsem již také koncept tzv. *světocentrického (world-based)* postupu, kdy nejprve vzniká svět bez závislosti na příběhu, tedy jakýsi budoucí storyworld. Právě takto postupoval *Steven Spielberg* u svého filmu *Minority report*. Nejdříve vznikal svět se svými základními komponenty, s vnitřní logikou a futuristickou vizí reality. Interdisciplinární kolaborace napomohla v oblasti architektury, designu, technologie, marketingu apod. Zároveň *Alex McDowell* v jedné ze svých přednášek upozorňuje na jednu z hlavních funkcí budování světa, který dle něj „stimuluje např. technologie z něj vyplývající a tvaruje imaginaci, aby se stala reálnou.“⁹⁵ Tuto myšlenku navíc doplňuje *Steven Spielberg*, který konstatoval, že jeho vizí bylo „vytvořit blízkou budoucnost, ne science fiction.“⁹⁶ Koherence a kompaktnost tohoto přístupu k budování fikčních světů jsou jedněmi z důvodů, proč se nechat *mandalou* inspirovat, ovšem je to pouze jeden z možných pohledů, který lze uplatnit, jak koneckonců tvrdí i samotný autor konceptu.⁹⁷

Možných přístupů k problematice fikčních světů je samozřejmě více a jejich komplexní struktura je potřeba rozebrat mnohem podrobněji. Z tohoto důvodu odkazuji mimo jiné na *Alexe McDowella*, *Brandona Sandersona* či *Leah Zaidi*, kteří koncept budování světů rozebírají pečlivěji. Pro tuto práci postačí základní myšlenky jednotlivých teorií, které v rámci širokého tématu fikčních světů přiblíží také problematiku konstrukce prostoru.

⁹⁵ *RSA Replay: RDI Address 2014: Building New Worlds*. In: Youtube [online]. 27. 11. 2014 [cit. 2020-04-09]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IWIVRCDHWw0>. Kanál uživatele The RSA

⁹⁶ *BANKSTON, Kevin. Blade Runner and the Power of Sci-Fi World-Building*. In: Slate [online]. 6.10.2017 [cit. 2020-04-19]. Dostupné z: <https://slate.com/technology/2017/10/blade-runner-and-the-power-of-sci-fi-world-building.html>

⁹⁷ *RSA Replay: RDI Address 2014: Building New Worlds*. In: Youtube [online]. 27. 11. 2014 [cit. 2020-04-09]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IWIVRCDHWw0>. Kanál uživatele The RSA

1.1 Budování světa ve sci-fi

Vysvětlil jsem několik možných přístupů, na jejichž základě je možné vybudovat bohatý fikční svět s jeho vnitřní logikou. Tyto přístupy jsou koncipovány jako univerzální pro fikční tvorbu, a to především díky možnému variování či využití pouze některých dílčích segmentů. Science fiction má jakožto žánr daná specifika, jejichž zohlednění při tvorbě světa může značně ovlivnit vývoj některých aspektů. V této kapitole se zabývám problematikou vztahu sci-fi a budování fikčního světa.

Jako východisko využiji koncept, jehož podstatu jsem objasnil v předchozí kapitole. mandala je pro tvorbu sci-fi světa poměrně vstřícným podkladem, na jehož systému lze podobu a fungování světa vystavět. Koneckonců jejím předobrazem byl právě sci-fi snímek *Minority report*. Pro tento žánr jsou podstatné primárně tři body mandaly, které podporují některé jeho dílčí prvky. Prvním je rozšíření tzv. *ekosystémů (ecologies)*, kde mezi fyzické a sociální podmínky, tak jak je stanovili *Brandon Sanderson a Nora K. Jemisin*, byly přidány podmínky mentální (kognitivní) a vědecké.⁹⁸ Jednou z výsadních charakteristik science-fiction je vztah s technologií, neboť právě možnost jejího neustálého vývoje v kombinaci s fikcí je adekvátní pro vytvoření pestrého penza budoucích realit. Tvrzení, že příběhy pokroku budoucnosti mohou vznikat pouze v éře vyspělé technologie se stává velmi úzkým pohledem na tento žánr. Na druhou stranu sci-fi se často, avšak ne vždy, zabývá technologickým pokrokem, přičemž tento přístup je zakořeněn v technologických předpojatostech a předsudcích dvacátého a začátků dvacátého prvního století.⁹⁹ V souvislosti s *The Expanse* se technologiím budu ještě později více věnovat, neboť v tomto seriálu je přítomno značné množství technologických vymožeností, které jsou základem pro tento příběhový svět. Zajímavé je však, jakým způsobem je na tyto technologické a vědecké pokroky v seriálu nahlíženo a jak je tvůrci demonstrují divákům, k čemuž se taktéž dostanu v následujících kapitolách. Katherin Cramer dodává ke sci-fi orientovanému na

⁹⁸ ZAIDI, Leah. Building *Brave new worlds: Science Fiction and Transition Design* [online]. 2017 [cit. 2020-04-11]. Dostupné z:

https://www.researchgate.net/publication/321886159_Building_Brave_New_Worlds_Science_Fiction_and_Transition_Design?enrichId=rgreq-9dd29fe86716c609a222731c433b7271-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMyMTg4NjE1OTtBUzo1OTMwOTE0MjU3NjMzMjhAMTUxODQxNTQyMzc5OQ%3D%3D&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf. Ontario College of Art and Design.

⁹⁹ JOHNSON-SMITH, Jan. Science fiction. JOHNSON-SMITH, Jan. *American science fiction TV: Star Trek, Stargate and Beyond*. New York: I.B.Tauris & Co, 2005, s. 16. ISBN 1 86064 882 7.

technologické vynálezy (gadget-oriented sci-fi), že plyne z touhy vytvářet a predikovat lepší svět. Ve sci-fi bude tento lepší svět stvořen právě díky vědeckému a technologickému pokroku, který se stane politickým aktem, jenž povede ke spáse lidstva.¹⁰⁰ Touha po lepším světě je často implicitní součástí mnoha sci-fi narativů, ač jsme v četném množství případů svědky katastrofických scénářů. *The Expanse* je jedním z případů, kdy se spása lidstva, tedy kolonizace vesmíru, stává příčinou nad-globálních problémů.

„Dobré sci-fi by mělo prezentovat plně uvědomělou, multidimenzionální vizi, zahrnující nejen technologické a vědecké, ale také psychologické, kulturní, morální, sociální a environmentální dimenze budoucnosti lidské existence. Prává budoucnost bude interaktivní syntézou takových dimenzí.“¹⁰¹ Leah Zaidi takto komentuje široké pole témat a dimenzí, na které je v rámci žánru nutné se zaměřit, pokud se má jednat o kvalitní dílo. Alex McDowell ve své mandale rozšiřuje taktéž pole budování světa ku prospěchu žánru science fiction, a to zaměřením se na složky příběhu a postav, jako například chování jedinců, jemuž se tvůrci světů často vyhýbají, avšak využívají ho k prohlubování aspektů konkrétního světa.¹⁰² Tento druhý bod ze tří avizovaných lze vztáhnout na jednu z vrstev mandaly, která je složena ze tří množin, kdy uprostřed se nachází samotný příběh. Tyto tři vrstvy jsou: hledisko, prostředí a postava. Tento průřez Alex McDowell nazývá *holistickým narativem*, ve kterém je skryt obecný princip fungování daného světa, tedy postava/postavy v nějakém prostředí a hledisko, kterým je na ně nahlíženo.¹⁰³ Právě souhra mezi budováním světa a vyprávěním příběhu činí sci-fi působivým strategickým nástrojem. Dobrý příběh se svým dramatem, smyslovým detailem a nuancemi je psychologicky více působivý a realistický než abstraktní futuristický scénář či statistická predikce.¹⁰⁴ McDowell v jednom ze svých článků

¹⁰⁰ JOHNSON-SMITH, Jan. Science fiction. JOHNSON-SMITH, Jan. *American science fiction TV: Star Trek, Stargate and Beyond*. New York: I.B.Tauris & Co, 2005, s. 17. ISBN 1 86064 882 7.

¹⁰¹ ZAIDI, Leah. *Worldbuilding in Science Fiction, Foresight and Design*. Journal of Futures Studies. Tamkang University, 2019, 2019(4), 15-26. ISSN 1027-6084.

¹⁰² ZAIDI, Leah. *Building Brave new worlds: Science Fiction and Transition Design* [online]. 2017 [cit. 2020-04-11]. Dostupné z:

https://www.researchgate.net/publication/321886159_Building_Brave_New_Worlds_Science_Fiction_and_Transition_Design?enrichId=rgreq-9dd29fe86716c609a222731c433b7271-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMyMTg4NjE1OTtBUzo1OTMwOTE0MjU3NjMzMjhAMTUxODQxNTQyMzc5OQ%3D%3D&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf. Ontario College of Art and Design.

¹⁰³ World Architecture Festival 2015: Alex McDowell In: Youtube [online]. 15. 1. 2016 [cit. 2020-04-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=tf-Zmq1S56Y>. Kanál uživatele World Architecture Festival

¹⁰⁴ ZAIDI, Leah. *Worldbuilding in Science Fiction, Foresight and Design*. Journal of Futures Studies. Tamkang University, 2019, 2019(4), 15-26. ISSN 1027-6084.

píše: „*Spojitosť medzi vizí designu a přesností technologických prototypů blízké budoucnosti v Minority report demonstuje sílu vztahu budování světa, příběhu ve sci-fi a reality.*“ (McDowell, Stackelberg 2015) Takto lze uvažovat i v kontextu *The Expanse*, kde tandem designové složky s precizními detaily, kterým se budu ještě věnovat, vede ke stejnému výsledku. Objevuje se zde třetí podstatné kritérium sci-fi, které je silně spjato s budováním světa, a to je, jak McDowell zmínil, vizualita. Ve své mandale klade důraz právě na vizuální elementy, jako jsou kostýmy či krajina. Stále se pohybujeme v kontextu televize, filmu a virtuální reality. Bez velké pozornosti vůči těmto detailům by prezentovaný svět vypadal nekompletní a nekoherentní.¹⁰⁵ Svět science fiction je fascinující, mimo jiné, svou přitažlivostí, kterou často vzbuzuje futuristický vizuál, který nám připadá tak jiný, a přitom něčím velmi známý. A je to právě také dynamický vztah tandemu tvorby světa a příběhu, který místo aby sci-fi nabízelo pouze spektakl jakožto klamný a fenomenologický zážitek, nabízí natolik podnětné scénáře, aby poskytly prostor pro diskuzi a analýzu.¹⁰⁶

Jan Johnson-Smith spatřuje *raison d'être* science fiction ve spekulaci o dalších možných realitách. V této spojitosti upozorňuje na výraznou míru práce s realismem a obrací se také na pozici diváka, který neutralizuje detaily textem mu předložené tím, že je spojí s některým z již existujících vzorců či pravidel našeho fyzického nebo kulturního prostředí.¹⁰⁷ Tímto se dostávám k výrazu „kognitivního odcizení“, který je pro sci-fi tolik příznačný. Sci-fi se odlišuje od každodennosti právě skrze metody zdůrazňování odlišného v několika úrovních. Pro diváka je podstatné, aby toto bylo prováděno rychle a přesvědčivě.¹⁰⁸ Kognitivní odcizení pak čelí divákovi s něčím, co nezapadá do jeho vzorců pravděpodobnosti, leč je dále uplatňováno a prozkoumáváno jako fakt.¹⁰⁹ Existují však omezení, do jaké míry může odcizení ve sci-fi zajít. Sci-fi musí být alespoň částečně v kognitivně rozpoznatelném vztahu

¹⁰⁵ ZAIDI, Leah. *Building brave new worlds: Science Fiction and Transition Design* [online]. 2017 [cit. 2020-04-11]. Dostupné z:

https://www.researchgate.net/publication/321886159_Building_Brave_New_Worlds_Science_Fiction_and_Transition_Design?enrichId=rgreq-9dd29fe86716c609a222731c433b7271-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMyMTg4NjE1OTtBUzo1OTMwOTE0MjU3NjMzMjhAMTUxODQxNTQyMzc5OQ%3D%3D&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf. Ontario College of Art and Design.

¹⁰⁶ JOHNSON-SMITH, Jan. Science fiction. JOHNSON-SMITH, Jan. *American science fiction TV: Star Trek, Stargate and Beyond*. New York: I.B.Tauris & Co, 2005, s. 17. ISBN 1 86064 882 7.

¹⁰⁷ Tamtéž, s. 20

¹⁰⁸ Tamtéž

¹⁰⁹ Tamtéž, s. 26

s divákovými empirickými zkušenostmi.¹¹⁰ Nejsme tedy pouze tímto žánrem vhozeni do nového světa, ale abychom ocenili zranitelnost naší situace, sci-fi pečlivě specifikuje, 'jak jsme se do tohoto světa dostali'.¹¹¹ *The Expanse* si je této situace vědomo a volí přístup co možná nejmenší expozice a ujišťování diváka v jeho bezchybné orientaci, čímž podporuje právě jeho zranitelnou situaci. Ve spojitosti s kognitivním odcizením identifikuje Darko Suvin další strukturální komponent sci-fi, a to narativní hegemonii fikční inovace nebo novosti, zvané *novum*. Tento pojem značí narativ předurčený změnou či změnami každodenní zkušenosti, na základě vědeckých či logických inovací.¹¹² V *The Expanse* lze za *novum* označit například protomolekulu.

Budování světa ve sci-fi je specifické svými kritérii a možnostmi inovací, které lze při jeho konstruování využít. Marginální je pak přítomná míra realismu a vymezení se vůči němu. Budování světa v tomto žánru může upevnit pouto mezi prozíravostí a designem, neboť se jedná o formu sociálního konstruktivismu a systematického designu.¹¹³ Vyobrazením možných budoucích světů můžeme být navíc připraveni na cokoli, co budoucnost odhalí.¹¹⁴

1.2 Budování prostoru

Přechozí kapitoly popisují fikční svět v jeho komplexitě, se všemi jeho komponenty, jako jsou postavy, události, systémy a pravidla, na nichž je svět postaven ad. To vše interaguje s prostorem, vstupuje s ním do dynamických vztahů, mění ho nebo reaguje na jeho podmínky. Bohatost prostoru může být enormní, neboť pod tento pojem spadá mnoho dalších subkategorií, na jejichž základě lze vystavět pestré a fascinující prostředí fikčního světa. Budeme-li se bavit v kontextu fikční seriálové televizní tvorby, tak lze tvrdit, že vizuál

¹¹⁰ SPENCER, Kathleen L. *The Red Sun is High, the Blue Low: Towards a Stylistic Description of SF*. *Science Fiction Studies* [online]. SF-TH, 1983, 1983, 10(1), 35–49 [cit. 2020-04-20]. ISSN 00917729. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/i394155>

¹¹¹ SAMUEL R., Delany. *The Jewel-Hinged Jaw: Notes of the Language of Science Fiction*. Elizabethtown: Dragon Press, 1977.

