

MOVIEZONE



ENCYKLOPEDIÉ SCI-FI FILMU

xyz

xyz

Encyklopedie sci-fi filmu

Vyšlo také v tištěné verzi

Objednat můžete na
www.xyz.cz
www.albatrosmedia.cz



**Filip Brouk, Petr Cifka, Petr Čihula, Jan Gal,
Tomaš Krause, Marek Mičke, Ondřej Mrazek,
Milan Rozšafný, Václav Rybař, Karel Ryška,
Mojmir Sedláček, Matěj Svoboda**

Encyklopedie sci-fi filmu – e-kniha
Copyright © Albatros Media a. s., 2025

Všechna práva vyhrazena.
Žádná část této publikace nesmí být rozšiřována
bez písemného souhlasu majitelů práv.


ALBATROS MEDIA

© Filip Brouk, Petr Cífka, Petr Čihula, Jan Gál, Tomáš Krause,
Marek Mičke, Ondřej Mrázek, Milan Rozšafný, Václav Rybář, Karel Ryška,
Mojmír Sedláček, Matěj Svoboda, 2025
Cover Illustration © Lukáš Vodrážka/BCreative, 2025
© NAKLADATELSTVÍ XYZ, 2025

ISBN tištěné verze 978-80-7683-967-0
ISBN e-knihy 978-80-7683-968-7 (1. zveřejnění, 2025) (ePDF)

MOVIEZONE

ENCYKLOPEDIA SCI-FI FILMU

xyz



AUTOŘI



Petr Cířka



Filip Brouk



Petr Čihula



Jan Gál



Tomáš Krause



Marek Mičke



Ondřej Mrázek



Milan Rozšafný



Václav Rybář



Karel Ryška



Mojmír Sedláček



Matěj Svoboda

VÁŽENÍ A DRAZÍ,

jsste připraveni uniknout z náruče svých světů, abyste si mohli říct „co by kdyby“ a navštívit místa vzdálená v prostoru, čase i fantazii? Na sepisování encyklopedie science fiction jsme se těšili kromobyčejně, protože nás pojí ona klukovská fascinace nejen filmovými kouzly. Když kouzelník na představení pro děti tahá z klobouku králíka, dává z vlastního chřtánu kartu, kterou vám před několika okamžiky schoval do náprsní kapsy, nebo rozpůlí sličnou asistentku, sleduje to ještě nehotová lidská duše s bezbřehou fascinací. Jde o zručný pohyb ruky či optický trik, ale jak říká klasik: jakkoliv pokročilá technologie je k nerozeznání od magie. Proto když z eskamotérských triků vyrosteme, stále se dobrovolně necháváme uhranout těmi filmovými, které nachází v žánru sci-fi mocného spojence. Právě díky vizuálním efektům ožívají na stříbrném plátně a v naší hlavě nové světy a nevídané situace. Einstein tvrdil, že představivost je mnohem důležitější než vzdělání, protože na rozdíl od něj nemá lidská fantazie pevně dané hranice – co se v ní urodí, to může vést k dalšímu poznání a pokroku.

Science fiction jest zásadní křižovatkou vzdělání a představivosti, protože vychází z obojího. Vrcholně eskapistická odrůda knih, filmů, komiksů či videoher nabízí bezpočet variací a odboček, jak se ostatně snažíme v knize sebevědomě odprezentovat. Konzervativnější historici se snaží žánr rozdělit do tří škatulek – zrodu, cesty a konfrontace.

Ve sci-fi spektaklech můžeme být svědky zrodu něčeho nepoznaného či právem obávaného, ať už jde o reanimaci neživé hmoty, obludy z jiných planet či sebeuvědomělé roboty. Případně se vydáváme na cestu do hlubin vesmíru, nebo chcete-li časoprostoru, kde čelíme obavám z nekonečného neznáma. Konfrontační sci-fi se pouští do bláznivých hypotéz o tom, jak by mohla naše žitá realita vypadat za pár desítek či stovek let, případně jak by se změnila, kdybychom v historii jinak pohnuli figurkami na geopolitické nebo technologické šachovnici.

Zní to moc zjednodušeně? Mohli bychom vymyslet další desítky či stovky subžánrů, ale i zmíněné tři reprezentují největší lákadlo sci-fi pro diváky všech generací. Kromě eskapismu totiž science fiction zároveň kultivuje naši empatii, rozfoukává naději, že líp nejen bylo, ale zase (někde, někdy) bude, a především nás připravuje ve věčně nejistých dobách na mnohdy nemyslitelné a nevypočitatelné scénáře.

