

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Praha, 2017

Bc. Anna Astakhova

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Katedra scénografie

Scénografie – film a televize

MAGISTERSKÁ PRÁCE

**VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU „OBYDLENÝ OSTROV“
PODLE KNIHY ARKADIJE A BORISE STRUGACKÝCH,
ŽÁNŘ SCI-FI V RUSKÉ KINEMATOGRAFII.**

Bc. Anna Astakhova

Vedoucí práce: Akad. arch. Jindřich Kočí

Oponent práce: Ing. arch. Radmila Iblová

Datum obhajoby: 7. 9. 2017

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Department of stage design

Stage design – Film and television

MASTER DEGREE WORK

**THE ARTISTIC APPROACH TO THE FILM „INHABITED ISLAND“
BASED ON A NOVEL BY ARKADY AND BORIS STRUGATSKY,
A SCI-FI FILM GENRE OF RUSSION CINEMATOGRAPHY.**

Bc. Anna Astakhova

Praha 2017

Work supervisor: Akad. arch. Jindřich Kočí

Work opponent: Ing. arch. Radmila Iblová

Date of defence: 7. 9. 2017

Assigned academic title: MgA.

Prague, 2017

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

Výtvarná koncepce filmu „Obydlený ostrov“ podle knihy Arkadije a Borise Strugackých.

Žánr sci-fi v ruské kinematografii.

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce nebo jakékoli nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. Souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

Cílem této diplomové práce je výtvarné a teoretické zpracování filmu žánru sci-fi podle knižní předlohy Arkadije a Borise Strugackých Obydlený ostrov. Práce se skládá ze dvou hlavních částí, teoretické a vlastního návrhu výtvarného konceptu. Teoretická část se zabývá definicí žánru sci-fi, jeho historickým vývojem a také analýzou tvůrčích přístupů v zobrazení cizí planety anebo světa budoucnosti v ruské kinematografii. Rozmanitost přístupů jsem se rozhodla analyzovat na několika vybraných snímcích, kde jsem se zaměřila na jejich výtvarnou stránku, využití atmosféry a filmových prostředí. Výtvarná část práce obsahuje vlastní výtvarnou koncepci filmu.

Abstract

The aim of this diploma thesis is the artistic and theoretical elaboration of the film of the genre of science fiction according to the book of Arkadije and Boris Strugacki. The thesis consists of two main parts, the theoretical and the own design of an art concept. The theoretical part deals with the definition of the science fiction genre, its historical development and also the analysis of creative approaches in the appearance of a foreign planet or the world of the future in Russian cinematography. I decided to analyze the variety of approaches in several selected films, where I focused on their art page, the use of the atmosphere and the film environment. The artistic part of the work contains its own art concept of the film.

Chtěla bych velice poděkovat Akad. arch. Jindřichu Kočímu za vedení mé diplomové práce a Ing. Arch. Mgr. Radmile Iblové za vstřícnost.

OBSAH

ÚVOD	1
A. Teoretická část	2
1. Úvod do charakterizace žánru sci-fi	2
1.1. Definice žánru science fiction	3
1.2. Problematika definice subžánrů	5
1.3. Stručný přehled subžánrů	6
2. Historický průřez	10
2.1. Stručný vývoj žánru sci-fi ve světové kinematografii.....	10
2.2. Úvod do vyvoje sci-fi žánru v ruské kinematografii	13
2.3. Historický průřez po dekáдах.....	15
20. léta.....	15
30. léta.....	15
40. léta.....	16
50. léta.....	17
60. léta.....	18
70. léta.....	19
80. léta.....	20
90. léta.....	22
00. léta.....	24
10. léta.....	25
3. Rozbor vybraných sci-fi filmů	28
3.1. Kin-dza-dza	29
3.1.1 Děj filmu	29
3.1.2. Výtvarná koncepce a hlavní filmová prostředí.....	32
3.1.3. Obrazová příloha	36
3.2. Stalker	60

3.2.1 Děj filmu	60
3.2.2. Výtvarná koncepce a hlavní filmová prostředí.....	62
3.2.3. Obrazová příloha	65
3.3. Obydlený ostrov	84
3.3.1 Děj románu.....	85
3.3.2. Výtvarná koncepce a hlavní filmová prostředí.....	88
3.3.3. Obrazová příloha	96
B. Výtvarná část	115
4. Výtvarný návrh filmového prostředí podle knižní předlohy bratrů Strugackých	
"Obydlený ostrov"	115
4.1. Děj románu.....	115
4.2. Výtvarná koncepce a hlavní filmová prostředí.....	115
4.3. Scénosled.....	125
4.4. Obrazová část.....	130
4.4.1. Výtvarný návrh.....	130
4.4.2. Reference.....	161
Závěr.....	172
C. Bibliografie.....	173

Úvod

Pro svou diplomovou práci jsem se rozhodla výtvarně zpracovat film *Obydlený ostrov* podle knižní předlohy Arkadije a Borise Strugackých. Tuto knižní předlohu jsem si vybrala na základě vlastního zájmu o vědeckofantastickou literaturu a jejího filmového zpracování. Knihu lze zařadit do žánru science fiction, konkrétně do podžánrů antiutopického a postapokalyptického sci-fi. Tato knižní předloha už byla zfilmovaná v letech 2008–09 jako dvoudílný film. Toto filmové zpracování jsem samozřejmě nemohla opominout a použila jsem ho k rozboru výtvarné koncepce, o níž se budu zmíňovat v následujících kapitolách.

V teoretické části jsem se zaměřila na samotné téma filmového sci-fi a především jeho antiutopického podžánru. Součástí této práce je tedy i kapitola věnovaná konkrétním antiutopickým snímkům. Zabývám se především filmy, jejichž se děj odehrává mimo naši planetu *Kin-dza-dza* (Кин-дза-дза!, rež. Georgij Danělija, 1986) a *Obydlený ostrov* (Обитаемый остров, rež. Fjodor Bondarčuk, 2008–09) nebo v nichž se ukazuje budoucnost naší planety pod vlivem mimozemské civilizace *Stalker* (Сталкер, rež. Andrej Tarkovskij, 1979). Filmy jsem vybírala na základě použití zajímavých a rozdílných realizačních postupů při zobrazení cizí krajiny. Rozhodla jsem se na nich analyzovat, jaké techniky tvůrci využívají k vytvoření filmové atmosféry, jakými prostředky a do jaké míry transformují pozemskou realitu, aby vytvořili fantastický svět.

A. TEORETICKÁ ČÁST

Tato část práce je popisná. Zahrnuje stručný teoretický a historický background kinematografie žánru sci-fi. První kapitola zahrnuje zjednodušené, avšak nezbytné tematické vymezení žánru, jeho základní charakteristiky a subžánry. Ve druhé kapitole popisují historický vývoj vědecko-fantastického žánru, stručně ve světové a podrobně v ruské kinematografii. Třetí část je analýzou tvůrčích přístupů u vybraných snímků v žánru science fiction.

1. Úvod do charakterizace žánru sci-fi

Výraz science fiction zřejmě poprvé použil básník William Wilson v roce 1851 pro „fikce, v níž se vědecké poznatky mohou proplétat s příjemným příběhem“.¹

Mimo angloamerickou oblast byl pojem science fiction zcela neznámý a za hranicemi Spojených států amerických se ujal teprve v padesátých a šedesátých letech minulého století.

Český výraz vědecká fantastika (stejně se překládá i do ruštiny) je vnímán jako synonymum k anglickému výrazu science fiction. Rozumí se jím označení žánru se všemi jeho subžánry, včetně různých mediálních forem (literatura, divadlo, rozhlas, televize, film), v nejobecnějším možném významu.

Pro zkoumanou oblast existuje také řada pojmenování a z nich odvozených zkratk: „scientifiction, science fiction, SF, sf, stf, speculative fiction, speculative fabulation,

¹ https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/134152/SpisyFF_433-2015-1_5.pdf?sequence=1

structural fabulation, science fantasy“. Abych se vyhnula terminologickému zmatení, bude v této práci používán výraz: vědecko-fantastický žánr anebo science fiction, který budu také zkracovat jako sci-fi.

1.1. Definice žánru science fiction

Jedná se o umělecký žánr, který se objevuje v literatuře, výtvarném umění, filmu či v počítačových hrách. Science fiction má nejbližší k žánru fantasy, ten ovšem námětově vychází z magie, mýtů a nadpřirozena, zahrnuje v sobě proto jen „fantaskní“ složku. Sci-fi se posouvá blíže k vědě a jeho vývoj v literatuře, kde se přirozeně objevuje poprvé, jak šel ruku v ruce s technologickým pokrokem společnosti v 19. století.

Žánr sci-fi tak, jako žádný jiný, je založen na přemýšlení o důsledcích technologického vývoje civilizace. Pouze ten dovoluje nasadit na danou problematiku adekvátní formu. Přemýšlení o projevech techno-kultury v jiném žánru je velmi obtížné, snad i nemožné. Sci-fi – reakce na způsob, jakým věda a technologie přetvářejí lidský svět, nabízí utopickou nebo dystopickou vizi, založenou na hrozbě, nebo naopak příslibu/ujistění. S těmito možnostmi se žánr neustále obnovuje, rozvíjí a po celé dekády zůstává populárním v celém světě.

„Sci-fi filmy se rozkládají do dvou pólů. Koncept „pólů“ byl formulován Stanislawem Lemem v jeho knize Science fiction a futurologie: „Sci-fi může pojednávat o metafyzických problémech kosmologickými termíny (reakce víry a dogmat na vstup člověka do vesmíru, na kontakt s „neznámým“, na objevení univerza, nebo naopak přesvědčení o jedinečnosti či výlučnosti naší planety) a termíny civilizačními (reakce víry na základní historické fenomény, jako třeba vznik „umělé inteligence“, nebo změna dogmat při velkých kolizích způsobených rozvojem technologií, atd.). Lem očividně interpretoval sci-fi žánr jako způsob přemýšlení o metafyzice a spirituálních problémech,

kterým člověk čelí při kontaktu s vědecko-technickým vývojem.

Odlíšný úhel pohledu na úlohu žánru sci-fi vyjádřil americký filozof Fredric Jameson, který tvrdí, že sci-fi, které detailně zobrazuje budoucnost, se stává politickým vyjádřením kolektivního nevědomí. Tento druh práce není jen nahodilou možností vývoje událostí v budoucnosti, ale může být také kritickou analýzou různorodých modifikací sociálního systému, používající fantaskní světy jako testovací prostor pro vyvození důsledků současných problémů. Jako příklady takovýchto prací mohou posloužit filmy *Metropolis* Fritze Langa nebo *Planeta opic* Franklina J. Schaffnera. ²

Sci-fi jako žánr je charakteristicky rozpoznatelné díky ikonografii. „*Ikony sci-fi jsou znaky, které určují žánr a upozorňují čtenáře/diváka, že se jedná o odlišný svět, a zároveň tyto odlišnosti zobrazují.*“³ Těmito ikonami jsou například roboti, rakety, futuristická města či technologie nebo vetřelci. Jsou to ale také nereálné objekty, odlišné zvyky nebo móda.

Nejdůležitějším prostředkem pro science fiction a jeho úspěšnost je představivost čtenáře či diváka. A to i ve filmu, kde fantazii, na rozdíl od knihy, do jisté míry, usměrňuje režisér a architekt.

V souvislosti s tím je žánr sci-fi téměř nepředstavitelný bez designových řešení. Například Ridley Scott přiznal, že vizuální řešení filmu *Alien* ho mu napadlo až poté, co uviděl album *Necronomicon* od H.R. Giger.⁴ Vizuální řešení někdy hraje roli už při vzniku scénáře. Je těžké si představit *Blade Runnera* – bez obrovských mrakodrapů,

² Veřejná debata na téma „Neaktuální žánry“. Ruská vysoká škola dějin umění v Petrohradě. Dostupné z URL: <<http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/92/>>

³ JONES, Gwyneth. The icons of science fiction. In *The Cambridge Companion to Science fiction*. Part 3: Sub-genres and Themes. New York: Cambridge University Press, 2003, s. 163.

⁴ Internetový časopis „Искусство кино, Dostupné z URL: <<http://kinoart.ru/archive/2004/06/n6-article14>>

kolem kterých létají namalované raketoplány podobné „Chevroletu 40s“, nebo „Aelitu“ bez futuristických kostýmů Aleksandry Ekster. Jak napsal tentýž Jameson, sci-fi pracuje mnohem více skrze popis prostoru, než skrze samotné vyprávění. Originální zobrazení prostoru-privilegium žánru sci-fi.

1.2. Problematika definice subžánrů.

Snímky, které vzniknou v rámci sci-fi, se často nedají zařadit do jednoho podžánru a většinou se prolínají i s jinými žánry. Jako příklad za všechny může sloužit snímek Hvězdné války (1977), ve kterém můžeme najít prvky westernu, válečného filmu či vesmírných seriálů. V tom případě se pak nejedná o čisté science fiction. Hvězdné války (1977) můžeme zařadit do subžánru sci-fi, do tzv. space opery.

Z toho vyplývá, že tento žánr se dá chápat nikoli jako mapa s pevnými hranicemi oddělujícími jeden žánr od druhého, ale jako neostrá množina. Přestože je žánr sci-fi jako celek obtížně uchopitelný, zároveň nabízí několik relativně ustálených subžánrů.

Mezi základní subžánry můžeme zařadit: hard science fiction, utopie, antiutopie, military sci-fi, space opera, steampunk, biopunk, anime sci-fi, alternativní historie, soft sci-fi, apokalyptická a postapokalyptická sci-fi a další.

Existuje několik slovníkových přehledů – jako Westfahlova *The Greenwood Encyclopedia of Science Fiction and Fantasy*⁵ nebo Wolfova *Critical Terms for Science Fiction and Fantasy*⁶ – které mimo jiné poskytují i určité definice subžánrů. V této práci se opřu o rozsáhlou encyklopedickou publikaci *The Encyclopedia of Science Fiction*⁷, jejíž poslední přepracovaná edice s doplněnými hesly je k dispozici i on-line⁸.

⁵ WESTFAHL, Gary. *The Greenwood encyclopedia of science fiction and fantasy: themes, works, and wonders*. Svazek 3. Westport: Greenwood Publishing Group, 2005. 1395 s.

⁶ WOLFE, Gary K. *Critical terms for science fiction and fantasy: a glossary and guide to scholarship*. Westport: Greenwood Press, 1986. 162 s.

⁷ CLUTE, John – NICHOLLS, Peter. *The Encyclopedia of Science Fiction*. London: Orbit Publishing, 1999. 1396 s.

Pokládám za vhodné ustavit definice alespoň základních sci-fi subžánrů. Je však třeba zdůraznit, že ruské filmy s prvky sci-fi se budou většinou vymykat jemnějšímu dělení. Proto v případě, kdy v konkrétním subžánru v Rusku nebyl natočen film, budu jako příklad subžánru uvádět snímek ze světové kinematografie. Jinak ve většině případů uvedu dva příklady, jeden je ze světové a druhý z ruské kinematografie. V rámci této a následující kapitoly budu u uváděných děl dodržovat posloupnost záznamu ve tvaru *český název (původní název, režisér, rok výroby)*. V případě, že český název neexistuje, je uveden jen *název původní (rok výroby)*. Jestliže je rok výroby ve větě již zmíněn, neopakuji jej.

1.3. Stručný přehled subžánrů.

Alternativní historie (zejména v angličtině často zkracováno na AH) se označuje jedno z klasických témat science fiction, vycházející z předpokladu, že určitá historická událost se stala jinak než ve skutečnosti. Jako příklad může posloužit americký snímek *Hanebný pancharti (Inglourious Basterds, rež. Quentin Tarantino, 2009)*.

Apokalyptická a postapokalyptická sci-fi je speciálním podžánrem sci-fi, který operuje s obdobím po celoplanetární katastrofě, kdy je svět zničen přírodní katastrofou nebo (ať už vyvolanou lidmi či mimozemšťany) válkou.⁹ Někdy je děj situován do období blíže po katastrofě a jsou akcentovány motivy snahy o přežití, jako příklad *Dopisy mrtvého (Письма мертвого человека, rež. Konstantin Lopušanskij, 1986)*, někdy do vzdálenější budoucnosti a film dystopicky zobrazuje novou společnost vznikající na troskách původní Země či jiné planěty. *Šílený Max: Zběsilá cesta (Mad Max: Fury Road, rež. George Miller, 2015)*.

⁸ The Encyclopedia of Science Fiction. Dostupné z URL: <https://sfencyclopedia.wordpress.com/>

⁹ The Encyclopedia of Science Fiction. Dostupné z URL: <http://sfencyclopedia.com/entry/post-holocaust>

Apokalyptické a postapokalyptické filmy vycházejí z různých druhů katastrof. Může se jednat o jaderné katastrofy, živelné/přírodní katastrofy, chemické či bakteriologické katastrofy, napadení lidstva vetřelci z vesmíru a dalších. Tyto katastrofy mohou přinést extrémní přírodní podmínky, nadvládu cizích bytostí nad lidstvem, změnu morálky lidí, změnu hierarchie ve společnosti a podobně. Důsledky zkázy na chování přeživších, ať už je její příčina jakákoli, jsou podobné.

Krajina po katastrofě může být podobná tomu, co bylo před ní, či je naprosto jiná. Záleží na skutečnosti, kdy a jak se katastrofa stala a kdy se vzhledem k tomu odehrává filmový příběh.

Time travel (sci-fi o cestování v čase). Existují základní přístupy k tomuto subžánru. Jsou to snímky, ve kterých je možné cestu v čase podstoupit opakovaně. Ty většinou pracují s rekvizitou stroje času jako nějakého fyzického zařízení a v určité míře využívají časové paradoxy (hrdina akcí v minulosti způsobí změnu budoucnosti)¹⁰ Příkladem může být série *Návrat do budoucnosti* (*Back to the Future*, rež. Robert Zemeckis, 1985, 1989, 1990). V tomto podžánru však lze ještě rozlišit několik přístupů. Jedním z nejzajímavějších je současný snímek *Interstellar* (*Interstellar*, rež. Christopher Nolan, 2014), který popisuje cestování červí dírou.

Hard science fiction, nebo hard SF je podžánr science fiction charakteristický svým zaměřením na vědeckou správnost a přesnost. Autoři hard science fiction se soustřeďují na popis nových technologií, fyzikálních a astronomických jevů a jejich případných dopadů na okolní svět. Filmovým příkladem hard sci-fi ze sovětské kinematografie může být film *Jmenuje se Robert* (*Его звали Роберт*, rež. Ilja Olšvanger, 1967), z americké kinematografie je snímek *Zajati vesmírem* (*Marooned*, rež. John Sturges, 1969) o fiktivní záchranné operaci NASA.

Kyberpunk (anglicky cyberpunk) je podžánr science fiction (vlivný hlavně v 80. a 90. letech 20. století), který zobrazuje dystopickou vizi budoucnosti, v níž svět se

¹⁰ Tamtéž. Dostupné z URL: <http://sfencyclopedia.com/entry/time_travel>

ovládají mamutí nadnárodní korporace a organizovaný zločin. Zásadní roli hraje rozvinutá virtuální realita, úprava lidských těl robotickými implantáty, nová forma kyberzločinnosti a podobně.¹¹ Klassickým příkladem tohoto podžánru jsou filmy *Blade Runner* (*Blade Runner*, rež. Ridley Scott, 1982) a *Matrix* (*The Matrix*, rež. Lilly Wachowski, Lana Wachowski, 1999). Příklad z ruské kinematografie je snímek *Ivan-Durak* (*Иван-Дурак*, rež. Alexandr Dulěrajn, Sergej Korjagin, 2002).

Steampunk, subžánr, který umisťuje vědeckotechnicky pokročilé vynálezy do světa 19. století.¹² Dochází tak k vytváření specifických retro-futuristických fikčních světů, které kombinují poetiku viktoriánské Anglie se zázračnými technickými možnostmi. Přesněji řečeno popisuje společnost a technologie založené na páře jako hlavním zdroji energie, která charakterizuje technologie, tvořící kulisy děl tohoto žánru; jak je patrné například ve snímku *Liga výjimečných* (*The League of Extraordinary Gentlemen*, rež. Stephen Norrington, 2003). Z ruské kinematografie se dá do tohoto žánru zařadit snímek *Dueljant* (*Дуэлянт*, rež. Aleksej Mizgirjov, 2016).

Military science fiction, military SF je podžánr science fiction, kde je pozadím příběhu meziplanetární konflikt a jeho vojenské řešení. Hlavními postavami tohoto žánru jsou vojáci, žoldnéři a jiné osoby zařazené do posloupnosti velení nějaké vojenské organizace. Jako příklad může posloužit americký snímek *Hvězdná pěchota* (*Starship Troopers*, rež. Paul Verhoeven, 1997).

Science fantasy je smíšený žánr spekulativní fikce, který obsahuje elementy jak science fiction, tak fantasy. Do této kategorie se dá zařadit filmy natočené podle komiksových předloh vydavatelství Marvel Comics, například *X-men* (*X-men*, rež. Bryan Singer, 2000).

¹¹ The Encyclopedia of Science Fiction. Dostupné z URL: <<http://sfencyclopedia.com/entry/cyberpunk>>

¹² Tamtéž Dostupné z URL: <http://sfencyclopedia.com/entry/steampunk>

Soft science fiction nebo soft SF je podžánr science fiction charakterizovaný svým zaměřením na „měkčí“ vědecké disciplíny, jako je biologie, psychologie, sociologie, ekologie, antropologie, lingvistika a jim podobné. Termín soft SF se tak vymezuje jako protiklad k pojmu hard science fiction. Do tohoto žánru se dá zařadit ruský film *Přitažlivost* (*Притяжение*, rež. Fjodor Bondarčuk, 2017).

Vesmírná opera nebo **space opera** je žánr fantastiky úzce spojený se science fiction. Dílo spadající do této kategorie obvykle zahrnuje romantické dobrodružství, mezihvězdné cestování, vesmírné bitvy a příběh točící se kolem mezihvězdného konfliktu a osobních dramát. Typickým příkladem space opery jsou filmy a seriály ze série Star Trek nebo Star Wars. Z ruské kinematografie může být považován jako příklad sovětský film *Aelita* (*Аэлита*, rež. Jakov Protazanov, 1924).

Spacesuit films (skafandrové filmy) jsou sci-fi odehrávající se převážně ve vesmíru či na jiné planetě, které vesměs realisticky zobrazují drsné podmínky mezihvězdného cestování jako beztlákový stav, nedostatek kyslíku, přítomnost radiacepod.¹³ Částečně je tento subžánr možné chápat v protikladu k subžánru space opera (vesmírná opera), který naopak ve stylu pulpových časopisů pojímá mezihvězdné cestování zjednodušeně a akcentuje dobrodružné narativy na úkor realistických aspektů. Zatímco typickým příkladem spacesuit tak mohou být sovětské filmy z 60. let jako *Navstríc snu* (*Мечте навстречу*, rež. Michajl Karzukov, Otar Koberidze, 1963) nebo *Trnitá cesta ke hvězdám* (*Через тернии к звездам*, rež. Ričard Viktorov, 1982).

Utopie je představa ideální lidské společnosti, obce nebo státu. Filmovým příkladem mohou být americko-španělský film *Země zítřka* (*Tomorrowland*, rež. Brad Bird, 2015) a sovětský snímek *Mlhovina Andromedy* (*Туманность Андромеды*, rež. Jevgenij Šerstobitov, 1967).

¹³ The Encyclopedia of Science Fiction. Dostupné z URL: <http://sf-encyclopedia.com/entry/spacesuit_films>

Antiutopie (též dystopie či kakotopie) je opak utopie, myšlenka fiktivní společnosti, která se vyvinula špatným směrem, má zásadní nedostatky (totalitní forma vlády, omezování osobní svobody) vzniklé přehmáním jednoho nebo více ideologických principů. Občané antiutopického světa jsou obvykle neskrývaně utlačováni politickým systémem. Dobrým překladem je britská filmová adaptace známého románu 1984 George Orwella, 1984 (*Nineteen Eighty-Four*, rež. Michael Radford, 1984). Do tohoto subžánru se dá také zařadit i snímky *Kin-dza-dza!* (Кин-дза-дза!, rež. Georgij Danělija, 1986) a *Obydlený stov* (Обитаемый остров, rež. Fjodor Bondarčuk, 2008), které budu podrobně rozebírat v odpovídajících kapitolách.

2. Historický průřez.

V následující kapitole se věnuji historickému vývoji výroby vědecko-fantastických filmů v ruské kinematografii.

Pro bližší pochopení kontextu, ve kterém ruské filmy s prvky sci-fi vznikaly, shrnuji v první podkapitole stručný vývoj žánru i v dalších zemích, zvláště v Americe, jelikož ve Spojených státech se stal ze sci-fi žánru silný obchodní průmysl, a vždy vyvolávaly, nejdřív u Sovětského svazu a současně u Ruska, podvědomou potřebu v soupeření, obzvláště v tomto filmovém žánru. V druhé podkapitole popisují vývoj žánru v ruském filmovém světě. Třetí podkapitolu jsem rozdělila na desetiletí, od prvního filmů v žánru sci-fi až po současnost.

2.1. Stručný vývoj žánru sci-fi ve světové kinematografii.

Prvky, které se dají později označit jako sci-fi, se ve filmu začínají objevovat se vznikem prvních kamerových triků. Podle Hardyho je nejstarším dokladovatelným filmem tohoto druhu skeč *La Charcuterie mécanique* (rež. Louis Lumière, 1895). „V minutové

scéně je do krabice „vloženo” prase a ze stroje v mžiku muži vytahují nakrájené a zpracované kusy prasete od hlavy, po jitrnice.“¹⁴

David Bordwell spolu s dalšími však považuje za první sci-fi film Mélièsovu *Cestu na Měsíc* (1902). „Komický vědeckofantastický příběh o skupině vědců cestujících na Měsíc ve vesmírné obří střele. Vědci posléze šťastně uniknou ze zajetí, do něhož je uvrhli tamní podivní obyvatelé.“¹⁵

Po první světové válce vznikají tři výrazné celovečerní filmy, které v sobě kombinují (relativně) věrohodně vylíčený fikční svět a poselství vztažené k aktuálnímu sociopolitickému vývoji. Je to sovětská, skrytě satirická *Aelita* (Аэлита, rež. Jakov Protazanov, 1924), německý *Metropolis* (rež. Fritz Lang, 1927) a britský *Svět za sto let* (*Things to Come*, rež. William Cameron Menzies, 1936). V kontextu současného vnímání sci-fi už můžeme tyto filmy chápat jako poměrně věrné reprezentanty žánru.

Ke znovuobjevení žánru došlo v 50. letech, kdy se malé produkce snažily prosadit vedle velkých filmových společností. Protože neměly dostatek financí na velkou výpravu a propagaci, lákali malí výrobci filmů na šokující témata, například *Glen, nebo Glenda* (*Glen or Glenda*, rež. Edward D. Wood Jr., 1953) o změně pohlaví nebo *Plán 9 z vesmíru* (*Plan 9 from Outer Space*, rež. Edward D. Wood Jr., 1959) o invazi mimozemšťanů, kde bylo prostředí vesmírné lodi natočeno v upraveném bytě jednoho z producentů. K šokování diváků posloužil malým produkcím právě žánr sci-fi. Podařilo se jim oslovit mladé diváky, kteří začali na tyto filmy chodit do kin. A toho si všimla velká studia.

„Žánr se masivně rozšířil napříč všemi médii, od šedesátých let, kdy začaly v USA vznikat první sci-fi seriály a jejich fanouškovské základny, se ještě více dostal do

¹⁴ BOULD, Mark. Film and television. In *The Cambridge Companion to Science fiction*. Part 1 : The history. New York: Cambridge University Press, 2003, s. 79.

¹⁵ THOMPSONOVÁ, Kristin; BORDWELL, David. *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*. Praha: AMU a Lidové noviny, 2007, s. 32.

povědomí lidí v důsledku “globalizace, konglomerizace a fragmentace nadnárodních korporací v mediálním průmyslu.”¹⁶ V 60. letech byly natočeny první díly seriálu *Star Trek* (rež. Marc Daniels, Joseph Pevney, 1966) nebo rodinné fantasy sitcomy.

Sedmdesátá léta patřila velkým, úspěšným sci-fi megafilům. Úspěšné byly také na poli merchandisingu a jejich zisky stoupaly především díky použití nových efektů. Mezi tyto filmy patřily *Hvězdné války* (*Star Wars*, rež. George Lucas, 1977), *Blízká setkání třetího druhu* (*Close Encounters of the Third Kind*, rež. Steven Spielberg, 1977), nebo *Vetřelec* (*Alien*, rež. Ridley Scott, 1979).

Nízkorozpočtové snímky točené osmdesátých let byly inovativní především při propojení s žánrem akčních filmů, vznikly tak snímky *Šílený Max* (*Mad Max*, rež. George Miller, 1979), *Piraňa* (*Piranha*, rež. Joe Dante, 1978) nebo *Terminátor* (*The Terminator*, rež. James Cameron, 1984).

Ve druhé polovině osmdesátých let se objevili režiséři James Cameron, Paul Verhoeven a další, kteří žánru dominovali v dalších letech. Natáčely se rovněž snímky „na pokračování”. Vznikaly filmové série, jako například *Návrat do budoucnosti I,II,III* (*Back to the Future I,II,III*, rež. Robert Zemeckis, 1985, 1989, 1990), *Matrix*, *Matrix Reloaded*, *Matrix Revolutions* (rež. Lilly Wachowski, Lana Wachowski, 1999, 2003, 2003), *Muži v černém 1,2,3* (*Men in Black*, rež. Barry Sonnenfeld, 1997, 2002, 2012) apod.

V devadesátých letech se v rámci žánru začaly více propojovat filmy s televizními seriály. Diváci si tak mohli zajít do kina na film na náměty svých oblíbených seriálů, například *Ztraceni ve vesmíru* (*Lost in Space*, rež. Stephen Hopkins, 1998) podle seriálu *Ztraceni ve vesmíru* (*Lost in space*, 1965-1968), nebo naopak v televizi zhlédnout seriály na motivy filmů, například *Timecop* (rež. Peter Hyams, 1997), *Hvězdná brána*

¹⁶ BOULD, Mark. Film and television. In *The Cambridge Companion to Science fiction*. Part 1 : The history. New York: Cambridge University Press, 2003, s. 88.

(*Stargate SG-1*, rež. *Martin Wood*, *Peter DeLuise*, od 1997-2007). Na konci devadesátých let se pak do popředí dostaly sci-fi filmy, které byly zároveň rodinnými melodramaty *Armageddon* (rež. *Michael Bay*, 1998), *Mise na Mars* (*Mission to Mars*, rež. *Brian De Palma*, 2000).

2.2. Úvod do vyvoje sci-fi žánru v ruské kinematografii.

Nejprve krátce připomenu, že tvorbě sci-fi filmů dominují zhruba od 60. let Spojené státy. Spolu s tím, že „koncept žánrového filmu vznikl v Hollywoodu a je propagován a používán zejména hollywoodskými studii“¹⁷, je nasnadě, že žánr filmového sci-fi byl a je tvarován především americkým mainstreamovým vnímáním.

„Kvůli této dominanci Spojených států měly ostatní národní kinematografie dvě možnosti, jak se vyrovnat s přívalem amerického – povětšinou trikově kvalitního a divácky vděčného – sci-fi. První možností bylo tvořit v rámci Amerikou nastaveného žánru a hledat způsob, jak se vyrovnat produkční kvalitě jejích filmů. To je případ zejména Itálie, která se uchýlila k produkci post-apokalyptických snímků, které nepotřebovaly nákladné kulisy, protože se většinou odehrávaly v ruinách a pustinách, například *1990: Bojovníci z Bronxu* (1990: *I guerrieri del Bronx* rež. *Enzo G. Castellari*, 1982). Druhou možností bylo rezignovat na tvorbu v rámci žánru a využívat izolované sci-fi prvky v rámci etablovaných stylů. To se děje například ve Francii 60. let, kde narativ cestování v čase proniká do filmů nové vlny, například *Je t'aime, je t'aime* (rež. *Alain Resnais*, 1968). Tato rezignace na splnění žánrových podmínek vede ke vzniku filmů, které do určité míry pracují se sci-fi prvky, ale zároveň se západnímu modelu žánru vynikají.“¹⁸

Což je případ i většiny ruského filmového sci-fi. Ale v první řadě na ruskou

¹⁷ GERAGHTY, Lincoln. *American Science Fiction Film and Television*. Elektronická verze. Oxford: Berg, 2009. s. 3.