¹¹² JOHNSON-SMITH, Jan. The *novum*. JOHNSON-SMITH, Jan. *American science fiction TV: Star Trek, Stargate and Beyond*. New York: I.B.Tauris & Co, 2005, s. 25. ISBN 1 86064 882 7.

¹¹³ ZAIDI, Leah. *Worldbuilding in Science Fiction, Foresight and Design*. *Journal of Futures Studies*. Tamkang University, 2019, 2019(4), 15-26. ISSN 1027-6084.

¹¹⁴ SALVATICO, Y.M. *From Trend Hunting to World Building: Preparing for the Workforce of the Future*. In: LinkedIn [online]. 18.6.2015 [cit. 2020-04-20]. Dostupné z: www.linkedin.com/pulse/from-trend-hunting-world-building-preparing-workforceyvette?trk=prof-post

celkově, a tedy také vizuál prostředí, je stále výsadou a dominantou tohoto média. Nebudu se věnovat televizionalitě a tématům s ní spojenými, neboť definice a její smysl jsou ukotveny například v knihách Johna Thorntona Caldwell a či Jasona Mittella, ale zaměřím se na mizanscénu, konkrétně tedy na diegetický vizuál fikčního prostoru příběhového světa. V kontextu žánru science fiction je pak vizuál ještě podstatnější, a to z mnoha důvodů. Nejenže se většinou (hlavně v mainstreamových sci-fi jako je dnes *Star Wars* či *Star Trek*) jedná o spektakl a impozantní výjevy, ale vizuál jednotlivých prostor, budov, technologií, prostředí či dopravních prostředků je velkým přínosem a inspirací pro mnohá odvětví jako architekturu, design, future studies či vědu a pokrok jako takový. „*Designová fikce zahrnuje konvergenci designu a fikce, čímž často vytváří prototypy možné budoucnosti ze současného technologického, sociálního, politického a kulturního života.*“ (Stein, 2014). Důkaz, že futuristické narativy mohou skýtat inspiraci pro současný svět a opačně lze nalézt v *The Expanse*, který nabízí bohatý svět, jak po stránce designu a architektury, tak z hlediska technologie či urbanistického plánování. Konkrétně hovořím o možné architektonické predikci New Yorku 23. století či intuitivní technologii založené na gestech, tak jak ji využívá například detektiv Miller.

Z hlediska stylu je kladen velký důraz na detail a kontrast, o to více právě v takovém žánru jako je science fiction. Prostor je skrze nápadité detaily a zjevné kontrasty lépe pochopitelný a výrazněji diferenciován. Takový postup, který je založen na kontrastu, označuje Vincenzo Natali, režisér filmů *Kostka (The Cube, 1997)* či *Spleteneč (Splice, 2009)*, jako vizuální tahák díla (visual hook).¹¹⁵ Tvůrci seriálu *The Expanse* si dali na detailech velmi záležet. Nejenže tyto detaily mohou zaujmout, ale také dotváří prostor a podmínky v něm. Konkrétním detailům a kontrastům se budu více věnovat později.

Prostor fikčního světa samozřejmě není postavený pouze na vizuálu, ale je jakýmsi kompaktním souborem designu, fyzikálních vlastností, podmínek, ve kterém se nachází nebo které stanovuje, sociálních determinantů, které přisuzují prostoru funkci a jeho využití a dalších dílčích komponentů. Ve všech koncepcích budování světa, které jsem uvedl v přechozích kapitolách, lze nalézt několik kategorií a segmentů odpovídající prostorovým determinantům. Jak jsem již zmínil, jednotlivé složky téměř nikdy nefungují izolovaně a

¹¹⁵ *Reelside*, Season 1, Episode 4, *Science fiction worldbuilding* Sub. TV, The movie network, 25 June 2015

pravá podstata spočívá v jejich vzájemných interakcích. Některé se však věnují prostoru více než jiné a jejich esence je s ním více spojená. U *Tale Foundry* to může být lokace, tedy konkrétní místo v celém fikčním světě. Jedná se o geografický údaj, který je dále charakterizován a dokreslován.¹¹⁶ U Brandona Sandersona lze jmenovat například faunu a flóru či fyzikální zákony v kategorii fyzického aranžmá a například architekturu v kategorii kulturního aranžmá.¹¹⁷ Jedná se o konkrétní složky týkající se prostoru nebo jeho částí. Leah Zaidi a Alex McDowell nabízejí obecnější kategorie, se kterými lze operovat a následně pod ně zahrnout další subkategorie. V konceptu sedmi základů budování světa Leah Zaidi jsou to základy environmentální, umělecké a technologicko-vědecké.¹¹⁸ Alex McDowell ve své mandale pak uvažuje o celkovém kontextu, ve kterém se mimo jiné ptá, kde se příběh odehrává, jak vypadá prostředí a podmínky světa.¹¹⁹

Symbióza těchto kategorií a subkategorií, které se prostoru věnují, je východiskem pro analýzu konkrétního fikčního prostoru, v mém případě prostoru světa *The Expanse*. Zmíněné kategorie a determinanty lze zkoumat komplexně v přístupu, který jsem stanovil v *Teoretických a metodologických východiscích*. Jedná se o uvažování nad lokacemi či prostory jako o schématu sitkomového obývacího pokoje, který odpovídá horizontálnímu řezu fikčním světem, s důrazem na holistický princip. Následně jsou využity vertikální řezy k analýze individuálních atributů jednotlivých lokací či prostor.

¹¹⁶ *Worldbuilding: How to Start — Worldbuilding Series*. In: Youtube [online]. 08.18.2018 [cit. 2020-04-16]. Dostupné z: <https://youtu.be/lkDQrmyElzU>. Kanál uživatele Tale Foundry

¹¹⁷ *Brandon Sanderson - 318R - #4 (World Building)*. In: Youtube [online]. 12.07.2016 [cit. 2020-04-28]. Dostupné z: https://youtu.be/v98Zy_hp5TI. Kanál uživatele Camera Panda

¹¹⁸ ZAIDI, Leah. *Building Brave new worlds: Science Fiction and Transition Design* [online]. 2017 [cit. 2020-04-11]. Dostupné z:

https://www.researchgate.net/publication/321886159_Building_Brave_New_Worlds_Science_Fiction_and_Transition_Design?enrichId=rgreq-9dd29fe86716c609a222731c433b7271-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMyMTg4NjE1OTtBUzo1OTMwOTE0MjU3NjMzMjhAMTUxODQxNTQyMzc5OQ%3D%3D&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf. Ontario College of Art and Design.

¹¹⁹ *RSA Replay: RDI Address 2014: Building New Worlds*. In: Youtube [online]. 27. 11. 2014 [cit. 2020-05-06]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IWIVRCDHWw0>. Kanál uživatele The RSA

2. Prostor v *The Expanse*

Prostor, ve kterém se příběh seriálu odehrává je skutečně enormní. Je poměrně složité stanovit přesné hranice prostoru, nad kterým lze v rámci tohoto fikčního světa uvažovat. Je možné vztáhnout příběhový svět pouze na lokace, ve kterých se příběh explicitně odehrává a divák bude vnímat jen takový prostor, do kterého se postavy příběhu skutečně dostanou. V *The Expanse* je však dobré číst mezi řádky a vnímat zmínky o takových lokacích, které nejsou primárně zobrazeny jako například Ceres, ale jsou podstatné pro vnitřní logiku celého fikčního světa. Z tohoto důvodu je pro diváka přínosné uvažovat nad zmíněnými lokacemi jako nad důležitou součástí fikčního světa. Zde bych použil metaforu ledovce Brandona Sandersona, který rozebírá právě důležitost té části ledovce, která je skrytá.¹²⁰ Jako příklad v *The Expanse* udávám tzv. vnější planety (outer planets), mezi které patří např. Jupiter, Saturn, Uran, všechny jejich měsíce a další objekty Sluneční soustavy. Tyto vnější planety spadají pod správu OSN. Jsou zmíněny také v samotném názvu OPA (Outer Planets Alliance), v překladu v Alianci vnějších planet. Seriál dopodrobna explicitně nevysvětluje, co se děje na Jupiteru či Saturnu, jaké jsou tam přesně podmínky apod. Avšak to není důvod považovat tyto planety pro příběh nepodstatné. V mnoha spojitostech byly tyto lokace zmíněny a jsou součástí většího komplexu. Divák by měl být minimálně aktivizován, aby tyto lokace zahrnul do komplexního prostoru fikčního světa. V kombinaci čtení mezi řádky, detailů, kolektivního vědomí a realismu lze pak zjistit podmínky například Jupiteru. V *The Expanse*, stejně jako v reálném vesmíru, je Jupiter tzv. plynným obrem. Jeho měsíce, jako např. Europa, jsou však v tomto fikčním světě domovem milionů obyvatel. Pro svou ledovou strukturu je např. měsíc Ganymede důležitým ložiskem pro vodu.¹²¹ Není potřeba každou zmíněnou lokaci detailně definovat, stačí pouze vytvořit podnět, který bude vést k potenciaálním extenzím takové lokace.¹²²

¹²⁰ *Brandon Sanderson - 318R - #4 (World Building)*. In: Youtube [online]. 12.07.2016 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: https://youtu.be/v98Zy_hP5TI. Kanál uživatele Camera Panda

¹²¹ The Expanse wiki: *Jupiter*. *Fandom* [online]. 2019 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://expance.fandom.com/wiki/Jupiter>

¹²² *Brandon Sanderson - 318R - #4 (World Building)*. In: Youtube [online]. 12.07.2016 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: https://youtu.be/v98Zy_hP5TI. Kanál uživatele Camera Panda

Je tedy na divákovi, nad jakým prostorem bude celkově uvažovat a na kolik bude jednotlivé prostory dále prozkoumávat. Nad *The Expanse* je možné uvažovat jako nad universem, jehož základem je právě svět jako takový (world-based), tak jak ho stanovil kanál Tale Foundry.¹²³ Seriál vychází z reálného vesmíru, ve kterém zachovává determinanty jednotlivých objektů a meziplanetárního prostoru. Znalost struktury planet, jejich podmínek a fyzikálních zákonů vesmíru je značnou výhodou a může vést k většímu požitku při sledování tohoto hard sci-fi seriálu.¹²⁴

S otázkou enormního a nejednoznačně ohraničitelného prostoru je spjat už samotný název seriálu. *Expanse*, v překladu tedy expanze či rozpínání, evokuje rozsáhlý prostor či území, které bude pravděpodobným epicentrem dění. Expanze v názvu není nijak definována či omezena na danou plochu. Nestanovuje tedy ani dokončenou expanzi, ani expanzi stále probíhající. Až samotný příběh determinuje rozpínavost prostorem Sluneční soustavy a dále ji konkretizuje. Tomuto názvu velmi dobře konvenuje titulková sekvence, kterou rozebírám v následující kapitole.

Pro lepší orientaci a seznámení se s novými lokacemi seriál využívá titulků, které více charakterizují prostor. Tyto titulky se většinou objevují při zobrazení lokace, do které se příběh dostává poprvé. Většinou je kombinován titulek s ikonickým zobrazením dané lokace, jako je například panorama mrakodrapů v New Yorku či přistávací plocha na Ceresu. Titulky svým stylem odpovídají stylu seriálu, neboť vypadají jako digitální zobrazení souřadnic na displeji. Mezi titulky se objevuje např.: *Ledová těžební loď Canterbury, poblíž Saturnu; Země a Měsíc, OSN; OSN, Black site, Hamtons island, New york; Opuštěný důl asteroidu, Obchodní zóna Marsu, v Pásu*. Informace v těchto titulcích jsou poměrně hodnotné a divákovi přínosné. Obsahují hned několik velmi zásadních faktů, na základě, kterých je možné získat obecnou charakteristiku lokace a tuto lokaci také zasadit do kontextu prostoru fikčního světa. Z titulků se dozvídáme název lokace, její co možno nejpřesnější zasazení, jako je tomu u OSN - Black site, potencionálně její význam a funkci a také spojitost s ostatními lokacemi. Právě díky informaci jako „poblíž Saturnu“ či konkrétnější „v Pásu“, lze vytvořit intratextuální síť lokací. Ta odpovídá modelu schématu

¹²³ *Worldbuilding: How to Start — Worldbuilding Series*. In: Youtube [online]. 08.18.2018 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://youtu.be/lkDQrmyElzU>. Kanál uživatele Tale Foundry

¹²⁴ MITTELL, Jason. *Komplexita v kontextu*. MITTELL, Jason. *Komplexní televize: Poetika současného televizního vyprávění*. České Budějovice: Tiskárna Protisk, 2019, s. 68-69. ISBN 978-80-7470-244-0.

obývacího pokoje, se kterým je operováno jako s horizontálním řezem tak, jak jsem stanovil výše.

V následujících kapitolách analyzuji titulkovou sekvenci a primární expozici prvního dílu první série. V těchto segmentech se zaměřím na prvotní budování prostoru fikčního světa. Poté se zaměřím na prostor lokací, které jsem vyhodnotil jako základní pro první sérii seriálu. Těmito lokacemi jsou Pás a Země. Vesmírné lodě, jejichž prostor považuji také za jeden z nejpodstatnějších, rozeberu více v kapitole *Realismus v The Expanse*.

2.1 Titulková sekvence

Pokud nejsou tvůrci omezeni stanoveným projekčním časem, jak tomu je u mnoha terestriálních a kabelových televizí obsahujících pauzy pro reklamy, mohou vytvořit dlouhou plnohodnotnou úvodní titulkovou sekvenci.¹²⁵ Ta může nápaditě definovat seriál a formovat divákovu očekávání.¹²⁶ Úvodní titulková sekvence (dále jen ÚTS) *The Expanse* nabízí široké penzum informací o svém příběhovém světě v necelé jedné minutě, což je na ÚTS poměrně dlouhá, ovšem ideální doba trvání. Příběhový svět demonstruje na základě prezentace ústředních lokací, které jsou často nositeli zásadních informací a pravidel fikčního světa. ÚTS *The Expanse* je často přirovnávána k ÚTS seriálu *Game of Thrones* (*Hra o trůny*)¹²⁷, a to i samotnými tvůrci.¹²⁸ *Game of Thrones* ve své ÚTS zobrazuje mapu Západozemí¹²⁹, na které se postupně přenáší do jednotlivých lokací, jež jsou definovány na základě ikonografie a infografiky. Podobně je tomu i v *The Expanse*. *Syfy* svou ÚTS popisuje jako „obsáhlý fast-forward do blízké budoucnosti“.¹³⁰

¹²⁵ MITTELL, Jason. Úvod. MITTELL, Jason. *Komplexní televize: Poetika současného televizního vyprávění*. České Budějovice: Tiskárna Protisk, 2019, s. 48. ISBN 978-80-7470-244-0.