A právě proto z vás naše kniha o těch nejlepších sci-fi udělá lepšího a modernějšího člověka. Nemáte zač!

KOYSI DÁVNO V JEDNÉ PŘEDALEKÉ GALAXII...

Přiznejme si hned takhle zkraje, že snažit se obejmout košatý strom sci-fi žánru je v podstatě nemožné. Science fiction ve filmu je vlastně křížovatkou fantasy, tzv. hard science a hororu. Průnik těchto filmových odrůd byl v roce 1994 označen za fantastiku v knize *Encyklopedie fantastického filmu*. Mohu přiznat, že většina au-

torů výtisku, který právě čtete, byla tímto kultovním titulem odkojena. Když jsme začali psát encyklopedie vlastní, rozdělili jsme ty žánry do samostatných kapitol a sci-fi jsme si nechali do třetice všeho dobrého.

Jak jej definovat samostatně? Jde o nelehký úvod, ostatně už titulek je záměrně zvolen

kontroverzní, protože *Star Wars* George Lucase, trikově, popkulturně i vypravěčsky jistě revoluční dílo žánru, je zároveň jedním z učebnicových průníků fantasy a sci-fi. Odehrává se v jiné galaxii, tj. mimo planetu či naši sluneční soustavu, ale zároveň jde o minulost, a nikoliv budoucnost. Lasery se tu kříží s meči, vesmírní žoldáci si podávají ruce s rytíři a princeznami. Lucas moc dobře věděl, že na intergalaktickou pohádku naláká nejširší možné publikum, ale s tím kolikováním hranic žánru nám pranic nepomohl.

Budeme se muset vrátit úplně na začátek a okopávat dekádu za dekádou onu vágní definici, že sci-fi – nebo chcete-li vědeckofantastické – snímky jsou portrétem našeho světa v budoucnosti, tak jak se promění předpokládaným rozvojem soudobé vědy a techniky. Tato třicet let stará škatulka na spoustu filmových děl sedí, u mnoha se zdá být až příliš těsná. Mávnutím kouzelného proutku se ale nyní přesuneme o 130 let zpátky.

Jsme v Paříži roku 1895. Bratři Lumiérové tu od března bohatým měšťanům prezentují svůj nový vynález – kinematograf. Promítají hrst

krátkometrážních filmů na svém projektoru. Když tento zázrak uvidí kouzelník a eskamotér Georges Méliès, snažně vynálezce prosí, aby mu jeden prodali. Lumiérové odmítnou, ale Méliès se nenechá odbýt, odjede do Londýna, kde si koupí od konkurence podobný přístroj a metodou pokus–omyl se ho naučí používat jako projektor i kameru, přičemž natočené filmy si vyvolává v koupelně a během následujících dvaceti let natočí 500 produkcí. Slovo produkce volím úmyslně, protože jde o minutové snímky, ale i mnohem ambicióznější středometrážní velkofilmy.

Méliès coby kouzelník rychle rozezná schopnost nové technologie vést publikum za nos. Vystřižením několika políček filmu umí věci před kamerou nechat náhle mizet a opět se objevovat. Hraje si s perspektivou, pochopí kouzlo násobné expozice a dokáže v záběru vyrobit několik svých kopií, které se hýbou nezávisle na sobě. Publikum je ohromené a jeho projekce budí velký poprask. V těchto zfilmovaných kouzelnických číslech lze vidět první zárodky sci-fi, ale abychom se dostali k praotci žánru, musíme se vydat na Měsíc. Američané tam přistanou až v roce 1969, ale díky Mélièsovi to celý svět dokázal pouhé dva roky po začátku dvacátého století.

Cesta na Měsíc je kinematografickým milníkem z mnoha důvodů. Čtrnáctiminutový snímek

z roku 1902 je považován za vůbec první dílo s kompletním tříaktovým narativem, zároveň jde o premiéru mnoha speciálních efektů, ať už miniatur, optických triků, nebo např. stop-motion. Méliès se nechal okouzlit romány od Vernea a Wellse, což jsou dodnes velké inspirace mnoha autorů knižních i filmových sci-fi. *Cesta na Měsíc* fascinuje dodnes a podařilo se jí spustit popularitu vědeckofantastických filmů, ve kterých lidstvo navštěvuje neznámé kouty vesmíru, případně se musí vypořádat s návštěvami na svém vlastním dvorku.