¹⁸ GOTTARD, Pavel. *Disertační práce: Skutečný stroj času Scenáristické postupy v českých sci-fi filmech mezi lety 1918-1989*. Brno 2015, str. 10. Dostupné z URL: < https://is.jamu.cz/th/13230/difa_d/gotthard-disertace.pdf >

kinematografii obrovský vliv měl politický režim. Pravdou totiž je, řečeno slovy Stanislaw Lema, že na žánru sci-fi leží „kletba předzvěsti“. Komunikace s budoucností, schopnost vytvářet předpovědi – jedna z jeho nejdůležitějších vlastností. V kontextu „Jediné pravdy“ sovětské ideologie fikce může předpovědět jedinou věc: vítězství komunismu na Marsu, stejně jako na Zemi. Což se stalo v *Aelité* Jakova Protazanova. Jinak se sci-fi žánr musel zřítí potřeby vyjádřit veřejné strachy a fobie: žádné signifikantní příklady satirické fikce, třeba jako *Planeta opic*, v sovětské kinematografii nebyly a ani nemohly být.

„Sovětský svaz nepotřeboval různorodé předpovědi, tak jako nepotřeboval metafyzickou fikci. Jedinou výjimkou z tohoto pravidla byly filmy Tarkovského. V rámci naší kinematografie ukázal nejen možnosti vyjádření metafyzických problémů v žánru sci-fi, ale také hloubky, které tento žánr může v dané oblasti dosáhnout. Tarkovskij se samozřejmě nesnažil vytvořit „čistou sci-fi“ (možná právě proto neměl jeho *Solaris* autor předlohy S. Lem rád) a ani objekty, které ve svých filmech zkoumal, nebyly pro tento žánr příliš typické. Hlavním tématem jeho filmu bylo ohrožení duchovních hodnot, což mělo překvapivý vliv na tehdejší sci-fi žánr po celém světě.“¹⁹

Nicméně, „Tarkovskij zanesl do žánru sci-fi princip ignorování „fantastického“ prostředí, čímž do jisté míry zmátl své následovníky a zkomplikoval tak i vývoj celého žánru. Alexander Sokurov v *Dnech zatmění* ukázal míru přehlížení na samou hranu, a stejně jako Jevgenij Yufit se často pohybuje na hraně fantastické problematiky, dostal za svou činnost diplom „Za pokračování v tradici Andreje Tarkovského“. Nejjasnější případ tohoto vypadá chudě, ale s nárokem na intelektuální kinematografii, točený na periferii civilizace, se staly *Dopisy mrtvého muže* (Письма мертвого человека, rež. Konstantin Lopusanskij, 1986). Prudký rozvoj techno-kultury vzniklý v souvislosti s tímto

¹⁹ Veřejná debata na téma „Neaktuální žánry“. Ruská vysoká škola dějin umění v Petrohradě. Dostupné z URL: < <http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/92/> >

problémem, vyřadil z vlastní (domácí) historie filmového odrazu.²⁰

2.3. Historický průřez po dekadách

20. léta

Za první sovětský vědecko-fantastický film se považuje *Aelita* (*Аэлита*, rež. Protazanov, 1924). Dalšími filmy byly *Paprsek smrti* (*Луч смерти*, rež. Lev Kulešov, 1925), *Miss Mend* (*Мисс Менд*, rež. Fjodor Alexandrovič Ocer, Boris Barnet, 1926), *Napoleon-gaz* (*Наполеон-газ*, Semjon Timošenko, 1925). Tyto filmy byli svérázným hybridem sociálně-třídních konfliktů s uměleckou tradicí předrevolučního Ruska. Zpravidla se v nich variovala témata použití vědy v buržoazní společnosti s nehumánním cílem. Fantastické prvky nehrály ve vývoji syžetu zásadní roli. Tyto snímky se dají zařadit do vědecko-fantastického žánru jen podmíněčně, nejspíš byly svéráznou předehtou ke vzniku tohoto filmového žánru a patřili mezi dobrodružné filmy. Zároveň dobrodružný žánr přispíval k osvojení si fantastického materiálu kinematografií.

30. léta

Od 30. let se začíná výrazně polarizovat vývoj sci-fi ve Spojených státech a v Sovětském svazu: V Americe vznikají filmy s izolovanými sci-fi prvky zejména v rámci trendu hororových filmů jako *Frankenstein* (rež. James Whale, 1931) nebo *The Man who changed his mind* (rež. Robert Stevenson, 1936). Naopak v Sovětském svazu si nástup tvrdého socialistického realismu žádá zobrazování pozitivní budoucnosti, a to navíc takovou formou, aby byl film přístupný masám. Celková politická a ideologická situace v zemi ve 30. letech nepomáhala rozvoji vědecko-fantastického žánru. Nejbližší žánru sci-fi, kam se mohli sovětští filmaři odvážit, jsou populárně propagandistické filmy z blízké budoucnosti jako například *Kosmická cesta: Fantastická povídka* (*Космический*

²⁰ Internetový časopis „Искусство кино, Dostupné z URL: <<http://kinoart.ru/archive/2004/06/n6-article14>>

peŭc, rež. Vasilij Žuravl'ov, 1936) o dobývání měsíce, nebo *Aerograd* (*Аэроград*, rež. Alexandr Dovženko, 1935) zobrazující fiktivní invazi Sovětského svazu na Dálný východ. Filmy *Zánik senzace* (*Гибель сенсации*, rež. Alexandr Andrijevskij, 1935) a *Kosmická cesta: Fantastická povídka* (*Космический рейс*, rež. Vasilij Žuravl'ov, 1936) přispěly k rozšiřování estetických možností vědeckofantastického žánru v ruské kinematografii.

Film *Zánik senzace* (*Гибель сенсации*, rež. Alexandr Andrijevskij, 1935) odhaloval mravní aspekt vědeckého bádání, přičemž nejenom z hlediska třídních, ale z všeobecně lidských mravních zásad. Tento snímek položil základy robotické tematiky v ruské kinematografii.

Poměrně vysokou technickou úroveň výpravy se odlišoval snímek *Kosmická cesta: Fantastická povídka* (*Космический рейс*, rež. Vasilij Žuravl'ov, 1936). Vědecká stránka filmu byla skoro (téměř) bezchybná, především pak díky Konstantinu E. Ciolkovskému, který je považován za průkopníka teorie raketových letů, a který s tvůrci natáčení konzultoval.

40. léta

Ve 40. letech se začínají v Americe hojně objevovat televizní adaptace komiksů o superhrdinech jako *Adventures of captain Marvel* (William Witney, John English, 1941), *Batman* (Lambert Hillyer, 1943) nebo první celovečerní *Superman* (Spencer Gordon Bennet, 1948).

V Sovětském svazu pokračuje režimní tlak na filmaře. Krize vědeckofantastického žánru v kinematografii i nadále pokračovala prohlubovat. Především tomuto napomáhala dogmatická interpretace sloganu *Blíž k životu!* V důsledku tohoto autory sci-fi byli nuceni zobrazovat jenom nejbližší perspektivy vědy, jejichž zavedení bylo již na pořadu dne. Zároveň je těžké najít politicky bezpečná témata a prosadit je, proto filmy vznikají dlouho a jejich počet klesá: v poválečném roce 1946 bylo v celém Sovětském svazu natočeno pouhých 23 filmů, v roce 1951 už jen 9.

50. léta

Výrazný rozvoj sci-fi přichází až v 50. letech během studené války. Ta byla formativní zejména pro témata amerického sci-fi, která odráží vývoj studené války i s ním spojenou hysterii doby. Nejčastěji jsou reflektována dvě témata: Paranoia éry mccarthyismu, exponovaná přes konflikt lidí s nepřátelskými mimozemšťany, kteří se mezi ně vetřou (např. *Invasion of the Body Snatchers* (rež. Don Siegel, 1956) nebo *It Came from Outer Space* (Jack Arnold, 1953)) a strach z nukleárního holocaustu (např. *Day the Earth Stood Still* (rež. Robert Wise, 1951) nebo *The Beast from 20.000 Fathoms* (rež. Eugène Lourie, 1953)). Podobně, jako je vyhrocena bipolární politická situace, jsou vyhrocená i nastavení fikčních světů. Existuje v nich „náš“ svět (Země) a „jejich“ svět (jiná planeta, temné doupě). Jsme my (lidé) a oni (mutanti, mimozemšťané), přičemž my jsme absolutně dobří a oni absolutně špatní.

„Na druhé straně železné opony se podmínky tvrdého socialistického realismu a režimní kontroly kinematografie začínají pozvolna uvolňovat až po Stalinově smrti v roce 1953 a následné Chruščovově kritice kultu osobnosti v roce 1956. Zidealizovaný sociálně-realistický hrdina je nahrazen uvěřitelnými lidskými postavami a ve filmu se začínají zobrazovat všední problémy. Pro sci-fi tvorbu se otvírá prostor zejména díky začínajícímu vesmírnému závodu a snaze propagandy toto téma popularizovat. Začínají tak vznikat především spacesuit sci-fi jako *Byl jsem družicí Slunce* (*Я был спутником солнца*, rež. Viktor Morgenštern, 1959) nebo *Volání dálných světů* (*Небо зовет*, rež. Alexandr Kozyr, Michajl Karjukov, 1959).“²¹

Je nutné označit, že na počátku 50. let při práci na scénáři vědeckofantastického filmu *V hloubi vesmíru* (*В глубинах космоса*) režisér Alexandr Dovženko stanovil přechod k nové etapě v rozvoji sovětského sci-fi. Celý záměr filmu jako předtím byl velmi

²¹ GOTTARD, Pavel. Disertační práce: Skutečný stroj času Scenáristické postupy v českých sci-fi filmech mezi lety 1918-1989. Brno 2015, str. 36. Dostupné z URL: < https://is.jamu.cz/th/13230/difa_d/gotthard-disertace.pdf >

idealizován, ale poprvé v ruské kinematografii se mohlo rozšířit sociálně mravně pochopení kosmické problematiky, emocionálně se obohatit celý filmový žánr. Tvůrčí záměr ale nebyl uskutečněn (zrealizován) a filmový žánr šel cestou sblížení s vědeckopopulárním filmem. Většina ostatních fantastických filmů tohoto období opěvuje moc lidského rozumu a tvůrčího génia „pokořitele přírody“.

60. léta

„Podobně, jako byla pro 50. léta formativní studená válka, jsou tak 60. ovlivněna vesmírným závodem mezi Spojenými státy a Sovětským svazem. V Americe je mediální prostor zaplaven reportážemi a dokumenty NASA, které se z dobývání vesmíru snaží udělat téma zajímavé pro média i veřejnost. Americké sci-fi – do té doby zobrazující převážně jiné planety, vesmírné lodě a mimozemšťany – najednou nejsou schopny svými triky a kulisami věrohodně napodobit realitu, které mohl být dobový divák svědkem v televizním vysílání.

Propast mezi skutečnými záběry z vesmíru a iluzí trikových efektů je překlenuta až na konci 60. let snímkem *2001: Vesmírná odysea* (rež. Stanley Kubrick, 1968). Svými do té doby nevidanými trikovými efekty a mnohvrstevnatou pointou se tak *2001: Vesmírná odysea* stává přelomovým snímkem amerického i světového sci-fi.²²

„V Sovětském svazu – na rozdíl od stagnující západní sci-fi produkce ochromené realistickými záběry NASA – pokračuje uvolňování poměrů, začínají tvořit avantgardní filmaři a nastává ohromný rozpuk sovětského spacesuit sci-fi.“²³ Původní sociálně realistická linie ustupuje potřebám propagandy vyzdvihnout úspěchy vesmírného

²² GOTTARD, Pavel. Disertační práce: Skutečný stroj času Scenáristické postupy v českých sci-fi filmech mezi lety 1918-1989. Brno 2015, str. 37. Dostupné z URL: < https://is.jamu.cz/th/13230/difa_d/gotthard-disertace.pdf >

²³ BEUMERS, Birgit. A history of Russian cinema. Oxford: Berg, 2009. s. 3.

závodu a snaze připoutat pozornost běžného diváka k vizím budoucnosti, o kterou má smysl usilovat. Vznikají tak spacesuit sci-fi jako *Planeta bouří* (*Планета бурь*, rež. Pavel Klušancev, 1962), *Navstříc snu 133* (*Мечте навстречу*, rež. Michajl Karzukov, Otar Koberidze, 1963) nebo *Mlhovina Andromedy* (*Туманность Андромеды*, rež. Jevgenij Šerstobitov, 1967). Film *Planeta bouří* (*Планета бурь*, rež. Pavel Klušancev, 1962) byl v Americe dokonce předabován a přestříhan s nově dotočenými scénami.

U vznikajících filmů bylo nové filozofické vyznění tradičně vědeckofantastických problémů. Vznikly filmy na téma mimozemských kontaktů, například *Tajemná stěna* (*Таинственная стена*, rež. Irina Povolockaja, Michail Sadkovič, 1967), na téma člověk-stroj byl natočen film *Jmenuje se Robert* (*Его звали Роберт*, rež. Ilja Olšvanger, 1967).

V sovětské kinematografii se měnila dramaturgie. V složitých dramaturgických situacích filmová postava získala hloubku. Hlavní hrdina vědeckofantastického žánru se postupně stával bázovým elementem filmové dramaturgii.

70. léta

V Sovětském svazu se objevuje výrazný trend v podobě dětských spacesuit sci-fi jako *Moskva-Kassiopeja* (*Москва-Кассиопея*, rež. Ričard Viktorov, 1973), *Cesta vesmírem* (*Отроки во Вселенной*, rež. Ričard Viktorov, 1974) a *Velká kosmická cesta* (*Большое космическое путешествие*, rež. Valentin Selivanov, 1974), které nahrazují do té doby silný trend tendenčních sci-fi pro dospělého diváka. Vzniká také sci-fi snímek Andreje Tarkovského *Solaris* (*Солярис*, rež. Andrej Tarkovskij, 1972), který se vymaňuje z obvyklých dobově tendenčních struktur sovětského sci-fi svým silným filozofickým přesahem. Svoji tvůrčí koncepci A. Tarkovskij rozvine ve svém dalším filmu *Stalker* (*Сталкер*, rež. Andrej Tarkovskij, 1979) natočeným podle knižní předlohy bratrů Strugackých. Filmy Tarkovského otevřely perspektivy obohacování vědeckofantastické filmové estetiky. Ukázalo se, že syžet se dá budovat na rozvoji charakteru postav, jichž psychologická hloubka nevyklučuje vědecké poznání.

Avšak ostatní snímky se neodlišovaly takovou filozofickou hloubkou, hlavním tématem v 70. letech zůstává vesmír. S tímto tématem pracuji ve filmech *Hotel U mrtvého alpinisty*, (*Отель у погибшего альпиниста*, rež. Grigorij Kromanov, 1979), *Hvězdní inspektor* (*Звездный инспектор*, rež. Mark Kovalev, 1979), *Záhada souhvězdí Orionu* (*Петля Ориона*, rež. Vasilij Levin, 1979) atd. Největší popularitu má témata vesmírných kontaktů.

Ve snímku *Záhada souhvězdí Orionu* (*Петля Ориона*, rež. Vasilij Levin, 1979) mě velmi mile překvapila architektura vesmírné lodi Phaeton, především svou prostorností, rozmanitostí, dokonce i se dá říct skutečností, že opravdu budila futuristický dojem interiéru kosmické lodi a nikoli ponorky, jak se běžně stávalo i u mnohem ambicióznějších sovětských filmových sci-fi projektů.

Témata člověk-stroj je také v dostatečné míře populární. Příkladem může posloužit film *Pod souhvězdí Blíženců* (*Под Созвездием Близнецов*, rež. Boris Ivčenko, 1979).

80. léta

Pro 80. léta v Americe je charakteristický rozvoj žánru do šíře. “S příchodem domácího videa dochází ke zvýšení poptávky a vytvoření nových trhů, na které americký filmový průmysl touto svou vysokou aktivitou reaguje.”²⁴. Ústředními režisérskými postavami 80. let jsou George Lucas a Steven Spielberg, kteří po úspěchu *Star Wars* a *Blízkých setkání třetího druhu* začínají ve velkém produkovat sci-fi filmy. Lucas natáčí dvě další pokračování šestidílné série *Hvězdných válek*: *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back* (Irvin Kershner, 1980) a *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi* (Richard Marquand, 1983) a Spielberg uvádí blockbuster *E. T. – Mimoszemšťan* (Steven Spielberg, 1982). Nárůst počtu natočených filmů s sebou přináší i velké množství nových témat a subžánrů. Točí se sci-fi, která motivem reflektující počítačové hry (*Tron*

²⁴ CORNEA, Christine. Science fiction cinema: between fantasy and reality. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007. s. 113

(Steven Lisberger, 1982), *The Last Starfighter* (Nick Castle, 1984), hororové sci-fi (*The Thing* (John Carpenter, 1982), *The Fly* (David Cronenberg, 1986) nebo akční filmy o konfliktu s mimozemskou rasou (*Enemy Mine* (Wolfgang Peterson, 1985), *Predator* (John McTiernan, 1987)) či kyborgy (*The Terminator* (James Cameron, 1984), *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987)).

V této dekádě dochází také k výrazné proměně stylu sovětských sci-fi. Po Brežněvově smrti v listopadu 1982 se blíží konec Sovětského svazu a situace začíná být postupně více a více nakloněná sociálně kritickým snímkům nebo politické satíře.

Vznikají tak post-apokalyptické snímky *Dopisy mrtvého* (*Письма мертвого человека*, rež. Konstantin Lopušanskij, 1986), *Návštěvník muzea* (*Посетитель музея*, rež. Konstantin Lopušanskij, 1989) a silně satirický *Kin-Dza-Dza!* (*Кин-дза-дза!*, rež. Georgij Danělija, 1986). V řadě vznikajících filmů se dá pozorovat tendence k ničení starých, vžitých uměleckých kánonů, filozofických představ, jež se projevovala v extrémních formách vyjádření. Obzvláště se to týká filmů *Dny zatmění* (*Дни затмения*, rež. Alexandr Sokurov, 1988), natočený podle romanu bratrů Strugackých, *Město Zero* (*Город Zero*, rež. Karen Šachnazarov, 1989), *Žena petrolejára* (*Жена керосинщика*, rež. Alexandr Kajdanovskij, 1988), tvůrci těchto snímků používají prvky estetiky absurdity.

Druhá polovina 80. let se vyznačovala zásadními změnami v sociálněpolitickém a duchovním životě společnosti. Kritické přehodnocení minulosti a rehabilitace historické pravdy vyvolaly vlnu rozčarování (zklamání) a pesimismu, obzvláště mezi mladou generací. V sovětské kinematografii se to projevilo v rozšíření role antihrdiny, člověka s těžkým osudem, s vlastním systemém protikladných názorů. Snímek *Návštěvník muzea* (*Посетитель музея*, rež. Konstantin Lopušanskij, 1989) se stal vyvrcholením, logickým závěrem apokalyptického tématu v sovětském sci-fi. *Návštěvník muzea* nepřímou zachytil mravní a psychologické klima, charakterizující společnost v přelomovém stadiu sociálních transformací, konkrétně zmatenost, pesimismus, nejistota ohledně zítřejšího

dne. Film ani náznakem nezobrazoval pozitivní budoucnost, zobrazoval jenom chmurné perspektivy možné budoucnosti naší planety.

Mezitím se v 80. letech také hodně točily fantastické dobrodružné filmy pro děti a mládež. Jeden ze zapamatovatelných filmů z tohoto období je *Trnitá cesta ke hvězdám* (*Через тернии к звездам*, rež. Ričard Viktorov, 1982), film o problemémech klonování a o možné ekologické katastrofě čekající naši planetu. „Exteriéry planety Dessa byly natočeny v Tádžikistánu. Režisér chtěl do titulků prosadit větu „Všechny záběry zničené planety Dessa byly natočeny v SSSR“, ale při tehdejší cenzuře tato věta neměla šanci. V roce 2001 syn režiséra restauroval snímek a tuto větu doplnil.²⁵

Vznikaly další velmi populární filmy. Jedním z nejpoblárnějších snímků byl seriál *Elektronkova dobrodružství* (*Приключения электроника*, rež. Konstantin Bromberg, 1980). Dalším úspěšným snímkem byl dobrodružný rodinný miniseriál *Návštěvnice z budoucna* (*Гостья из будущего*, rež. Pavel Arsenov, 1985), jehož děj se odehrává ve dvou časových rovinách. Pokračování tohoto seriálu, celovečerní jednodílný film *Lilé koule* (*Лиловый шар*, rež. Pavel Arsenov, 1987), byl o něco míň populární, bez ohledu na více kvalitní výpravu.

Když fantastika ve 40. a 50. letech pomohla lidstvu se srovnat se světem, který charakterizovaly nové objevy ve fyzice, fantastika 60. let zkoumala změny, probíhající v sociálních a politických sférách, tak fantastika 70. a 80. let psychologicky přepravovala k novým objevům pokroku a snažila se předvídat, jak nové vynálezy ovlivní člověka.

90. léta

Pro období od roku 1991 do současnosti každý další rok výrazně mění situaci v ruské kinematografii, následně v sci-fi žánru. Proto zkusím krátce popsat každý rok zvlášť.

²⁵ Kinopoisk. Ruská filmová databáze. Dostupné z URL: < <https://www.kinopoisk.ru/film/45488/> >

S pádem Sovětského svazu v roce 1991 stát pokračoval, ještě ze zvyku, financovat převážnou část z 213 tuzemských filmů, ale jenom malá část z toho přišla do kin, zaplněných zahraniční produkcí. V roce 1991 seznam hraných a festivalových úspěchů vypadal mnohem skromněji, než v druhé polovině 80. let. Vzniklo méně zajímavých debutů.

Ve fantastickém žánru vzniklo několik béčkových filmů, například *Pokušení B* (*Искушение Б*, rež. Arkadij Sirěnkov, 1991) a *Jed škorpionu* (*Яд скорпиона*, rež. Vladimir Panžev, Oleg Barajev, 1991). Filmy se odlišovaly svojí neprofesionálitou a technickou chudobou.

Celkově situace v ruské kinematografii 90. let nebyla, mírně řečeno, úspěšná.

Ekonomické reformy nové ruské vlády přivedly k náhlému poklesu kurz rublu. Jako důsledek toho, obzvláště v roce 1992, nemalé množství ruských občanů nabylo milionový kapitál. Část jich kvůli prestiži a většinou z důvodu vyprání stínových financí investovaly do kinematografie. Teoreticky se proto v roce 1991 do kin mohlo dostat 172 filmů, avšak v distribuci vládly stále americké trháky.

V roce 1994 vznikly jenom 4 celovečerní filmy, některé z nich jsou velice bizarní, například *Černý klaun* (*Черный клоун*, rež. Boris Galkin, 1994), *Vojenský výcvikový prostor Jedna* (*Полугол Один*, rež. Valerij Rodčenko, 1994) anebo *Střílejší andělé* (*Стреляющие ангелы*, rež. Vladimir Šterjanov, 1994).

Ještě méně fantastických filmů vzniklo v roce 1995, pouze dva, ale jejich kvalita byla o něco vyšší, ve srovnání s předchozím rokem. Byly natočeny filmy *Osudová vejce* (*Роковые яйца*, rež. Sergej Lomkin, 1995) a *Čtvrtá planeta* (*Четвертая планета*, rež. Dmitrij Astrachan, 1995).

Celková situace v ruské kinematografii se postupně měnila. V roce 1999 vzniklo 41 celovečerních filmů, na rozdíl třeba od roku 1997, kdy jich vzniklo pouze 32. Situace s vědeckofantastickým filmovým žánrem se však jenom zhoršovala, v období od roku 1996 do roku 1999 nebyl natočen žádný film.

00 léta

V ruské kinematografii pokračuje krize, která začala v 90. letech, ale každý nový rok postupně mění situaci k lepšímu. Například v roce 2001 bylo celkově natočeno 53 filmů, následně v roce 2002 vzniká už 61 filmů. Počet dále jenom narůstá, a tak se v roce 2009 objevuje až 194 snímků. Bohužel, kvalita filmů neroste stejným tempem. O výrazném pokroku v žánru sci-fi také stále nelze mluvit.

V roce 2002 vznikají dva filmy: *Zavraždění bleskem* (*Убитые молнией*, rež. Jevgenij Jufit) a zajímavý snímek (v rámci doby) *Ivan- Durak* (*Иван Дурак*, rež. Alexandr Dulerajn, Sergej Korjagin).

Roky 2003 a 2004 nepřenášejí nic.

Plodnějším byl rok 2005, v němž vznikly snímky: *První na Měsíci* (*Первые на Луне*, rež. Alexej Fedorenko), *Vzpřímená chůze* (*Прямохождение*, rež. Evgenij Jufit), *Kontakt* (*Контакт*, rež. Andrej Novoselov), o vysoké kvalitě těchto filmů však nelze mluvit. Vznikl ale jeden pozoruhodný autorský nízkorozpočtový film *Prach* (*Пыль*, rež. Sergej Loban), který dostal cenu na Mezinárodním filmovém festivalu v Moskvě. Kritici považovali tento téměř amatérský film za manifest nové generace.

Rok 2006 přinesl výrazně více filmů, ale umělecké hodnoty vzniklých snímků jsou sporné. Byly natočené filmy: *Chottabyč* (*Хоттабыч*, rež. Petr Točilin), *Devět Sedm Sedm* (*Девять Семь Семь*, rež. Nikolaj Chomeriki), *V zajetí času* (*В плену времени*, rež. Vjačeslav Afonin). Další dva snímky se odlišovaly od ostatních. První *Aziris Nuna* (*Азирис Нуна*, rež. Oleg Kompasov) byl pokusem natočit dětské sci-fi podle knižní předlohy moderních ruských autorů, což byl dobrý nápad a mohl přispět k oživení tohoto žánru, ale už v tomto filmu je vidět začínající tendence k vizuálnímu a obsahovému napodobování amerických filmů fantastického žánru, která dále bude jenom narůstat. Druhým filmem byl snímek *Ošklivé labutě* (*Гадкие лебеди*, rež. Konstantin Lopušanskij), natočený podle knižní předlohy bratrů Strugackých. Tento snímek vynikal mezi ostatními tím, že ho po dlouhé pauze natočil režisér, který v roce 1986 debutoval s významným filmem *Dopisy mrtvého*. Bohužel ale nedosáhl uměleckých hodnot, které se od něj

očekávaly.

V roce 2007 byl natočen dvoudílný film *Paragraf 78: Film první a Paragraf 78: Film druhý* (*Параграф 78: Фильм первый и Параграф 78: Фильм второй*, rež. Michail Chleborodov), který podpořil tendence směřování k americké estetice.

Rok 2008 přinesl filmy *My jsme z budoucna* (*Мы из будущего*, rež. Andrej Maljukov), *Indigo* (*Индиго*, rež. Roman Prygunov), *Paradox* (*Парадокс*, rež. Roman Doronin) a šílený film *Kolobacha* (*Колобаха*, rež. Dmitrij Vasiljev). Také byl natočen film, který byl úspěšný v distribuci, ale z hlediska umělecké kvality je sporný. Jde o první díl dvoudílného snímku *Obydlený ostrov* (*Обитаемый остров*, rež. Fjodor Bondarčuk), natočený podle knižní předlohy bratrů Strugackých, podle níž ve své diplomové práci zpracovávám vlastní výtvarný návrh na film i já. Detailněji se tomuto filmu budu věnovat v následujících kapitolách.

Druhý díl filmu *Obydlený ostrov* vzniká v roce 2009 a už nemá takový distribuční úspěch. V distribučním závodě snímek Bondarčuka předbíhá film *Černý blesk* (*Черная молния*, rež. Alexandr Vojtinskij a Dmitrij Kisiljov). Oba tyto filmy poukazují na hlavní problém v žánru sci-fi v ruské kinematografii. Souvisejí se "silnou deziluzí, která paralyzuje naše režiséry, vznikající při představě, že sci-fi může být pouze vysoko-rozpočtová záležitost. To je dáno tím, že jsme se naučili vnímat tento žánr především skrze nejdražší západní produkce.²⁶ Filmy Stevena Spielberga, George Lucase, Roberta Zemeckise, Jamese Camerona a Johna McTiermana doslova zaplavily naši distribuci a ve většině našich autorů vyvolávají neustálý pocit, že sci-fi žánr vyžaduje velmi mnoho peněz.

10. léta

Další dekáda zatím jenom pokračuje v nastoleném směru předchozího desetiletí.

V roce 2010 se ve fantastickém žánru převážně točí televizní seriály. Roky 2011 a

²⁶ Veřejná debata na téma „Neaktuální žánry“. Ruská vysoká škola dějin umění v Petrohradě. Dostupné z URL: < <http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/92/> >

2012 situaci výrazně nemění. Vznikly snímky: americko-ruský *Fantom* (*Фантом*, rež. Chris Gorak), *Spory* (*Споры*, rež. Maksim Djačuk) a několik dalších.

Rok 2013 byl významný tím, že byl dokončen dlouho očekávaný film Alexeje Germana *Je těžké být bohem* (*Трудно быть Богом*). Natáčení venkovních lokací začalo ještě v roce 2000 v České republice, interiéry se následně točily v Petrohradě. Přání Germana zfilmovat starý román bratrů Strugackých zase jednou dokazuje, že sci-fi žánr není jen vytváření mýtů, tedy něco zcela odděleného od našeho reálného světa, ale že může být kritickou exploatací naléhavých sociálních a politických problémů ve světě.

Roky 2014 až 2016 se výrazně mezi sebou neliší, byla natočena řada sci-fi filmů, ale nic pozoruhodného bohužel nevzniklo. Například snímek *Mafie: hra na přežití* (*Мафия: Игра на выживание*, rež. Sarik Andreasjan, 2015) je průměrný mišmaš z populárních amerických postapokalyptických filmů, jejichž námět je téměř ukraden ze snímku *The Hunger Games* (Gary Ross, 2012) a dekoracemi z kultovního *The Matrix* (rež. Lilly Wachowski a Lana Wachowski, 1999). Přesně stejná situace je se snímek *Tance na přežití* (*Танцы насмерть*, rež. Andrej Volgin, 2016), jenže tentokrát kromě nápadu převzali i dekoraci z dalších pokračování *The Hunger Games* (Gary Ross).

Od začátku roku 2017 v Rusku vznikly dva filmy žánru sci-fi. V lednu vyšel v distribuci další film Fjodora Bondarčuka *Přitažlivost* (*Притяжение*), který vizuálně vypadá skoro jako hollywoodský blockbustér a v něčem se námětově vzdáleně podobá americkému snímku také z roku 2017 *Příchozí* (*Arrival*, rež. Denis Villeneuve). Další ruský film z roku 2017 je *Obránci* (*Защитники*, rež. Sarik Andreasjan), snímek je pravděpodobně pokusem vytvořit vlastní film o superhrdinech, jelikož se očividně jedná o nápodobu snímku *The Avengers* (rež. Joss Whedon, 2012). Na těchto filmech je vidět, že se kvalita zvláštních efektů a počítačových triků výrazně změnila k lepšímu, což není

tak podstatné, na rozdíl od té nejdůležitější složky, jako kvalita a hloubka obsahu, o nichž bohužel ještě nelze hovořit.

Ve stadiu výroby či postprodukce se zatím nacházejí dva filmy: Ikaria (rež. Javor Gyrděv) a Mart'an (Марсианин, rež. Alexandr Kulikov). Možná, že to budou filmy, jež změní situaci v ruské kinematografii.