¹²⁶ Tamtéž

¹²⁷ *Game of Thrones*, Sub. TV, HBO, 2011-2019

¹²⁸ MILLER, Liz Shannon. *Into 'The Expanse': How 'Game of Thrones' Guided The Making of "Chinatown" in Space*. In: IndieWire [online]. 24.11.2015 [cit. 2020-04-30]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2015/12/into-the-expanse-how-game-of-thrones-guided-the-making-of-chinatown-in-space-46725/>

¹²⁹ Jeden ze čtyř kontinentů fikčního univerza *Game of Thrones*.

¹³⁰ ENK, Bryan. *The Expanse: Watch the Opening Credits ... and See the Future!*: The Expanse. Syfy [online]. 13.11.2015 [cit. 2020-04-30]. Dostupné z: <https://www.syfy.com/theexpanse/blog/the-expanse-opening-credits>

Fast-forward do blízké budoucnosti je zde pravděpodobně znázorněn hned prvním výjevem, kdy se planeta Země rapidně otočí kolem své osy a následně ukazuje v časové prodlevě změny, které odehráli. Hned ta nejzásadnější je tání ledovců a zvýšení hladiny oceánů. Tento jev je v ÚTS prezentován explicitním zobrazením tání ledovců a také zatopení ikonických lokací. Poté je vidět mapa New Yorku a New Jersey, na které jsou světelně vyznačeny trasy komunikací, což se dá interpretovat jako funkčnost, vitalita a prosperita těchto metropolí (viz. *Příloha č.3*). Míra hladiny oceánu je nejlépe pozorovatelná při záběru na Sochu Svobody, pod kterou se potápí celý Liberty Island a následně je kolem ní vybudován nový prostor. Úhel pohledu se pak tak, že je možné spatřit Sochu Svobody zepředu s panoramatem moderního New Yorku (viz. *Příloha č.4*). Z tohoto úhlu je vidět Měsíc, na který se přesouvá pozornost. Na Měsíci jsou vyobrazeny stejné světelné čáry, které symbolizují jeho plnou kolonizaci. Mars je zobrazen vzápětí s jeho několika základnami a pravděpodobnou snahou o další expanzi na této planetě a její kultivaci. Pás je prezentován asteroidem Ceres, který je obklopen dalšími asteroidy s prolétávajícími loděmi. Pro kompletnější zobrazení Sluneční soustavy a pochopení, že prostor, ve kterém se *The Expanse* odehrává je enormní, je zde také Jupiter a Saturn s jejich měsíci. Záběr na astronauta, kterého později lze identifikovat jako Jamese Holdena, pak evokuje pocit hrůzy velkého a temného vesmíru. Poslední výjev, který připomíná onu ikonickou scénu z filmu *2001: Space Odyssey*, je pohled na komplexní prostor příběhového světa *The Expanse*.

ÚTS často spoléhá na ikonografii a kolektivní vědomí, které je založené na práci s realismem. Socha Svobody je spojena s New Yorkem, rozmístění kontinentů značí planetu Zem, rudý pustý povrch značí Mars, znalost Sluneční soustavy je brána jako samozřejmost. Může se však stát, že divák s některými lokacemi není dostatečně obeznámen a některé spojitosti mu nedávají smysl. V titulkové sekvenci je proto malý detail, kterým jsou titulky upřesňující lokaci, tedy přesně takové, které jsou používány v průběhu celého seriálu. Když si tedy divák není lokací jistý, v ÚTS tak může najít titulky jako: Země, Luna, Grónský ledovec, New York, Manhattan, Socha svobody, Mars, Jupiter, Ganymede, Saturn, Ceres a další. ÚTS skýtá opravdu mnoho detailů. Podstatné je, že tato „pseudomapa“, která na základě charakteru ÚTS vznikla, může být prvním podnětem pro diváka, aby si začal vytvářet vlastní síť lokací a postupně do ní přidával další znalosti. Tato možnost může však

zůstat nevyužita, především s ohledem na stále více vzrůstající možnost ÚTS přeskočit. Prvním podnětem tak pro někoho může být až následující primární expozice.

2.2 Expozice

Jak již bylo zmíněno, Naren Shankar mluví o určitém půvabu vhození diváka do neznámého prostoru.¹³¹ *The Expanse* skutečně explicitně neposkytuje všechny informace tak, aby divák od začátku všemu rozuměl a chápal logiku všech věcí obsažených ve fikčním světě. Nelze však říci, že seriál nevyužívá žádné expozice. Celá první série by se dala považovat za expozici. Já se však zaměřím na primární expozici první epizody¹³², tedy na prvních pár minut, ve kterých divák vstupuje do nového fikčního světa. Tvůrci na začátku divákovi sdělí několik zásadních stanovisek, které mu pomohou při jeho subjektivním konstruování příběhového světa. Jedná se o základní informace, ovšem v kontextu takto komplexního seriálu velmi přínosné. *The Expanse* celkově obsahuje velké množství informací a do bitevního pole je vkládá opatrně a pomalu.¹³³ Expozici považuji za podstatnou z hlediska potenciální (re)konstrukce světa na základě divákovy percepce.

„Ve 23. století lidstvo kolonizovalo Sluneční soustavu.“¹³⁴ Toto je první informace, kterou divák zaznamená, pokud nepočítáme informace titulkové sekvence, pro kterou jsem vyčlenil samostatnou kapitolu. Jsme tedy obeznámeni se zasazením příběhu do konkrétní éry, což na základě odlišné míry divákových znalostí může evokovat některé další poznatky. Nevíme přesný rok, kdy se děj první série odehrává, i když z plánovaného předchozího názvu seriálu, který zněl *2350*, můžeme leccos vytušit, avšak důležité je, že se jedná o stále

¹³¹ MILLER, Liz Shannon. Into 'The Expanse': *What Syfy's New Sci-Fi Gamble Learned From 'True Detective'*. In: IndieWire [online]. 24.11.2015 [cit. 2020-04-06]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2015/11/into-the-expanse-what-syfys-new-sci-fi-gamble-learned-from-true-detective-50402/>

¹³² *The Expanse*, Season 1, Episode 1, Dulcinea Sub. TV, SyFy, 23 November 2015.

¹³³ STEINER, Tobias. *Meticulous world-building in space: The Expanse, and the current resurgence of science fiction on TV* by Tobias Steiner. In: *CTS online* [online]. 23.4.2016 [cit. 2020-04-16]. Dostupné z: <https://cstonline.net/meticulous-world-building-in-space-the-expanse-and-the-current-resurgence-of-science-fiction-on-tv-by-tobias-steiner/>

¹³⁴ *The Expanse*, Season 1, Episode 1, Dulcinea Sub. TV, SyFy, 23 November 2015.

velmi vzdálenou budoucnost¹³⁵. Informace o časovém zasazení příběhu může totiž mnohé vypovídat o specifikách daného žánru. Jelikož bezpečně víme, že se jedná o budoucnost, můžeme podle několika ustanovených kritérií označit seriál za science fiction.¹³⁶ Nemůžeme tvrdit, že vzdálená budoucnost a moderní technologie jsou vždy platnou podmínkou pro tento žánr, bavíme-li se však v kontextu tohoto konkrétního seriálu, tudíž ve spojitosti s informací kolonizace Sluneční soustavy, můžeme seriál jako sci-fi označit. První informace v sobě skrývá ještě dva další podstatné detaily, a to bližší specifikaci prostoru a velmi obecnou charakterizaci postav. Údaj o kolonizaci Sluneční soustavy evokuje rozšíření o vnímání prostoru, kdy je s přisouzením základního žánru více než pravděpodobné, že právě v prostorách Sluneční soustavy se bude děj odehrávat. Dalším údajem je, že tento krok podniklo lidstvo čili se bavíme o takovém univerzu, v němž jsou epicentrem právě lidé, což je důležité pro stanovení spojitosti s nám známým reálným světem a potencionálním uvažováním nad pozemskou každodenností. Vracím se k jednomu ze zásadních kritérií sci-fi žánru, kterým je verbální či vizuální rozchod s každodenní realitou. Ve zkratce první údaj diegetického světa seriálu stanovuje míru realismu, rozchodu s tímto realismem, hrubé nastínění časoprostoru a funguje tedy jako primární verbální kognitivní odcizení.¹³⁷

„OSN spravuje Zemi.“¹³⁸ Utvrzující údaj o planetě Zemi, který potvrzuje předchozí uvažování o příběhovém světě. V tomto momentě není podstatné, co se myslí pojmem U.N., ale víme, že planeta Země zde nějakým způsobem bude figurovat. Dále se dozvídáme, že Mars je nezávislá vojenská mocnost. V tomto momentě se formují základní frakce z širokého pojmu Sluneční soustavy. Třetí z nich definovaná jsou lidé obývající Pás. Získáváme charakteristiku specifického prostoru, která je zatím nejkonkrétnější, neboť popisuje životní podmínky a determinanty prostoru. „Lidé z Pásu jsou závislí na zdrojích

¹³⁵ The Expanse wiki: *Time and Chronology*. Fandom [online]. 2019 [cit. 2020-04-16]. Dostupné z: https://expanse.fandom.com/wiki/Timeline_and_chronology

¹³⁶ S postupným získáváním informací lze odhalit určitou míru hybridizace žánrů v rámci seriálu. Hybridizace je ve spojitosti se seriálem často rozebírána, objevují se pojmy jako space opera, sci-fi noir či epic space drama. (Miller, IndieWire, 2015)

¹³⁷ JOHNSON-SMITH, Jan. Creating worlds. JOHNSON-SMITH, Jan. *American science fiction TV: Star Trek, Stargate and Beyond*. New York: I.B.Tauris & Co, 2005, s. 20. ISBN 1 86064 882 7.

¹³⁸ *The Expanse*, Season 1, Episode 1, Dulcinea Sub. TV, SyFy, 23 November 2015.

z asteroidů. *Žijí a pracují ve vesmíru. Voda a vzduch jsou dražší než zlato.*¹³⁹ Explicitní sdělení o jedné z obtíží života ve vesmíru je implicitním odkazem na jednu z dominant světa *The Expanse*, na které si tvůrci v průběhu seriálu dávají velmi záležet – život ve vesmíru je obtížný a zahrnuje mnohá úskalí.¹⁴⁰

Poslední informací v úvodním segmentu těchto titulků je konflikt, který již po desetiletí vládne mezi Zemí, Marsem a Pásem. Divák si na základě tohoto poznatku pravděpodobně rozdělí celý svět pod vliv a působitě jednotlivých frakcí, což má efekt také na pomyslné rozdělení prozatím mlhavého prostorového schématu.

Následuje pasáž, ve které se Julie Mao probouzí v neznámém prostoru. Dezorientace samotné postavy způsobuje, že divák chce pochopit prostor ještě více. I když se v této části nedozví mnoho informací, podpoří to jeho zájem o vnímání a pochopení prostoru, tak jak se o to snaží samotná postava.¹⁴¹

Do primární expozice zahrnu ještě segment, ve kterém je divákovi poskytnuto několik informací nejen o konkrétní lokaci, ale také o její celkové situaci v širokém kontextu. Segment začíná celkovým záběrem na asteroid Ceres a na stanici, která je na něm vybudována. Tato lokace je pro příběh velmi zásadní, a proto se tvůrci ujistili, že bude prezentována a charakterizována poměrně detailně. V jediném momentu je explicitně sděleno, o jakou lokaci se jedná a kde se nachází hned třemi způsoby. Na jedné z ploch stanice je možné vidět velký nápis „WELCOME TO CERES“ (Vítejte na stanici Ceres). Tento nápis funguje také jako explicitní přivítání diváka do nového příběhu a první konkrétní lokace. Zároveň se objevuje titulek „Stanice Ceres. Protektorát OSN / V Asteroidovém pásu“. Znovu je zde zopakován název této lokace, navíc s informací, že spadá pod kontrolu OSN a s upřesněním, že je součástí komplexu tzv. Pásu. Jedná se o již zmíněný typ titulku, který svým charakterem vytváří komplexní síť lokací a vsazuje jednotlivá místa do kontextu

¹³⁹ Tamtéž

¹⁴⁰ STEINER, Tobias. *Meticulous world-building in space: The Expanse, and the current resurgence of science fiction on TV by Tobias Steiner*. In: *CTS online* [online]. 23.4.2016 [cit. 2020-04-16]. Dostupné z: <https://cstonline.net/meticulous-world-building-in-space-the-expanse-and-the-current-resurgence-of-science-fiction-on-tv-by-tobias-steiner/>

¹⁴¹ *How To Build a World: THE EXPANSE | Why You Should Watch [No Spoilers]* In: Youtube [online]. 04.01.2017 [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=cGlovBe7pL8> Kanál uživatele Skip Intro

fikčního světa.¹⁴² Do momentu, kdy se objevují zmíněné dva determinanty této lokace, se prolíná hlas (prozatím off-screen homodiegetického vypravěče)¹⁴³, který dodává místu specifitější charakterizaci. Nejprve je nastíněna historie asteroidu Ceres, který byl kompletně pokryt ledem, a tudíž bylo dostatek vody pro všechny obyvatele Pásu na několik generací dopředu. Tato informace rozvíjí již zmíněnou hodnotu vody v Pásu. Hlas zmiňuje určitou tyranii Země a Marsu, kteří si téměř všechnu vodu vytěžili pro sebe. Už v tuto chvíli je vysvětlen jeden z důvodů nenávisti obyvatel Pásu, konkrétně specifické skupiny, vůči Zemi. Neznámý muž ve svém monologu dále etabluje Ceres jako nejdůležitější stanici Pásu a upozorňuje, že množství nákladu, které prochází touto stanicí, nebylo nikdy určeno pro její obyvatele. Explicitně tak divákovi sděluje, že Ceres je velmi důležitým „obchodním přístavem“. Lidé z Pásu toto zboží pouze vykládají a nakládají. Dále také opravují potrubí a filtry, které zajišťují přísun kyslíku. Během tohoto monologu kamera postupně prolétává prostorem stanice. Vráťím se do momentu, kdy se objevuje nápis „WELCOME TO CERES“. Z tohoto místa kamera pomalu sleduje nákladní prostor, do kterého je právě přijímána vesmírná loď, kterou je možné označit za těžební či nákladní. Označit právě zabíranou lokaci za nákladní prostor lze na základě probíhajícího monologu, který v tento moment zmiňuje důležitost stanice coby obchodního přístavu. Následuje záběr na konkrétní část nákladního prostoru, ve které se mimochodem opět objevuje název stanice Ceres, tentokrát však již v oficiálním logu „Ceres station“. V tomto prostoru lze zároveň vidět obyvatele Pásu vykládající a nakládající zboží, jak bylo již zmíněno v probíhajícím monologu. Kamera dále prolétává šachtou a ventilací při zmínce o dolech, potrubích a filtrech. Při větě: „...udržíme tento dýchající kámen na živu.“, kamera zabírá prostor se stromy a jinou zelení, která v kombinaci s čistotou a bělostí moderně designovaného prostoru paradoxně vzbuzuje pocit ideálního životního prostředí s dostatkem vody i vzduchu. Tento záběr je pak v prudkém kontrastu s průletem šachtami a temným špinavým transportním systémem, který je podobný metru. Následuje záběr na další část stanice, která vypadá jako nekonečný komplex panelových ubikací. Ty se táhnou ve dvou řadách proti sobě a využívají převážně šedých, hnědých a modrých barev. V kombinaci se stejně ponurou ulicí mezi těmito řadami paneláků se tato část již nejeví tak čistě a optimálně pro utopistický život. Nad celou touto

¹⁴² KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize 1: Studijní text pro kombinované studium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. ISBN 978-80-244-4212-9.