Méliès si nevybral Měsíc jen tak náhodou, náš věrný noční soused fascinoval lidstvo od pradávna a známá je i kauza z roku 1835, kdy newyorské noviny *The Sun* otiskly údajné články ze spráteného *The Edinburgh Courant* doprovázené skandálními litografiemi, které zobrazují, co svým novým teleskopem na Měsíci zpozoroval uznávaný astronom sir John Herschel. Jsou tam prý moře, pláže a stromy. Také podivní lidští netopýři, jednorohé kozy a miniaturní zebry. Herschel i další astronomové se snažili poplašnou zprávu dementovat, ale *The Sun* se okamžitě zvedly prodeje a stovky tisíc lidí smyšleným povídkám o měsíčanech věřily dlouhé roky, někteří dokonce desetiletí.

Ale abychom se už trochu rozjeli, přece jenom nám do současného stavu zbývá plus minus

století. Je třeba si uvědomit, že v začátcích kinematografie se skutečně lámal chleba, i co se týká subžánrů, takže k výpravám do vesmíru se po první adaptaci *Frankensteina* z roku 1910 (stál za ní Thomas Alva Edison, který se tehdy úspěšně snažil monopolizovat americkou kinematografii) přidal i hororový podtón a především šílení vědci, co se snaží hrát si na boha.

Je úplně jedno, jestli jsou na konci oživlí mrtví, přerostlá zvířecí monstra, hybridy mezi člověkem a jiným druhem nebo třeba zmrtnýchvstali dinosauri. Vzal jsem to moc rychloposuvem? Na zmíněných filmech lze prezentovat, jak moc je science fiction žánrem závislým nejen na evoluci filmového řemesla a speciálních efektů, ale také na společenské poptávce a nastupujících vynálezech a trendech.

V žánrové hierarchii 20. a 30. let byly sci-fi snímky považovány za bláhové experimenty a brakovou část kinematografie. Prim hrála drama, adaptace knižních klasik, křesťanských eposů nebo úspěšných divadelních her. Autoři sci-fi často střídali do tmy formou i obsahem, ale trikům a efektům se v onom souhrnném fantastickém žánru dařilo jako nikde jinde.

Pozdější filmové adaptace *Frankensteina* nabídl dechberoucí světelné efekty ve scéně zrodu

monstra, horor *Neviditelný muž* s pomocí neviditelných vlasů rozpohyboval oblečení i další rekvizity na scéně, takže diváci uvěřili, že vidí, resp. nevidí hlavní postavu. Došlo k velkému pokroku v maskách, což zahrnovalo i nejrůznější hrby, prodloužené či chybějící končetiny apod. Filmaři se snažili co nejrychleji využít každý vynález, než se o něm doslechla široká veřejnost.

Minimálně v období před druhou světovou válkou to není Hollywood, kdo by ve sci-fi udával tempo, právě kvůli již zmíněnému přehlížení žánru studiovými hlavouny. V Americe měla přednost bohabojná témata, takže směrem k celovečerním sci-fi pokusům vykročila Evropa. *Otrávené světlo* Kolára a Lamače z roku 1921 je překvapivým československým pionýrem, ale mnohem slavnější je sovětská *Kráska z Marsu* (1924), v níž se mladí inženýři vydávají na Mars, aby planetu definitivně učinili rudou. I přes ideologický nános lze po víc než století vidět, v čem byla adaptace stejnojmenné knihy Alexeje Tolstého přelomová.

Kráska z Marsu je však historicky zcela ve stínu německé *Metropolis* z roku 1926. Fritz Lang sice málem zbankrotoval filmové studio UFA, natočil ale absolutní klasiku, která spolu s *Cestou na Měsíc* prochází žánrem jako červená nit.

Podobně jako v *Krásce z Marsu* i tady probíhá třídní boj, ovšem na naší planetě, v metropoli vzdálené budoucnosti, kde se dělníci bouří proti intelektuálům a v pozadí tahá za nitky nikoliv zákeřný politik, ale vševídnoucí robot! Děj se odehrává sto let v budoucnosti, tj. v roce 2026. Nechci podceňovat nástup umělé inteligence, ale vypadá to, že se Fritz Lang o pár (doufejme, že desítek) let přece jenom plete.