3. Rozbor vybraných sci-fi filmů

3.1 Rozbor filmu Kin-dza-dza! (Кин-дза-дза).

Sovětský svaz, 1986, 135 min

Režie: Georgij Danělija

Kamera: Pavel Timofejevič Lebešev

Architekt: Teodor Težik

V zimě roku 1984 Tonino Guerra, známý italský spisovatel a scenárista, přichází na návštěvu k režisérovi Gergiju Daněliji. Během večere režisér sdělí, že chce natočit neobvyklý film pro mladou generaci. „Vy máte příliš dlouhou a studenou zimu, natoč pohádku, aby se u ní nechalo zahřát,“ poradil mu Tonino Guerra. Tak se Danělija rozhodl natočit fantastický snímek, v němž se hlavní postavy ocitnou na cizí planetě, kde je strašné horko. Danělija měl v plánu nechat se inspirovat románem skotského spisovatele Roberta Louise Stevensona Ostrov pokladů a přenést děj literární předlohy do vesmíru.²⁷ Ale později hlavní syžet zcela změnil, a tak vznikl dvoudílný tragikomický film v žánru antiutopie. Zpočátku tento film publikum nepřijalo. Jedním z důvodů byla minimalistická výprava. Mladí diváci čekali moderní fantastiku z vesmíru s množstvím honiček a výbuchů. A ne každý v tomto, na první pohled absurdním ději pochopil satiru na politický režim a na začínající změny v Sovětském svazu. Ale snímek časem nezestárl, naopak se stal ještě aktuálnější, získal nový smysl. Zároveň výrazně ovlivnil ruskojazyčnou kulturu, nová, vymyšlená slova používaná ve filmu, se stala součástí hovorového jazyka a běžného života.

²⁷ Televizní pořad: „Člověk z planety Kin-dza-dza. Georgij Danelija“ (Человек с планеты Кин- Дза-Дза. Георгий Данелия) Dostupný z URL: <https://russia.tv/brand/show/brand_id/5056/>

3.1.1 Děj filmu

Film pojednává o nečekaném cestování dvou pozemšťanů na velmi vzdálenou planetu. Stane se to jednou v zimě v Moskvě, v roce 1984. Hlavní hrdina (stavbyvedoucí, strýček Vova) se vrací z práce domů, žena prosí, aby zašel do obchodu pro chleba. Cestou do pekařství k němu přichází mladý muž (gruzínský student-houslista Gedevan) a obrací jeho pozornost na bosého muže, který tvrdí, že je mimozemšťan a nemůže se dostat domů. Cizinec ukazuje malý, podivný přístroj, kterému říká „strojek přemístění“, a ptá se na číslo naší planety ve zvláštním systému souřadnic.

Stavbyvedoucí považuje cizince za blázna, nevěří, že je to skutečný přístroj na teleportaci, a mačká tlačítko na strojku, aby dokázal, že neznámý lže. Vtom se hlavní hrdinové, houslista a stavbyvedoucí, náhle ocitají sami v poušti pod žhavým sluncem.

Nejprve si hrdinové pomyslí, že se nacházejí v poušti Karakum, ale později se dozvědí, že jsou v galaxii Kin-dza-dza na planetě Pljuk, jejíž obyvatelé vypadají jako lidé, ale jsou schopni číst myšlenky. Místní jazyk se skládá pouze z několika slov. Po technické stránce je planeta je na vyšším stupni vývoje než naše planeta, ale technika se zdá téměř nefunkční. Flóra a fauna jsou zničené globální katastrofou a voda se změnila v palivo. Obyvatelé planety se dělí na dvě kategorie, jednak „čatlaně (čatlanin)“ a druhak „pacaky“ (do češtiny se tyto názvy nepřekládají, jelikož jsou režisérovy pojmenování) a příslušnost ke každé kategorii lze určit pouze pomocí zvláštního přístroje. Planeta Pljuk patří čatlanům, a proto pacaky jsou diskriminováni: musejí nosit v nose speciální zvoneček („cak“) a při setkání s čatlaninem musejí udělat zvláštní dřep, jemuž se říká „dělat Ku“. Herci-pacaky mají právo předvádět triky jenom v kleci.

Strýček Vova a Gedevan hledají způsob, jak se vrátit domů, proto navazují kontakt se dvěma mimozemšťany herci – pacakem Bi a čatlaninem Uefem, již mají vlastní

kosmickou lod' a slibují, že pomohou s návratem pozemšťanů domů. Avšak jejich lodi chybí nutná část (gravicapa) pro cestování vesmírem, a tak hlavní hrdinové musejí nejdříve sehnat tuto nezbytnou část.

Zjišťují nečekanou novinku, že nejvzácnější věci na planetě jsou KC-obyčejné sirky. Naštěstí strýček Vova jich má plnou krabičku. Sirky se dají vyměnit za onen přístroj, který umožní návrat na planetu Zemi. Mimoszemšťané se rozhodnou ušetřit, a proto namísto návštěvy města a sehnání potřebné části, letí k pašerákům. Ve výsledku hrdinové přicházejí skoro o všechny sirky, zbývá jenom poslední. Mimoszemšťani nechávají strýčka Vovu a Gedevana samotné v poušti. Ale hlavní hrdinové nacházejí způsob jak si vydělat: zpívají pozemské písně, jež jsou populární mezi ostatními mimozemšťany.

Při novém setkání strýčka Vovy a Gedevana s mimozemšťany Bi a Uefem dochází k malé rvačce, během které se objeví poslední ztracená sirka. Pozemšťané dostávají novou možnost se vrátit domů. Ale ukáže se, že jejich dohoda s Bi a Uefem je opět podvod. Dokonce kvůli němu Bi a Uef skončí ve vězení. A poslední sirkou strýček Vova a Gedevan zaplatí pokutu, ale je to málo, aby dostal mimozemšťany z vězení.

V tom okamžiku dochází ke zlomovému momentu. Zničehonic se stop trikem objevuje poutník, který ví, čím strojek poslal strýčka Vovu a Gedevana na cizí planetu, a nabízí jim okamžitý návrat na Zemi. Avšak strýček Vova nabídku odmítá, jelikož nemůže nechat mimozemšťany ve vězení. Poutník mizí a Gedevan dostává hysterický záchvat, při němž vyhazuje všechny věci ze své tašky. V nich se nečekaně objeví onen nezbytný díl pro kosmickou lod', již šťastnou náhodou ukradl Gedevan, aby po návratu dokázal jejich pobyt na cizí planetě. Hlavní hrdinové se rozhodnou osvobodit mimozemšťany z vězení, aby jim pomohli dostat se z planety. Strýček Vova a Gedevan znovu začínají zpívat a dávat dohromady peníze, aby zaplatili pokutu. Ale všechny peníze jim seberou místní strážcové pořádku. To je poslední kapka a hlavní hrdinové vyvolají menší

povstání a sami osvobodí Bi a Uefa.

Avšak ukáže se, že cesta domů stále není možná. Jelikož mezi planetou Pljuk a Zemí je planeta Alfa, přes kterou Pljukani nesmějí letět, není to pro ně bezpečné. Ale mimozemšťani nejdříve zamlčí tento fakt a odvázejí strýčka Vovu a Gedevana na planetu Chanud, která je zničená válkou s Pljukem. Na této planetě Bi a Uef prozradí pravdu a nabízejí pozemšťanům místo návratu na Zemi zůstat na planetě Chanud, vydělat společně peníze, vykoupit planetu a despoticky jí vládnout. Tato část je nejsilnějším okamžikem filmu. Uvědomíte si, že se na planetu Zemi nikdy nevrátí, strýček Vova a Gedevan si sundávají dýchací masky a zůstávají sedět na povrchu planety Chanud. To dojme mimozemšťany a snaží se zjistit, proč strýček Vova a Gedevan odmítli návrat na Zemi, když jim to poutník nabízel. Nedostávají odpověď, a tak si Bi a Uef myšlenky pozemšťanů přečtou a dozvědí se, že se nejednalo o sobecký úmysl, a proto se rozhodnou navzdory nebezpečí dopravit strýčka Vovu a Gedevana na planetu Alfa. Avšak to se jim nedaří a obyvatelé Alfy Bi a Uefama zajmou. Strýček Vova zase nenechává mimozemšťany v nouzi a prosí vládce planety, ať ho vrátí ho do minulosti na planetu Pljuk. Znovu se ocitají na planetě Pljuk v minulosti, strýček Vova a Gedevan zase vyvolají povstání a osvobodí Bi a Uefa. Zároveň se objeví poutník a vrací hlavní postavy domů na naši planetu. Hlavní hrdinové se ocitají v minulosti, ještě předtím, než se poznali a potkali poutníka. Nejdřív si nic nepomatuji, ale kolem nich projíždí služební auto s blikačkou, která připomíná žárovku, kterou měli státní strážci na planetě Pljuk. Strýček Vova a Gedeon se obracejí na auto a nezáměrně oba dva udělají před autem dřep.

3.1.2 Výtvarná koncepce a hlavní filmové prostředí.

Snímek Kin-dza-dza! je záměrně minimalistický, bez působivých efektů a triků. Film začíná všední scénou, v níž vidíme obyčejný sovětský byt z 80. let. Scéna je natočena jedním záběrem, což jí přidává na realističnosti a jednoduchosti.

Režisér a kameraman se rozhodli točit na méně kvalitní film, jelikož chtěli docílit hrubosti obrazu, bez polotónů a propracovaností stínů. K tomu si při natáčení dopomáhali svícením, dekoracemi či kostýmy. Často se točilo při nízkém osvětlení.

Téměř celý děj filmu se odehrává na planetě Pljuk. Krajina planety byla natočena v poušti Karakum. Dojem mimozemské krajiny vytvořili přidáním různých civilizačních prvků, například zanedbané nebo kouřící roury, betonové sloupy, nepoužívané obří kolo, pod nímž bydlí Pljukané. Většina rekvizit byla nalezena na skládce vedle nejbližšího města.

Pro dosažení dojmu krajiny po katastrofě a přidání jí zanedbaností, tvůrci se drží sépiových odstínů, vybledlé barevnosti, spálené sluncem. Ve stejné barvě jsou kostýmy postav. Jako doplňková barva slouží modrá a její odstíny. Obloha je modré barvy bez jediného mraku, variace modré vidíme také na oblečení pozemšťanů, což je výrazně odlišuje od mimozemšťanů.

Pro větší efekt destrukce jsou na všech kovových předmětech rez a patina.

Na povrchu krajiny je většinou vidět jenom vchod do obydlí mimozemšťanů, interiéry se vždy točily na jiných lokacích. Například obydlí pašeráků bylo natočeno v opuštěné továrně v okolí Moskvy. Ve spojení exteriéru s interiérem napomáhá barevnost a také přidání množství písku, které připomíná divákovi, že se postavy nacházejí v poušti. Dojem toho, že hrdinové se ocitli v podzemí, dodává kontrastní osvětlení. Za zády hrdinů je na začátku jasné denní světlo, které se v interiéru postupně mění na slabé umělé osvětlení. Tomuto dojmu napomáhá změna výšky stropů. Na začátku místnost, do které postavy vstoupí, je klaustrofobně malá, plná písku, ale čím dál se hrdinové

dostávají, tím se prostor stále více zvětšuje, a dokonce zahlédneme nekonečné schodiště někam dolů, co naznačuje divákovi, že celé město se nachází pod pouští.

Scéna odletu kosmické lodi pašeráků se natáčela pomocí klasického triku. Kamera byla nastavena tak, aby zachycovala jenom povrch stolu, který stál před kamerou, a v pozadí bylo vidět kopce skutečné pouště s oblohou. Na velké ploše stolu, zasypané pískem se umísťovala maketa lodi, která se pomalu vytlačovala nahoru, co připomínalo start vesmírné lodi.

Velkým kontrastem k žhavě krajině cizí planety se stává Gedevanův sen, který dělí film na dvě části. Sen byl natočen na nábřeží v Jaroslavlí. Mrazivá, zasněžená krajina najednou působí nesmírně hřejivě, klidně a tak pozemsky. To je to místo kam, se tak chtějí vrátit Gedevan a strýček Vova. Tohoto efektu se napomáhá docílit způsobem snímání. Pomalu plující kamera zabírá hlubokou perspektivu nábřeží, ve které se všechno ztrácí v mlze, a tím se zvětšuje snový efekt.

Epizoda, ve které hlavní postavy jedou v důlním vozíku, aby se dostaly do hlavního města planety Pljuk, se natáčela v rozestavěné stanici moskevského metra. Pro tuto lokaci se nic dodatečně nestavilo.

Další scény se odehrávají v interiérech hlavního města, točily se v Mosfilmu, ale většinou se nejednalo o zvláštní stavbu v ateliéru. Byl využit samotný ateliér jako dekorace, pravděpodobně byly provedeny drobné úpravy (postaveno pódium) a dodány rekvizity a ozdoby (různé staré a zrezavělé předměty).

Jedna epizoda se natáčela pod otáčející se scénou divadla ruské armády. Původní fotografii tohoto prostoru se najít nepodařilo, ale předpokládám, že žádné dostavby nebyly udělány, byly předány jenom hrací rekvizity, například klec.

Scény v paláci hlavního vládce planety a epizody ve vězení se také natáčely v atelieru v Mosfilmu. Jde o celkem jednoduché, ale působivé dekorace. Interiér paláce, v podstatě jde o jednu malou místnost, je řešen v odlišné barevnosti. Tato místnost působí čistě a ostrá tmavě růžová barva dodává efekt odlišností od ostatního světa, působí dominantně a slavnostně. Povrch zdí připomíná sametové čalounění, což

odkazuje na trůn. Rozměr bazénu v místnosti poukazuje na deficit vody na planetě, a zároveň ukazuje na výjimečnost vládce. Písek na podlaze připomíná divákovi, že jsme na planetě Pljuk. Absence oken ukazuje na to, že vládce se nezajímá o okolní svět.

Dále následuje scéna ve vězení. Dekorace k této scéně svým rozměrem připomíná pokoj vládce. Pravděpodobně byla používána stejná konstrukce kulis. Nejspíš takové rozhodnutí vzniklo kvůli rozpočtu, ale zároveň toto omezení nabídlo zajímavé výtvarné řešení prostoru, zdůraznilo tím rozdílnost těchto dvou světů. Dekorace vězení je doplněná v depresivních odstínech šedé a černé barvy, což ji také odlišuje od ostatního světa planety. Část těchto kulis byla použita při natáčení v exteriéru poušti, v epizodě útěku.

V následující scéně, kdy postavy odletí na jinou planetu Chanud, bylo vizuální řešení povrchu planety vytvořeno bez účasti filmového architekta. Efekt válkou zničené planety byl docílen natáčením v nočních hodinách, s osvětlením pouze jedním zdrojem, který vytvořil kontrastní stíny na písečném povrchu. Divák vidí jenom vesmírnou tmou, díky tomu se vytváří dojem nekonečnosti a totálně nesnesitelné prázdnoty povrchu planety, což ještě více zvětšuje sílu epizody.

Dále se ocitáme na vyspělejší planetě Alfa. Tato planeta je v kontrastu k planetě Pljuk. Celkově krajina působí utopicky. Tento dojem byl docílen natáčením pozemské krajiny v letním období. Všude jsou kvetoucí rostliny, zářící zeleň a čistý vzduch.

Když se poprvé hrdinové ocitají na planetě, ještě nevíme, jestli je obývaná lidmi, nebo ne. Ale obrovská plocha udržovaného trávníku naznačuje lidskou přítomnost. Dokonalost a rozlehlost trávníku ukazuje na tendence vlády mít všechno pod kontrolou. Tím se také naznačuje, že jde o pseudo-utopickou společnost, se snahou vyloučit jakoukoli nedokonalost. Později se to potvrzuje i řečí vládce. Bílé oblečení obyvatelů Alfy ukazuje na stejné příznaky společnosti.

Kosmická loď mimozemšťanů, která má název Pepelac, je záměrně udělaná nefuturisticky, aby se ještě více zdůraznil proces destrukce na planetě Pljuk. Loď má formu komolého kužele, v horní části lodi je vrtule, umožňující vzletnutí. Díky

nezvyklému tvaru loď působí ještě více mimozemsky a zároveň komicky. Pepelac byl udělán z ocasní části letadla Tu-104 a velice talentovaně ozdoben hlavním architektem filmu.

Poslední pozoruhodnou věc, kterou jsem nepopsala, je zajímavý nápad, kdy na planetě Pljuk balon s posledním výdechem zemřelého plní funkci náhrobku. Balony se liší barvou a rozměrem. Setkáváme se s tím několikrát během filmu, většinou se takové náhrobky vidíme vedle obydlí mimozemšťanů. Ale jeden takový náhrobek odlišuje obrovský rozměr a je svérázným památníkem vládce planety Pljuk. Památník se nachází na povrchu, nad hlavním městem planety, má tvar připomínající obrovskou vzducholod', která se opírá o vysoké tyče. K němu vede několik cest, v něčem připomínající vzletovou a přistávací dráhu pro letadla, v noci kolem dráhy blikají světýlka. Balon je dominantní, červené barvy, což zesiluje účinek na diváka, zdůrazňuje, že tento náhrobek patří významnému člověku. Podle mě tato dekorace a záběry na ní jsou nejpůsobivější v celém filmu.

3.1.3 Obrazová příloha





























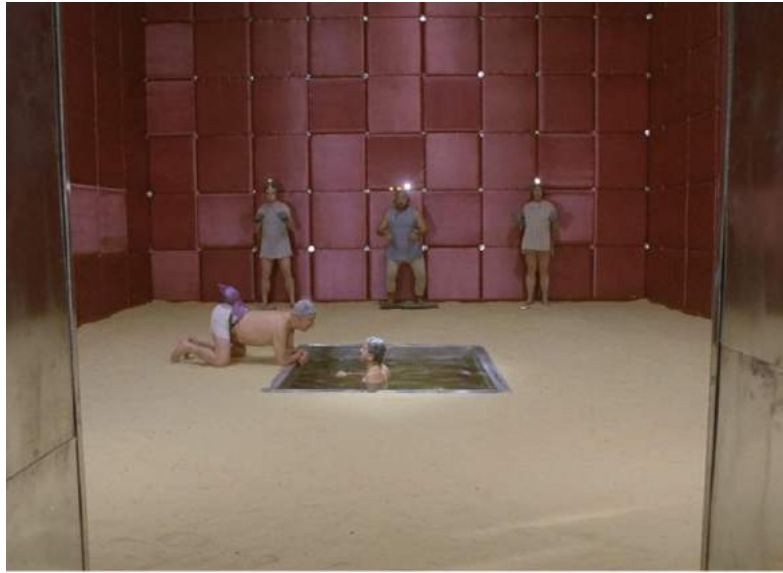


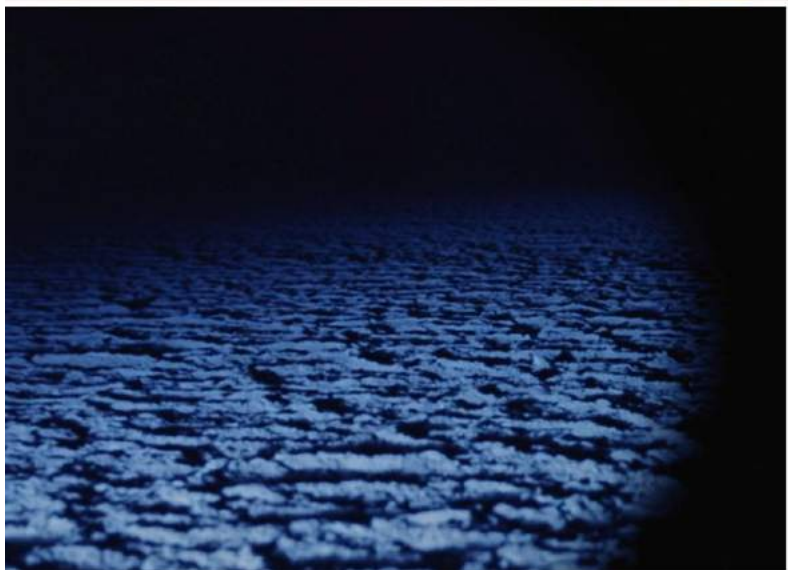
















3.2 Rozbor filmu Stalker (Сталкер).

Sovětský svaz, 1979, 163 min

Režie: Andrej Tarkovskij

Kamera: Alexandr Kňožinskij, Georgij Rerberg

Architekt: Andrej Tarkovskij, Alexandr Bojm, Šavkat Abdusalamov

Stalker je film v žánru sci-fi režiséra Andreje Tarkovského z roku 1979, inspirovaný novelou bratří Strugackých Piknik u cesty. Získal řadu ocenění na mezinárodních festivalech.

Výrobu filmu provázalo velké množství problémů, natáčení probíhalo celkem tři roky. Při vyvolávání filmu byl zcela ztracen první materiál. Film přetáčeli třikrát, s účastí různých kameramanů a scénografů. Ale na finální verzi, kterou známe, spolupracoval s A. Tarkovským uzbeký umělec Abdusalamov, v týmu měl dekorátéra Rašita Safiulina. Podle informace, kterou jsem našla, je možné předpokládat, že některé scénografické nápady ve filmu mohly být původní od Alexandra Bojma, který na filmu začínal pracovat.

3.2.1 Děj filmu

Příběh filmu se odehrává ve vymyšlené době a místě. Hrdinové nemají jména, pouze přezdívky.

Nacházíme se v době 20 let po pádu meteoru. V místě, kam dopadl meteor, dochází k anomálním jevům, mizejí lidé. Toto místo dostalo název Zona. Šíří se domněnky, že v Zoně existuje zvláštní prostor – Místnost, v níž se mohou splnit tajná přání. Nyní je Zona obklíčena armádou a ostnatým drátem. Hlavní hrdina filmu je bývalý

vězeň, kterému říkají Stalker. Žije v chudobě se svou nemocnou dcerou a manželkou. Stalker se živí tím, že organizuje nelegální expedice do Zony. Dva další hlavní hrdinové, Profesor a Spisovatel, si ho najali jako průvodce.

Film začíná jako černo-bílý. Na začátku tři hrdinové utíkají před patrolou a pronikají do Zony. Od tohoto okamžiku se film stává barevným. Cílem poutníků je najít stejný Pokoj, který, jak se pak zjistí, se nachází o několik stovek metrů od vstupu do Zony. Stalker ale nutí Profesora a Spisovatele, aby se bezvýhradně podřizovali (řídili) jeho pokyny a vysvětluje to tím, že v Zoně krátká cesta není vždy správná. Profesor s tím souhlasí, ale Spisovatel se na to dívá skepticky. Trojice se vydává na dlouhou okružní cestu plnou nástrah.

Ve filmu se přímo neodhaluje, čím konkrétně jsou pasti nebezpečné. Na konci filmu se ale Spisovatel setká s nějakou anomálií a už se se Stalkerem nepře. Šťastně se vyhnuly všem pastím Zony a postavy přicházejí do Místnosti. Vychází najevo, že Profesor měl v úmyslu Pokoj zničit, a proto měl s sebou připravenou bombu. Svůj motiv Profesor zdůvodňoval tím, že chtěl zabránit splnění nebezpečných podvědomých přání, jež by mohla způsobit zánik lidstva. Stalker ho přesvědčuje, že zlikvidovat Místnost není možné, jinak lidé ztratí poslední naději, kterou získali, když je Stalker doprovázel do Zony. Spisovatel si odmítne něco přát a vysvětluje to tím, že nikdo si není jistý svým pravým podvědomým přáním, a proto využít Pokoj s úmyslem není možné. Pochopil, že ničit Pokoj nemá smysl, Spisovatel vyhodí bombu. Muži sedí na prahu Pokoje a začíná pršet.

Spisovatel, Profesor a Stalker se vrátí ze Zony. Stalker se svou ženou a dcerou odcházejí domů.

V posledním záběru Stalkerova dcera objevuje psychokinezi.

3.2.2 Výtvarná koncepce a hlavní filmové prostředí.

Film je rozdělen na dva barevně odlišné světy. K prvnímu světu, natočenému na černobílý film, patří Stalkerův byt, bar a cesta k Zoně. Tím druhým, barevným světem je Zona a její interiéry a exteriéry. Takovým způsobem došlo k docílení kontrastu mezi technogenním světem a Zonou. Zona je personifikace duševního obrazu, je jiným, surrealistickým světem, prostorem symbolizujícím duši po zpovědi. Je opuštěná, ale klidná, čistá, všechno, co zanechal člověk, ona pohlcuje. V Zoně příroda bez člověka prospívá.

Stalkerův byt, který vidíme ve filmu jako první, je opakem Zony. Byt je příkladem materiálního světa. Zona je příkladem duchovního začátku. Byt je starý, zanedbaný, blízky rozpadu. Dojem zesiluje malé osvětlení a barevná atmosféra od černo-bílé do sépie, v níž převládá tmavěhnědá. Tomu také napomáhají křivé stěny, stará dřevěná podlaha, špinavé, staré sklo, křivé dveře, kapající voda, použití starých materiálů a silné patiny. Druhou lokací je bar, v němž se poprvé setkají hlavní postavy. Dekorace vyvolává stejnou iluzi destrukce. Mokrý podlaha, kontrastní stíny, odlesky vody stékající po zdi tomu napomáhají, a ještě více zdůrazňují materiálnost tohoto světa. Otevřené dveře dodávají perspektivě interiéru větší hloubku v záběru. Komplex těchto dekorací byl umístěn do ateliéru na Mosfilmu. Dekorace měly možnost zatopení vodou.

Při vytvoření dekorací městských exteriérů se dodržují stejná pravidla, zacílené k dosažení kontrastu se Zonou. Scéna, v níž se hrdinové posadí na vozík a odjíždějí, se natáčela v Tallinu, v opuštěné ropné nádrži na ropu.

Jakmile se postavy ocitají v Zoně, barevnost se náhle mění. V Zoně převládá zelená barva. Tam příroda vítězí. Proto všem civilizačním prvkům vepsaným do exteriéru byla přidána patina. Obzvláště je to vidět v záběru s opuštěnou armádní technikou. Všemmu dodává řez, přes auta a tanky klíčí stromy. Kouřový přístroj dělá mlhu,

což zesiluje efekt opuštěnosti. V interiérech příroda také vítězí – někde jsou vidět lidské kostry.

Exteriéry Zony se natáčely v opuštěné elektrárně a přehradě na řece Jagala v Estonsku. Místo bylo vybrané díky výrazné struktuře a estetice.

Zvláštní Pokoj bylo rozhodnuto umístit do budovy elektrárny, jež vypadá opuštěně, je z popraskaného betonu. V interiéru budovy je rozbité sklo, olejové fleky na podlaze.

Mnoho scén se točilo ve večerních hodinách. Kameraman na scénu příliš nesvítí, naopak omezoval světlo. Někdy scéna byla osvětlená pouze jedním zdrojem světla.

Cestou skrz Zonu se před poutníky často objevuje padající nebo stojící voda. Což může být symbolem spojeným s křesťanskou tradicí křtu a zbavení hříchů. Kromě toho voda ve filmu slouží jako symbol očišťujícího deště pro Spisovatele a Profesora. Pršet začíná hned poté, jak se muži rozhodli nejít do Pokoje.

Velmi zajímavou lokací je zakřivený tunel před vstupem do Pokoje, kde se splňují přání. Tato lokace může symbolizovat záhrobní svět. Díky Spisovateli, který překoná tuto cestu skrz tmavou rouru, se poutníci dostávají do místnosti zasypané pískem a jsou o jeden krok blíže k Pokoji. Dle mého názoru je tato místnost odkazem na Kristovo čtyřicetidenní putování v poušti. Písek má tvar kopců, jež připomínají mohyly. Proto lze tento prostor také pojímat jako kurgan, druh pohřebních pomníků. Obě dvě dekorace byly postavené v ateliéru, realisticky zpracované s velikým talentem a se správnou mírou stylizace.

Poslední částí filmu je návrat ze Zony. Tuto část lze rozdělit ještě na dvě podčásti podle rozdílné barevnosti. První polovina zahrnuje návrat všech tří postav, vidíme je opět v tom samém baru, v němž se potkali. Další scénou je Stalkerův byt. Tyto dvě lokace byly zase natočené na černo-bílý film, což ukazuje na návrat do materiálního světa.

Dvě další scény jsou natočené na barevný film, bez ohledu na to, že se děj neodehrává v Zoně. V jedné scéně sledujeme Stalkera s jeho ženou a dcerou, jak jdou domů. V pozadí vidíme průmyslovou krajinu a budovu jaderné elektrárny. Stalker nese svoji dceru na ramenou, žena nese dceřiny berle. Tak se poprvé dozvídáme, že holčička nemůže chodit. Za nimi jde černý pes, který pronásledoval Stalkera v Zoně. Poslední barevnou a finální scénou filmu je, jak Stalkerova dcera v sobě objevuje schopnost posouvat předměty zrakem. Rozhodnutí natočit tyto scény barevně ukazuje divákovi, že se stal zázrak, a Zona pronikla do materiálního světa a přinesla dceři, omezené v pohybu, dar.

3.2.3 Obrazová příloha





































3.3 Rozbor filmu Obydlený ostrov (Обитаемый остров).

Rusko, 2008–09, Dvoudílný film 115 min a 103 min.

Režie: Fjodor Bondarčuk

Kamera: Maxim Osadčij-Korytkovskij

Architekt: Vladislav Nikulin, Žanna Pachomová...

Concept-designer: Kirill Murzin

Sci-fi film Obydlený ostrov je filmovým zpracováním stejnojmenného románu bratrů Strugackých z roku 1967. Filmu se dostalo nadšené reakce velkého množství ruských diváků. Hlavně proto, že splnil očekávání mladého publika toužícího po ruském sci-fi, s množstvím zvláštních efektů a triků. Reakce kritiků však byla opačná, s čímž naprosto souhlasím. Negativní reakce byla převážně spojená s nekvalitním střihem a výkony herců. K tomu bych ještě přidala i celkové nekvalitní vizuální řešení filmu.

Podle mě ale největším nedostatkem filmu je řada syžetových odlišností od knihy, bez kterých příběh ztrácí svoji hloubku a z filmu dělá pouhou podívanou, navíc nekvalitní.

Bratři Strugačtí se v Obydleném ostrově zabývají svou oblíbenou myšlenkou oprávněnosti revoluce či „evoluce“ – pomalé integrace změn do společnosti.

S tímto je spojen zásadnější rozdíl mezi knihou a jejím filmovým zpracováním. Bratři Strugačtí nechávají v románu otevřený konec, aby se čtenář sám zamyslel nad oprávněností revoluce. Režisér je ve filmovém zpracování pravděpodobně na straně Maxima a jeho extremistických počinech. Což podle mě principiálně mění celý koncept knižní předlohy.

Jedním ze silných míst románu je kontrast mezi Maximem – člověkem budoucnosti, který je až extrémně čestný, absolutně důvěřivý a ani nepomyslí na to někomu ublížit, a obyvateli planety Sarakš, kteří mají nedostatky současného lidstva. V románu Maxim zjevně nezapadá do společnosti, dlouho se nemůže přizpůsobit, prochází těžkými a

bolestivými změnami. Nutnost násilí Maxima téměř ničí. Na konci knihy Maxim už sotva připomíná toho mladého, otevřeného člověka. Ve filmu ale takovou proměnu není vidět, jelikož se už od začátku Maxim skoro neodlišuje od obyvatel planety Sarakš. Jedinou odlišností je fyzická síla, nikoli morální vlastnosti. Z tohoto důvodu mizí principiální rozdíl mezi lidstvem budoucností a současností.

Klad filmu spočívá v tom, že tvůrci se rozhodli umístit děj knihy do světa, který podle některých příznaků více připomíná současnost než v knize. To umožnilo se vyhnout analogii se Sovětským svazem a ukázat na aktuálnost problémů v románu.