¹⁴³ Tamtéž

částí se rozprostírá klenba, která z prostoru vytváří jakési digitální podloubí. Tato klenba je složena z několika digitálních hexagonů, které dohromady imitují obraz oblohy, konkrétně plynoucích mraků. *The Expanse* se mimo jiné soustředí na fakt, že vesmír je temný, chladný a není v něm možné spatřit oblohu. Její digitální imitace tak může zprostředkovat iluzi čistého vzduchu a denního světla, na druhou stranu může vzbudit pocit frustrace či klaustrofobii. V této pasáži kamera navazuje na pohyb drona, který vlétává do ventilace. U tohoto momentu lze nabýt dojmu, že pohyb kamery byl po celou dobu vlastně pohyb drona. Ventilací se dron dostává do prostoru, který svým temným, kovovým a znečištěným prostředím připomíná sklepení či slumy. Řazení jednotlivých prostor za sebe jako by vypovídalo o hierarchii založené na životní úrovni. Determinanty těchto prostředí mohou být právě: příděl kyslíku a vody a množství populace na danou část prostoru. Tento fakt potvrzuje také hlas, který právě v tento moment získává svou tvář. Kamera zabírá člena OPA, který má proslov v prostorách oněch „slumů“. I na jeho tváři se objevuje zajímavý detail, a to konkrétně jeho tetování na obličeji. Tím jsou písmena OPA, tedy název zmíněné organizace, která bojuje z práva obyvatel Pásu. Stejná písmena lze najít na zdech ve stanici. I tento malý detail může vždy připomenout působení organizace na stanici Ceres či v dalších lokacích.

Následuje další rozvíjení této narativní linky. Prvních cca 6 minut stačilo k etablování nejširšího hrubého kontextu, do kterého byla zasazena konkrétní lokace s poměrně velmi detailně popsáním prostorem a jeho specifikací. Dosaženo toho bylo za kombinace velkých detailů, které opředeny detaily malými.¹⁴⁴ Již zde lze částečně uplatnit holistický princip horizontálního řezu jednotlivých prostorů.¹⁴⁵ Samozřejmě nelze na základě dronova průletu stanicí vytvořit přesné schéma celé stanice. Je však možné vytvořit si schéma propojenosti jednotlivých prostorů. Např. co je spojuje, v jakém jsou vztahu, co je odlišuje či jaké jsou v nich podmínky. Prostor stanice je tedy zjevně složen z různě diferenciovaných prostorů, které vytvářejí kompaktní celek. Mezi těmito prostory funguje určitá dynamika na základě

¹⁴⁴ *Worldbuilding: How to Start — Worldbuilding Series*. In: Youtube [online]. 08.18.2018 [cit. 2020-04-16]. Dostupné z: <https://youtu.be/lkDQrmyElzU>. Kanál uživatele Tale Foundary

¹⁴⁵ STACKELBERG, Peter Von and MCDOWELL, Alex (2015). *What in the World? Storyworlds, Science Fiction, and Futures Studies*. Dostupné z: http://jfsdigital.org/wp-content/uploads/2015/12/01_Articles02_What-in-the-World-2.pdf

několika aspektů, které jsem zmínil při průletu stanicí. Dynamický prostor je pal živý a poutavý, čemuž v tomto případě velmi napomáhá tandem vizuálu a komentáře.

Může se zdát, že tímto tvůrci divákovi poskytnuli vše potřebné pro plynulý průchod světem, a tudíž plné pochopení jeho vnitřní logiky. Penzum informací je zde však mnohem větší, jak je už pro tento žánr příznačné, tudíž divák zná opravdu jen nejobecnější kontext. Seriál se snaží o co možná nejmenší expozici a celkově o velmi opatrné poskytování přímých explicitních informací. Dále záleží pouze na konzumentovi, nakolik bude aktivním divákem či se nechá plně světem pohltit, čímž pochopí principy jeho fungování a fungování jednotlivých prvků v něm. „*Informace je přečeňovaná. Závazek je podstatou. Pokud dokážete, aby se divák (do seriálu) vnořil a opravdu se chtěl vnořit, to je pak teprve ten pravý boj.*“¹⁴⁶

2.3 Pás

Pás je složen z velkého množství asteroidů, na nichž jsou vybudovány vesmírné stanice. Mezi hlavní stanice první série patří Ceres, Eros a Tycho. Nejvíce projekčního času pak dostává Ceres a Eros. Na základě stanice Ceres jsou nejvíce definovány podmínky celého Pásu. Je to právě tato stanice, se kterou je divák obeznámen nejdříve. Již v primární expozici, kterou jsem analyzoval v předchozí kapitole, je možné se o stanici Ceres a Pásu dozvědět mnoho informací. Zmíním několik dalších typických charakteristik a determinantů tohoto prostředí.

Téměř v celém vesmíru je nutné počítat s odlišnou gravitací, než je na Zemi. Zatímco zemská přirozená gravitace je cca 9.8m/s^2 , gravitace např na stanici Ceres je cca 3m/s^2 .¹⁴⁷ Zkrátka gravitace v Pásu je nižší než na Zemi, což platí taktéž pro vnější planety. Tomu odpovídá fyziologie obyvatel Pásu. Obyvatelé Pásu, kteří zde žijí většinu svého života mají křehčí kosti a jsou vyšší než pozemšťané. Tento fakt je poprvé představen v první epizodě

¹⁴⁶ MILLER, Liz Shannon. Into 'The Expanse': What Syfy's New Sci-Fi Gamble Learned From 'True Detective'. In: IndieWire [online]. 24.11.2015 [cit. 2020-04-12]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2015/11/into-the-expanse-what-syfys-new-sci-fi-gamble-learned-from-true-detective-50402/>

¹⁴⁷ The Expanse wiki: Ceres. Fandom [online]. 2019 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://expanse.fandom.com/wiki/Ceres>

v metru stanice Ceres, kdy je možné vidět několik opravdu vysokých lidí. Explicitní vysvětlení podává Chrisjen Avasarala při vyslýchání jednoho z „beltrů“ na Zemi (viz. *Příloha č.5*). Jeho kosti nevydrží drtivou sílu zemské přitažlivosti a je zavěšen na hácích, později vsazen do vodní nádrže, aby ho voda nadnášela. Naren Shankar a Mark Fergus v jednom z rozhovorů vysvětlují, proč nejsou vysocí všichni, kteří pocházejí z Pásu. (viz. *Příloha č.6*) Důvodem je samozřejmě hledání takto vysokých herců, ale zajímavé je obhájení této problematiky. Vysocí jsou pouze ti, kteří strávili celý svůj život v Pásu. Ostatní, kteří pobývali částečně v prostorách vnějších planet tedy podléhali jiným podmínkám, čemuž odpovídá jejich fyziologie. Toto je případ detektiva Millera, který jako malý dostával roztok na větší hustotu kostí, ale některé obratle mu špatně srostly. Tento fakt je divákovi sdělen v rozhovoru Millera s jedním „dlouhokostákem“, jak ho detektiv označí. Tito „původní“ obyvatelé Pásu jsou tedy jedním z determinantů prostoru, který připomíná podmínky prostředí.

Prostor stanice Ceres, tedy konkrétně jeho zobrazená část, je složen primárně z ubikací, které se táhnou ve dvou řadách, dále ze skladišť, nákladních prostor, chodeb a tunelů. Barvy v tomto prostředí jsou poměrně ponuré, postupně přechází od bledě modré, přes šedou až po tmavě hnědou a černou. Tyto barvy jsou v silném kontrastu s již zmíněným imitovaným nebem. (viz. *Příloha č.7*) Ceres a jeho temná atmosféra, obzvláště pak v prostorách slumů, skladišť a chudších čtvrtích nejvíce odpovídá častému označení seriálu za sci-fi noir.¹⁴⁸ Podobnou vlastnost má také stanice Eros. Dominantou je zde temná atmosféra, táhlé stíny, tmavé matné barvy, pochybná zákoutí a chladné kovové stavby. Typické jsou odkryté systémy potrubí, kabelů, filtrací a ventilací. Tyto filtrace jsou velmi zásadním determinantem prostoru a východiskem vedlejších narativních linek. První epizoda poskytuje zobrazení následků po nevyčištění filtrů, které vede ke znečištění kyslíku, což je jedna z největších obav obyvatel Pásu, hned vedle nedostatku vody.

V prudkém kontrastu je oblast „vládního sektoru“. (viz. *Příloha č.8*) Jedná se o nejzelenější část Ceresu, kterou jsem zmínil v expozici. O této části jsou divákovi poskytnuty informace

¹⁴⁸ MILLER, Liz Shannon. Into 'The Expanse': How 'Game of Thrones' Guided The Making of "'Chinatown' in Space'. In: IndieWire [online]. 24.11.2015 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2015/12/into-the-expanse-how-game-of-thrones-guided-the-making-of-chinatown-in-space-46725/>

ve druhé epizodě, na základě umírajícího stromu, z čehož jsou podezřívání obyvatelé Pásu, kteří kradou vodu. Zeleň je přirozeně odůvodněna svou rolí v recyklaci vody a vzduchu. Kontrast s ostatními sektory stanice je navíc doplněn o stereotypní spojitost čistoty a přepychu s vládními prostory.

Na zdech se objevují nápisy OPA, což je pro prostory stanice Ceres typický poznávací znak. Někteří obyvatelé jej mají vytetovaný, jiní vyšitý na oblečení. Největší koncentrace těchto nápisů se objevuje právě v chudších a „ekologicky postižených“ oblastech, není však výjimkou pozorovat nápisy i na stěnách ubikací na hlavní ulici (konkrétně hned nad Star Helix Security nebo vedle pokoje Millera). Nápis funguje tak, jak jsem ho popsal v *Expozici*. Interiér ubikací odpovídá charakteru hlavní ulice, konkrétně umělému světlu. Do pokojů neproniká žádné přirozené světlo, tudíž působí velmi tmavě, ač jsou vybaveny moderním nábytkem a celý interiér je velmi futuristický, jak z hlediska materiálů, tak svým uzpůsobením. Uvažuji tak na základě pokoje Josepha Millera a Julie Mao. Na životní podmínky je poukázáno také v těchto ubikacích, konkrétně na stav jednotlivých složek životního prostředí v pokoji. Na zdech je vidět display s procentuálními hodnotami vody, kyslíku, teploty či tlaku. Omezená kapacita těchto složek je způsobená celkově omezené kapacitě stanice.

Prostor je nápaditý a dynamický díky holistickému principu, ve kterém figuruje kombinace architektury, designu, fyziologických determinantů prostoru, územního plánování a postav, které reagují na své okolí, přizpůsobují se mu a zpětně ho mění a dalších složek.¹⁴⁹ Jak na stanici Ceres, tak na Erosu je hodně detailů a prostorů k vidění. Některé detaily si zaslouží více prostoru k analýze. Proto se k oběma stanicím a detailům v nich vrátím v kapitolách *Práce s detailem, Práce s kontrastem a Realismus v The Expanse*.

2.4 Země

Dá se říci, že planeta Země v seriálu nejvíce pracuje s analogií, ikonografií a kolektivním vědomím. Tento jev je poměrně logický, neboť divák bude pravděpodobně lépe znát

¹⁴⁹ STACKELBERG, Peter Von and MCDOWELL, Alex (2015). *What in the World? Storyworlds, Science Fiction, and Futures Studies*. Dostupné z: http://jfsdigital.org/wp-content/uploads/2015/12/01_Articles02_What-in-the-World-2.pdf

podobu New Yorku než například detailní povrch Marsu. Planetu Zemi bychom v rámci příběhu mohli rozdělit na dvě hlavní kontrastní kategorie: New York a rodinné domy. Tyto lokace jsou odlišné jak jedna od druhé, tak zároveň od ostatních lokací v mnoha ohledech.

New York byl prezentován již v úvodní titulkové sekvenci. Ze stejného úhlu je vyobrazen v první epizodě, ovšem tentokrát je dále více prozkoumán. Zde je New York 23.století divákovi zprostředkován pohledem seshora, tedy mnohem detailněji. Opět je možné zahlédnout drona letícího k městu, stejného jako na stanici Ceres. Co má s touto stanicí město New York společného jsou materiály budov a jejich barvy. Budovy se zdají být unifikovány šedou až chromovou barvou a kombinací kovu a skla. Tento jev je nejlépe viděn ve scéně druhé epizody, kdy je z pozice hladiny řeky Hudson zabírána budova OSN (The United Nations building). Rozdíl je však ve světle. Zatímco na stanici Ceres či Eros působí tato kombinace ponuře a chladně v umělém světle, budovy New Yorku pod denním světlem a skutečnou oblohou působí moderně, nově a dodávají městu majestátnost a punc prosperity. Skutečná obloha je protikladem oblohy umělé, kterou je možné vidět na stanici Ceres. Kontrastem připomíná temnotu vesmíru, zároveň symbolizuje život a každodenní jistotu dostatku kyslíku a vody. Interiéry vládní budovy jsou pak, podobně jako tomu je ve vládním sektoru na Ceresu, čisté a majestátní. Tvoří je vysoké betonové sloupy a stěny v kombinaci se sklem a kovovými konstrukcemi. Neobsahují však dokonale bílé konstrukce a dekorativní zeleň. Tímto jsou tyto dva vládní prostory jasně diferenciovány.