3.3.1 Děj románu

Děj knihy se odehrává roku 2157. Mladý pozemšťan Maxim Kamerer, pilot průzkumné kosmické lodi, musí nouzově přistát na planetě Sarakš poté, co byla jeho loď v atmosféře planety poškozena meteority. Krátce nato je jeho loď zničena, jak se později ukáže proto, že byla považována za zbraň. Z toho důvodu je cesta zpátky na Zemi nemožná. Kamerer si nejprve připadá jako Robinson, ale velmi rychle zjistí, že jeho „ostrov“ je obydlený. Brzy je zadržen a odveden do vězeňského tábora. V táboře je Maxim považován za blázna, jelikož jeho řeči nikdo při výslechu nerozumí, a proto se rozhodnou ho přeposlat na jiný úřad. Tím úřadem je televizní centrum, v němž Maxima nechají vyšetřit na zvláštním přístroji, který umožňuje videozáznam jeho vzpomínek. Cílem tohoto vyšetření je nikoli navázat kontakt s cizincem, ale zaznamenat neobvyklé video pro zábavný televizní pořad, o čemž Maxim zatím neví. V centru se ale Maxim nenachází dlouho, odtud ho odváží neznámý muž. Cestou dochází k situaci, díky čemuž Maxim zůstává ve městě sám. Během prohlídky města se Kamerer seznámí s mladou servírkou Radou Gaal, která ho odvede domů a seznámí s bratrem Gajem Gaal a strýcem. Maxim zůstává v této rodině bydlet, zatím ale o svém pozemském původu nikoho přesvědčit nemůže. Kvůli neobvyklým fyzickým vlastnostem atmosféry, se povrch

této planety zdá zakřivený, kvůli čemuž se obyvatelé planety Sarakš domnívají, že žijí na vnitřním povrchu sféry. Tento fakt zcela vylučuje existenci jiných planet. Maximovy pokusy vysvětlit skutečnou situaci ve vesmíru nepřinášejí úspěch. Kamerer se rozhodne říkat, že ztratil paměť. Kvůli jeho neobyčejným schopnostem (pozemšťané budoucnosti dosáhli velkého pokroku) a špatným znalostem situaci ve státě a světě, většina si myslí, že je divoch z dalekého horského státu. Jeho obyvatelé se jmenují Mak Sim.

Postupně se Maxim integruje do společnosti a dozví se, že planeta Sarakš je zasažena ekologickou katastrofou způsobenou neustálými válkami mezi mnoha státy a státečky, přičemž v mnoha z nich byly použity i jaderné zbraně. Na okraji radioaktivní pouště živoří mutanti, radioaktivitou znetvoření lidé, a v lesích žijí Hlaváči, inteligentní psi s velikými hlavami, kteří vznikli pravděpodobně mutací po jaderné válce. Je možné, že za pouští existují i jiné státy, ale ty o sobě nedávají vědět. Neustálé napětí však vyvolává takzvaná Ostrovní říše, která vyrostla na třech velkých souostrovích v antarktickém pásmu a která ovládá světový oceán mohutnou flotilou sněhobílých ponorek, vybavených nejmodernějšími vyhlazovacími prostředky.

Stát, ve kterém se ocitl Maxim, je totalitní, v jeho čele stojí anonymní Ohňostrůjci, původně pravděpodobně elitní důstojníci, kteří kdysi provedli puč a ukončili válku. Od té doby se však tato vojenská junta snaží za každou cenu udržet u moci. Jejich všudypřítomná válečná propaganda slouží k tomu, aby odpoutávala občany od vnitřních problémů státu. Pořádek ve státě udržuje Bojová legie, která je podobná nacistickým SA, v níž pracuje Radin bratr Gaj Gaal, kvůli němuž se Maxim stává také vojákem totalitního státu.

Navíc stát ovládá své obyvatelstvo pomocí zvláštních věží, údajně určených k protiraketové obraně. Ve skutečnosti však jde o zářiče, jejichž vysílání ve většině obyvatelstva vyvolává okamžiky nadšení, a pomáhá jim tak řešit rozpor mezi oficiálními prohlášeními a skutečným životem. Mozek ozářeného ztrácí schopnost kritické analýzy reality a v tomto stavu ozáření fungoval jako robot. V malé části obyvatelstva však

vysílání vyvolává nesmírné bolesti hlavy. Tito lidé, označovaní za degeneráty, nejsou ovšem tak otupělí jako zbytek obyvatelstva, a jsou proto nebezpeční. Říká se o nich, že všechny nenávidí a pracují v žoldu nepřítele. Jsou proto pronásledováni, a pokud jsou chyceni, jsou buď popraveni, nebo uvězněni na doživotí. Sami Ohňostrůjci však vznikli právě z řad degenerátů a platí za svou moc rovněž extrémními bolestmi hlavy.

Kammerer zpočátku bojuje v Legii proti degenerátům, ale postupně poznává pravdu a přejde do podzemního hnutí vedeného především intelektuály, jehož cílem je zničit věže. Dozvídá se také, že největším netvorem z Ohňostrůjců je muž jménem Poutník. Při neúspěšné povstalecké akci je zatčen a poté poslán do pracovní-koncentračního tábora. Podaří se mu uprchnout a za svůj úkol považuje zničení věží. Centrum, které řídí věže, je ovšem chráněno tak silným vysíláním, že se k němu nikdo z degenerátů nemůže přiblížit. Protože však na Kammerera vysílání nepůsobí, pronikne do Centra a zničí jej bombou. Je také rozhodnut zabít Poutníka. Domnívá se, že když vysílání přestane, dojde ke všeobecné revoluci. Ke svému překvapení však zjistí, že Poutník je ve skutečnosti pozemšťan Rudolf Sikorski, agent Galaktické bezpečnosti, který je již pět let na planetě Sarakš jako progresor a zkoumá vývoj civilizací. Do tohoto vývoje se snaží citlivě zasahovat jen proto, aby se ona civilizace vyhnula katastrofám, jakými museli ve svých dějinách projít Pozemšťané. Kammererovým činem je jeho plán v podstatě zmařen, protože vysílací kocovina vede ve dvaceti procentech k šílenství.

Kammer se rozhodne na planetě Sarakš zůstat a pracovat na její záchraně pod vedením Sikorského, ovšem pouze v případě, že vysílací věže nebudou obnoveny, s čímž Sikorski souhlasí.

K velkým problémům, které řeší, patří otázka, zda může vyspělejší civilizace urychlovat nebo ovlivňovat historický vývoj civilizace na nižší úrovni.

3.3.2 Výtvarná koncepce a hlavní filmové prostředí.

Z důvodu, že tento snímek zahrnuje velké množství lokací, jejich přes čtyřicet, rozhodla jsem analyzovat jenom některé z nich. Při výběru lokací se většinou budu řídit jejich důležitostmi v rámci příběhu. A jelikož mám vlastní výtvarný návrh podle stejné knižní předlohy, výběr bude souviset se mnou zpracovanými lokacemi.

Nejdřív ale začnu popisem barevného konceptu filmu. Celkový dojem z celého filmu je, že se barevně rozpadá na jednotlivé kusy, nevzniká celostní dojem, film působí jako pestrobarevná mozaika. Ale určitě je vidět snahu se dodržovat šedivo-modrých, šedivo-zelených odstínů, převážně v exteriérech města. Další nejčastěji používanou barvou je černá – jak samotná, tak v kombinaci se stříbrnou, například v kostýmech postav. Doplňkovými barvami jsou červená, purpurová, žlutá, tmavě a světle-tyrkysová. Tyto barvy se používají buď v detailech interiérů nebo v osvětlení. Výběr šedivých odstínů pro exteriéry města určitě zvolili proto, že tvůrci filmu chtěli zdůraznit depresivní a dezolátní stav města. Domnívám se, že existuje určitá spojitost a značná inspirace tvůrců snímkem Blade Runner (rež. Ridley Scott, 1982), jelikož celkový návrh města velmi připomíná Los Angeles budoucnosti z tohoto filmu. Tomuto odpovídají i ostatní zvolené barvy, silueta města, dusícího ve smogu a v kyselých deštích, s množstvím nekonečných mrakodrapů a vzducholodí létajících mezi nimi. Používání kontrastního osvětlení také odkazuje ke kultovnímu snímku.

Dalším filmem, který posloužil jako inspirace, je Matrix (The Matrix, rež. Lilly Wachowski, Lana Wachowski, 1999), jehož vliv je vidět převážně v používání a podobnosti vizuálních efektů. Ale kromě zvláštních efektů byl z Matrixu převzat i styl různých technických přístrojů. Například kosmická loď, na které přiletí Maxim na planetu Sarakš, velmi připomíná mechanické inteligentní stroje z tohoto filmu. Maximova loď má

také bionickou formu, její tvar připomíná krakatici (kalmar), má točící „chapadla“, díky nimž se pohybuje v prostoru. Kosmická loď působí futuristicky, ale nevyvolává dojem technické dokonalosti. Proto se příliš neodlišuje od techniky na planetě Sarakš, lze si představit, že byla vyprojektovaná na této planetě. Kvůli tomu mizí kontrast mezi Maximem, jako představitelem vyspělejší rasy, a obyvateli cizí planety. Toto je, podle mého názoru, velkým nedostatkem, který z větší části mění, vnímání hlavní postavy, což má v důsledku vliv na celkově chápání syžetu.

Nyní bych chtěla věnovat pozornost krajině na planetě Sarakš. Jelikož bylo potřeba různých typů krajiny: hory, poušť, les, mořské pobřeží a mnoho dalších, jako destinace natáčení byl zvolený Krymský poloostrov. Dalším důvodem, proč tvůrci filmu zvolili tuto lokaci, byla skutečnost, že se na Krymu nachází velké množství nedostavěných objektů, jako například krymská jaderná elektrárna a penziony opuštěné v době perestrojky. Díky tomu filmaři měli k dispozici hodně staveb, kdy se jednalo v podstatě o betonové kostry budov. Na jejich základě se budovaly dekorace.

Vrátím se ale ke krajině začátku filmu. Podle autorů románu by krajinu planety měla tvořit lesostep, ale tvůrci filmu zvolili poušť. Což není tak podstatná změna. Avšak hlavním nedostatkem je, že povrch planety nepůsobí zdevastovaně, šedě a zaprášeně. Tím, co ruší vnímání krajiny jako postapokalyptické, je malé množství pozůstatků civilizace. Jediné, co nachází Maxim na povrchu, a co odkazuje k existenci lidstva na planetě, je stopa po pneumatice, což sotva vyvolává skutečný postapokalyptický dojem. Diváka také ruší barevnost krajiny, která nezapadá do celého konceptu filmu. Krajina je výrazně optimistická, svítí slunce, příroda vypadá zdravě. Možná, že takový rozdíl byl záměrnou snahou upoutat pozornost, aby pak pro diváka byl větším překvapením skutečný stav věcí na planetě. Zatím však to budí opačný dojem, spíše vyvolává zmatek. Celkově ale krajina působí opuštěně a trochu mimozemsky. Také chci označit pozitivní moment, že se povedl zakřivený horizont, což je velmi charakteristickým rysem planety

Sarakš. Tohoto efektu bylo dosaženo v postprodukci.

Další lokací, kterou bych chtěla popsat, je Televizní Centrum. Ve filmu to je nejvyšší mrakodrap s anténou na střeše. Fasáda budovy je stará, šedivá, se stopami stékající vody. Na velkém schodišti ke vchodu do budovy leží zašpiněný červený koberec, který byl kdysi položen pro zdání pompéznosti. Sloupy kolem schodiště jsou ozdobené technologickým vzorem, připomínajícím počítačový vnitřek. Logotypem (Značkou) televizního centra je kruh s velkým okem, v jehož zornici jsou tři půlměsíce. Budova působí tísnivě. Tomu napomáhají záběry zdola, čím se zvyšuje dojem její nekonečnosti. Pro natáčení ale byla postavena jenom spodní část budovy, zbytek byl vytvořen v postprodukci. Jako základ kulis posloužila stará, již existující budova, na níž pak byly dodány různé ozdoby, jako logotyp, sloupy a velké obrazovky.

Interiér centra skoro nevidíme, jenom vestibul a jednu výzkumnou místnost bez oken. Tato místnost je takzvaná laboratoř, kde se Maximovy vzpomínky převádějí do videozáznamu. V laboratoři je skoro tma, všude teče voda. Domnívám se, že voda, podle záměru filmových tvůrců, by měla nějak napomáhat provádět informace do záznamového zařízení, na jiný důvod jsem nepřišla. Sám Maxim je ponořen do nějaké podoby skleněného „akvária“. Vedle stojí muž, který má obrazovku s ovladačem. Dekorace je řešena ve tmavých odstínech, jediným barevným dominantním prvkem je Maximův potápěčský kostým, který je žluté barvy.

Druhá dekorace interiéru se ztrácí v davu lidí, a navíc kamera je jako vždy strašně rychlá. Kvůli tomu při promítání filmu v normální rychlosti téměř nelze pochopit místo děje. Jen díky přečtené knize se mi to podařilo určit jako vestibul.

V této dekoraci můžeme vidět obrovský plakát se zařatou pěstí na rudém pozadí, jenž, předpokládám, je symbolem státu. Ve vestibulu je také několik velkých obrazovek, vedle nichž něco řeší zaměstnanci. Osvětlení dekorací se řeší několika vertikálními panely s řadou žlutých žárovek v kulatých měděných rámech, obrazovky také dodávají hodně světla tyrkysové barvy. Stěny vestibulu jsou tmavě šedomodré barvy se zeleným

odstínem. Pro mě, jako diváka, nejsou budova centra a její interiéry stylisticky a prostorově propojeny. Kvůli čemuž nevyvolávají dojem, že se nacházejí ve stejné budově a dezorientují v syžetu.

Dalším filmovým prostředím, které bych chtěla rozebrat, je Justiční palác. Ve filmovém zpracování samotnou budovu paláce nevidíme, ukazuje se nám jenom interiér kanceláři státního prokurátora. Místnost je bohatě ozdobená ve stylu připomínajícím pozemské baroko a empír, s přidáním lehce futuristických prvků. Stůl prokurátora má trojúhelníkový tvar a je zaplněn různými svícny, skleněnými dózami. Tvar stolu dodává prostoru dominantní charakter majitele. Několik sloupů s mramorovou texturou dodává místnosti okázalost. Jejich nezvyklá nepozemská fialovo-černá barva mramoru vytváří exotický dojem. Také v interiéru převládají kobaltovo-modrá a purpurová barva. Tyto barvy spolu s nadbytkem zlatých ozdob vytvářejí pocit výjimečnosti majitele.

Druhou důležitou dekorací charakterizující postavu je koupelna. Její prostor byl řešen ve stejném stylu jako kancelář, ale v odlišné barevnosti. Mramor sloupů a stěn v koupelně je v červeno-oranžových odstínech. Ostatní prvky a detaily interiéru, včetně nábytku a vany jsou ze zlata. Vana je umístěná do středu místnosti, což ji činí dominantním objektem. Tím se zdůrazňuje, že vana pro prokurátora slouží jako jediná možnost, jak přežít silné záchvaty bolesti hlavy v okamžicích záření vysílacích věží. Na oknech jsou zlaté mříže, které dle mého názoru odkazují na skutečnost, že pro prokurátora tento prostor je jako zlatá klec. Jelikož on sám vytvořil to, kvůli čemu trpí. Ostatní drobné rekvizity jako například svícny s aromatickými svíčkami a různé nádoby na voňavé prášky, sloužící jako prostředky zmírňující záchvaty, ještě více zesilují tento dojem. Obklopují ho ze všech stran, utlačují postavu. Celkem by se dalo říct, že se tento interiér povedl, protože splňuje základní požadavky a charakterizuje postavu, ale mně to nedovoluje mé estetické vnímání. Podle mě, tento prostor vypadává z celkového, beztoho stylisticky nestejnorožého, konceptu a vnáší do něj ještě větší zmatek.

Jednou z nejdůležitějších lokací filmu je exteriér hlavního města. Pro jeho vytvoření byla použita stará, už existující budova, nejspíš továrna. Uvnitř, v bývalém atriu budovy, byla vytvořena několikapatrová, v podstatě ulice. Prostor „ulice“ dělá centrální, otevřenější část budovy a přístupné chodby k ní přiléhající. Rozhodnutí použít již existující stavbu a jenom ji ozdobit, byla s největší pravděpodobností levnější varianta než stavět dekorace celého města. Proto se architekti z toho, co měli k dispozici, snažili vytvořit efekt obklopení budovami, stísněnosti městského prostoru, kvůli nimž jsou obyvatelé nuceni využívat každý meziprostor. Proto na tak malé rozloze vznikly trh, jídelny, restaurace a další podniky. Tato dekorace kvůli absenci otevřených prostorů usiluje o vyvolání dojmu nedostatku vzduchu ve městě, působí jako vnitřek mraveniště. Barevné řešení ulice silně připomíná město z filmu Blade Runner. Napodobování je vidět skrz tmavou dusivou atmosféru, posun do šedo-černých odstínů a převládání barevného neonového osvětlení a celkovém designu.

Dalším exteriérem města je silnice vedoucí z Televizního centra k městu. Cestu tvoří několik krátkých tunelů a křižovatka, které jsou vytvořeny také na základech nějaké opuštěné stavby. Stěnám byla přidána nová faktura, dopravní značky, všude zavěšeny propagační plakáty a dodělaná patina. Uvnitř záběrů se nesvítilo, bylo rozhodnuto napodobovat denní osvětlení. Díky tunelu se vytvořilo kontrastní osvětlení, kdy auto zajíždělo do tmy, v pozadí bylo vidět paprsky denního světla. Předpokládám, že délka dekorace je velmi krátká, a dojem delší cesty byl vytvořen díky různému směru natáčení.

Tvůrci se drží šedo-modrých odstínů. Doplnkovými barvami jsou červeno-tmavá barva auta a oranžově-žlutá, která je používána na oblečení dopravních policistů.

Celkově je ve filmu promyšlený vzhled města. Ale nejsou domyšlené detaily, co a v jaké čtvrti se nachází, jak se mezi sebou spojují cesty atd. Proto je detailů přebytek a většina z nich působí falešně, jenom tvoří nějaký dojem, nevypadají, že by mohly mít

skutečný účel v tomto světě. Řekněme, že tomu chybí kostra, na kterou by se daly přidávat různé skutečné detaily. Například by se nechaly udělat parkovací automaty, dopravní označení, okapy, uliční osvětlení atd. Zatím divák dostává hodně různých informací nespojených mezi sebou. Právě tímto se vytvoří zmatek charakteristický pro daný film. V tomto snímku také často vzniká velký kontrast mezi skutečné natočenými dekoracemi a záběry udělané výhradně pomocí vizuálních efektů. Ve většině případů skutečné a digitální záběry se liší barvou a atmosférou, blízké detaily exteriéru nezapadají do celkové siluety města. Například ulice města je plná svítících neonových vývěsek, velkých obrazovek, ale v pohledech na město vidíme jenom šedivou horu mrakodrapů. Což samo o sobě není špatný výmysl, ale nefunguje to dohromady s exteriérem ulic. Často neodpovídá měřítko ve dvou nesledujících záběrech, kamera skáče z extrémně velkého detailu do obrovského celku 3D panoramy. Zmatek přináší i chaoticky nesmyslný střih, který zničil jakoukoli snahu vytvořit kvalitní filmové prostředí.

Pátou lokací je kavárna, v níž pracuje mladá Rada Gaal. Vnější část této kavárny, vstup a obrovské okno, byly udělány v dekoracích ulici. Interiér byl postaven zvlášť v ateliéru. Ve filmu to je malý, barevný prostor, dost osvětlený. Převládají fluorescentní neonové barvy. Stolky vypadají jako nějaké mimozemské houby svítící uvnitř žluto-oranžovým světlem. Stěny jsou purpurovo-černé od žaluzií na oknech, přes něž padá denní světlo. Vzadu se nachází barový pult, za nímž je zeď s několika otvory, přes které svítí různobarevnými světelnými zdroji, čím se vytvářejí paprsky. Spodek pultu je ozdoben květinovou dekorací ve skleněném boxu. Stropní osvětlení má tvar jednotlivých obdélníků, vydávajících slabé, sotva tyrkysové světlo. Ozdobnými prvky jsou také různé reliéfní trubky, vedoucí do kuchyně. Celkový dojem trochu ruší skutečnost, že dekorace působí, jako by byla postavena pro účely hudebního videoklipu. Také se nepodařilo úplně dobře propojit interiér kavárny s jejím exteriérem. Jelikož není úplně jasně, kde se nachází okno, které bylo vidět zvenku, a jakou cestou se tam dostal Maxim.

Dekorace bytu Gaalových je stavbou v atelieru. Ve filmu má rodina Gaalů odlišný příběh než v knize, a v bytě proto bydlí jenom bratr se sestrou. Kvůli tomu se trochu mění charakter bytu. Byt je velmi malý, podstřešní. A zase je znát vliv filmu Blade Runner. Dekorace připomíná interiér bytu hlavní postavy z tohoto snímku. V bytě panuje soumrak, tam se téměř nedostane denní světlo. Přes malé množství různých otvorů a žaluzií padají paprsky modrého a žlutého světla. Byt tvoří kuchyňský kout a jedna místnost, která je rozdělená nábytkem na několik částí. Zdi jsou z tmavě modrého kovu a ozdobeny různými plakáty a obrazy. Ženská část bytu je řešená v tmavo-purpurové barvě. V části patřící bratrovi, který je vojákem, proto stěnu zdobí velký propagační plakát, na němž je zobrazeno, jak státní legionář zachraňuje dvě děti. Pro zobrazení přítomnosti ženy v bytě byl vybrán obraz s květinovým vzorem, v čínském stylu. Také na všech plochách jsou různé drobné rekvizity, jako například rámečky na fotografie, knížky, v mužské části bytu jsou medaile a ceny. Jako dekorační prvek slouží také nástěnné topení. Na zdi je zavěšena plochá kovová televize, která tvoří jakési centrum bytu, před ní stojí gauč a jídelní stůl. Kuchyň vypadá futuristicky, s dobovým nádobím různých stylů, což do něj vnáší prvek historie. Celkově dekorace vypadá propracovaně a promyšleně, ale trochu pozemsky.

Poslední lokací, kterou bych chtěla zanalyzovat je Departament zvláštních výzkumů. Departament řídí jiný pozemšťan Rudolf Sikorski, který je na planetě Sarakš již pět let (podle filmu 20 let) a po celou tu dobu pečlivě připravuje plán, jak planetu a její obyvatelstvo zachránit. Tento úřad by se měl hodně odlišovat od ostatních na Sarakše. Jednou z hlavních odlišností by měla být pokročilejší technika převzatá od pozemšťanů. Zásadnějším rozdílem by mělo být prostředí kolem úřadu, jelikož departament je zaměřený na renovaci přírodního prostředí planety po jaderné válce. Měly by být vidět výsledky vědeckých bádání, které by se mohly objevovat v množství zeleně, čistotě okolí a vzduchu. Ve filmu je však vidět úplný opak. Budova se ničím neodlišuje od

ostatních ve městě. Interiér departamentu vypadá jako laboratoř šíleného doktora. V místnosti je soumrak. Všude jsou vidět nesmyslné přístroje, jež jsou skoro jedním zdrojem osvětlení. Rozličné aparáty září studeným světlem modrých odstínů. Zaměstnanci chodící sem tam vytvářejí jenom chaos, účel jejich práce není jasný. Samotný vedoucí Sikorski, pro mě z nejasných důvodů, stojí v krvavé zástěře. Nevidíme ani náznak určující, že by tady mohl probíhat nějaký vysoce technologický výzkum, zacílený na záchranu přírody.

Jinak kostrou pro dekorace posloužila další opouštěná stavba na poloostrově Krym. Exteriér budovy nedostavěného hotelu nepotřeboval velké úpravy. Zvenku byla budova jen lehce ozdobena, jelikož už měla vlastní výraznou strukturu a patinu. Byly přidány vstupní dveře a logotyp.

Interiér budovy potřeboval větší množství úprav. Prázdné okenní rámy byly zadělány neprůsvitnými plechovými žaluziemi. Uprostřed místnosti bylo postaveno pódium s obrovským svítícím válcem, který by měl působit jako laboratorní zařízení. Pro stejný účel byl v pozadí umístěný přístroj, připomínající obrovskou pistoli. Také byly použity tabule z průhledného plexiskla, imitujícího dotekovou obrazovku. Do interiéru byl přidán kouř a některé povrchy byly pokryty umělou jinovatkou, již vznikla v důsledku nějakých laboratorních experimentů.

Na závěr bych chtěla dodat, že v tomto filmu nebyly zvoleny optimální atmosféry, měnily se nesmyslně, což podle mého názoru nepomáhá v dobré dějové orientaci diváka. Také prostředí cizí planety by pro mě bylo uvěřitelnější tehdy, pokud by se ubrala zbytečná míra stylizace.

3.3.3 Obrazová příloha

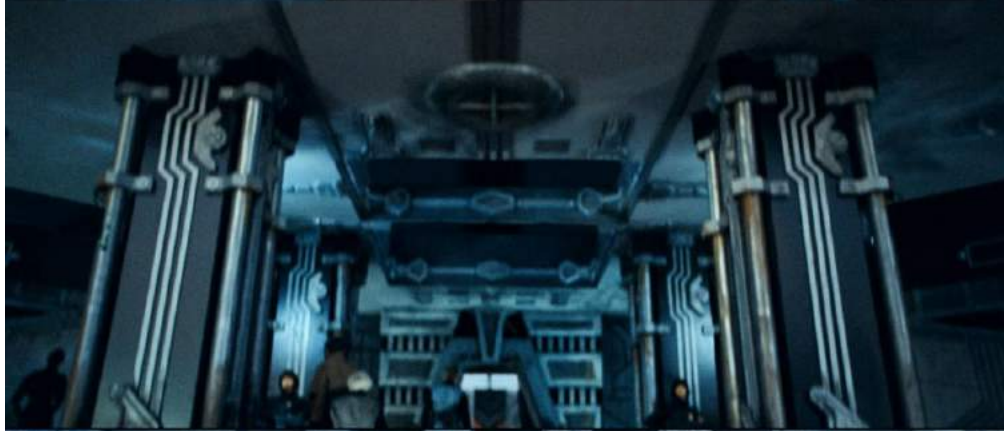


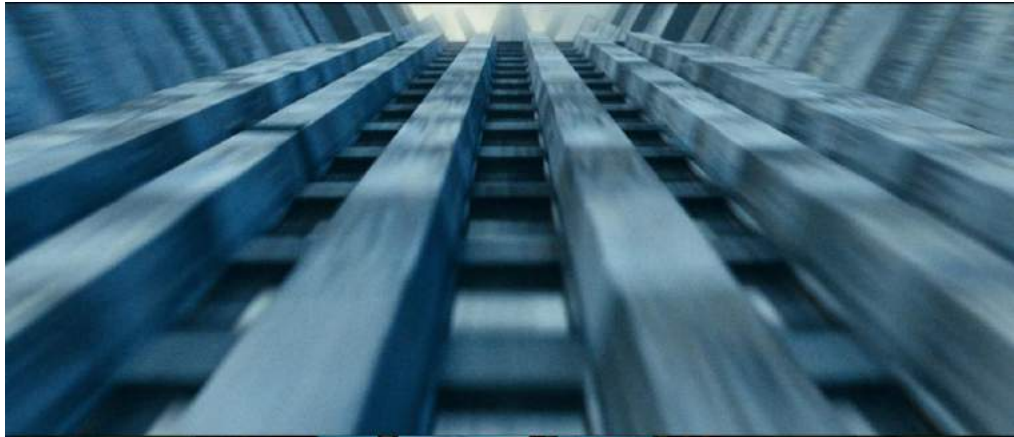


















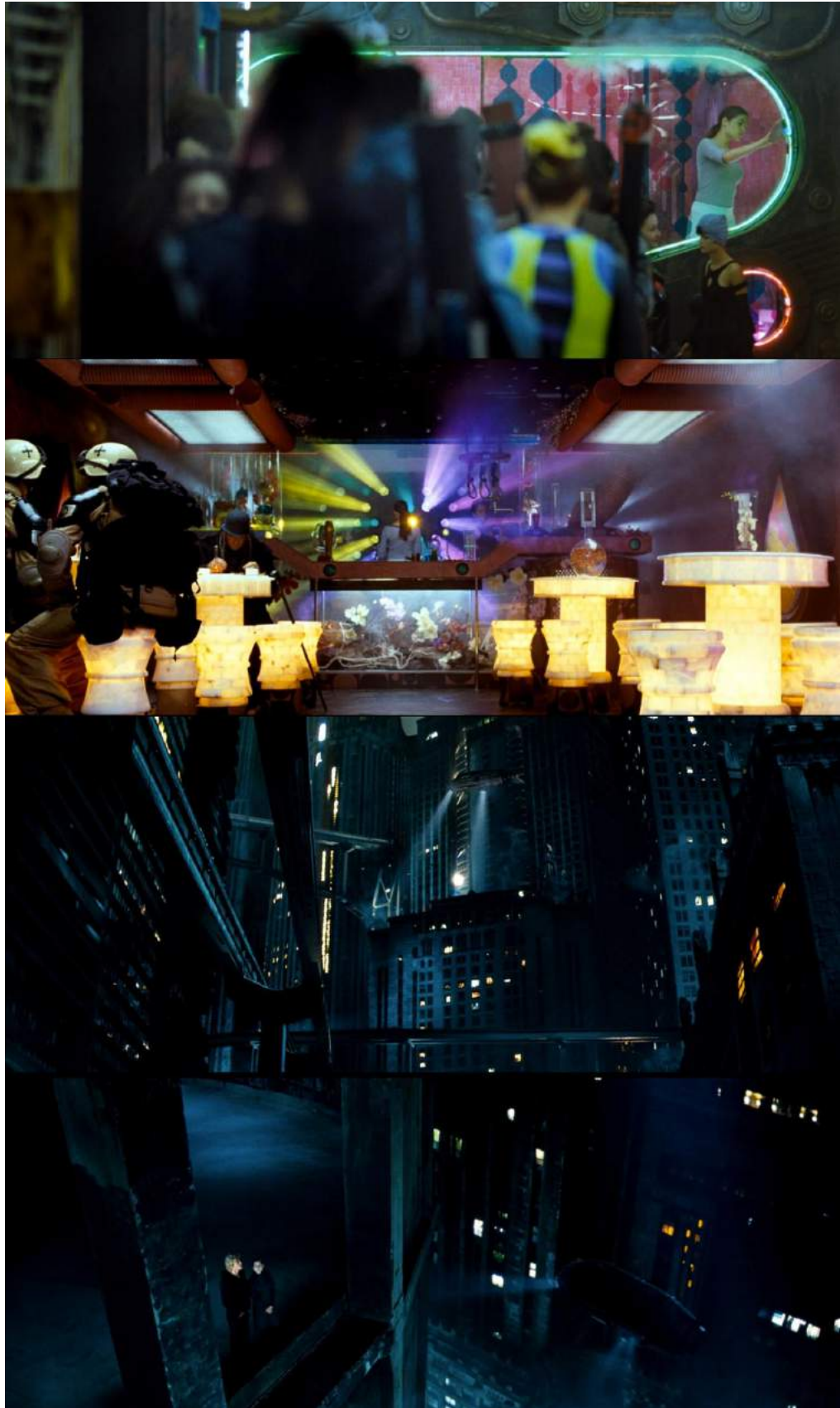
















B. VÝTVARNÁ ČÁST

4. Výtvarný návrh filmového prostředí podle knižní předlohy bratrů Strugackých „Obydlený ostrov“.

4.1. Děj románu

Popis děje viz kapitola 3.3.1

4.2. Výtvarná koncepce a hlavní filmová prostředí.

Knižní předloha bratrů Strugackých vybízí k akčnímu způsobu filmového zpracování. S ohledem na hlavní zápletku by mi taková varianta přišla jako klišé. Mým cílem bylo se „akčností“ vyhnout a spíše se zaměřit na zpracování daného příběhu s důrazem na obsah, psychologii postav a celkovou atmosféru. Chtěla jsem odhalit podstatu románu, která se skrývá pod oním akčním povrchem. Sami Strugačtí zvolili akční vyprávění kvůli obejití tehdejší cenzury. Proto si myslím, že by měl být film natočen způsobem, který by zanechal celkový dojem, a nikoliv, aby si divák pamatoval pouze působivě zpracované zvláštní efekty v akčních scénách.

Nejkomplikovanějším momentem tak bylo se vyhnout se stereotypnímu filmovému zobrazení totalitárních států. Cílem bylo vytvořit reálný a funkční svět. Svět, ve kterém život pokračuje i bez ohledu na daný politický režim, a kde je prostor a místo pro různé názory a hnutí. Proto jsem řešila především otázku barevnosti, atmosféry a dramatickosti filmu. Rozhodla jsem se nepoužívat výrazné dominantní barvy při zobrazení státu a vyhnout se schválně depresivním odstínům při zobrazení města. Snažila jsem se držet lehce vybledlé barevnosti při zachování její rozmanitosti. Chtěla jsem vytvořit sen o naší realitě, což by mělo zdůraznit aktuálnost problémů, které se řeší v předloze.

Pro podpoření snového dojmu jsem se snažila omezit použití různých symbolů,

Jelikož jsou příliš konkrétní, díky čemuž se tak rozpíjí hranice určující místo děje. Tím se dá docílit dojmu, že tento příběh se může stát buďto kdykoliv a kdekoliv, anebo probíhá nyní. Nechala jsem jenom zásadnější znaky, například symbol státu. Jako státní erb jsem zvolila černý kruh, uvnitř něhož je zlatý had, který se třikrát obtáčí kolem zlaté sféry a vytváří tři smyčky (oprátky), jejich množství by mělo odkazovat na počet vládců státu. Pozlacený had je symbolem nenápadnosti, není agresivní, symbolizuje inteligenci a promyšlenost politického režimu. Poloha hada ukazuje na to, že stát má všechno pod kontrolou. Černá barva kruhu v kombinaci se zlatým obrysem, odkazuje na přesvědčivost, která není přesvědčivostí na venek, ale je vnitřní jistotou toho, kdo tu kombinace vymyslel. Občas se had zobrazuje na symbolech žlutou barvou. Podle mě tato je barva polovičatá, není černá ani bílá, z čehož by měl vznikat dojem, že se stát snaží hrát na všechny strany. Volba hada jako symbol byla spojená také s tím, že tento plaz se vždy snaží být neviditelný nebo nepostřehnutelný, což naznačuje odposlouchávání a pronásledování obyvatelů státem.

Umístění hada na erbu kolem kruhu má také svůj důvod. Jelikož hlavní řeka na planetě Sarakš (dle knižní předlohy) má název modrý had, předpokládám, že had mohl sloužit jako hlavní symbol už několik století, a je spojen se starobylou mytologií dané planety. Ve spojitosti s představou obyvatel planety, že žijí na vnitřní straně sféry, mě napadlo, že kdysi dávno mohla existovat legenda o stvoření světa, v níž had držel jejich svět pohromadě. Jenže nyní tento mýtus už ztratil svůj původní význam a nyní se používá výhradně pro zobrazení moci. Posledním důvodem volby daného znaku je i anonymita skupiny vládců.

Nenápadnost státu se také projevuje například „v akci“ s hadicí na mostě (výtvarný návrh s číslem obrazu 6), v projíždějících autech a autobusech se státními znaky (výtvarný návrh s číslem obrazu 6), erb se ukazuje na tašce pošťáka a na budce se státním tiskem (výtvarný návrh s číslem obrazu 8 a 9). Tím se vždy snažím divákovi připomenout přítomnost vlády a jejího režimu na této planetě v běžném životě.

Také jsem se chtěla zbavit jakékoliv viditelné agitace. Všechno, co se týká

propagandy, se proto řeší „moderním“ způsobem. Veškerá komunikace státu probíhá bez drátů, čím se posiluje dojem, že se státu nedá vyhnout, že stát kontroluje všechno. Ostatní věci se řeší tradičním způsobem - voda teče podle starých pravidel, přes trubky. Systém jejího dodání ale není dobře promyšlený - trubky vidíme chaoticky umístěné na fasádách budov, z čehož vzniká dojem neuspořádanosti. Divákovi by to mělo naznačit, že se obyvatele snaží přizpůsobit město pro své účely samostatně, což může odkázat na motiv celkové poválečné dezorganizace (Výtvarný návrh s číslem obrazu 9 a 10) Pro odpoutání pozornosti občanů od vnitřních problémů státu, a zároveň jako kontrolu používá vláda speciální věže, jejichž vysílání ve většině obyvatelstva vyvolává okamžiky nadšení, téměř až patriotických záchvatů. Signály se vysílají z hlavního televizního centra. V souvislosti s tím jsem se rozhodla udělat věže jako televizní antény ve tvaru jehlanů. Umisťuji je jenom na střeších budov a ve zmenšené verzi i v interiérech. V těch dávám menší jehlany do zásuvek, anebo na strop. Takovým způsobem dostávám vládní kontrolu do každého koutu při zachování její nenápadnosti.

Jelikož jsem zmínila Televizní Centrum, chtěla bych nyní popsat návrh jeho exteriéru a interiéru. V knize je pro hlavního hrdinu prvním seznámením s městem pohled z okna televizního centra. Na začátku žije hlavní postava krátkou dobu v malém pokojíčku této budovy (výtvarný návrh s číslem obrazu 3). Díváme se s postavou přes obrovské okno ve tvaru připomínajícím oko, a budova samotná hází temný stín na okolní stavby. Teprve ve chvíli, kdy se postavě podaří odtamtud dostat, se divákovi otevírá celkové panorama na tuto budovu, která má tvar krychle, a která má ze všech stran okna ve stejném tvaru očí (výtvarný návrh s číslem obrazu 4). Vedle centra jsou zaparkovaná auta, která patří centru, a které jsou v podstatě pojízdnými vysílači - na každém autě je umístěno logo televizního centra: červený jehlan.

Při návrhu architektury na planetě Sarakš jsem se rozhodla zdůraznit neuspořádanost obydlí v kontrastu k uspořádaným „věřejným“ statním místům. Proto jsou státní budovy mohutné, nedá se vidět dovnitř a mají lesklý povrch na rozdíl od ostatních. Nemají noční osvětlení, čímž naznačují, že se stát jakoby orientuje bez

problému i v noci (jako had). Tyto vlastnosti můžeme vidět v návrhu budovy justičního paláce (výtvarný návrh s číslem obrazu 22 a 23). V půdorysu má tato budova tvar trojúhelníku. Budova stojí na třech obrovských sloupech, kdy každý z nich drží obrovská kamenná pěst'. Množství sloupů jsem zvolila podle počtu vládců, které pevně drží stát pod kontrolou. Uvnitř sloupů jsou umístěny výtahy. Chtěla jsem také udělat narážku na skutečný stav věcí, proto se snažím statní budovy obklopit běžným obydlím, a dát do popředí reálný život. Proto jsem při promýšlení kompozice dala do popředí například spontánní trhy či jiné městské veřejné prostory včetně aut. Tyto principy můžeme opět vidět na příkladě budovy justičního paláce (výtvarný návrh s číslem obrazu 22). Jelikož je stát přibližně patnáct let po válce, zobrazuji ostatní městské budovy v chatrném stavu, fasády budov jsou často obloženy lešením. Budovy dávám blízko k sobě nebo používám nadstavby, čím ukazují na nedostatek prostoru. Při zobrazení města jsem se chtěla vyhnout použití velkých panoram. Proto se snažím město zobrazovat z pohledu lidských očí, čímž přibližuji diváka k odehrávajícímu se ději.

Větší panoramu používám při zobrazení pohledu na budovu oddělení zvláštních výzkumů (výtvarný návrh s číslem obrazu 27 a 28) a to z důvodu velikosti této budovy a potřebě spojit ji v jednom pohledu s rozestavěnou sochou. Tato socha má podobu jezdce na běžícím lvu s hořící hřívou, v ruce drží jezdec kopí a jeho ruku obtáčí zlatý had. Tato socha by měla ve spojitosti s oddělením odkazovat na dvojznačnost tohoto úřadu, a naznačovat, že jeho ředitel používá stejných způsobů manipulace s lidstvem jako vláda. Umístění oddělení daleko na horizontu, jeho tvar a barva z něj zároveň dělají symbol možné šťastné budoucnosti této planety. Toto dvojité chápání funkce oddělení ilustrují nejednoznačnost věcí, nechávají diváka přemýšlet samostatně.

V souvislosti s lokací oddělení zvláštních výzkumů bych se chtěla ještě zmínit o mém záměru umístit tuto budovu v areálu bývalé historické zástavby (výtvarný návrh s číslem obrazu 28 a 29). Tím dociluju kontrastu a spojuji pozůstatky minulostí se současností. Naznačuji tím zároveň inteligentní a opatrný přístup ředitele oddělení, jelikož kvůli budování nového neničí staré. Pozůstatky minulosti také připomínají

proběhlou válku.

Co se týče zvolené formy budovy oddělení, rozhodla jsem se změnit koncept, který navrhovali bratři Strugačtí. Ve svém románu spisovatelé popisují budovu takto: „K departamentu vedla vládní trasa, vroubená alejí kučeravých, na první pohled umělých stromů. Vysoké litinové vrata. Vjezd do nádherné zahrady s bloky bílých a žlutých obytných budov, za nimiž se vynořila skleněná krychle ústavu. Dětské hřiště, nízká přízemní budova s krytým bazénem, vesele pomalovaný pavilon restaurace- a to vše se utápí v zelené, v oblacích zelené, a je tu čistý vzduch.“ Z tohoto popisu jsem se rozhodla vzít pouze základní myšlenku a úplně předělat vnější a vnitřní uspořádání tohoto ústavu. Zásadním důvodem proč jsem změnila tvar budovy je, že jsem chtěla vytvořit podobu uzavřeného ekosystému. Přišlo mi to vhodnější, než otevřené území, vzhledem k tomu, že tento ústav se zabývá tím, že se snaží oživit přírodní prostředí na této planetě. Navrhla jsem jednoduchý futuristický tvar budovy s neprůhlednou, ale průsvitnou fasádou. Vnitřek budovy v podstatě vypadá jako obrovský torus. Po celém obvodu budovy se nachází laboratoř, na každém patře pak umístěny přístroj na čištění vzduchu a vody, která se pak dostává skrze trubky do hlavního středního vodovodu budovy, jenž má tvar víru. Tento hlavní sloup vodovodu dodává čistou vodu všem rostlinám ve vnitřním prostoru budovy. Tento proces je cyklický. Předpokládám, že takovým způsobem místní vědci mohli zkoušet různé nevhodnější způsoby pro čištění prostředí a obnovovat tak zmizelé rostliny, což se dá následně aplikovat na celou planetu.

Interiér oddělení řeším ve světlých barvách, nikoliv ale ve sterilně bílém provedení. Laboratorní technika se výrazně liší od jiných přístrojů na planetě, jelikož má pozemský původ (výtvarný návrh s číslem obrazu 30).

Chci se vrátit k nenápadnosti politického režimu. Dle mé představy se režim snaží působit na obyčejné lidi běžně, jakoby se vzdával své propagandistické úrovně. Nemá příznaky klasické propagandy, působí na lidi přes popularizaci svých symbolů, čím do společnosti ještě víc proniká. Příkladem může posloužit interiér kavárny (výtvarný návrh s číslem obrazu 13 a 14). Obraz hada je zde použit v dekorativní ozdobě na barovém

pultu. V interiéru kavárny dokonce můžeme vidět i skutečného hada ve skleněném teráriu zabudovaném do zdi. Zbytek prostoru kavárny řeším ve světlých skoro bílých odstínech, ale výrazně patinuji a přidávám neupravenost. Osvětlení v kavárně řeším velkým množstvím stropních lustrů, které mají podobu polokoule, přičemž nesvití každý. Všechny jsou silně zaprášené. Častým používáním kupolovitého tvaru dociluji kontrastu vůči horizontu planety. A také dávám podvědomou narážku na mylnost názorů obyvatel ohledně světového uspořádání. V dalších interiérech také často používám stejnou formu, převážně ve světelných zdrojích. Například v interiéru kanceláře státního prokurátora (výtvavný návrh s číslem obrazu 24 a 25). V tomto konkrétním případě odkazují tvarem lustru k možnému pronásledování státem, jelikož forma připomíná pozemskou skrytou kameru.

Ted bych chtěla popsat exteriér kavárny (výtvavný návrh s číslem obrazu 11). Vchod do budovy jsem ponechala nenápadným, čímž se zdůrazňuje úroveň podniku. Ze stejného důvodu umísťuji protější budově více populární a drahou restauraci, což se projevuje přes architekturu budovy (výtvavný návrh s číslem obrazu 12). Během natáčení by se dalo tohoto dojmu docílit také správně rušnou atmosférou, která by naznačila častější navštěvování. Zároveň je tato dekorace ilustrací k docílení snové atmosféry ve filmu. Ještě jednou zde budím v divákovi dojem, že je to sen o našem světě, o naší planetě. Dělán to přes hmatová připomenutí, hmatové vnímání. V tomto případě přes bílé kachličky na zábradlí vedle kavárny, připomínající typické pozemské bazénové kachličky (výtvavný návrh s číslem obrazu 11 a 12). Tato lokace má také působit tak, že se nacházíme v hloubi města. Proto jsem zvolila podobu dvora, která dle mého názoru vyvolává pocit středu, jelikož sem vede mnoho cest z různých směrů. Takový dojem se dá podpořit i zvukovým uchopením scény - představuji si tichou atmosféru, ve které je slyšet město z dalky, a kdy každý jednotlivý zvuk v tomto prostoru vyzní sám o sobě. Při vytvoření večerní zvukové atmosféry bych dávala důraz na kontrast mezi oběma podniky. Větší restaurace by měla být zvukovou dominantou, mírně hučet, a vytvářet ozvěnu na dvoře.

Další lokací, kterou bych chtěla popsat, je byt rodiny Gaala (výtvarné návrhy s číslem obrazu 16-21). Dle knižní předlohy bydlí v bytě bratr a sestra se strýcem. Pro vytvoření návrhu jsem si dovolila připustit, že kdysi v tomto bytě bydlel strýc se svou ženou, která zemřela během války, a proto se nyní dělí o tento prostor se svým synovcem a neteří. Tato hypotéza mi pomohla přidat stopy minulosti do bytu. Navrhla jsem ho se třemi striktně nerozdělenými místnostmi, kuchyňským koutem a chodbou. Tím jsem chtěla dát režisérovi možnost použití dlouhých záběrů nepřerušovaných střihem, které dle mě vyžaduje scénář. Prvním prostorem, který v bytě vidíme, je velká chodba (výtvarný návrh s číslem obrazu 16 a 17). Divák se seznamuje se způsobem života této rodiny a zároveň i této planety. Nesnažila jsem se vytvořit velký rozdíl mezi tímto a mezi pozemským stylem života z důvodu podpory snového efektu. Jen jsem drobně designově upravila základní věci z obyčejné domácnosti. Například jsem lehce změnila vzhled pračky. Umístěním pračky na chodbě zároveň naznačuji, že původní prostor zřejmě nebyl navržený pro účely bytu, a že se tedy nejspíš jedná jen o levnou a nezbytnou variantu (nedostatek bytových prostor po válce). Naznačuji to také i výškou stropů. Nízké stropy by také měly u diváka evokovat asociaci s krytem, ve kterém se lidé schovávají během války. V neposlední řadě by to také mělo pomoci k vyniknutí výrazné výšky hlavního hrdiny oproti původním obyvatelům planety. V proti-pohledu na chodbu (výtvarný návrh s číslem obrazu 16) je vidět, že dveře jsou výrazně nové. Mají modernější design, nejsou průhledné, vypadají spíš jako vchod do bunkru, a jsou na elektrické ovládaní. Rám dveří jsem záměrně nechala dřevěný (původní), jsou na něm vidět staré panty. Tímto kontrastem naznačuji, že tuto výměnu provedl nejspíš stát, díky čemuž má následně přístup a kontrolu nad každou domácností.

Výraznou změnou prošel způsob přípravy jídla. V pohledu na kuchyň (výtvarný návrh s číslem obrazu 18) je vidět sporák ve tvaru polokoule, který má prohlubeň na hrnce. Tento tvar podle mě vznikl historickým vývojem přípravy jídla na této planetě. Původně by to mohlo být spojené s přípravou jídla například v písku nebo v jámě s uhlím. V průběhu času obyvatelé tento způsob zmodernizovali do nynější podoby, kdy

sporák v tomto tvaru je elektrický. Umístěním sporáku na tenkou skládací nosní konstrukci jsem zdůraznila provizorní charakter tohoto přístroje, což podporuje pocit chudoby. Stejnou formu jsem navrhla i pro nádobí. Také jsem vymyslela systém na držení nádobí tohoto tvaru. Výrazným detailem v kuchyni je větrací zařízení. Kuchyňský odsavač jsem umístila nad sporákem a přidala mu nesouměrný rozměr – dá se předpokládat, že se původně jedná o průmyslové zařízení. Tím ještě jednou odkazuji na chudost rodiny, kdy jsou nejen oni, ale i další rodiny, závislé na dodávkách nezbytných věcí do domácností různými způsoby.

V obývacím pokoji je barevnou dominantou televize. Tím zdůrazňuji důležitost tohoto zařízení v běžné domácnosti. Míže na oknech jsou motivem doslova zpřítomnělého pocitu strachu z něčeho tam venku, na diváka by to mělo působit podvědomě. Celkovým vzhledem bytu lehce odkazuji na styl šedesátých let.

Další místností je bývalá manželská ložnice, kterou nyní strýček nechal svojí neteři Radě. Druhý pokoj je pracovna, která nyní slouží zároveň i jako ložnice, a strýc se o ní dělí se svým synovcem. Každou místnost jsem rozdělila posuvnými skládacími stěnami. Na výtvarných návrzích s číslem 20 a 21 posuvné stěny nezobrazuji z důvodu lepší celkové představy o bytu. Při vytvoření barevné atmosféry se snažím docílit dojmu lehkou pestrostí, čímž chci ukázat na to, že se tady tyto věci neobjevily současně. Tím také mimo jiné ukazují, že pro tuto rodinu je na prvním místě zajistit především samotnou funkčnost domácnosti – shání tedy jenom nezbytné věci, jelikož nemají dost prostředků na věci jiné, dejme tomu „zbytečné“. Přesto ale se majitelé snaží vytvořit útulnou atmosféru a všemi způsoby to v rámci možností sladit mezi sebou.

Zvuková atmosféra v bytě je lehce rušná, je z ní cítit, že se dům nachází na kopci, z dálky je slyšet město, kolem se odehrává život. Zvuk jde do místností spíš stropem nežli okny, čímž zdůrazňuji jeho nepevnost.

Předposledním prostředím, které bych chtěla popsat, je příroda na planetě Sarakš. Tím hlavním při návrhu krajiny bylo zvážit míru a prostředky pro navození atmosféry postapokalyptičnosti. Strugačtí ve svém románu popisují krajinu připomínající nejspíš

pozemskou lesostep. Píší, že „nebe je nízké, tvrdé, bez průzračností, hladká a neproniknutelná bář. Obloha fosforeskující. Tráva po pás: nedaleko se černaly džungle křovin, tu a tam neuspořádaně čněly unylé pokroucené stromy. Bylo světlo, jako na Zemi za jasné měsíčné noci, chyběly jen noční stíny a průsvitná mlžná modř. Všechno se tu zdálo šedé, uprášené a ploché. Někde kousek stranou plynula velká a klidná řeka, která se valila vzhůru po úbočí kotliny k západu. Refrakce“. Podle tohoto popisu by se dobře hodila příroda jižních nebo středních částí Ruska, ale pro natáčení by to nebylo dobrou volbou, jelikož by bylo velice těžké vytvořit post-apokalyptickou atmosféru, protože tato krajina by potřebovala velké množství úprav, převážně v postprodukcí, v důsledku čehož by nevypadala realisticky. Proto bych chtěla trochu změnit vzhled krajiny a navrhnout jako možnou lokaci Mexiko. V této zemi jsem našla vynikající prostředí, které vyžaduje jen drobné úpravy. Jde o okolí města Mapimí. O několik kilometrů dál se vedle tohoto města nachází opuštěný důl Ojuela. Tato lokace splňuje skoro všechny podmínky. Nachází se tam starý most, a hlavně velké množství opuštěných rozbouřených staveb, které vypadají jako po válce. Tady by se točilo putaní hlavní postavy planetou. Pro natáčení příletu kosmické lodí, bych zvolila severní část Mexika, poblíž americké hranice. Jelikož krajina v této části je více rozlehlá, vytvoří dojem nekonečnosti povrchu a zároveň se tam dá najít velké množství zanedbaných civilizačních prvků, které by mohly dobře posloužit pro vytvoření povalečné atmosféry a zdevastované krajiny. Zakřivený horizont by se přidal dodatečně ve stadiu počítačové postprodukcí. Na hranici s Amerikou a Mexikem by se také daly točit záběry na řeku. Krajina kolem řeky Rio Grande ladí s předchozími lokacemi a podporuje zvolenou post-apokalyptickou atmosféru. Možnou lokací pro natáčení radioaktivních vodních povrchů by mohly být prostory Yellowstonského národního parku, konkrétně pak termální pramen Grand Prismatic. Tento pramen připomíná hořící jezero a má neuvěřitelnou barevnost.

Rozbor vlastních návrhů bych chtěla ukončit popisem konceptu kosmické lodí. Rozhodla jsem vytvořit velmi jednoduchý tvar – vesmírná loď má podobu koule. Podle mě je to nejdokonalejší tvar, který může existovat a symbolizuje ideál. Při letu svítí z lodí

do všech stran paprsky světla, čím vzniká dojem padající hvězdy. Tímto dokonalým tvarem jsem chtěla docílit dvou věcí. Zaprvé jsem chtěla vytvořit kontrast mezi technickým rozvojem na planetě Sarakš a pozemšťany, kteří podle knihy docílili neuvěřitelného pokroku. Zadruhé, vzhledem k základní myšlence knihy bratrů Strugackých, jsem chtěla naznačit, že hlavní hrdina bere na sebe nepoměrnou, jakoby až boží roli. Tím v divákovi podporuji přemyšlení nad otázkou oprávněnosti revoluce či „evoluce“, kterou kladou Strugačtí ve své knize.

4.3. Scénosled

#	EXT/ INT	DEN/ NOC	Lokace /Stavba	Název prostředí	Popis	Rekvezita/ Technika	Poznámky	č. stránky v textu
1	INT	-	Stavba	Kosmická loď	Velitelný pult, průlez.			1
2	EXT	NOC	Lokace + dostavění	Cizí planéta (Sarakš), místo přistání lodi	Nebo je nízké, tvrdé, bez průzračnosti, hladká a neproniknutelná baň. Obloha fosforeskuje. Tráva po pás: nedaleko se černaly džungle křovin, tu a tam neuspořádaně čněly unytlé pokroucené stromy. Bylo světlo, jako na Zemi za jasné měsíčné noci, chyběly jen noční stíny a průsvitná mlžná modř. Všecno se tu zdálo šedé, uprášené a ploché. Loď stála na dně obrovské kotliny se povlnnými svahy, okolní terén znatelně zvedal. Někde kousek stranou plynula velká a klidná řeka, která se valila vzhůru po úbočí kotliny k západu. REFRAKCE.			1,2
3	EXT	DEN		CENTR	čtyřpatrová budova s kamennou zdí před průčelím. Asfaltovaná plocha parkoviště. Kamenné schodiště. Sklenný dveře.		K budově vede Lesní autostráda, vroubená alejí obrovských stromů	
4	INT	DEN		CENTR Maximův pokoj	Malá místnůstka, okno, masivní židle, sprcha, stůl (snídaně), postel. Ryba posunula do středu místnosti stůl, který M. večer stěhoval ke zdí. Kohoutek topení.	oblečení(nemožná hazuka, přehozená přes židli. Dvourohý vídlichka		42
5	EXT	DEN		Cesta z centru	Parkoviště, stádo prazdňných a mokřých aut silnice, kolona aut, náklad'aků	Fankůvo auto: zbytečná dlouhá (žlutá) limuzina. Rudý kočár s osamělým řidičem. Dřevěný dvoukolák na obrovských kolech velikosti dospělého muže, který táhlo bezčasé prehistorické zvíře.		50, 51, 53, 57

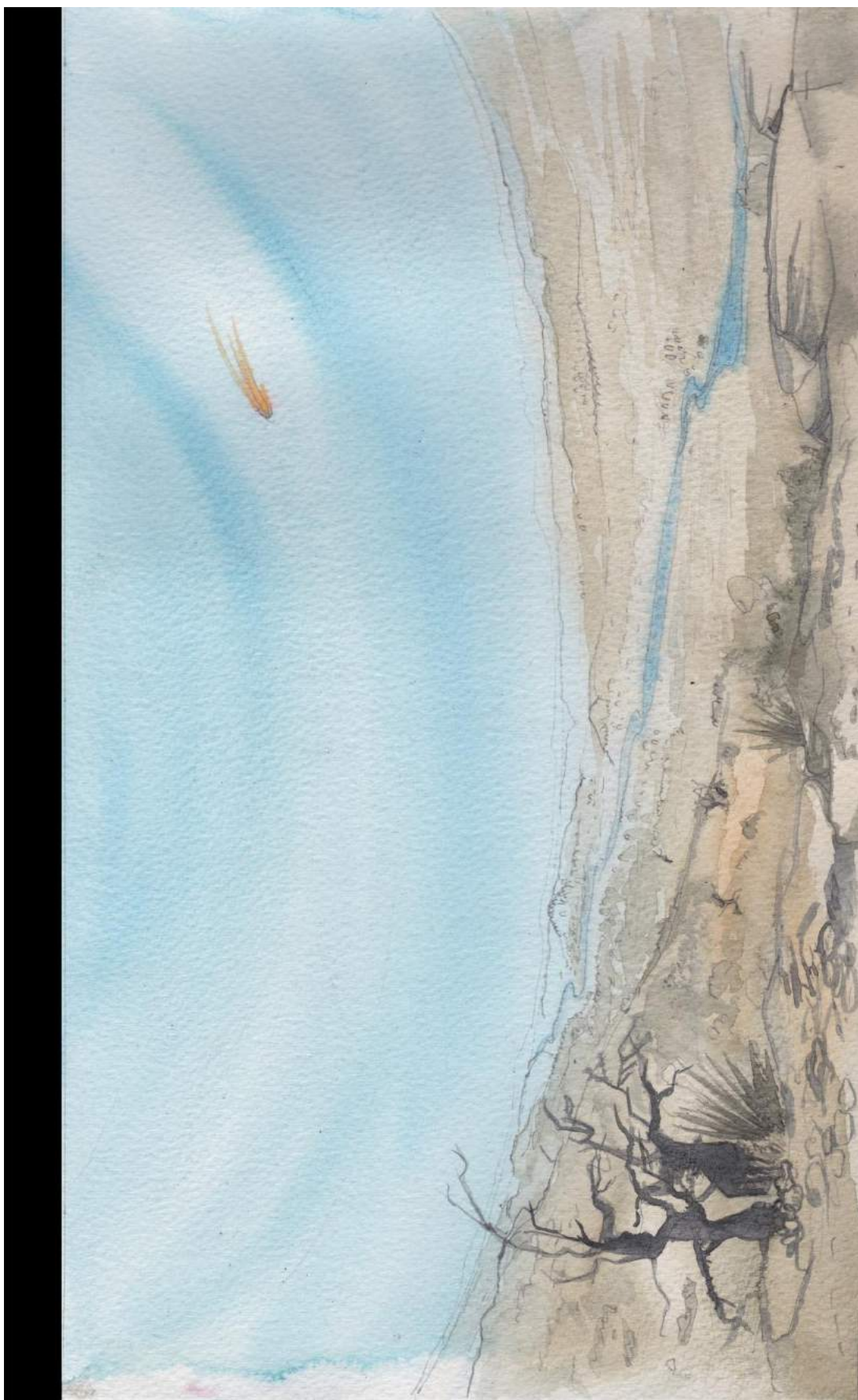
#	EXT/ INT	DEN/ NOC	Lokace /Stavba	Název prostředí	Popis	Rekvezita/ Technika	Poznámky	č. stránky v textu
6	EXT	DEN	Stavba	Město	Ulice jsou zbytečně úzké. Město se tisklo k terénu, všechn pohyb se tu odehrával 'bud' po zemi, nebo pod jejím povrchem. Obrovské prostory nad domy zely prázdnotou, vydané na pospas dýmu, dešti a mlze. Město bylo šedé, zakouřené, únavně stejné.	neforemné pestrobarevné nápisy s hrubými kresbami lidí a zvířat. Osobní vozy nacpané muži a ženami. Uliční stánky.	Po chodníku kráčely husté proudy lidí, oblečených do podivného šatstva fialových a černých odstínů.	58,66,87
	EXT	NOC	Stavba na pozemku	Město boční uličky	Slabá pouliční světka zavěšená vysoko nad zemi nic neosvětlovala. Na hlavních třídách už prakticky nebylo k hnutí. Poloprázdná a polosetměla ulice.			
8	EXT	NOC	Stavba na pozemku	Město cestou domů Gaal	1.Špatně osvětlená ulička, odbočili do jiné, osvětlené ještě spořeji, po obou stranách vozovky nepořádně vydlážděné kočičmi hlavami, lemované dřevěnými, ke straně nachýlenými domy. Několik krat odbočili, křivolaké uličky byly naprosto pusté. 2.Průchod. Pod oprýskanou kopulí jakéhosi nesmyslného oblouku se v průvanu komíhala holá žárovka.Zdi tohoto průchodu byly potažené plísní a křivolakými puklinami, pod nohama popraskaný beton se špinavými stopami nohou.			66,67,68

#	EXT/ INT	DEN/ NOC	Lokace /Stavba	Název prostředí	Popis	Rekvizita/ Technika	Poznámky	č. stránky v textu
9	INT	DEN/ NOC	Stavba ateliér	Byt Gaal	Kuchyň, Kabinet-pracovna. Hala(TV, křeslo, obědový stůl, malá knihovnička, gauč pro M., skříň)			
10	EXT	DEN/ NOC	Stavba	Kavárna	Malá boční ulice. Tři rozsvícené zlatavé koule, blikavý modrý nápis, svinutý ze skleněných trubek naplněných luminiscenčním plynem, a dveře, za nimiž bylo vidět polosklepní místnost.	Třemi zlatavými koulemi se zpravidla označují podniky, kde dostanete najíst.		
11	INT	NOC	Stavba ateliér	Kavárna	Vydrobené schody dolů Sálek s nízkým stropem, zhruba deset prázdných stolků. Podlaha posypaná vrstvou dosud čistých pilin. Skleněná chladičí vitrína, zastavená nasvícenými láhvemi s duhově zbarvenými nápoji. Chromovaný pult vedle vitríny. Kulaté stolky.	Duhově zbarvené nápoji		
12	INT	NOC	Stavba ateliér	Kancelář státního prokurátora. Justiční palác	1. Vysoké dveře do pokoje. 2. Koupelna	Křeslo, křeslo pro návštěvníky (návštěvník se musí cítit nepohodlně, a musí být komický), telefon, tajná zásuvka ve stole. Desky (popis na 202)	196	

#	EXT/ INT	DEN/ NOC	Lokace /Stavba	Název prostředí	Popis	Rekvizita/ Technika	Poznámky	č. stránky v textu
13	EXT	DEN	Stavba/ Lokace	Department zvláštních výzkumů	K Departmentu vedla vládní trasa, vroubená alejí kučeravých, na první pohled umělých stromů. Vysoké litinové vrata. Vjezd do nádherné zahrady s bloky bílých a žlutých obytných budov, za nimiž se vynořila skleněná krychle ústavu. Úzká asfaltovaná cesta, dětské hřiště, nízká přízemní budova s krytým bazénem, vesele pomalovaný pavilón restaurace- a to vše se utápí v zeleni, v oblacích zeleni, a je tu čistý vzduch.			354-5
14	INT	DEN	Stavba atelér	Department zvláštních výzkumů	Prosklený vestibul. Výtah.			
15	INT	DEN	Stavba atelér	Department zvláštních výzkumů. Laboratoři oddělení chemické ochrany.	Čisto a prostorno, všude dostatek světla. Na jakýchsi přístrojích blikají jakési žárovky, v křivulích a retortách bublají kapaliny, zapáchala tu jakási svinstva, na několika místech laboranti trápili pokusná zvířata.	A v mnoha místnostech- bez ohledu na to, zda šlo o laboratoř či kancelář- visely Poutníkovy portréty. Nad pracovním stolem vedle tabulek a grafů, na zdi mezi okny, nad dveřmi, někdy prostě pod sklem na psacím stole. Kresby tužkou nebo uhlím. Poutník při přednášce, zakousnutý do velkého jablka.		