Panoramatu New Yorku panuje ikona v podobě Sochy Svobody. Pohled na samotný Manhattan se svými mrakodrapy a geografickým rozložením je téměř nezaměnitelný za jinou lokaci, avšak tato ikona je jeho nedílnou součástí. Důležitý je Liberty Island, na kterém socha stávala. Ten je nyní po vodou, a proto byly kolem sochy vybudovány zdi, které umožňují přístup k útrobám Liberty Islandu. Stejně zdi byly vybudovány kolem New Yorku, jinak by díky stoupající hladině byl celý zatopen. Tento detail při pohledu na panorama Manhattanu je vizuální připomínkou doby a situace, ve které se příběh odehrává a jaké podmínky jsou světem stanoveny.

Druhou kategorií, kterou stavím do kontrastu „skleněno-betonové džungle“ jsou dva rodinné domy, které jsou situovány do více přírodní krajiny mimo centrum. Jedná se o dům Chrisjen Avasaraly a rodný dům Jamese Holdena v aktuálně zasněžené Montaně. Dům Avasaraly je svým exteriérem velmi moderní, avšak oproti ostatním moderně-futuristickým

stavbám působí útulně. Využívá kombinace dřeva, skla a zdiva ve světlých barvách. Podobně je přizpůsoben také interiér, který opět využívá převážně dřeva, teplých barev, mnoha oken, kterými proniká přirozené denní světlo, velkého krbu, dekorací jako sošek Buddhy, bonsaje, kravské keramické hlavy a dalších. Interiér tak vzbuzuje pocit komfortu, místa odpočinku a klidu, téměř žádný pocit stísněnosti a úzkosti. Tento pocit zmiňuji především ve spojitosti s opačnou situací ve scéně z lodi Canterbury. Jedná se o poměrně frustrující výjev kapitána stojícího v hromádce hlíny, opakující názvy květin, zatímco pláče a svírá zbraň. Stěžuje si, proč si nemohli přinést více světla do nekonečné temnoty. Tento kontrast akcentuje stálou fixaci na hřejivé světlo a čerstvý vzduch, z jejichž dlouhodobé absence může dojít ke zhroucení. Dům matky Jamese Holdena Elise působí v kontrastu se zasněženou krajinou ještě více hřejivě. Interiér se dá označit za celodřevěný a stejně prostorný jako interiér domu Avasaraly.

Design a architektura, s důrazem na materiál a barvy, hrají jednu z hlavních rolí v silných kontrastech a diferenciaci prostoru.¹⁵⁰ Na tomto jevu je pozorovatelná jakási designová zpětnovazební smyčka s reálným světem, který propůjčuje své prvky fikčnímu světu a naopak.¹⁵¹

¹⁵⁰ Reelside, Season 1, Episode 4, *Science fiction worldbuilding* Sub. TV, The movie network, 25 June 2015

¹⁵¹ *RSA Replay: RDI Address 2014: Building New Worlds*. In: Youtube [online]. 27. 11. 2014 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IWIVRCDHWw0>. Kanál uživatele The RSA

3. Realismus v The Expanse

„Příběhové světy mohou být fikční, non-fikční či kombinací těchto dvou. Fikce a non-fikce stojí na opačných koncích spektra, přičemž příběhové světy mají tendenci zapadat přesně do jeho středu“ (Stackelberg, McDowell, 2015). Je charakteristickým rysem sci-fi, že většinou zapadá do pomezí tohoto spektra, otázkou pak je, ke které straně se více přikloní. Autoři knižní předlohy *The Expanse* vytvořili fikční svět, který lpí na reálném světě tak moc, aby dokázal vystihnout co nepravděpodobnější předobraz budoucnosti. Autoři seriálu se snaží co nejvíce využít akcentu na realismus a s autory knižní předlohy diskutují o možném zpracování některých pasáží (jako například o stavu beztlíže Julie Mao v první scéně první epizody).¹⁵² *The Expanse* je často označováno za hard sci-fi, tedy takové, které svůj svět a jevy v něm přizpůsobuje podmínkám a principům světa reálného. Technologie, věda, sociální témata, design, architektura, environmentální predikce a další okruhy jsou pak často diskutovány s vědci, analytiky, designéry, architekty apod. Budování světa tedy předchází fáze výzkumu a vývoje.¹⁵³ Dle rozhovoru s tvůrci seriálu takto probíhala i příprava *The Expanse*, konkrétně vizuálního ztvárnění některých momentů, kde např. postavy či prostor podléhají podmínkám lokálních fyzikálních zákonů. Tato forma realismu ve sci-fi však stále pracuje s premisou „co kdyby“, to znamená, že využívá dosavadních vědeckých poznatků a poté je aplikuje na pravděpodobné situace a jevy možné budoucnosti. Jako příklad lze uvést obyvatele Pásu, jejichž fyziologie podléhá nízké gravitaci, čímž se mění jejich struktura kostí a stavba těla. Takové prostředí, v němž vyrůstali má pak vliv také na jejich sociální a morální hodnoty. Pásovci jsou více expresivní, mají ráznou gestikulaci a postupně si vybudovali vlastní adekvátní jazyk. Taková komunikace plyne z dřívějšího dorozumívání se v nepraktických skafandrech, které museli obyvatelé Pásu nosit. Tyto skafandry jim také zanechali jizvu kolem krku, kterou si nechávají vytetovat i ti, kteří ji nemají, jako symbol hrdosti příslušnosti k tomuto etniku.¹⁵⁴ Odlišně se pak chová ten, který se hrdě hlásí ke svému „pásovému původu“ (např. Anderson Dawes, který se navíc plně hlásí k OPA) a ten, který se na svůj původ snaží nepoukazovat (např. detektiv Miller). Autoři

¹⁵² Naren Shankar & Mark Fergus: „*The Expanse*“ | Talks at Google. In: Youtube [online]. 02.23.2016 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4h-yQF13jw0> Kanál uživatele Talks at Google

¹⁵³ *Worldbuilding in Science Fiction*. In: Youtube [online]. 08.03.2018 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=HrUvtdg-Mk0&t=49s>. Kanál uživatele Legion Tech

¹⁵⁴ Tamtéž

knižní série i seriálu tak uvažují nad možnou podobou takovýchto lidí, na základě vědeckého futuristického uvažování. Jedná se tedy o velmi specifickou formu realismu. „*Skrze taková tematická a stylistická odcizení, nejnáročnější sci-fi způsobuje obnovu (a kognitivní mapování) divákovy přítomnosti, čímž popírá efekt klasického realismu*“ (Johnson-Smith, 2005). *The Expanse* je svým způsobem subversivní vůči aktivnímu divákovi, neboť explicitním ctěním např. fyzikálních zákonů může takového diváka povzbudit k podrobnější analýze daného jevu. Tímto vznikají diskuze, které mohou být velmi přínosné pro současnou vědu. Údělem *The Expanse* a celkově žánru sci-fi není předpovídat stoprocentně platnou budoucnost. „*Sci-fi ani nemůže patřit do ustálené verze reality, protože její raison d'être je spekulovat a vyzívat ke spekulaci o potencionálních a přijatelných realitách, tudíž lepší výchozí bod pro realismus je uvažovat nad ním interně v každém žánru a operovat s ním odlišně v každém diskurzu.*“ (Johnson-Smith, 2005)

Tvůrci seriálu pracují s jevy a situacemi, které jsou z hlediska realismu nějak problematické a za užití detailu, CGI, přizpůsobenému pohybu kamery a dalších stylových prvků vytvářejí co nejuvěrohodnější vizuální podobu takových obrazů.¹⁵⁵ Mezi takové situace patří např.: pohyb v nulové gravitaci, vznášející se vlasy Julie Mao v první scéně první epizody, fyziologie obyvatel Pásu, aktuální podoba Manhattanu, odlišení prostor v závislosti na vodě a kyslíku, přizpůsobení postav na změnu gravitace apod. V těchto situacích většinou nefunguje „běžné klišé“, kdy se dvě postavy baví a vysvětlují např. cestování rychlostí světla. *Novum* je zde uvedeno do několika situací, jejichž opakováním je vysvětlován princip a fungování tohoto *nova*. Uvedu konkrétní příklad. *The Expanse* se soustředí na náročnost cestování vesmírem a na následky na lidské tělo v takové situaci. Jedním determinantem prostoru vesmírných lodí je změna gravitace, závislá na pohybu lodi. Pokud loď stagnuje, gravitace je téměř nulová. Jakmile loď zažehne své pohony, na následky akcelerace je gravitace mnohem vyšší, tudíž je opět možný normální pohyb osob po lodi. Podobný pocit je možný zažít, když auto náhle přidá na rychlosti a osoby v něm sedící jsou zatlačeni více do sedadla.¹⁵⁶ Pochopení tohoto jevu je v seriálu zprostředkováno skrze opakování této

¹⁵⁵ Naren Shankar & Mark Fergus: “The Expanse” | Talks at Google. In: Youtube [online]. 02.23.2016 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4h-yQF13jw0> Kanál uživatele Talks at Google

¹⁵⁶ RHETT, Allain. *The Physics of Accelerating Spacecraft in The Expanse*. Wired [online]. 5.25.2018 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://www.wired.com/story/the-physics-of-accelerating-spacecraft-in-the-expanse/>

situace v několika scénách. Poprvé je možné pozorovat tuto situaci během probíhajícího koitu Jamese Holdena s navigátorkou Ade Nygaard. Během stagnace lodi probíhá jejich sex v nulové gravitaci asi dva metry nad zemí. Při zážehu motorů a varování o změně gravitace je tento pár shozen na podlahu.¹⁵⁷ Po tomto seznámením se s fungováním změny gravitace na základě akcelerace je tento princip dále využíván napříč seriálem. Zejména u vesmírné lodi Rocinante (lodě Jamese Holdena a jeho posádky) lze vidět, jak se s touto změnou postavy vypořádávají. Volnou chůzi i při klidovém stavu lodi jim umožňují magnetické boty. V tomto momentě je nutné zmínit, že interiéry lodí jsou přirozeně z takového materiálu, který je ideální pro podmínky vesmírného prostoru a praktický pro manipulaci s ním. Tímto materiálem jsou tedy takové kovy, na které magnet dobře přilne. Divákovi není funkce bot dále nijak vysvětlována. Toto vysvětlení je zprostředkováno vizuálem, konkrétně aktivací bot a jejich následným přilnutím k povrchu, které je doprovázeno odpovídajícím zvukem.

Princip akcelerační gravitace je dále rozveden u situace, která je v seriálu označena jako *flip n' burn*. V překladu to značí prudké otočení a zážeh. Tento princip je využíván při náhlé změně kurzu vesmírné lodě a rychlého úniku dané posádky z příslušné lokace. Tento nepřirozený pohyb proti setrvačnosti lodi a náhlé rapidní zrychlení způsobí extrémní tlak na lidské tělo. Postavy v *The Expanse* se před každým takovým manévrem připoutají a vloží si zubní chrániče do úst. Ocelové pláty podporují stabilitu krční páteře a tekutina přezdívaná „džus“ zabraňuje, aby člověk omdlel a podporuje krevní oběh. Celý proces vypadá velmi náročně a nepříjemně, což podporuje fakt, že cestování vesmírem je velmi obtížné a skýtá mnohá úskalí. Tímto se seriál odlišuje například od *Star Treku* či *Star Wars*.¹⁵⁸

Realismus v *The Expanse* podporuje jednu z dominant sci-fi, tedy vytvářet výzvu pro diváka v rámci jeho vnímání reality. Některé další detaily, které pracují s realismem zmíním také v kapitole *Práce s detailem*.

¹⁵⁷ Natáčení této sexuální scény se taktéž vztahuje k realismu. Tvůrci chtěli co nejpřesněji ztvárnit něco tak přirozeného pro lidstvo, jako je sex, v podmínkách vesmírného prostoru. Tato scéna měla vlastního choreografa. (Venable, 2015)

¹⁵⁸ LETZER, Rafi. *This amazing sci-fi show reveals the biggest problem everyone ignores about space travel*. Business Insider: Tech Insider [online]. 21.1.2016 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://www.businessinsider.com/sci-fi-show-reveals-major-space-problem-2016-1>

3.1 Kolektivní vědomí

Práce s realismem souvisí s kolektivním vědomím, tedy s určitou mírou znalostí diváka, se kterou tvůrci při budování tohoto konkrétního fikčního světa počítají.¹⁵⁹ Dále pak pracují s analogií a ikonografií. Ač se tedy například New York některými aspekty značně změnil, jako vybudováním protipovodňových zdí či modernizací budov, je stále divákem rozpoznán jako New York, na základě své stále rozlohy, uskupení, struktury či ikon jako je Socha svobody či Empire State Building. V určité míře se počítá také se základní znalostí uspořádání Sluneční soustavy. Tato znalost je výhodou a pomáhá divákovi sestavit vlastní mapu nejkompexnějšího prostoru, ve kterém se děj odehrává.

Do kolektivního vědomí částečně patří také kolektivní klišé.¹⁶⁰ Jedná se o některé principy a technologie, které jsou často variovány ve sci-fi žánru. S těmi jsou seznámeni především fanoušci tohoto žánru, kteří se v něm více orientují, díky znalosti více filmů, knih či seriálů. Není třeba jim vysvětlovat, jak funguje například hyperpohon, neboť jeho fungování znají z jiného díla a své získané vědomosti berou za fakt, se kterým dále operují.

Kontextuální a doplňující znalosti zvyšují míru prožitku při konzumaci takto komplexního seriálu a jeho prostoru. Dnešní doba navíc počítá s přítomností a možností využití internetu, který osvobozuje scénáristy od přehnaného vysvětlování některých informací.¹⁶¹

3.2 Technologie

The Expanse není jeden z těch seriálů, které staví své technologicko-vědecké koncepty do centra dění a berou je jako výchozí bod příběhu. Hawk Otsby, jeden z tvůrců seriálu, považuje za výhodu, že seriál není založen primárně na technologiích, ale na lidských

¹⁵⁹ *Worldbuilding in Science Fiction*. In: Youtube [online]. 08.03.2018 [cit. 2020-04-12]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=HrUvtdg-Mk0&t=49s>. Kanál uživatele Legion Tech

¹⁶⁰ tamtéž

¹⁶¹ MITTELL, Jason. *Orientující paratexty*. MITTELL, Jason. *Komplexní televize: Poetika současného televizního vyprávění*. České Budějovice: Tiskárna Protisk, 2019, s. 349. ISBN 978-80-7470-244-0.

vztazích.¹⁶² Seriál využívá spíše přístupu uvedení pozadí do popředí (foregrounding of the background). Technologický a vědecký pokrok je samozřejmě velmi důležitou složkou, už jen z hlediska kolonizace Sluneční soustavy, která by nebyla proveditelná bez patřičné technologie. *The Expanse* však nenechává postavy vysvětlovat funkci každého přístroje či vynálezu. Postavy se zmíní o něčem, co nemusí zapadat do divákových vzorců pravděpodobnosti, ale je to dále bráno jako fakt.¹⁶³ Technologické pozadí je zde zkrátka přítomno, ale není na něj verbálně neustále poukazováno. V rámci principu uvedení pozadí do popředí funguje technologické pozadí jako postava, která neustále ovlivňuje postavy, prostředí a události fikčního světa.