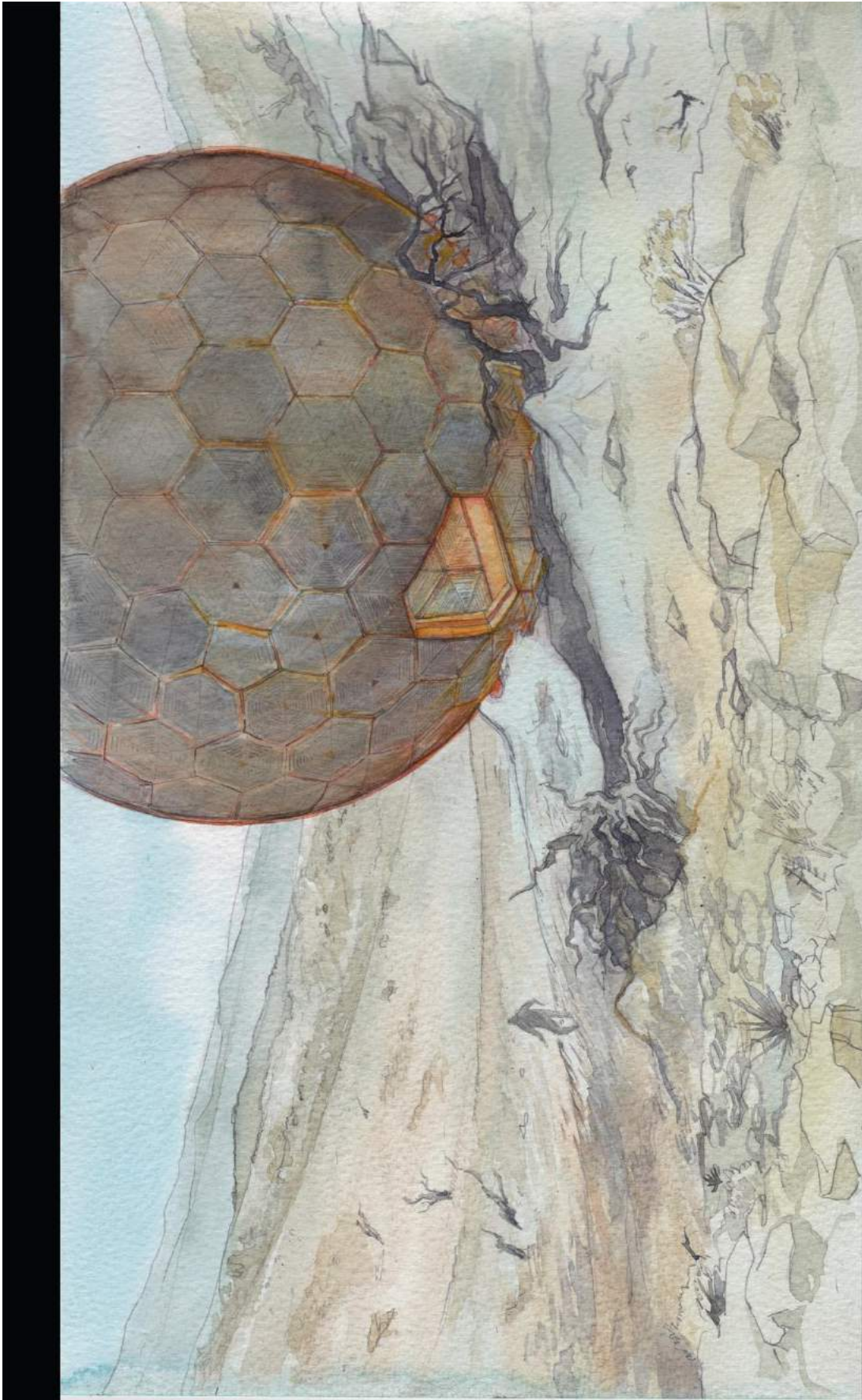
4.4. Obrazová část

4.4.1. Výtvarný návrh



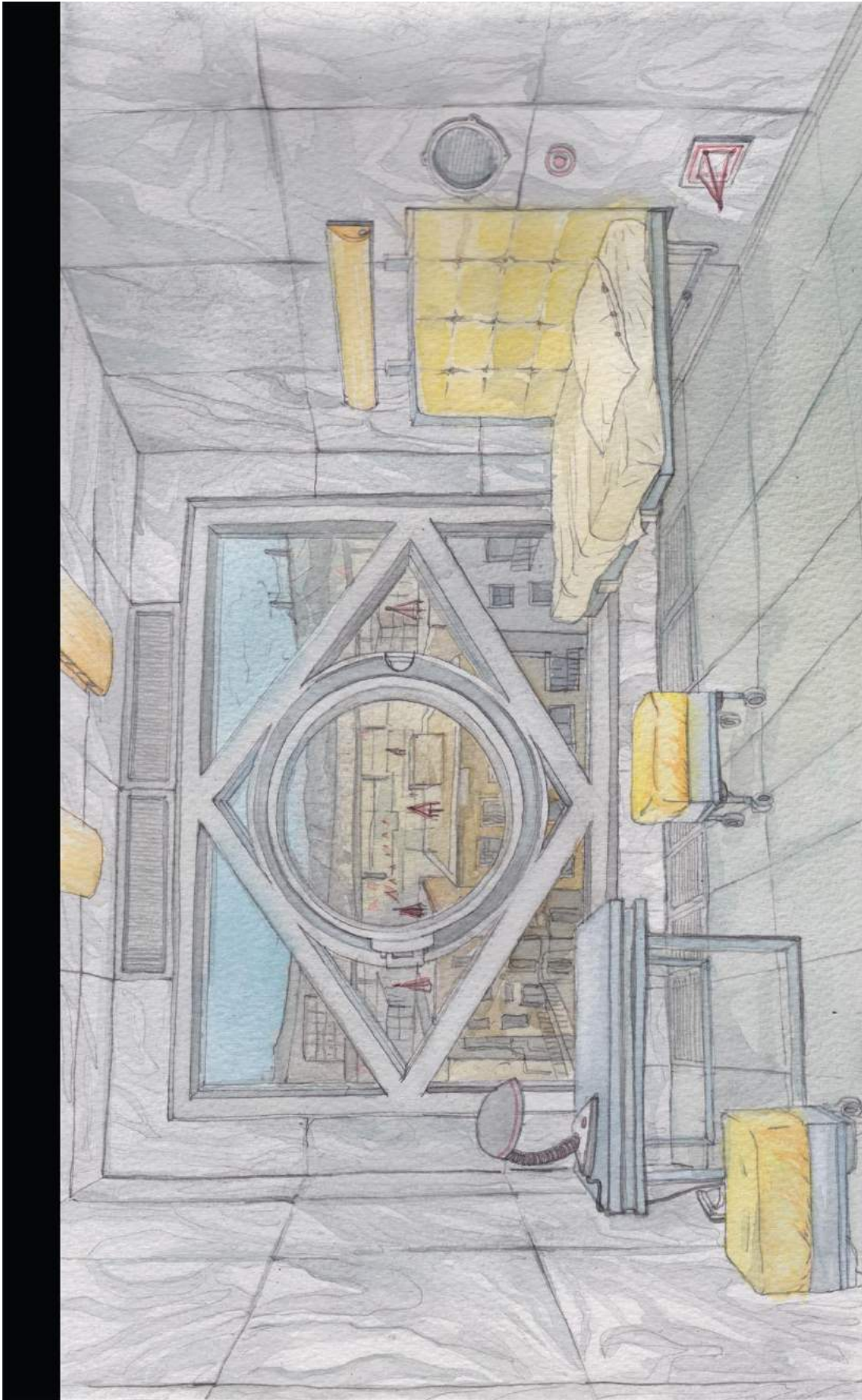
Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Občlený ostrov"

Obr. 1: Krajina; přilet kosmické lodi / EXT



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Občasný ostrov"

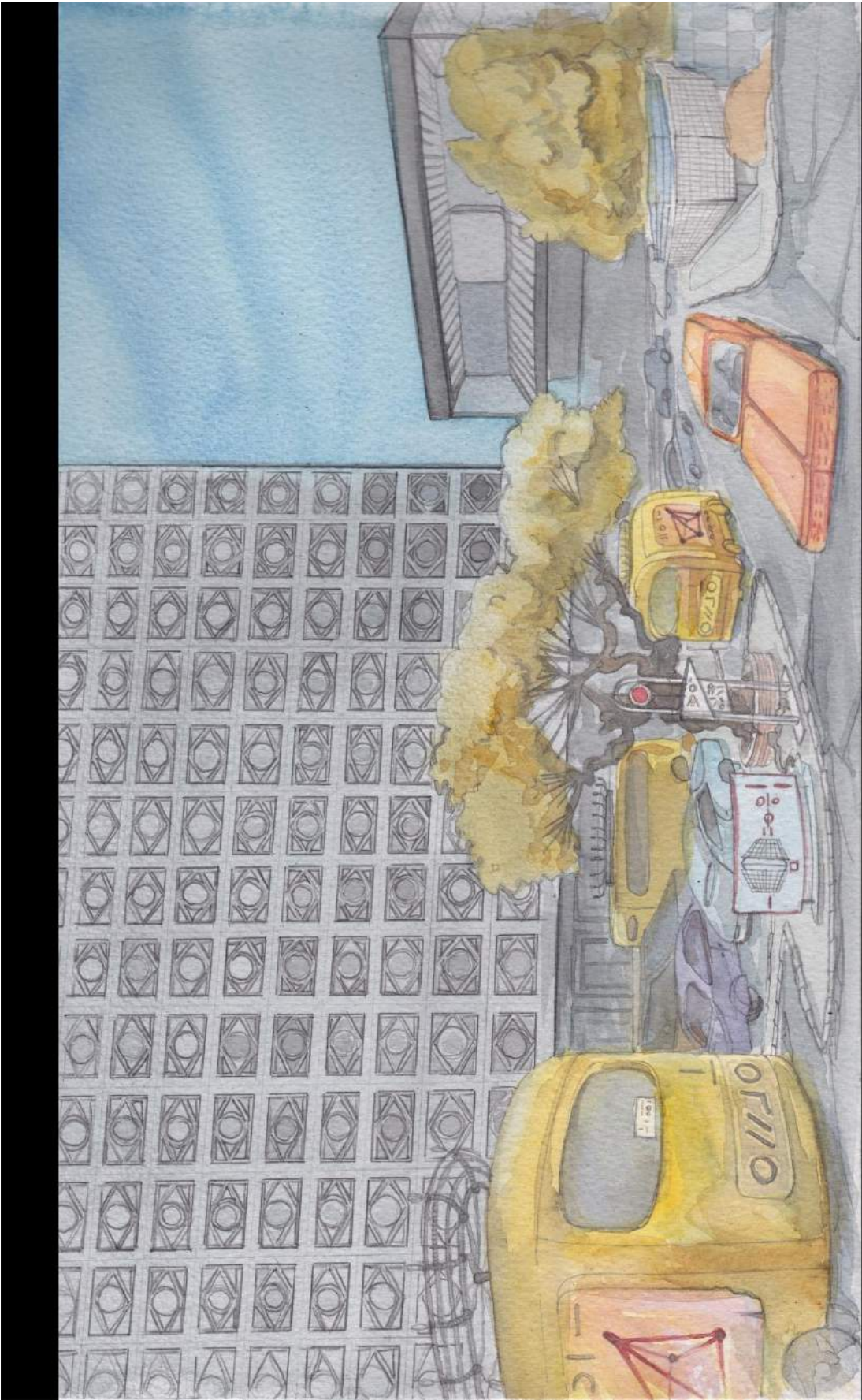
Obr. 2: Krajina; kosmická loď / EXT



Diplomová práce
pocle knižní předlohy bratřů Strugackých "Občlený ostrov"

Obr.3: Televizní centrum; pokoj / INT

Astakhova Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratrů Strugackých "Obyčlený ostrov"

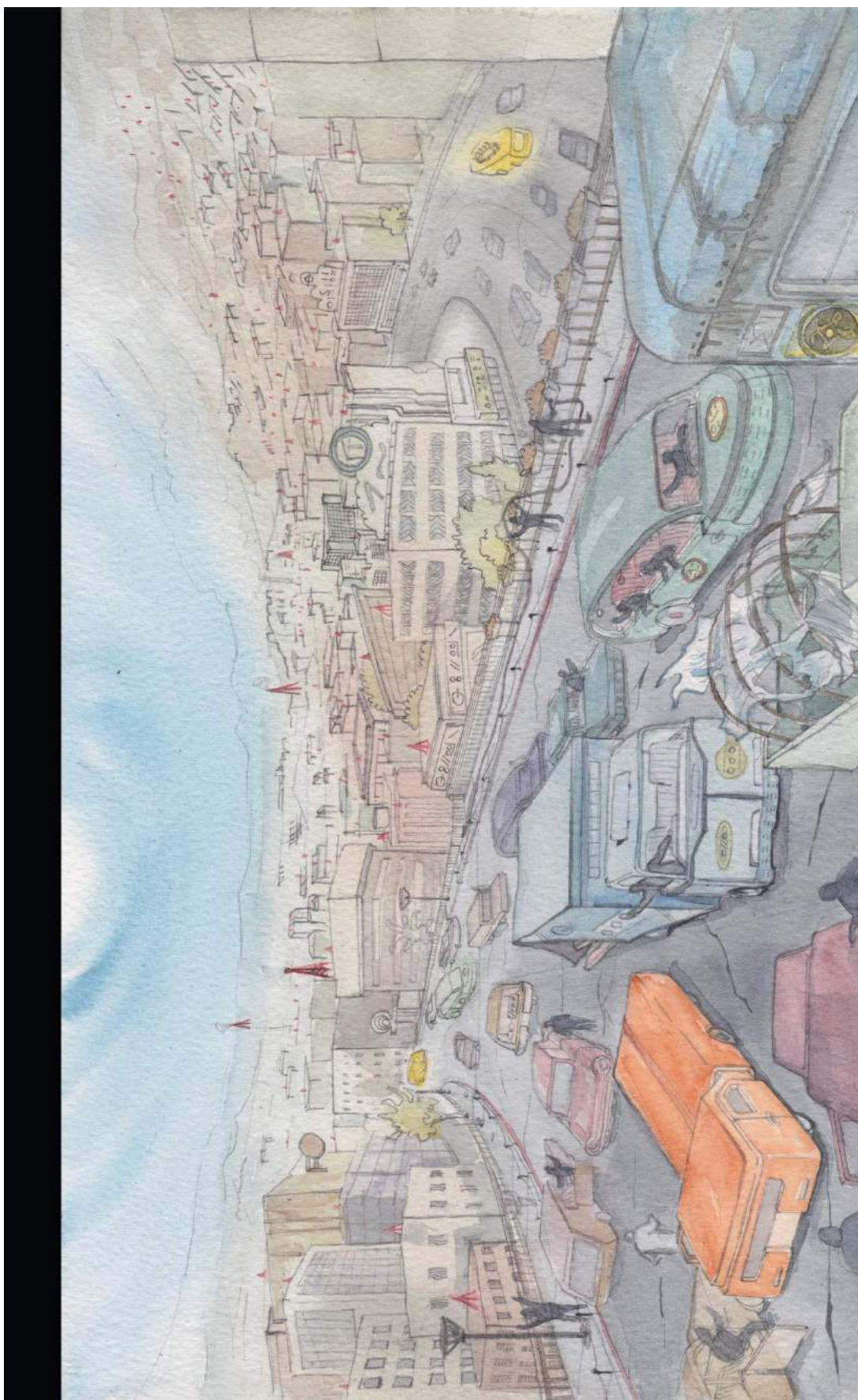
Obr. 4: Televizní centrum; budova / EXT



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratrů Strugackých "Obyčlený ostrov"

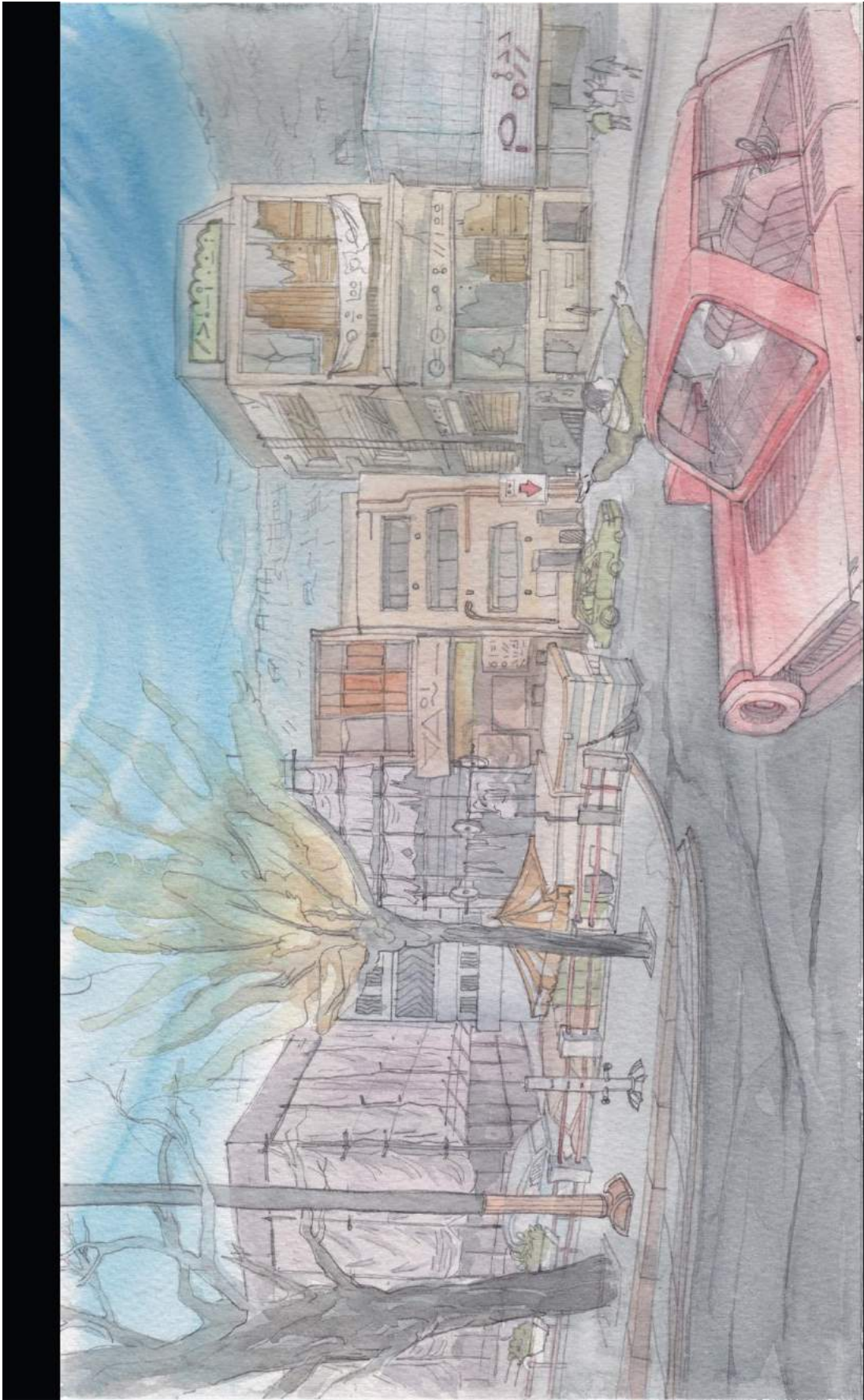
Obr. 5: Televizní centrum; budova / EXT

Astakhova Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratrů Strugackých "Obydlený ostrov"

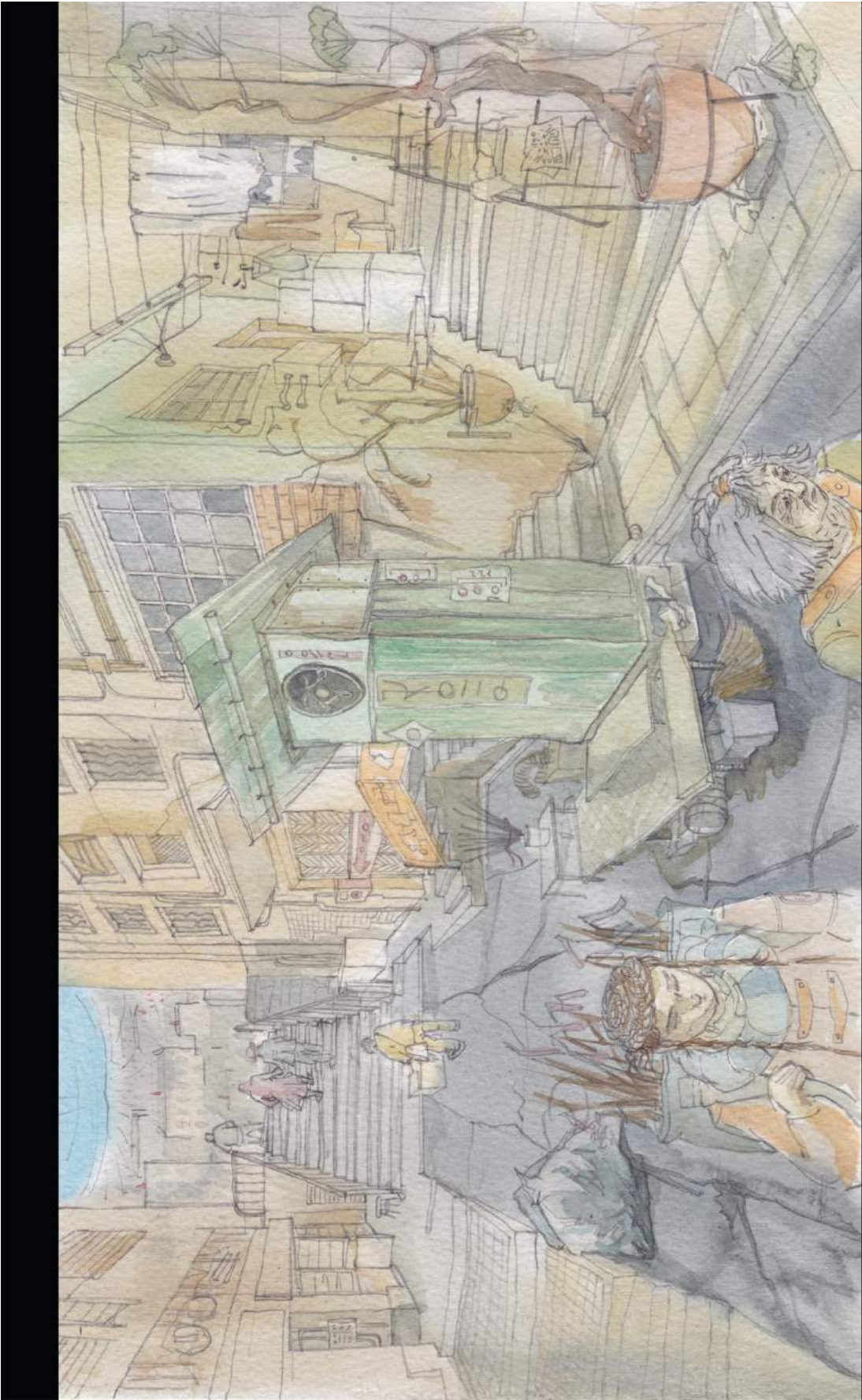
Obr.6: Město; most / EXT



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Občasný ostrov"

Obr. 7: Město / EXT

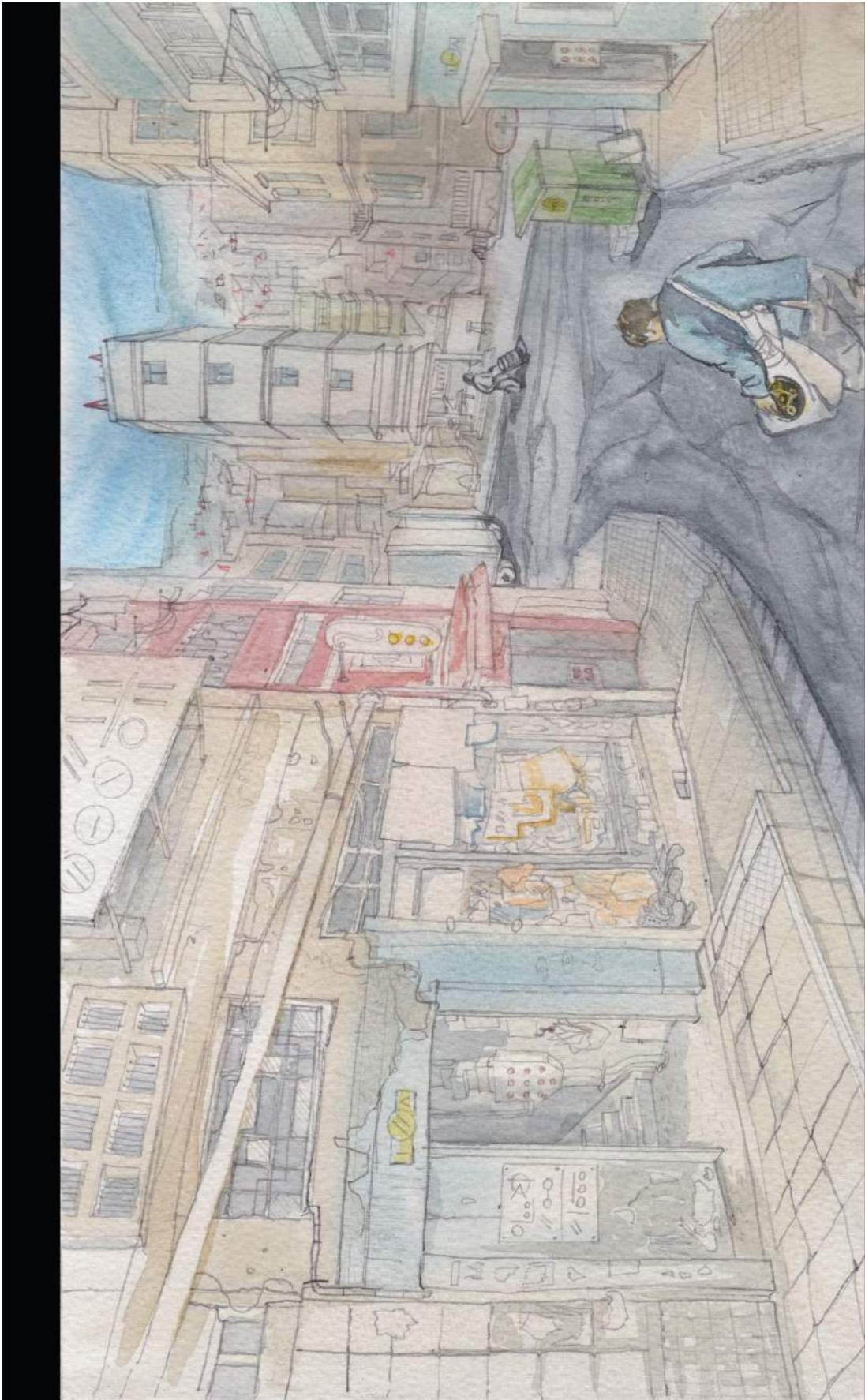
Astakhova Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratrů Strugackých "Obyčlený ostrov"

Obr. 8: Město; boční ulička / EXT

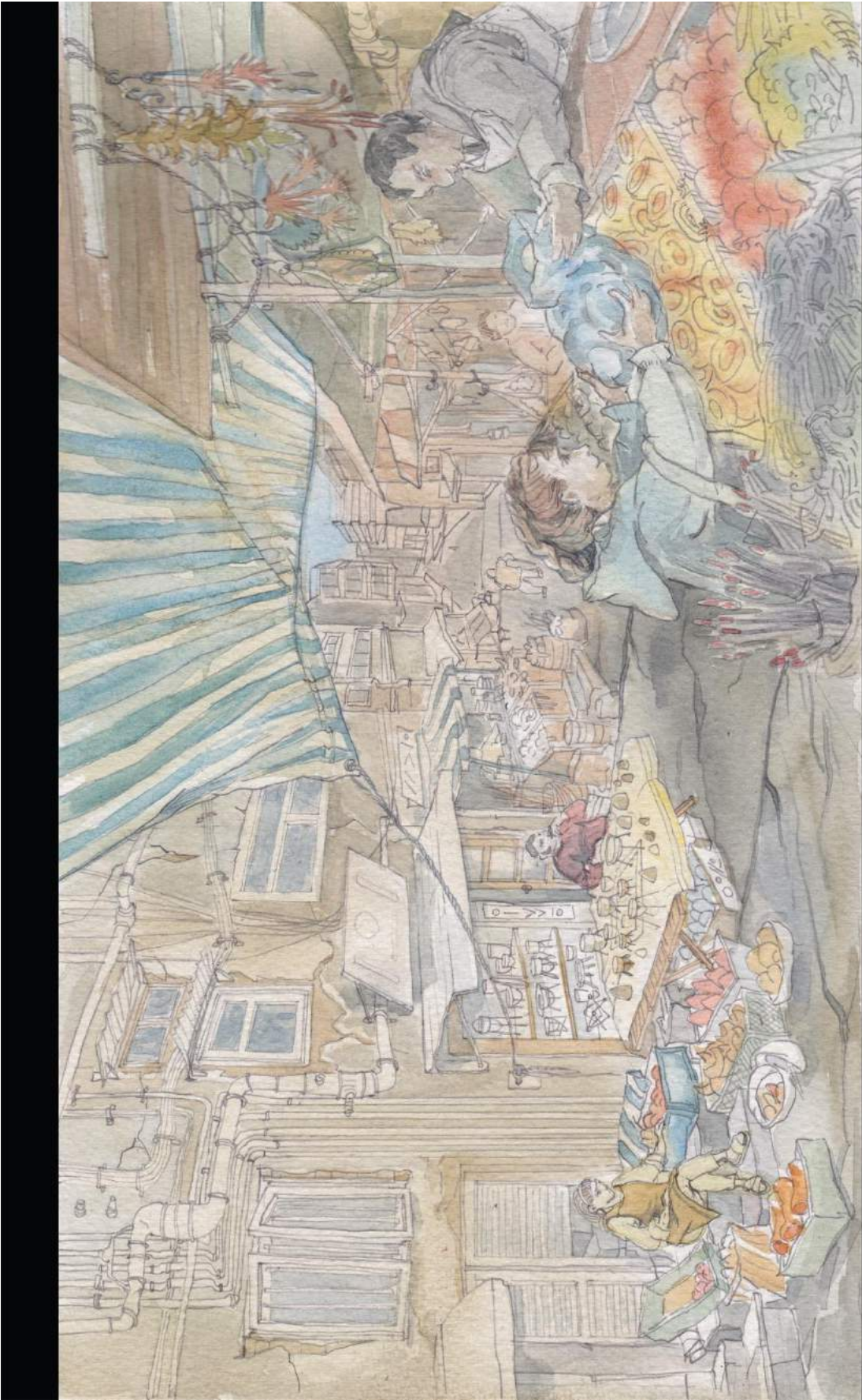
Astakhova Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Obydlený ostrov"

Obr. 9: Město; boční ulička (protipohled) / EXT

Astakhova Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Obydlený ostrov"

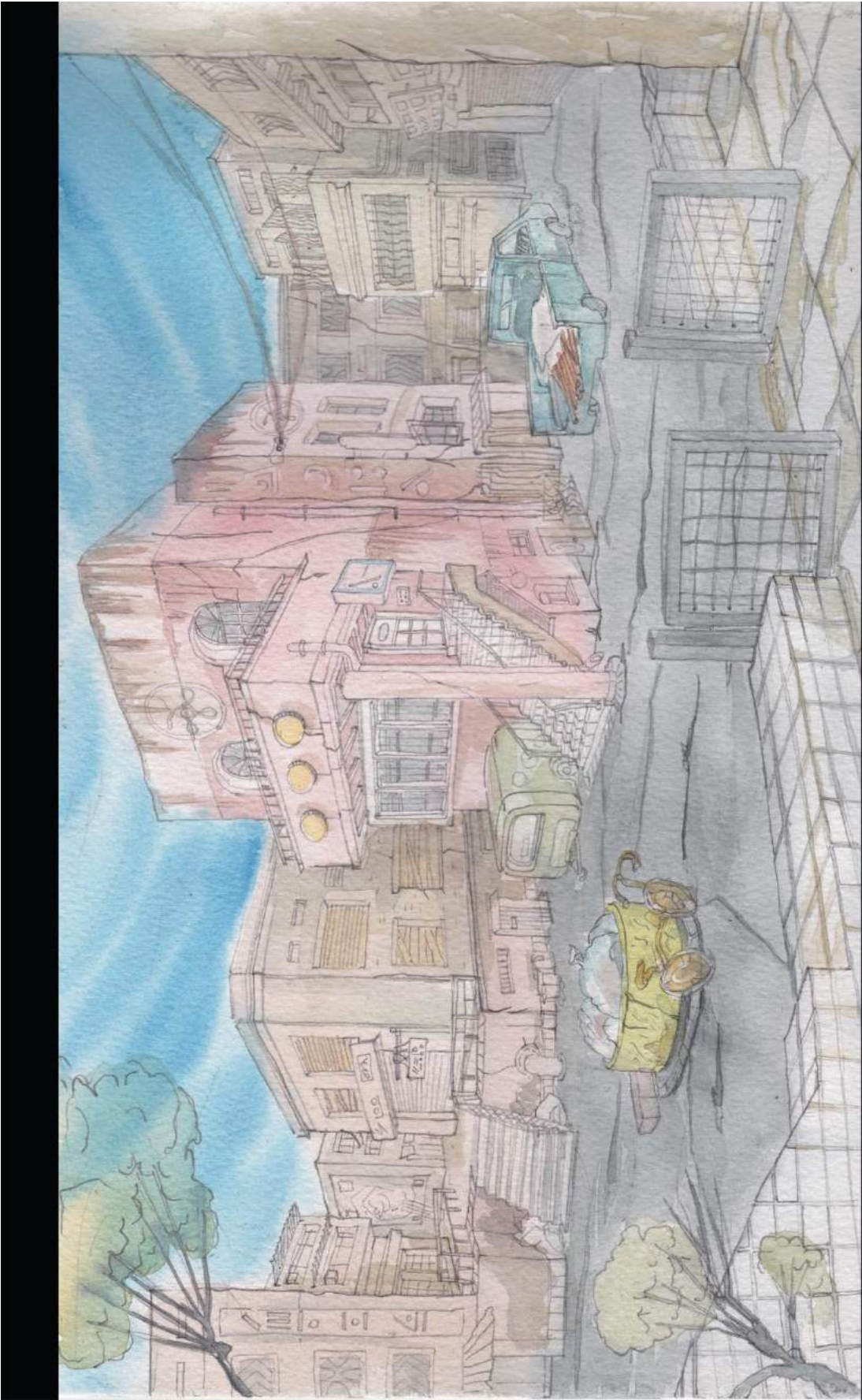
Obr. 10: Město; trh / EXT

Astakhova Anna



Diplomová práce
počle knižní předlohy bratrů Štugacových "Obydljený ostrov"

Obr.11: Město; dvůr; bučova kavárny / EXT



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Občasný ostrov"

Obr. 12: Město; návrh (protipohled) / EXT



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Občleněný ostrov"

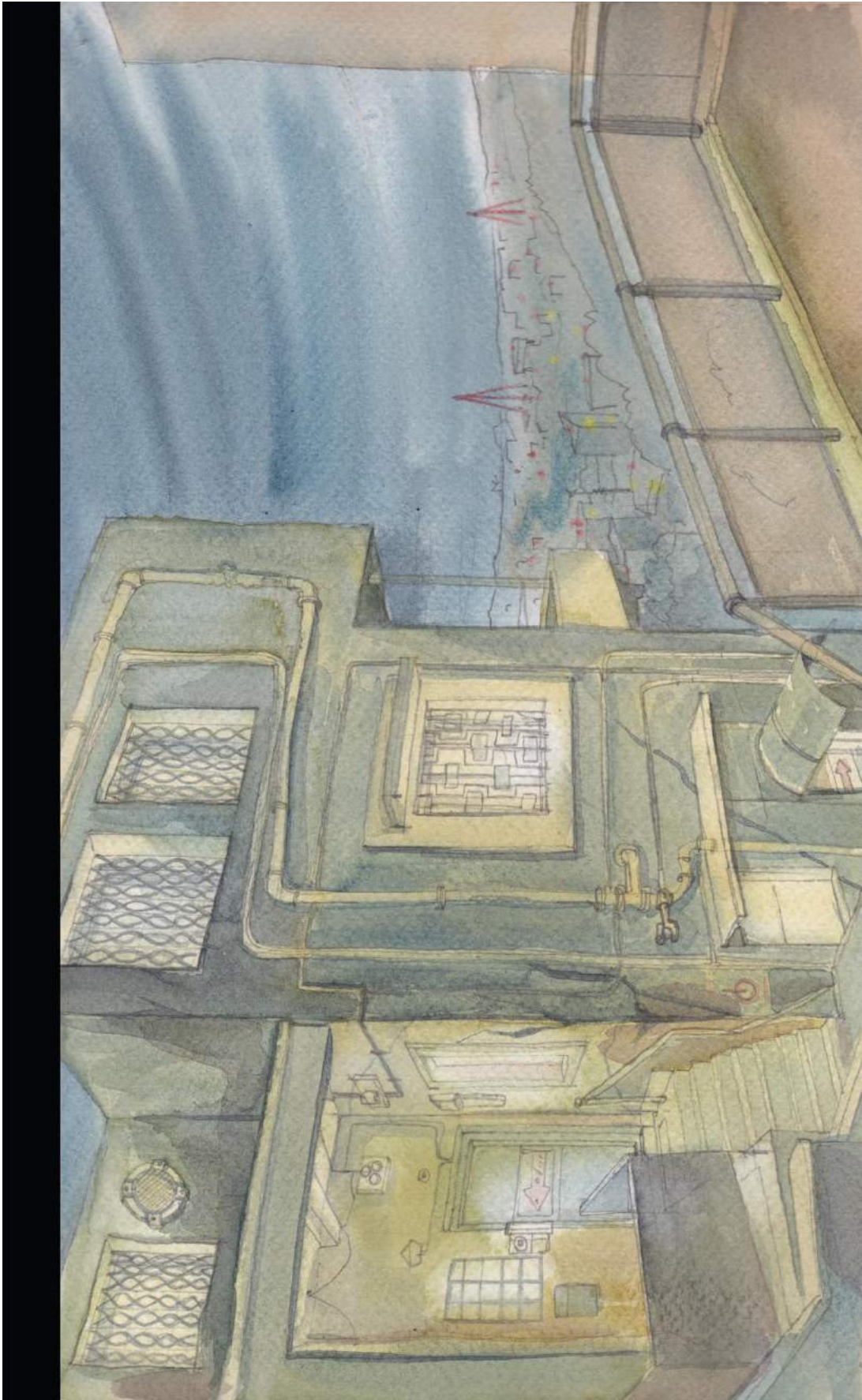
Obr. 13: Kávárna / INT

Asiákhova, Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratrů Strugackých "Obydlený ostrov"

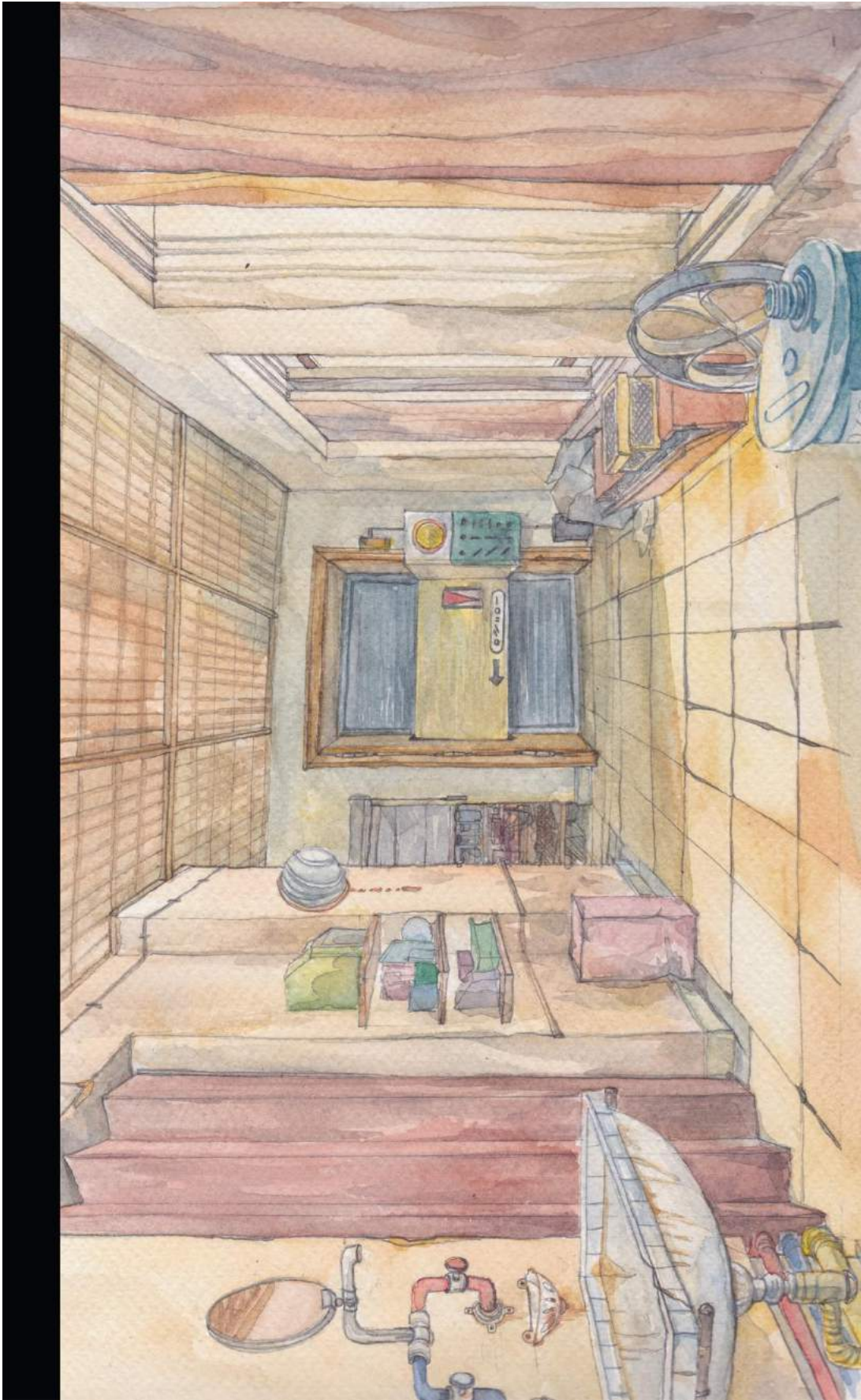
Obr. 14: Kávárna (protipohled) / INT



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratrů Strugackých "Obyčlený ostrov"

Obr. 15: Dům Gaala / EXT

Astakhova Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratrů Strugackých "Obyčlený ostrov"

Obr. 16: Byt Gaala; chodba/ INT

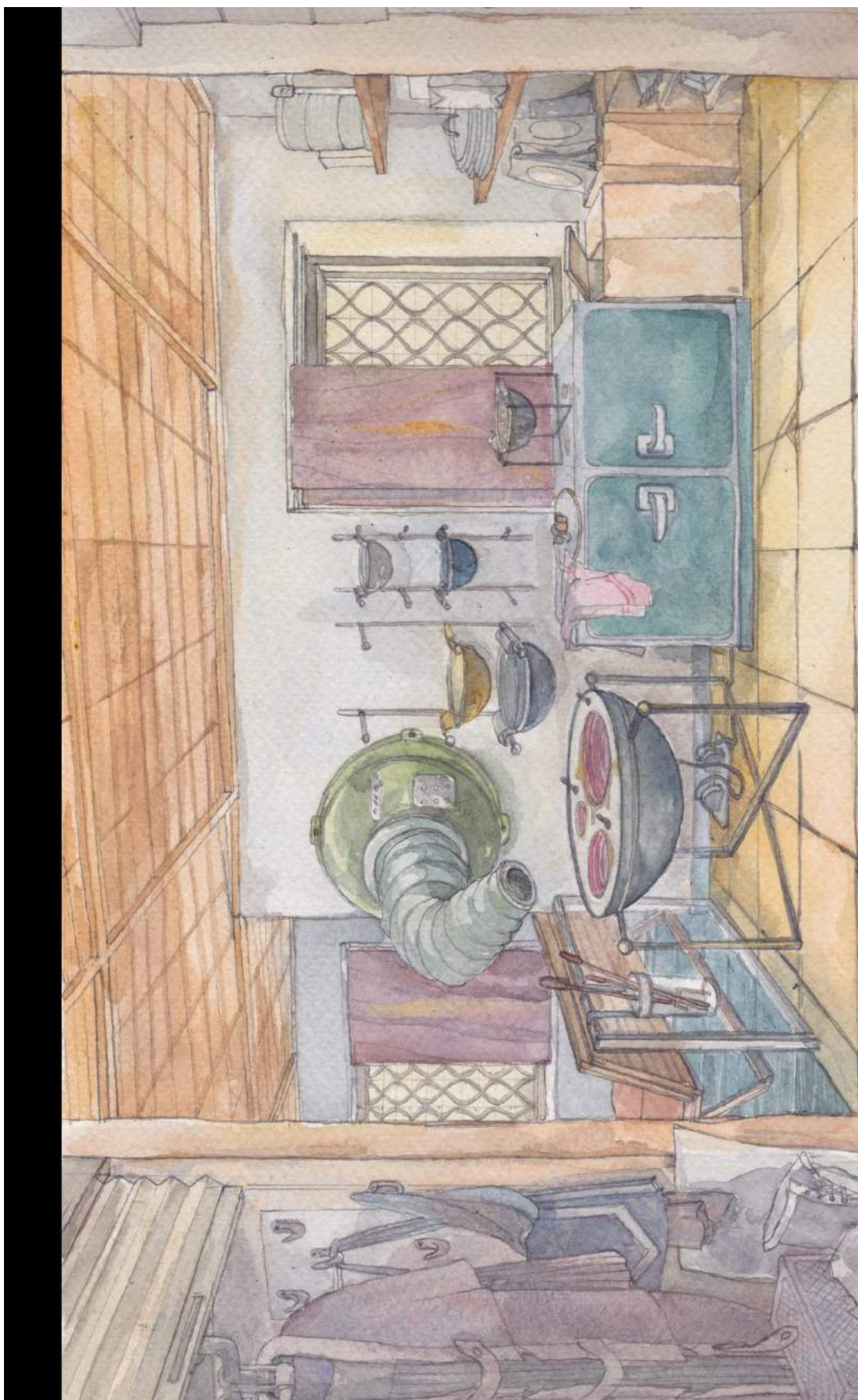
Astakhova Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Štugacových "Obydlený ostrov"

Obr. 17: Byt, Gaala; chodba (protipohled) / INT

Asiakhova Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Obyčlený ostrov"

Obr. 18: Byt Gaala; kuchyň / INT

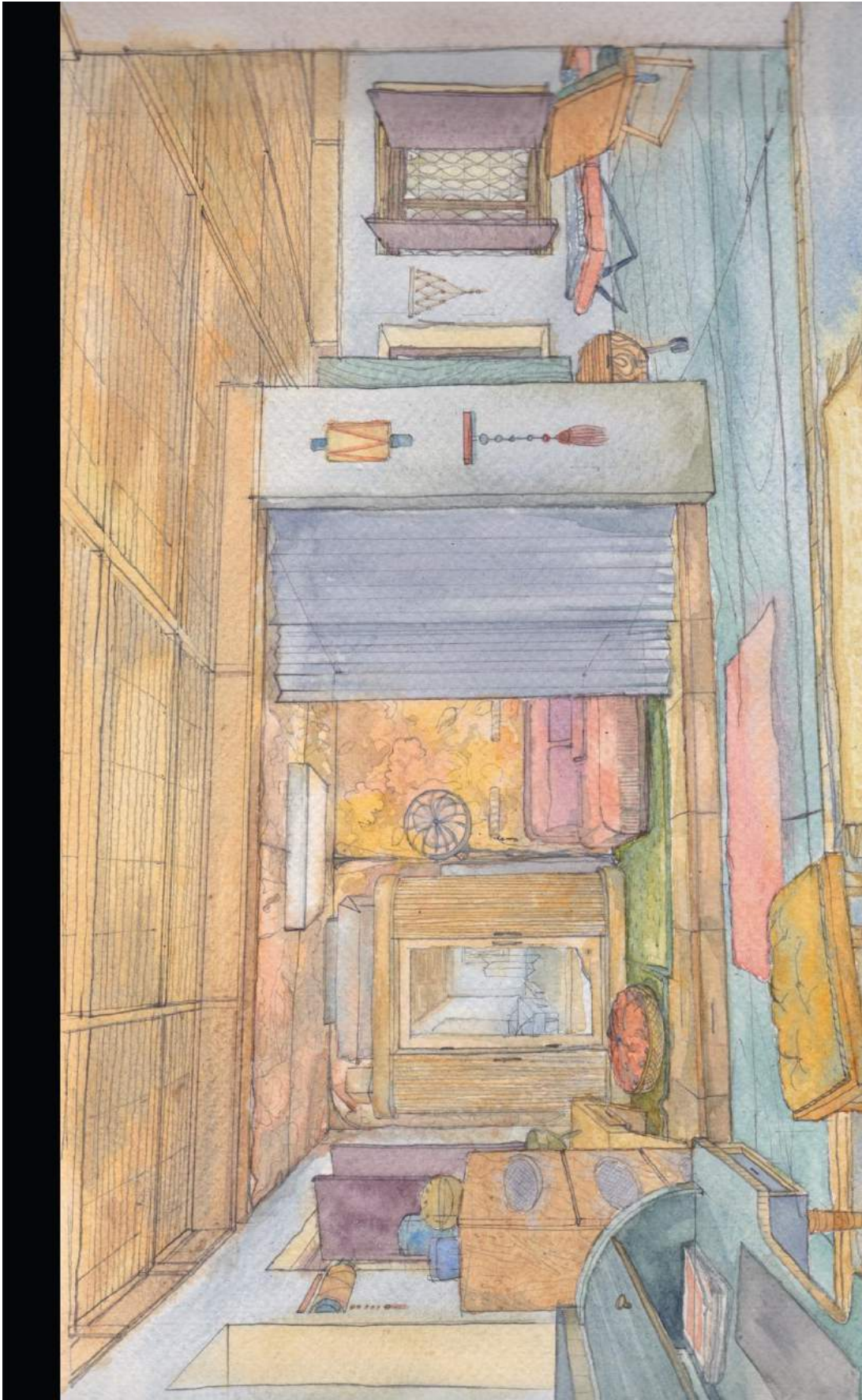
Astakhova Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Obyčlený ostrov"

Obr. 19: Byt Gaala; obyvaci pokoj / INT

Asiakhova Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Obydlený ostrov"

Obr. 20: Byt Gaala; ložnice / INT

Astakhova, Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Obydlený ostrov"

Obr. 21: Byt Gaala; ložnice a pracovna / INT

Astakhova, Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Občasný ostrov"

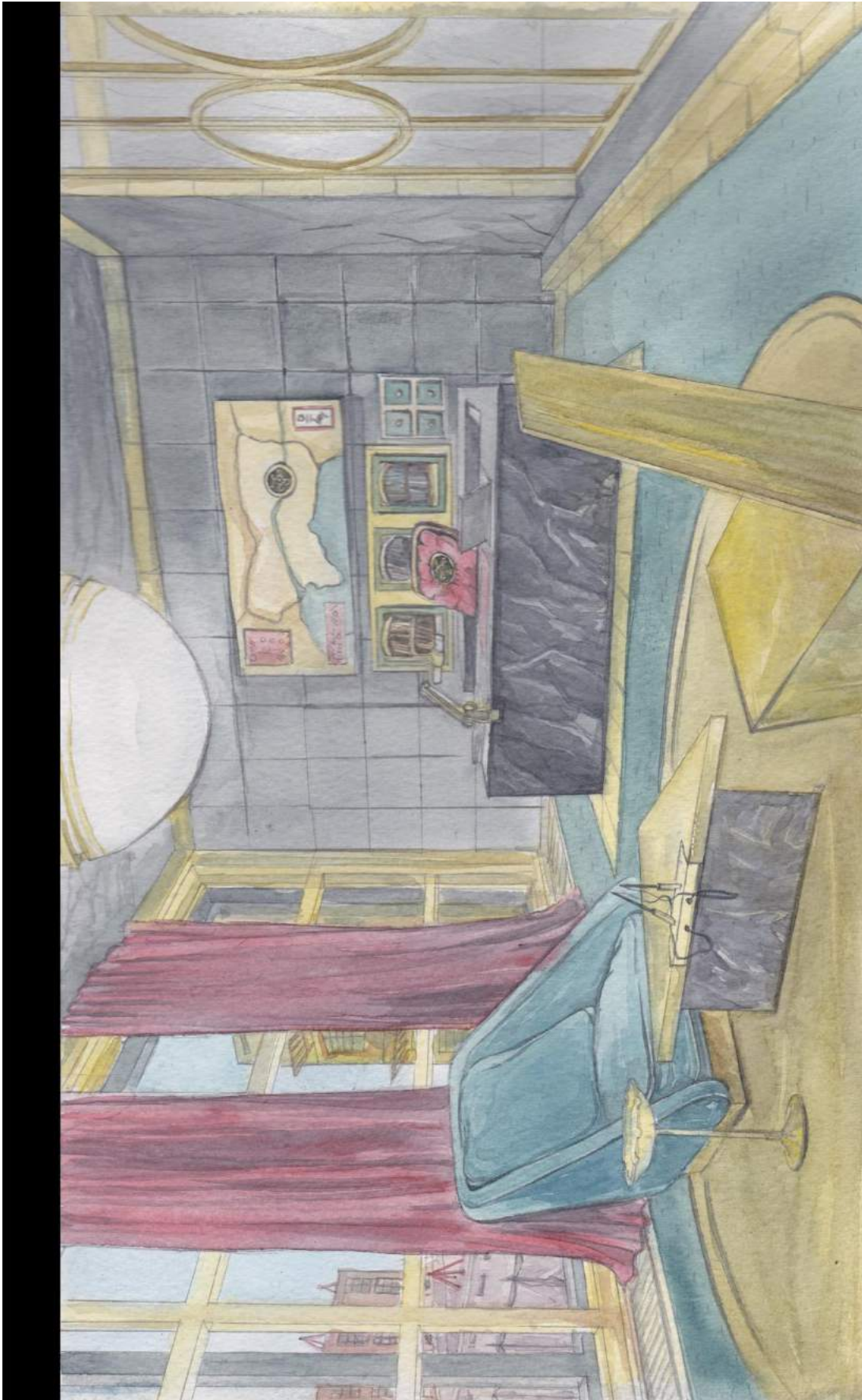
Obr. 22: Město; Justiční palác / EXT

Astakhova, Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Obyčlený ostrov"

Obr.23: Město; Justiční palác (detail budovy) / EXT



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratrů Strugackých "Obyčlený ostrov"

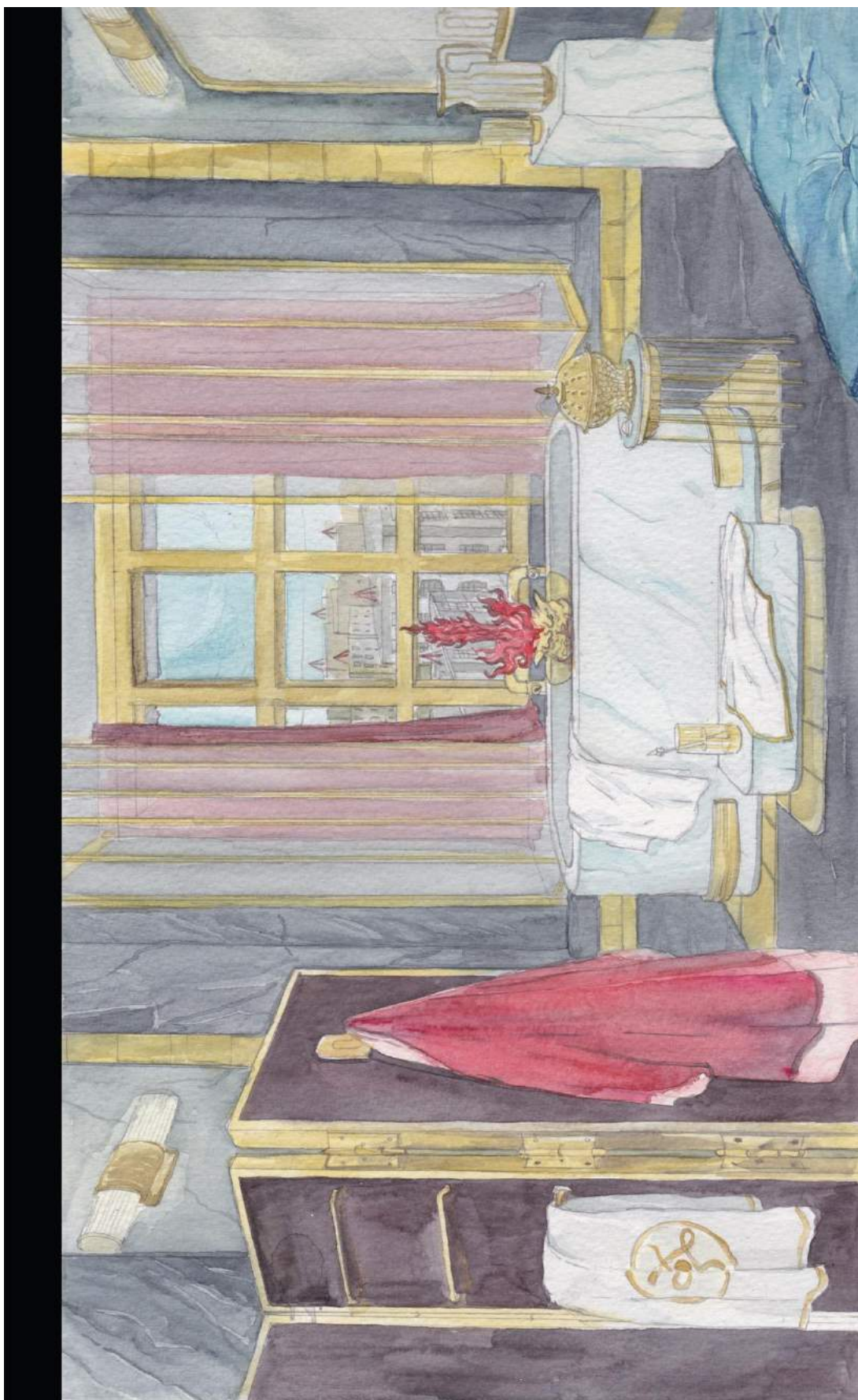
Obr. 24: Justiční palác; kanoselář státního prokurátora / INT

Astakhova Anna



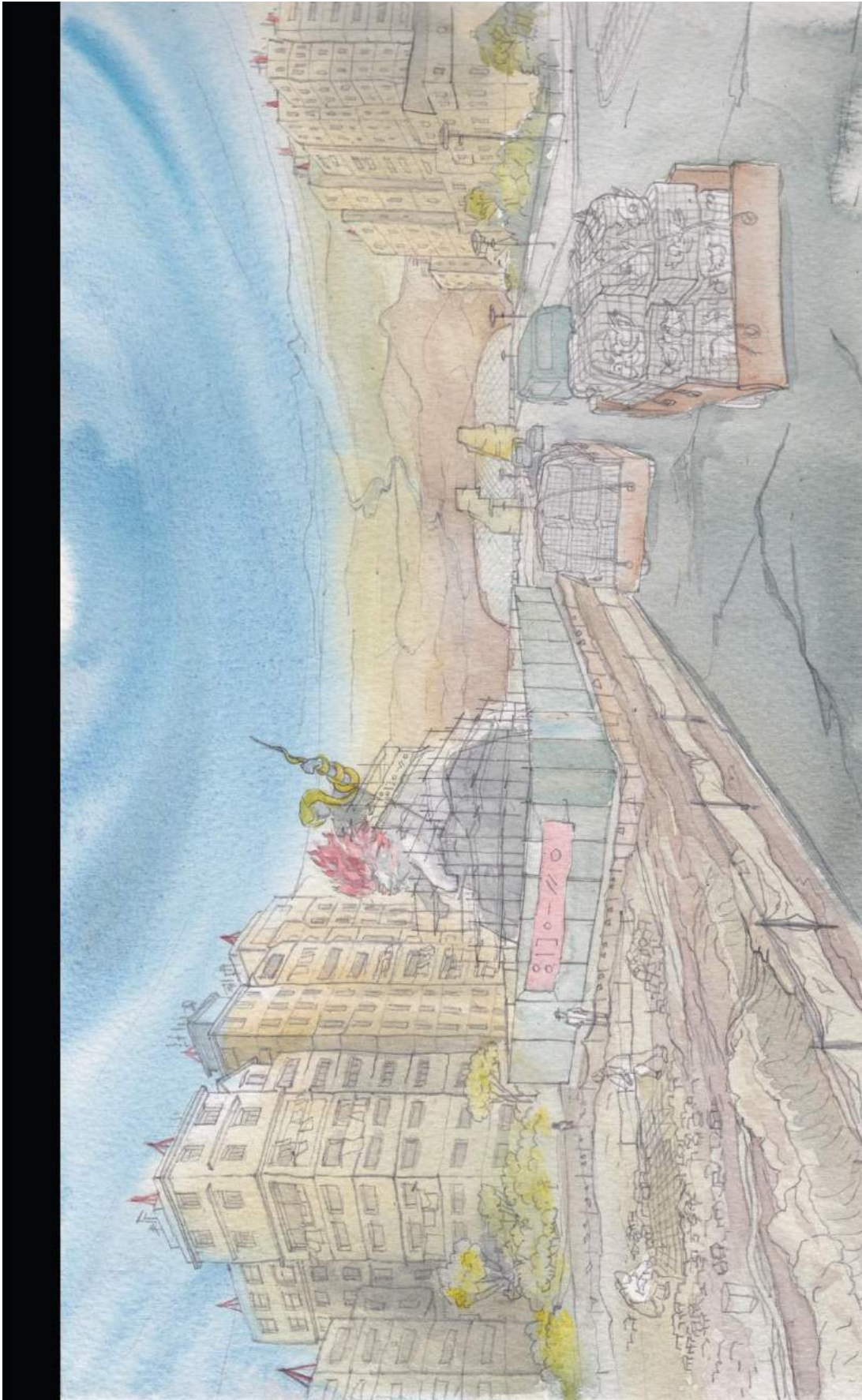
Diplomová práce
podle knižní předlohy bratrů Strugackých "Občasný ostrov"