Jedním z příkladu jsou magnetické boty, které jsem zmínil výše. Jejich princip je jasně demonstrován a dále více nekomentován. Z vědeckých pokroků zmíním biogel, o kterém postavy mluví v první epizodě. Medik operující muže, jemuž právě kus ledu urval ruku, zmiňuje tzv. biogel, který byl vytvořen na Zemi a za jeho použití by ruka opět narostla. Muž odmítá a spoléhá v dobrou protézu. Tato scéna přidává do fikčního světa substanci, jejíž funkce je jasně vysvětlena. Princip, na kterém funguje je však ponechán k potencionální divácké diskuzi (podobně jsou do světa vsazení automatické droni či substance proti radiaci). Skrze tento vynález je také demonstrována sociální nerovnost jednotlivých frakcí a špatné vztahy mezi některými z nich. Muž, který je z Pásu odmítá možnost biogelu, z důvodu jeho distribuce ze Země. Než aby přijal „pomoc od pozemšťanů“, raději by si ruku nenechal narůst vůbec. Většina technologií se v seriálu neobjevuje bezdůvodně a nese v sobě mnohé informace, které dále rozvíjejí vnitřní logiku fikčního světa. První zmínění nové technologie v podobě maskování, které umožní neviditelnost vesmírných lodí, zde není z důvodu pustého zasazení dalšího spektakulárního prvku do seriálu. Tato technologie je některými postavami primárně přisouzena Marsu, ne však bezdůvodně. Tento moment je počátkem emerze otázek, proč k tomu došlo. Divák si tento jev může interpretovat několika způsoby. Může jít o agresivní charakter Marsu, nebo o fakt, že jsou vojenskou nezávislou mocností nebo například o hledání nových možností, jak získat dostatek zdrojů pro Mars a vybudovat z něj plně obyvatelnou planetu. Drobné nuance v podobě kontextuálních informací, které

¹⁶² MILLER, Liz Shannon. Into 'The Expanse': *What Syfy's New Sci-Fi Gamble Learned From 'True Detective'* In: IndieWire [online]. 24.11.2015 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2015/11/into-the-expanse-what-syfys-new-sci-fi-gamble-learned-from-true-detective-50402/>

¹⁶³ JOHNSON-SMITH, Jan. The critical spectator. JOHNSON-SMITH, Jan. American science fiction TV: Star Trek, Stargate and Beyond. New York: I.B.Tauris & Co, 2005, s. 26. ISBN 1 86064 882 7.

jsou často obsažené i v technologiích a vynálezech či v konverzacích o nich, taktéž doplňují komplexitu fikčního světa.

4. Práce s kontrastem

Diferenciace jednotlivých prostor je poměrně výrazná a individuální lokace jsou vždy něčím význačné a ikonické. Odlišné lokace dokážou na základě kombinace barev, materiálů, světla a kamery stanovit specifickou atmosféru a postihnout pravý potenciál daného prostoru. Divák má možnost se díky tomuto aspektu ještě přehledněji orientovat ve změnách lokací a následně dokáže na základě ikonických prvků danou lokaci velmi rychle rozpoznat. Jeden z největších kontrastů jsem popsal již v předchozích kapitolách. Tím je rozdíl mezi lokacemi, které jsou situovány na Zemi a těmi, které jsou mimo Zemi. I v takových případech je však možné najít výjimky. Chrisjen Avasarala je při vyslýchání jednoho z obyvatel Pásu a člena OPA v šedé, chladné, betonové a vlhké místnosti. Ta svým stylem připomíná spíše prostory skladišť a slumů na Ceresu. Zároveň je v očividné kontrastu s záběrem na moderní New York v denním světle.

Kontrast je vztahován však také k postavám, které je možné odlišovat na základě jejich vystupování. Mířím na rozdíl mezi pozemšťany a „beltry“, u kterých je primárním rozdílem stavba těla, ale také způsob vystupování a vyjadřování. Obyvatelé Pásu, kteří jsou zde už od narození mají expresivní řeč založenou primárně na gestech. Jejich gestikulace se odvozuje od dřívější komunikace ve skafandrech, kdy byla gesta základem komunikace.¹⁶⁴ Tento prvek může divákovi pomoci odhalit původ některých postav a více definovat prostor na základě pochopení historie a kultury místního etnika. Tvůrci navíc viděli Pás jako metaforu pro rybářskou vesnici, ve které se scházejí obchodníci mnoha národů. Na tomto základě pak vznikl speciální jazyk „beltrů“.

Kontrast zde funguje podobně, jako ve filmu *Splice (Spletenec, 2009)*. V tomto filmu se přítomné stvoření chová jinak v prostorách stodoly a jinak v prostorách laboratoře.¹⁶⁵ V *The Expanse* podmínky jednotlivých lokací formují nejen některé prvky prostoru, jako architekturu, design či životní prostředí, ale také postavy a nastávající události. Na základě takových kontrastů je možné pozorovat značné změny chování jednotlivých „kultur“ či

¹⁶⁴ Naren Shankar & Mark Fergus: „The Expanse“ | Talks at Google. In: Youtube [online]. 02.23.2016 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4h-yQF13jw0> Kanál uživatele Talks at Google

¹⁶⁴ The Expanse wiki: *United Nations*. Fandom [online]. [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: https://expance.fandom.com/wiki/United_Nations

¹⁶⁵ Reelside, Season 1, Episode 4, *Science fiction worldbuilding* Sub. TV, The movie network, 25 June 2015

frakcí, kteří se buď danému prostoru přizpůsobili nebo odporují kladeným podmínkám. Přizpůsobili se například obyvatelé Pásu, naopak nevyhovující podmínky Marsu nutí jeho obyvatele k agresivním výbojům. Kontrast tedy zprostředkovává možnost další kategorizace a podporuje jak prostorovou, tak celkovou orientaci ve světě *The Expanse*.

5. Práce s detailem

Stejně jako tvůrci pracují s realismem, využívají také mnoha detailů. Autoři *The Expanse* se snaží, aby každá lokace byla co nejspesifictější svým vizuálním zpracováním a logikou daného místa.¹⁶⁶ Práce s detaily je stejně důležitá jako práce s kontrastem. Jednotlivé detaily vytvářejí bohatý a pestrý svět, který dokáže zaujmout na první pohled, ať už svým designem, odpovídajícím chování postav a objektů v něm či jeho dynamičností. Tvůrci tímto chtějí dosáhnout co největší důvěryhodnosti, realističnosti a plasticity prostoru, kterým se potencionální diváci budou moci nechat nejen vtáhnout, ale budou ho moci také analyzovat a obdivovat po stránce jeho konstruování.¹⁶⁷

Zmínil jsem již několik zajímavých detailů v předchozích kapitolách této práce. Mezi ně patří zpracování a proces flip n' burn a celkové cestování ve vesmírných lodích, problematika působení dlouhodobé odlišné gravitace, než je zemská, způsob těžby ledu pro získání vody, pestré interiéry rodinných domů či podoba Liberty Islandu a New Yorku po zvýšení vodní hladiny. Dále jsem zmínil například logo stanice Ceres zakomponované do různých částí prostoru či nápisy OPA v lokacích, kde je zvýšená působnost této organizace. Detailů je v seriálu mnohem více, proto vyjmenuji ještě některé z nich.

Jedním z témat, které seriálem neustále rezonuje je gravitace. Není se čemu divit, když se seriál odehrává v širokém penzu lokací a gravitace v nich bývá často velmi odlišná. Tvůrci musí na tento fakt stále myslet a podřizovat mu prostředí a jeho jednotlivé komponenty. Pozoruhodným detailem, který je s tímto spojený je let malého ptáka na stanici Ceres. Jeho poletování se liší od pohybu ptactva na zemi, a to zejména v meziletové fázi. Vždy když třepotá křídly, vznese se o kousek výš a pak jen lehce padá zpět dolů. Tlak, který by na jeho tělo byl vyvíjen na Zemi je v tomto případě několikrát menší a dovoluje mu se více vznášet. Př svém letu musí vyvinout mnohem menší úsilí než na Zemi.¹⁶⁸ I tento malý detail je velkou připomínkou odlišné gravitace v této lokaci.

¹⁶⁶ STEINER, Tobias. *Meticulous world-building in space: The Expanse, and the current resurgence of science fiction on TV by Tobias Steiner*. In: CTS online [online]. 23.4.2016 [cit. 2020-04-16]. Dostupné z: <https://cstonline.net/meticulous-world-building-in-space-the-expanse-and-the-current-resurgence-of-science-fiction-on-tv-by-tobias-steiner/>

¹⁶⁷ Naren Shankar & Mark Fergus: "The Expanse" | Talks at Google. In: Youtube [online]. 02.23.2016 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4h-yQF13jw0> Kanál uživatele Talks at Google

¹⁶⁸ Tamtéž

Zmínil jsem jeden typ možné gravitace, a to gravitaci způsobenou akcelerací. Stanice Ceres či Eros však využívá jiného typu, konkrétně rotační gravitace. Nebudu podrobně rozebírat princip jejího fungování, ale lze si ho představit jako odstředivou sílu na rotujícím kolotoči. Ve stanici tak působí Coriolisova síla, stejně jako tomu je na planetě Zemi, akorát v jiném měřítku. Podobně jako na Zemi závisí síla tohoto úkazu na konkrétní lokaci v daném objektu. Seriál by tento detail mohl přejít bez většího povšimnutí, ale ho tvůrci využívají k hlubší deskripci prostoru. Tento jev je nejlépe pozorovatelný, když si detektiv Miller nalévá pití a proud z této lahve se stočí ve směru působení lokální Coriolisovy síly. Ta je také efektivně využita v poslední epizodě, kdy jedna z postav, jejíž jméno nechci prozradit, utíká ze stanice Eros a není si jistá svou aktuální pozicí v rámci struktury stanice. Vezme proto trochu prachu a upustí ho na zem. Na základě vzniklého víru určí, zda se stanice vzhledem k její pozici otáčí po či proti směru hodinových ručiček a vydá se směrem k nejbližšímu východu.¹⁶⁹

Na těchto a mnoho dalších malých detailech je prezentována vnitřní logika tohoto fikčního světa. Jednotlivé detaily vytváří kompaktní dynamický prostor, který je díky nim poutavý, originální a pestrý.¹⁷⁰

¹⁶⁹ Tamtéž

¹⁷⁰ STACKELBERG, Peter Von and MCDOWELL, Alex (2015). *What in the World? Storyworlds, Science Fiction, and Futures Studies*. Dostupné z: http://jfsdigital.org/wp-content/uploads/2015/12/01_Articles02_What-in-the-World-2.pdf

Shrnutí

Na konkrétních příkladech v seriálu jsem demonstroval a interpretoval myšlenky zmíněných teoretiků, čímž jsem v kombinaci s mnou stanoveným přístupem vztahujícímu se k budování prostoru zdůraznil vztah konstrukce prostoru a budování světa. Prostor jsem analyzoval také v úvodní titulkové sekvenci, která nabízí informačně přínosný průlet komplexním fikčním světem. Tvůrci tvrdí, že neposkytují polopatickou expozici a množství seriál vysvětlujících informací. Informací a indicií, jak pochopit prostor a vnitřní logiku světa je zde opravdu velké množství, jen nejsou předkládány v otřepaných promluvách k divákovi či jiných explicitně vysvětlujících segmentech. Přehlednost a informace jsou zakořeněny v systému detailů, čtení mezi řádky, analogií, realistických scénářích a intertextualitě a dalších významotvorných prvcích. *The Expanse* využívá pro divákovu orientaci titulky v obraze, které determinují jednotlivé lokace z hlediska názvu a místa, kde se daná lokace nachází. Pro rozeznatelnost jednotlivých prostor je využit kontrast a skrze detaily pak co nejspecifičtější definování prostoru.

Tvůrci seriálu využívají jednotlivých prvků mizanscény, které následně staví do vzájemných vztahů, čímž dosahují rozmanitosti a dynamiky celkového prostoru fikčního světa. Důležitým prvkem při jeho konstruování je práce s detaily a kontrasty. Seběmenší detaily, kterých tvůrci velmi hojně využívají, dotvářejí komplexní determinaci dané lokace a upevňují její vnitřní logiku. V kombinaci se zřetelnými kontrasty, které jednotlivé lokace jasně diferencují, se prostor stává velmi funkčním a pestrým. Kontrasty jsou vystavěny na základě odlišnosti designu, architektury, barev, materiálů, lokálních podmínek, které daný prostor stanovuje či jednáním postav v daném prostoru. Tyto podstatné složky využívané pro zvýraznění kontrastu jsou jedněmi z esenciálních složek budování prostoru jako takového. Seriál splňuje mnohé aspekty žánru science fiction, mezi nimiž je také výzva pro interdisciplinární přístup budování sci-fi světa. *The Expanse* tak kombinuje prvky architektury, designu, urbanistického plánování, futuristických predikcí, vědy a technologie, sociálních témat, environmentálních otázek a obecné fyziky. Symbióza těchto jednotlivých kategorií je podstatou seriálového holisticky fungujícího světa, v němž základem jsou právě dynamické vztahy mezi těmito jednotlivými složkami. Pro diváka se takový svět stává přitažlivým právě svou rozmanitostí, strukturou a množstvím indicií, které

je možné objevovat a na jejich základě si interpretovat prostor, jehož pochopení může vést k většímu zážitku při sledování tohoto seriálu. Seriál je pro diváka subverzivní svým způsobem, kterým narušuje jeho vzorce každodennosti a v kombinaci s využitím realismu a kolektivního vědomí ho podněcuje, aby uvažoval nad reálným světem z jiného úhlu pohledu.

Závěr

Cílem mé bakalářské práce bylo popsat výstavbu fikčního prostoru, která podněcuje divácké budování fikčního světa ve sci-fi seriálu *The Expanse*. Práce se inspiruje ustanovenými přístupy k budování světa, které vzešly primárně od narativních designérů a podobně zaměřených teoretiků. Dílčím cílem bylo vytvořit z těchto několika obecných konceptů budování světa takový přístup, který se zaměřuje na budování prostoru. Jako jeden z možných přístupů jsem tak využil kombinace holistického principu v horizontálním řezu fikčním světem Alexe McDowella a pro větší přehlednost a systematičnost ho spojil se schématem obývacího pokoje sitcomu *Frasier (1993-2004)*, který využívá Jeremy G. Butler pro demonstraci studiového fikčního prostoru. Tento systém jsem následně aplikoval na fikční prostor světa *The Expanse*, čímž jsem ho mohl detailně analyzovat.