Obr. 25.: Justiční palác; kanclář státního prokurátora (protipohled) / INT



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratrů Strugackých "Obyčlený ostrov"

Obr. 26.: Justiční palác; koupelna státního prokurátora / INT



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratrů Strugackých "Obyčlený ostrov"

Obr. 27: Oddělení zvláštních vyzkumů / EXT

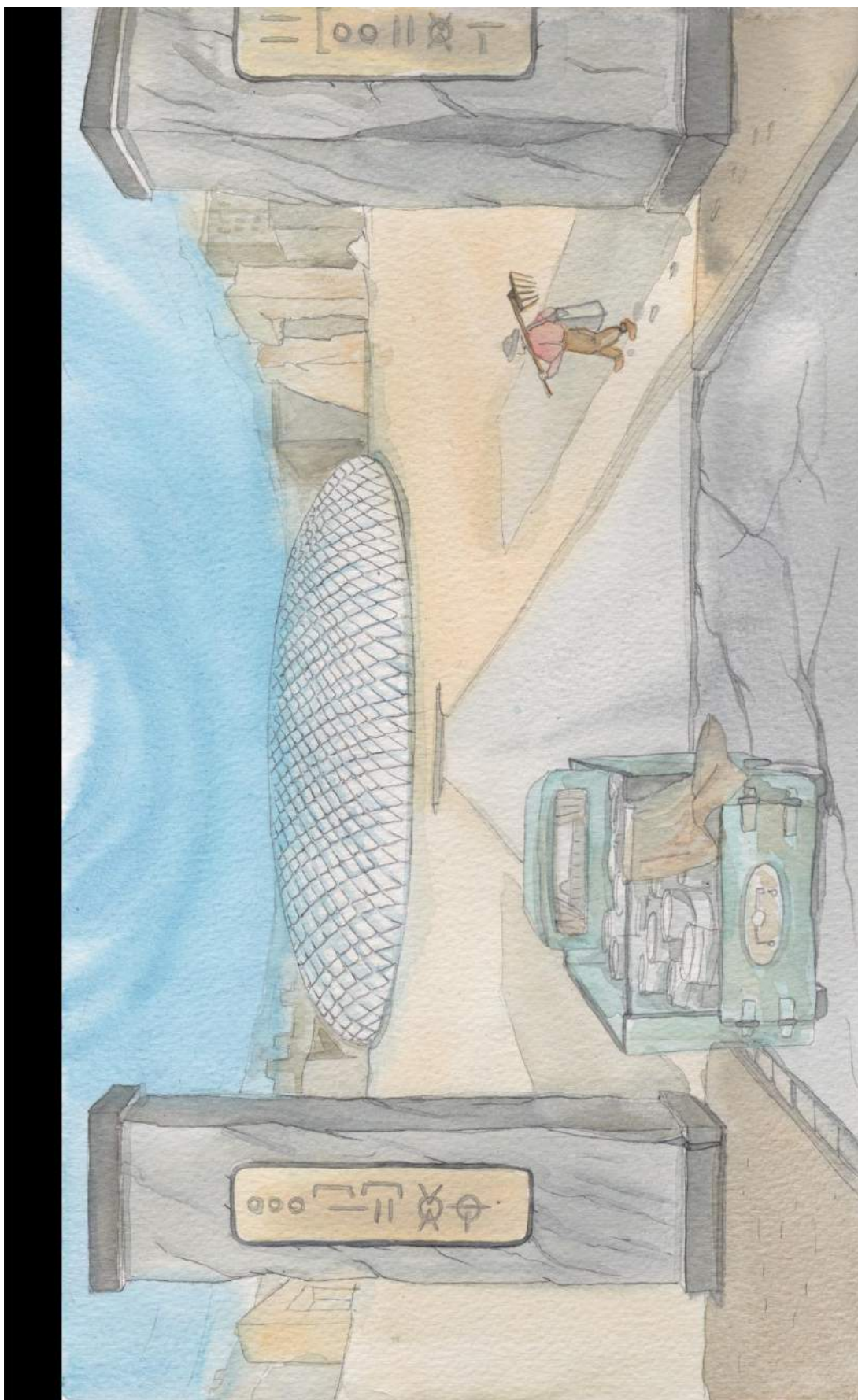
Astakhova Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Občasný ostrov"

Obr. 28: Oddělení zvláštních výzkumů / EXT

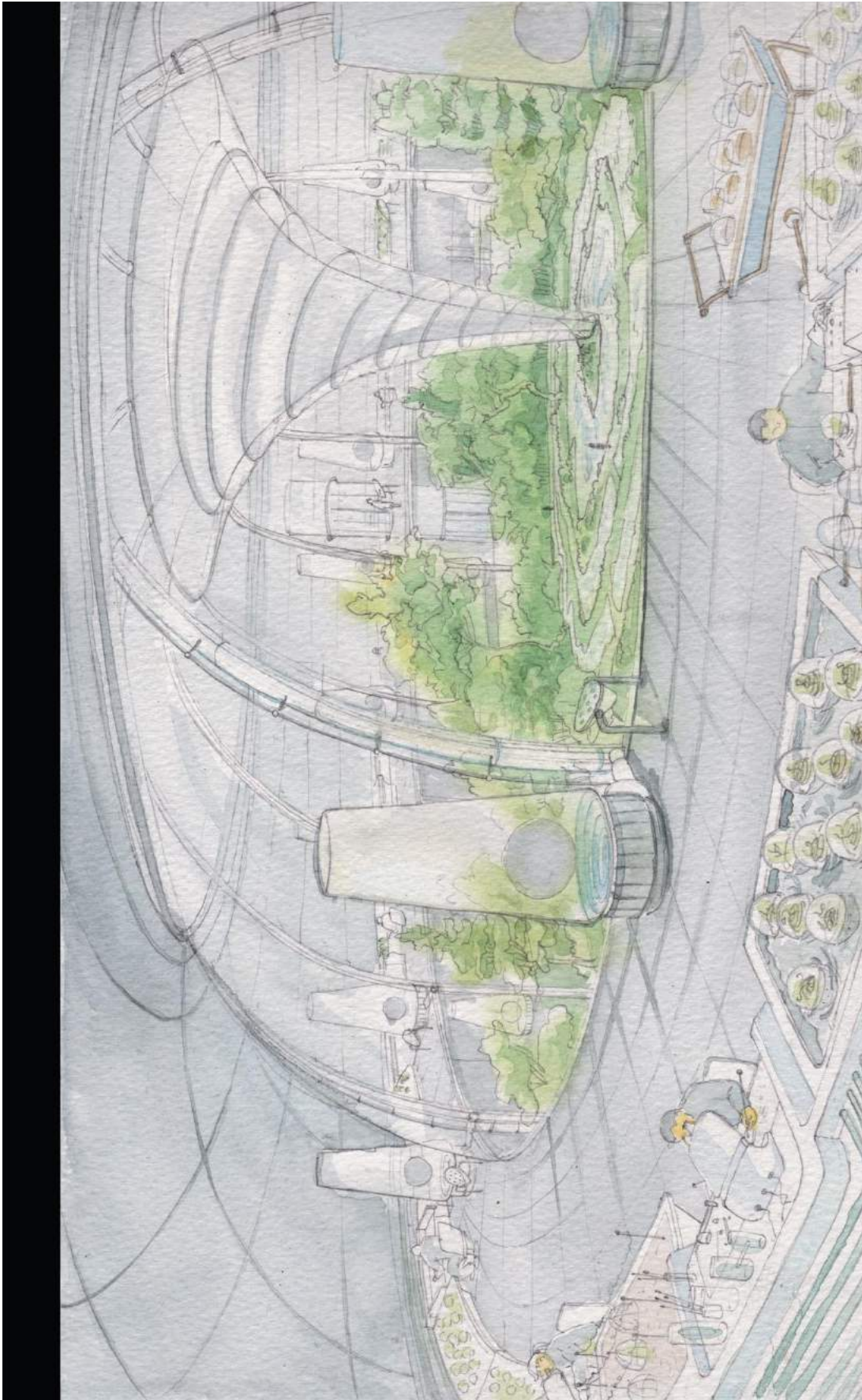
Astakhova, Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Občasný ostrov"

Obr. 29: Oddělení zvláštních výzkumů / EXT

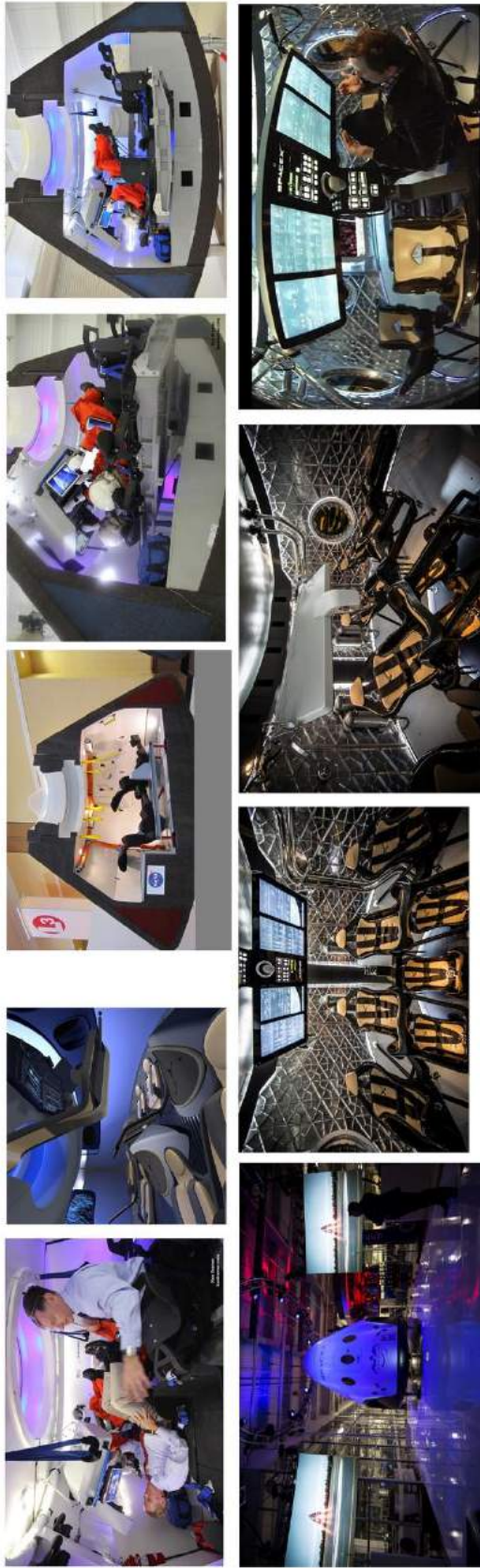
Astakhova, Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Obyčlený ostrov"

Obr.30: Oddělení zvláštních výzkumů / INT

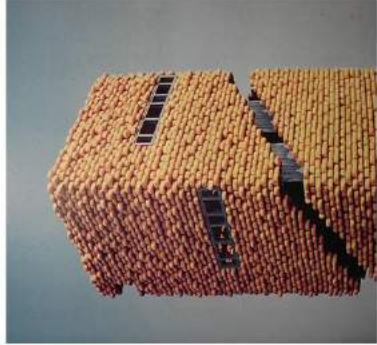
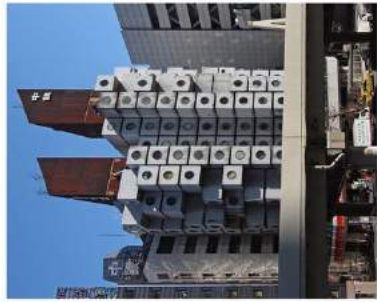
4.4.2. Reference



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Občasný ostrov"

Reference: Kosmická loď

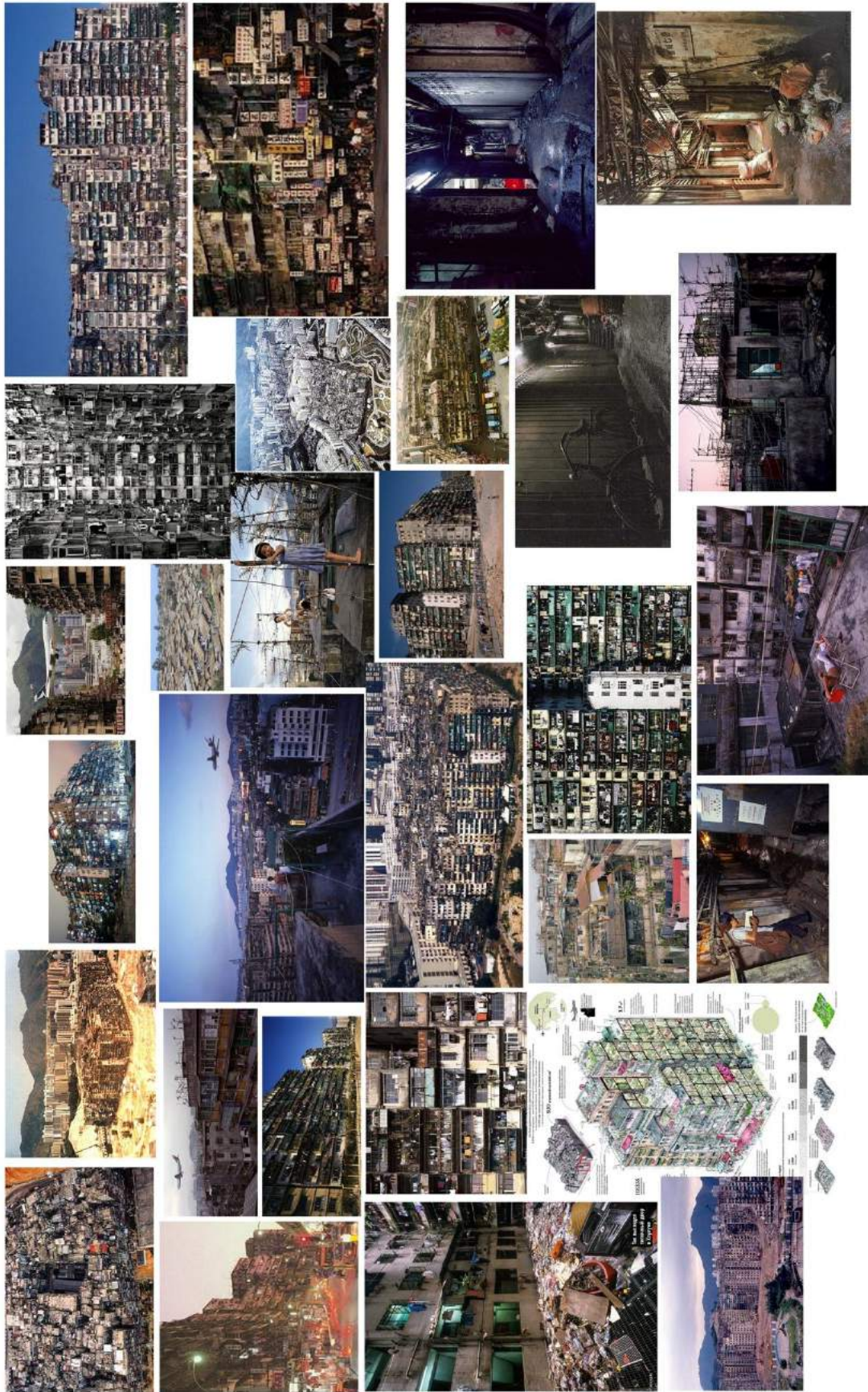
Astakhova Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Obydlený ostrov"

Reference: Architektura

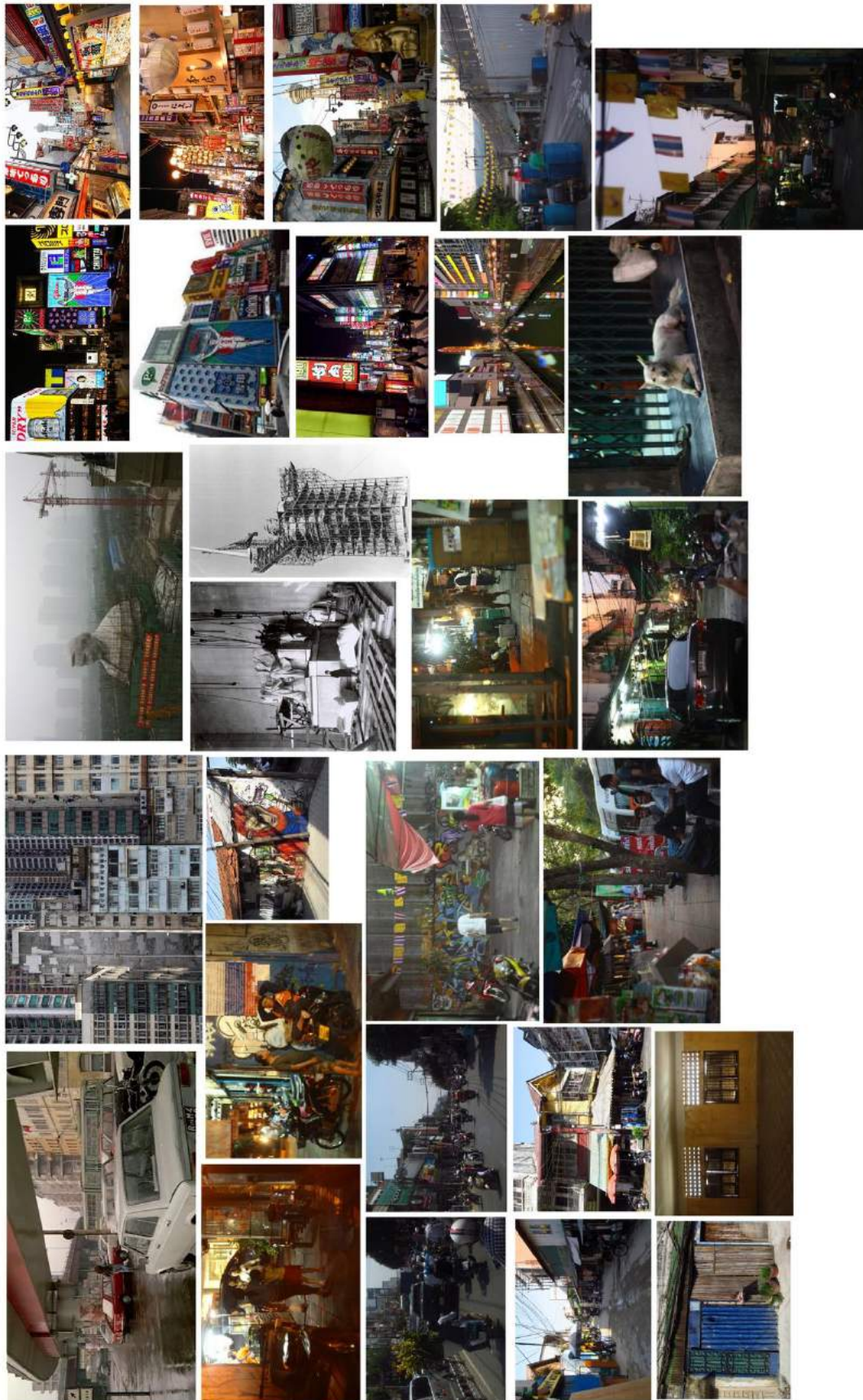
Astakhova Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Sinugackých "Obydlený ostrov"

Reference: Architektura

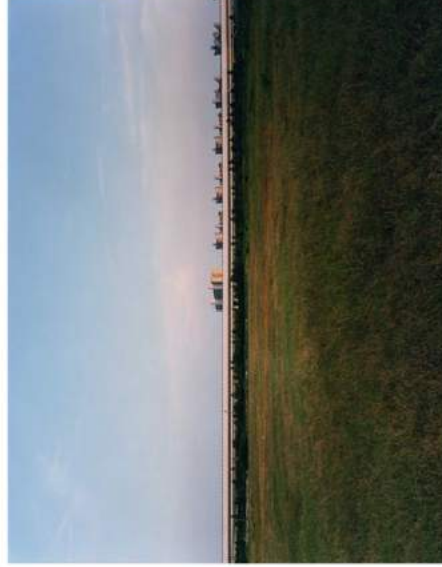
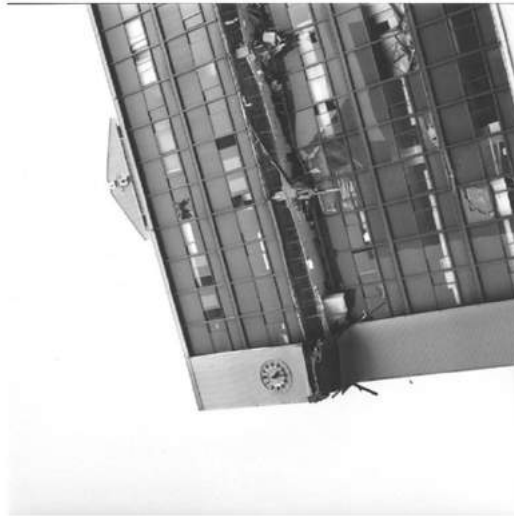
Astakhova Anna



Diplomová práce
 podle knižní předlohy bratrů Strugackých "Obydlený ostrov"

Reference: Město

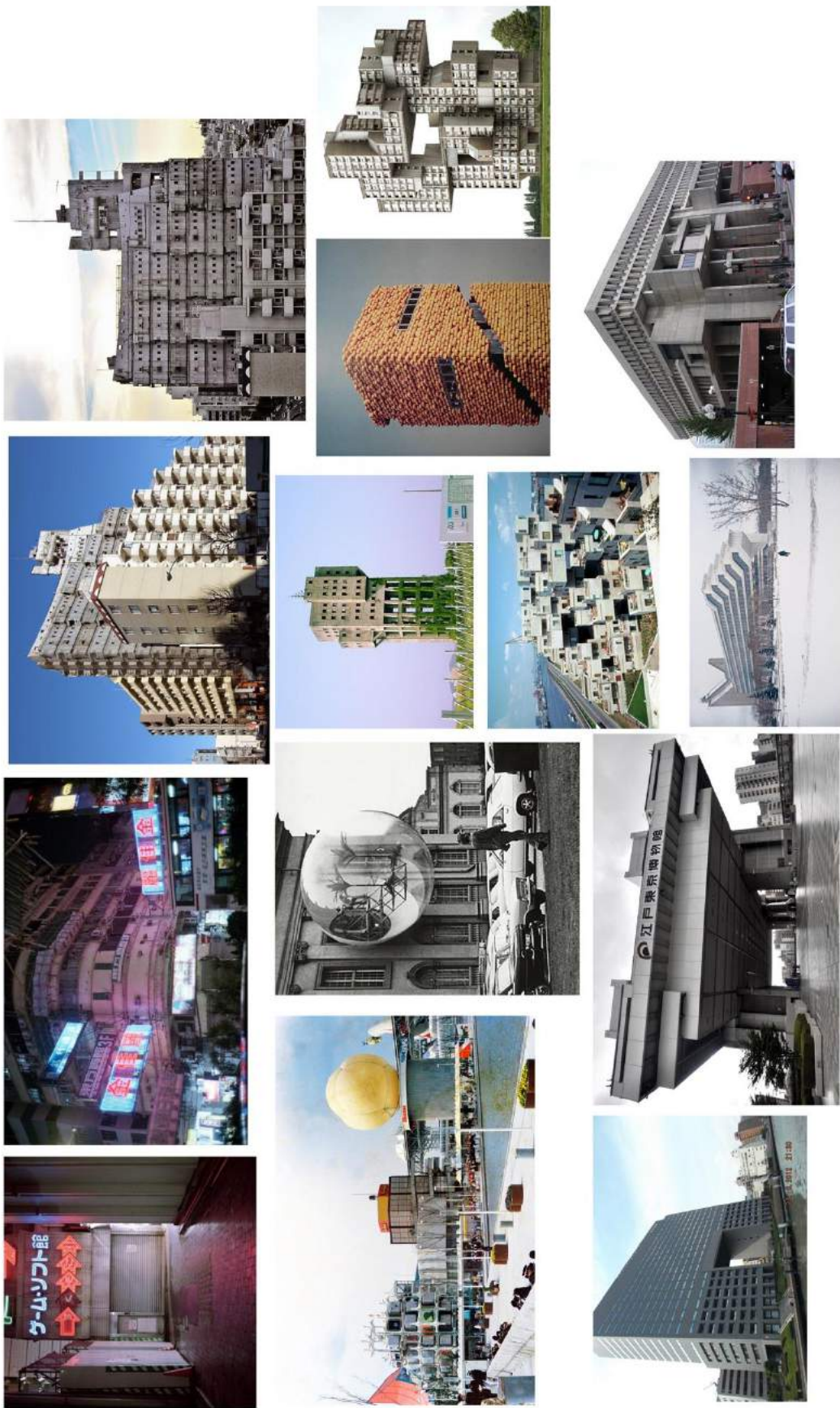
Astakhova Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Obydlený ostrov"

Reference: Atmosféra prostředí

Astakhova Anna



Diplomová práce
 podle knižní předlohy bratřů Štugackých "Obyčlený ostrov"

Reference: Architektura.

Astakhova Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Obydlený ostrov"

Reference a návrh lokací: Mexiko

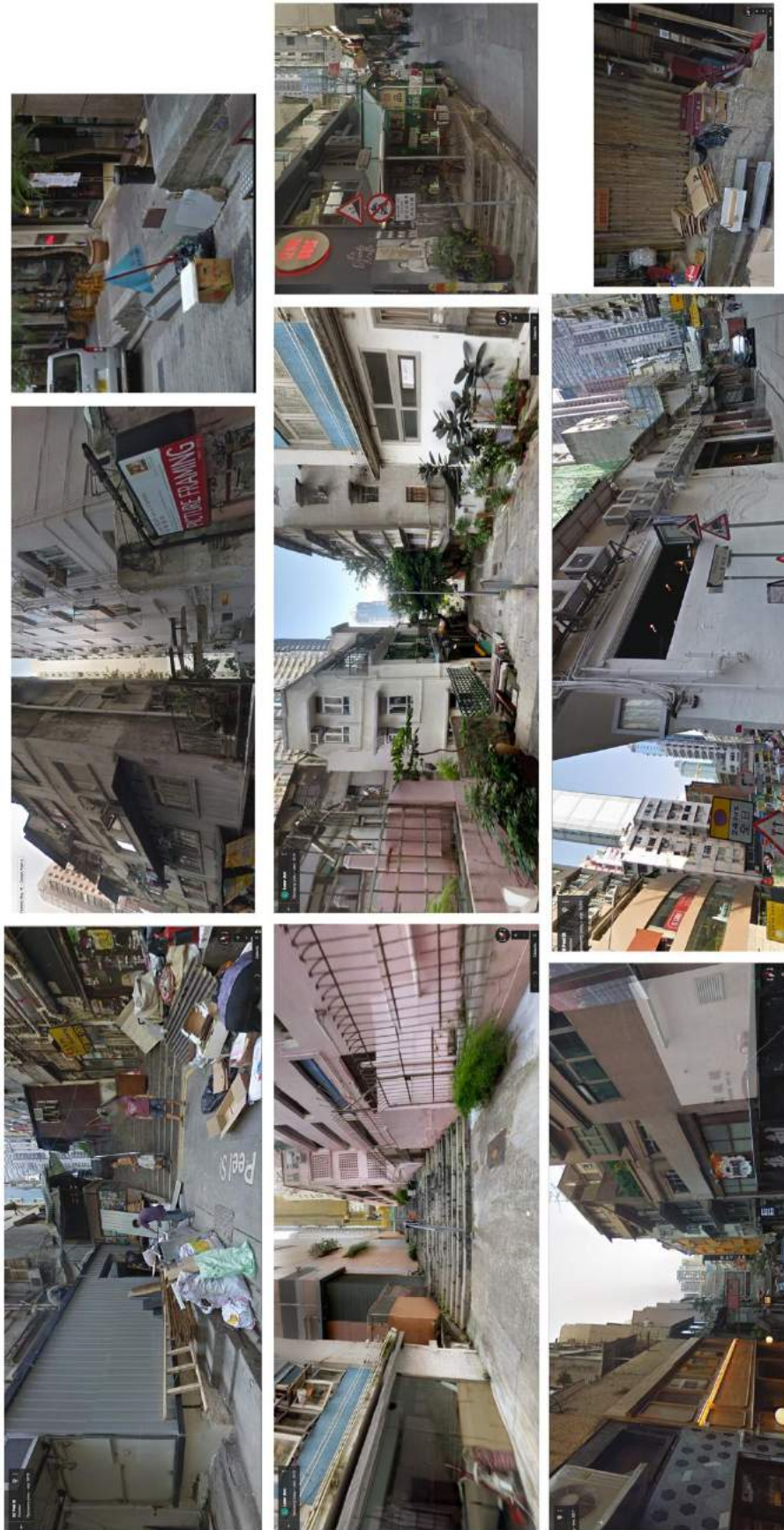
Astakhova Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratrů Strugackých "Občasný ostrov"

Reference a návrh lokací: Mexiko; Mapířní

Astakhova Anna



Diplomová práce
 podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Obyčlený ostrov"

Reference: Město, uličky

Astakhova, Anna



Diplomová práce
podle knižní předlohy bratřů Strugackých "Obydlený ostrov"

Reference a návrh lokace: Yellowstone National Park

Astakhova Anna

Závěr

Na základě rozborů jednotlivých filmů, i práce na výtvarné koncepci jsem došla k závěru, že žánr sci-fi vyžaduje velmi dobrou znalost našeho vlastního světa. Aby na diváka udělal dojem ten nejméně možný z možných světů, musí filmový tvůrce trvat na znalostech reálného světa.

Co se týče výtvarného návrhu filmových prostředí, není možné najít mnoho shodných prvků ve filmech, které jsem analyzovala v předchozích kapitolách. Každé téma i každý svět jsou stylizovány různými způsoby. Dokonce při zpracovávání návrhu podle stejné předlohy je vidět rozdíly v chápání syžetu, což výrazně mění přístupy k výtvarnému řešení.

Proto je při promýšlení výtvarné koncepce potřeba zamyslet se nejdříve nad obsahem, nad sdělením, které by měl film obsahovat. Následně pak vytvořit kostru fikčního světa, na který by se pak dalo přidávat detaily, a teoreticky nekonečně rozšiřovat a prohlubovat imaginární svět. To je základem pro úspěšný výtvarný návrh korespondující s příběhem.

C. Bibliografie

THOMPSONOVA, Kristin; BORDWELL, David. Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie: AMU a Lidové noviny, 2007. 1. vyd. 827 s.

WESTFAHL, Gary. The Greenwood encyclopedia of science fiction and fantasy: themes, works, and wonders. Svazek 3. Westport: Greenwood Publishing Group, 2005. 1395 s.

Internetové zdroje:

Veřejná debata na téma „Neaktuální žánry“. Ruská vysoká škola dějin umění v Petrohradě. Dostupné z URL: < <http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/92/>>

Internetový časopis „Искусство кино, Dostupné z URL: <<http://kinoart.ru/archive/2004/06/n6-article14>>

The Encyclopedia of Science Fiction. Dostupné z URL: <<http://sf-encyclopedia.com>>

GOTTARD, Pavel. Disertační práce: Skutečný stroj času Scenáristické postupy v českých sci-fi filmech mezi lety 1918-1989. Brno 2015, str. 36. Dostupné z URL: < https://is.jamu.cz/th/13230/difa_d/gotthard-disertace.pdf >

Kinopoisk. Ruská filmová databáze. Dostupné z URL: <<https://www.kinopoisk.ru/film/45488/> >

Televizní pořad: „Člověk z planety Kin-dza-dza. Georgij Danelija“ (Человек с планеты Кин- Дза-Дза. Георгий Данелия) Dostupný z URL: <https://russia.tv/brand/show/brand_id/5056/ >