Z aplikace tohoto systému na seriál vyplývá, že tvůrci vytvořili kompaktní fikční svět, jehož prostor je dynamický, komplexní a zároveň přehledný díky kombinaci jednotlivých složek a vztahů mezi nimi. Ač je prostor rozmanitý a složitý, je konstruován na základě detailů, indicií, kontrastů, titulků, realistických vyobrazení a jednání postav v něm tak, aby bylo možné se v něm několika způsoby zorientovat. Divák si může prostor interpretovat různě právě díky zmíněným determinantům takového prostoru, avšak elementární základ jednotlivých lokací by měl být, díky takto specifickému konstruování, u diváků vždy stejný.

Tato práce také odhaluje možnosti budování fikčních světů, tedy worldbuildingu. Pro absenci literatury v českém jazyce, která by se touto problematikou zabývala, tak jak ji rozebírají mnou zmínění autoři, jsem použitou terminologii překládal tak, aby odpovídala hlavnímu tématu této práce. Téma budování fikčního prostoru jako takového je celkově v literatuře neuchopené a je obsaženo pouze v širším kontextu, tedy v kontextu budování světů. Tento fakt je důvodem, proč jsem využil kombinace studiového plánu sitcomového obývacího pokoje, a uplatnil na něj holistický princip horizontálního řezu, čímž jsem vytvořil jeden z možných analytických přístupů, který se dá využít jako východisko pro další výzkum v této problematice. Téma fikčního prostoru je stále značně neprobádané a nabízí široké interdisciplinární pole k jeho dalšímu zkoumání.

Svou analýzu prostoru na konkrétním seriálu jsem prováděl za účelem stanovení principu, na němž tvůrci často budují fikční světy, které nejsou pouhým vizuálním spektaklem, ale

mají svou vnitřní specifickou logiku a fungují jako dynamické kompaktní systémy. Hned vedle postav, času a událostí je právě prostor esenciální podstatou pro příběhové světy a stále komplexnější narativy v nich.

Prameny a literatura

Prameny

The Expanse – USA, 2015 – současnost, 46 epizod, Naren Shankar, Mark Fergus, SyFy, Amazon

Literatura

3 Worldbuilding Design Tips — Worldbuilding Series. In: Youtube [online]. 04.10.2018 [cit. 2020-04-12]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=YqNjw8V358o>. Kanál uživatele Tale Foundary

ALTMAN, Rick. A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. In: Cinema Journal [online]. 1984, s. 6-18 [cit. 2020-04-12]. ISSN 00097101. Dostupné z: www.jstor.org/stable/1225093

BANKSTON, Kevin. Blade Runner and the Power of Sci-Fi World-Building. In: Slate [online]. 6.10.2017 [cit. 2020-04-19]. Dostupné z: <https://slate.com/technology/2017/10/blade-runner-and-the-power-of-sci-fi-world-building.html>

Brandon Sanderson - 318R - #4 (World Building). In: Youtube [online]. 12.07.2016 [cit. 2020-04-17]. Dostupné z: https://youtu.be/v98Zy_hp5TI. Kanál uživatele Camera Panda

BRIDGEMAN, Theresa. Time and space. HERMANN, David. The Cambridge Companion to Narrative [online]. The Cambridge Companion to Narrative, 2007, s. 52-56 [cit. 2020-04-12]. ISBN 9781139001533. Dostupné z: <https://www.cambridge.org/core/books/cambridge-companion-to-narrative/45E41A6D74F9CB697D9668AC46D88397>

BUTLER, Jeremy G. Style and Setting - Mise-en-Scene. BUTLER, Jeremy G. Television: Visual Storytelling and Screen Culture. 5.vid. New York: Routledge, 2018, s. 199-219. ISBN 978-1-315-18129-5.

ENK, Bryan. The Expanse: Watch the Opening Credits ... and See the Future!: The Expanse. SyFy [online]. 13.11.2015 [cit. 2020-04-30]. Dostupné z: <https://www.syfy.com/theexpanse/blog/the-expanse-opening-credits>

FAHLENBRACH, Katherin a Barbara FLUECKIGER. Immersive Entryways into Televisual Worlds: Affective and Aesthetic Functions of Title Sequences in Quality Series. Berghahn Journals. Volume 8. 2014, 2014, s. 83-104. ISSN 19349696.

How To Build a World: THE EXPANSE | Why You Should Watch [No Spoilers] In: Youtube [online]. 04.01.2017 [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=cGlovBe7pL8> Kanál uživatele Skip Intro

JOHNSON-SMITH, Jan. American science fiction TV: Star Trek, Stargate and Beyond. New York: I.B.Tauris & Co, 2005. ISBN 1 86064 882 7.

KORDA, Jakub. Úvod do studia televize 1: Studijní text pro kombinované studium. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. ISBN 978-80-244-4212-9.

LETZER, Rafi. This amazing sci-fi show reveals the biggest problem everyone ignores about space travel. Business Insider: Tech Insider [online]. 21.1.2016 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://www.businessinsider.com/sci-fi-show-reveals-major-space-problem-2016-1>

MCDOWELL, Alex. Alex McDowell. Future of Storytelling [online]. [cit. 2020-05-03]. Dostupné z: <https://futureofstorytelling.org/speaker/alex-mcdowell>

MILLER, Liz Shannon. Into 'The Expanse': What Syfy's New Sci-Fi Gamble Learned From 'True Detective'. In: IndieWire [online]. 24.11.2015 [cit. 2020-04-12]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2015/11/into-the-expanse-what-syfys-new-sci-fi-gamble-learned-from-true-detective-50402/>

MITTELL, Jason. Komplexní televize: Poetika současného televizního vyprávění. České Budějovice: Tiskárna Protisk, 2019, ISBN 978-80-7470-244-0

Naren Shankar & Mark Fergus: "The Expanse" | Talks at Google. In: Youtube [online]. 02.23.2016 [cit. 2020-04-28]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4h-yQFI3jw0> Kanál uživatele Talks at Google

RHETT, Allain. The Physics of Accelerating Spacecraft in The Expanse. Wired [online]. 5.25.2018 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://www.wired.com/story/the-physics-of-accelerating-spacecraft-in-the-expanse/>

SALVATICO, Y.M. From Trend Hunting to World Building: Preparing for the Workforce of the Future. In: LinkedIn [online]. 18.6.2015 [cit. 2020-04-20]. Dostupné z: www.linkedin.com/pulse/from-trend-hunting-world-building-preparing-workforceyvette?trk=prof-post

SAMUEL R., Delany. *The Jewel-Hinged Jaw: Notes of the Language of Science Fiction*. Elizabethtown: Dragon Press, 1977.

SPENCER, Kathleen L. *The Red Sun is High, the Blue Low: Towards a Stylistic Description of SF*. *Science Fiction Studies* [online]. SF-TH, 1983, 1983, 10(1), 35–49 [cit. 2020-04-20]. ISSN 00917729. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/i394155>

STACKELBERG, Peter Von and MCDOWELL, Alex (2015). *What in the World? Storyworlds, Science Fiction, and Futures Studies*. Dostupné z: http://jfsdigital.org/wp-content/uploads/2015/12/01_Articles02_What-in-the-World-2.pdf

STEINER, Tobias. *Meticulous world-building in space: The Expanse, and the current resurgence of science ficiton on TV by Tobias Steiner*. In: *CTS online* [online]. 23.4.2016 [cit. 2020-04-16]. Dostupné z: <https://cstonline.net/meticulous-world-building-in-space-the-expanse-and-the-current-resurgence-of-science-fiction-on-tv-by-tobias-steiner/>

SUVIN, Darko. *SF and the Novum. Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. London: Yale University Press, 1977, s. 63-87. ISBN 0300022506.

The Expanse wiki: Asteroid belt. Fandom [online]. [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: https://expance.fandom.com/wiki/Asteroid_Belt

The Expanse wiki: Ceres. Fandom [online]. 2019 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://expance.fandom.com/wiki/Ceres>

The Expanse wiki: United Nations. Fandom [online]. [cit. 2020-04-29]. Dostupné z: https://expance.fandom.com/wiki/United_Nations

RSA Replay: RDI Address 2014: Building New Worlds. In: Youtube [online]. 27. 11. 2014 [cit. 2020-04-09]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IWIVRCDHWw0>. Kanál uživatele The RSA

World Architecture Festival 2015: Alex McDowell In: Youtube [online]. 15. 1. 2016 [cit. 2020-04-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=tf-Zmq1S56Y>. Kanál uživatele World Architecture Festival

Worldbuilding in Science Fiction. In: Youtube [online]. 08.03.2018 [cit. 2020-04-12]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=HrUvtdg-Mk0&t=49s>. Kanál uživatele Legion Tech

Worldbuilding: How to Start — Worldbuilding Series. In: Youtube [online]. 08.18.2018 [cit. 2020-04-16]. Dostupné z: <https://youtu.be/lkDQrmyElzU>. Kanál uživatele Tale Foundary

ZAIDI, Leah. Building brave new worlds: Science Fiction and Transition Design [online]. 2017 [cit. 2020-04-11]. Dostupné z:

https://www.researchgate.net/publication/321886159_Building_Brave_New_Worlds_Science_Fiction_and_Transition_Design?enrichId=rgreq-9dd29fe86716c609a222731c433b7271-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdIOzMyMTg4NjE1OTtBUzo1OTMwOTE0MjU3NjMzMjhAMTUxODQxNTQyMzc5OQ%3D%3D&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf. Ontario College of Art and Design.

ZAIDI, Leah. Worldbuilding in Science Fiction, Foresight and Design. *Journal of Futures Studies*. Tamkang University, 2019, 2019(4), 15-26. ISSN 1027-6084.

Seznam obrazových příloh

Příloha č. 01: *Alex McDowell's World Building Mandala (Leah Zaidi, 2017)*

Příloha č. 02: *Seven Foundations of World Building (Leah Zaidi, 2017)*

Příloha č. 03: *New York, New Jersey (The Expanse, 2015)*

Příloha č. 04: *New York, Socha svobody (The Expanse, 2015)*

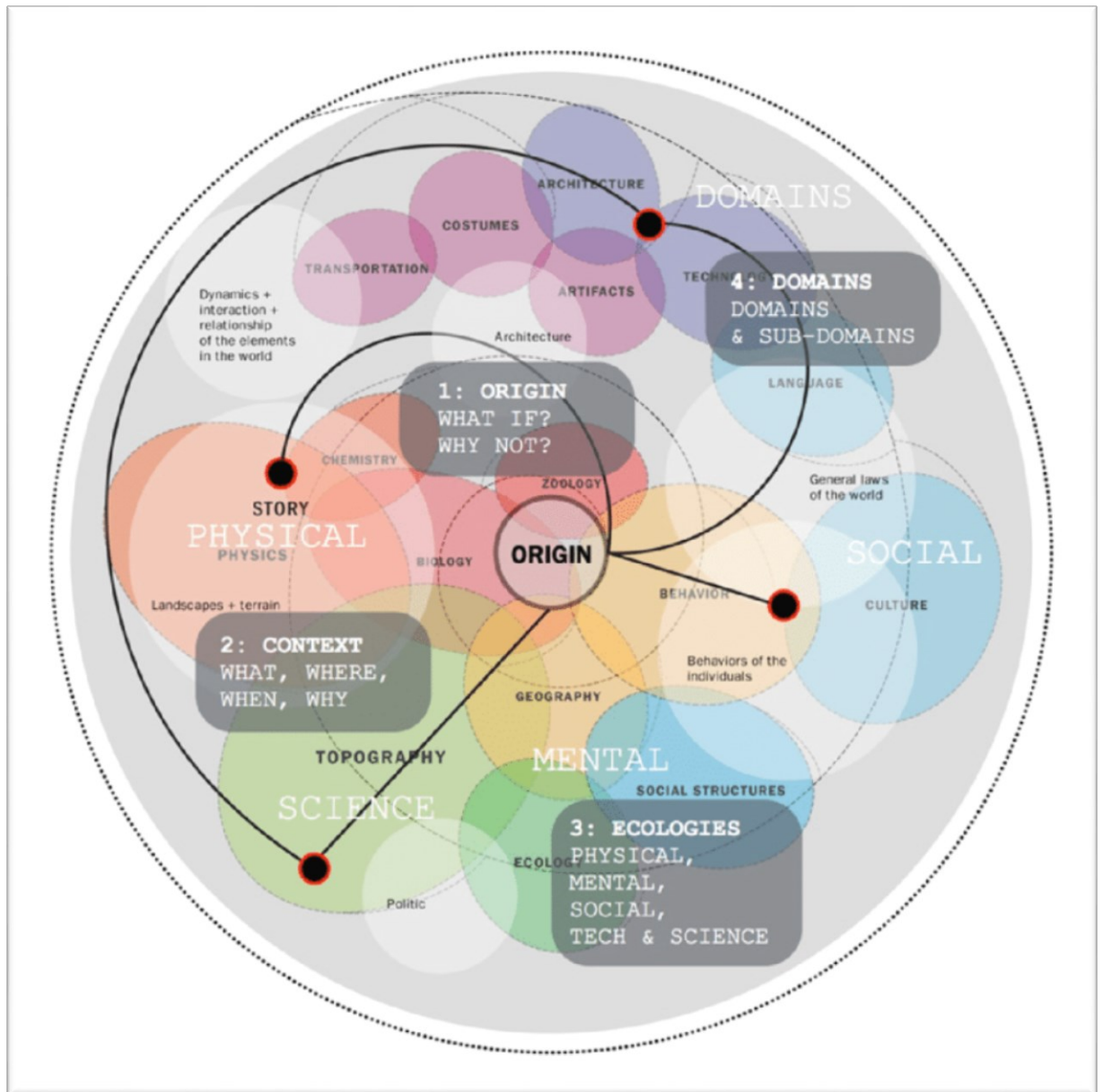
Příloha č. 05: *Chrisjen Avasarala, obyvatel Pásu (The Expanse, 2015)*

Příloha č. 06: *Obyvatelé Pásu, Ceres (The Expanse, 2015)*

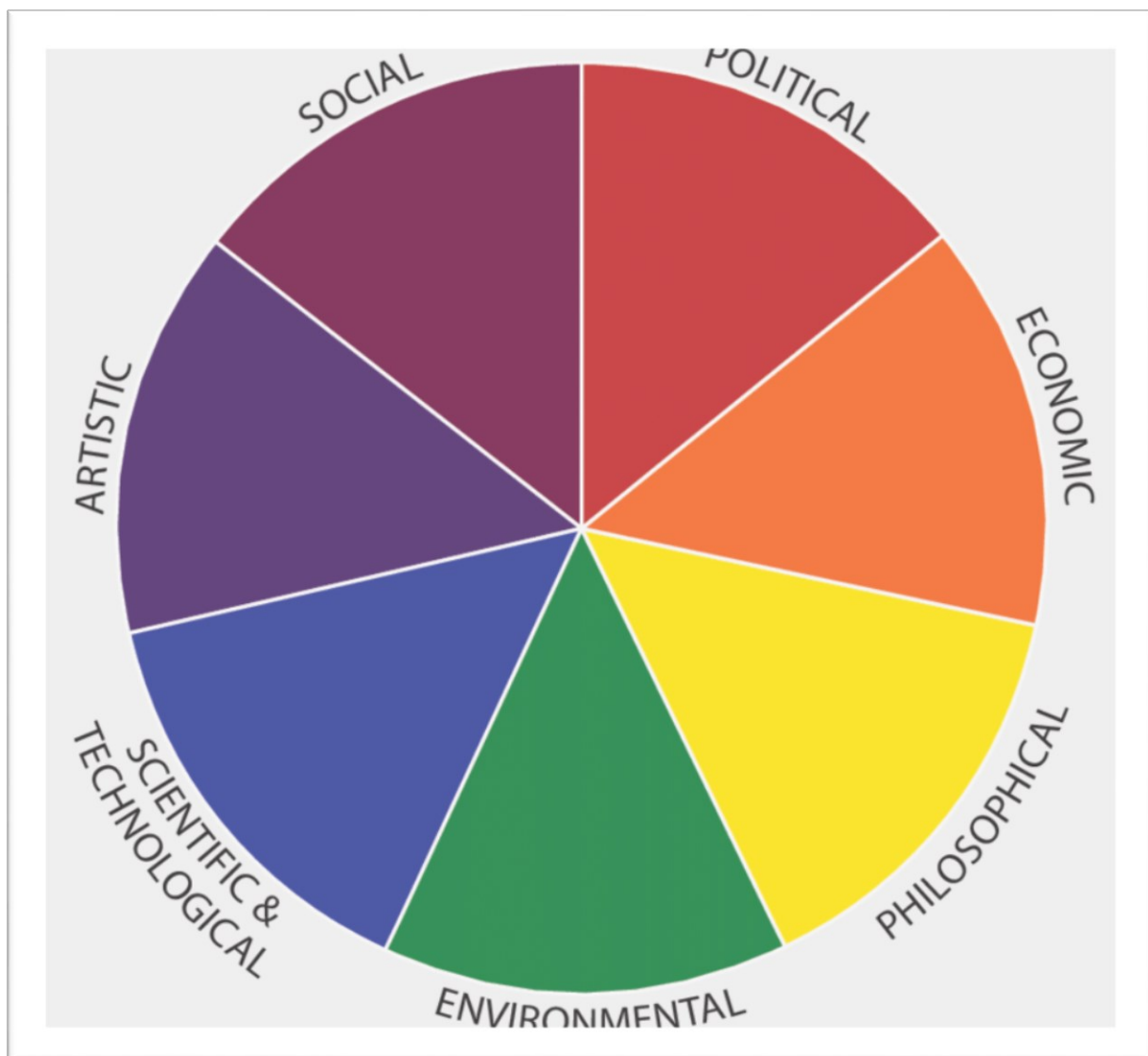
Příloha č. 07: *Imitované nebe, Ceres (The Expanse, 2015)*

Příloha č. 08: *Vládní sektor, Ceres (The Expanse, 2015)*

Obrazové přílohy



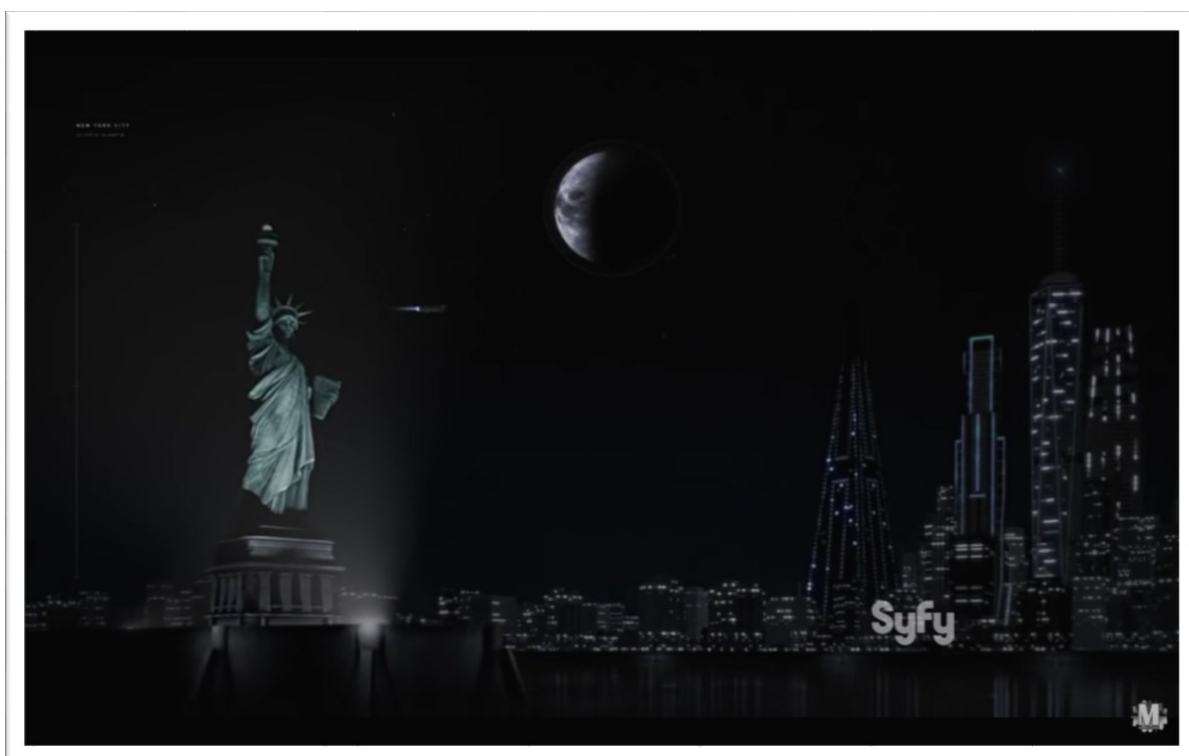
Příloha č. 01: Alex McDowell's World Building Mandala (Leah Zaidi, 2017)



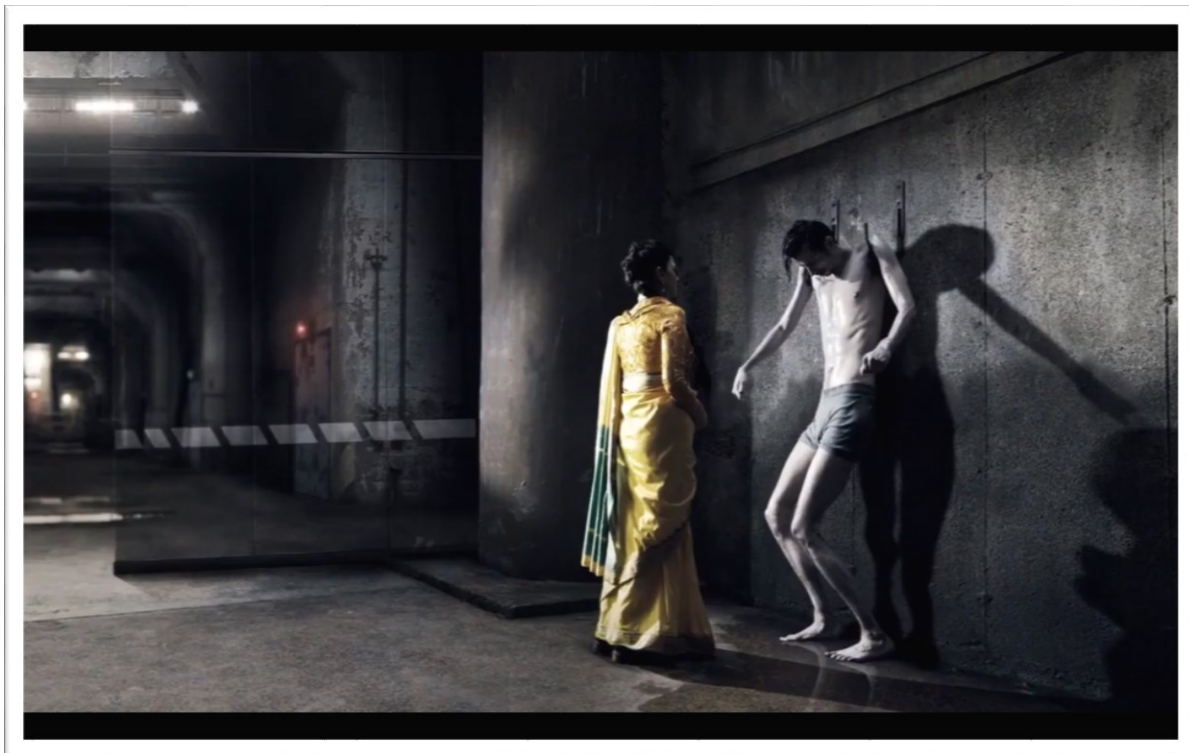
Příloha č. 02: *Seven Foundations of World Building (Leah Zaidi, 2017)*



Příloha č. 03: *New York, New Jersey (The Expanse, 2015)*



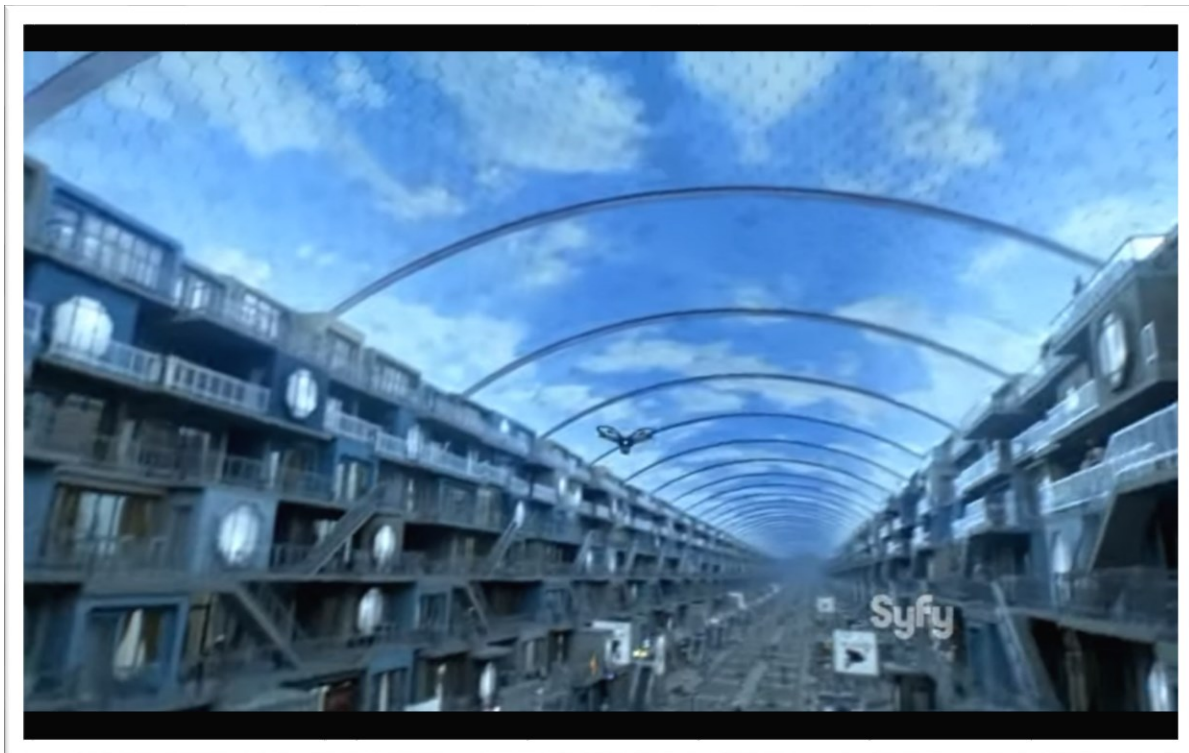
Příloha č. 04: *New York, Socha svobody (The Expanse, 2015)*



Příloha č. 05: Chrisjen Avasarala, obyvatel Pásu (The Expanse, 2015)



Příloha č. 06: Obyvatelé Pásu, Ceres (The Expanse, 2015)



Příloha č. 07: *Imitované nebe, Ceres (The Expanse, 2015)*



Příloha č. 08: *Vládní sektor, Ceres (The Expanse, 2015)*

Anotace

Jméno a příjmení: Marek Podlaha

Katedra: Katedra divadelních a filmových studií

Obor studia: Filmová, divadelní, televizní a rozhlasová studia

Vedoucí práce: Jedličková Jana, Mgr. et. Mgr., Ph.D.

Rok obhajoby: 2020

Název práce: Konstrukce prostoru v seriálu *The Expanse*

Anotace práce: Cílem mé bakalářské práce je popsat výstavbu fikčního prostoru, která podněcuje divácké budování fikčního světa ve sci-fi seriálu *The Expanse*. Skrze jednotlivé složky jako například architekturu, vlastnosti jednotlivých prostor, celkový vizuál či analogii vysvětlují, jak tvůrci napomáhají divákovi při jeho orientaci v prostoru, a tedy v celém seriálu. Zaměřuji se tedy především na popis a interpretaci diferenciací prostoru, na jeho vizuální podobu a jeho vlastnosti. Dílčím cílem je vytvořit přístup, kterým je možné prostor a jeho konstrukci analyzovat.

Klíčová slova: prostor, lokace, fikční svět, budování světa, diferenciací

Title of thesis: Worldbuilding in *The Expanse*

Annotation: The main objective of my thesis is to describe construction of fictional space, which encourages viewer's worldbuilding in *The Expanse*. I explain how showrunners help viewer with orientation in fictional space, for example through architecture, properties of individual locations, visual or analogy. I focus primarily on description and interpretation of differentiation of space, on its visual and properties. The partial objective is to create an approach by which the space and its construction can be analyzed.

Keywords: space, location, fictional world, worldbuilding, differentiation

Počet příloh: 8

Počet titulů použité literatury: 32

Počet znaků: 146 795