Metropolis je nákladným propadákem, stejně jako o deset let později rozmáchlá britská adaptace *Svět za sto let* od H. G. Wellse, v níž během devadesáti minut absolvujeme taktéž devadesát let směrem dopředu, abychom si z toho odnesli cennou lekci. Wells uhodl hrozící světovou válku i oblečky jako ze *Star Treku*, ale jeho pokus natočit AntiMetropolis (sám byl prý Langovým filmem znechucen) historie vyhodnotila jako slepou uličku ve všech myslitelných ohledech.

Američané úspěšně ve druhé půli 30. let žánr domestikovali s pomocí brakových seriálů jako *Flash Gordon* a *Buck Rogers*. Než se stihli rozmáchnout víc, začala druhá světová válka a v kinech všichni chtěli vidět spíš odlehčenou zábavu, aby zapomněli na zvěrstva v Evropě a Asii.

Ohlušující tečka za celým konfliktem oznamující šokovanému světu úsvit jaderného věku však

byla impulzem pro větší zájem o vědu coby politickou zbraň i zdroj každodenního pokroku. Ten chtěli Američané vidět i v kinech, kde se ve sci-fi zrcadlil i plíživý začátek války studené. Padesátá léta byla ve znamení nového začátku a závodů USA proti všem.

Sentiment byl patrný i v kinematografii, kde se opět cestovalo do vesmíru, na popularitě získaly i odvážné vize optimistické budoucnosti – vědci všem slibovali atomové kuchyně, které budou samy vařit, létající auta nebo rovnou teleporty. To všechno do pěti, maximálně deseti let. Kdo nechtěl čekat, mohl jít do kina, kde mu to Hollywood splnil. Nemožné hned, zázraky na počkání.

Strašák komunismu a cizích agentů se projevil ve filmech jako *Invaze lupičů těl*, ale i na konfliktech s vesmírnými zlouhy. Tady zařadil i tutlaný incident v Roswellu z roku 1947, takže se paranoidní veřejnosti trefily do noty snímky jako *Válka světů* (1953), původní *Věc* (1951) nebo *Den, kdy se zastavila Země* (1951).

Posledně jmenovaný snímek, podobně jako např. adaptace Wellsova *Stroje času* z roku 1960, ukazuje varovný prst sebedestruktivním tendencím lidstva. Padesátá léta ozvěny strachu z jaderného armageddonu zesílila i prostřednictvím japonské *Godzilly* (1954), která inspirovala vlnu



prerostlých příšer, jejichž původ lze vystopovat ke škodlivé radiaci.

Japonci použili pána v kostýmu veleještěra, jinde už od *King Konga* (1933) či *Ztraceného světa* (1925) fandili stop-motion loutkám. Ostatně i my jsme si s pomocí loutek, dokreslovaček a dalších dechberoucích efektů na veleještěry troufli. To když nás v roce 1955 Karel Zeman pozval na *Cestu do pravěku*. O tři roky později adaptoval *Vynález zkázy*, který se prodal do světa a stal se na dlouhou dobu nejúspěšnějším československým filmem. Verneovkám zůstal věrný i v případě adaptací *Ukradené vzducholodi* nebo *Na kometě*. Na jeho odkaz pak navázali např. Brdečka s Lipským a Vorlíček s Macourkem.

V 60. letech sci-fi zvažnělo a poválečný boom vystřídal mírné střízlivění. V televizi odstartovala seriálová adaptace *Fantastické cesty* z roku 1966 a především pak *Star Trek*, původní *Zóna soumraku* nebo *Krajní meze*. Za renesanci žánru v Hollywoodu je však zodpovědná hlavně Kubrickova *2001: Vesmírná odysea* a původní *Planeta opic* se svým šokantním závěrem. Oba filmy jdou do kin v roce 1968 a stávají se obrovskými hity.

K velkému třesku však začátkem 70. let paradoxně nedochází. Žánr se sice košatí a přichází s odvážnými úhly (*THX 1138*, *Tichý běh*, *Soylent*

Green, *Westworld*, *Loganův útěk*), ale víceméně mimo zájem většinového diváka.

A pak se to stane, ten opravdový třesk se odehraje v roce 1977, kdy Lucasova pohádka *Star Wars* spustí sci-fi horečku a žánr se všemi svými odbočkami se definitivně stává nedílnou součástí komerční kinematografie. O rok později přichází Spielberg s *Blízkými setkáními třetího druhu* a pak zbylé epizody Lucasovy trilogie, pro něž si vycvičil trikové oddělení ILM, chrlící nové postupy a know-how jako na běžícím páse, nastartují revoluci, která už nikdy nepoleví.

Každé studio chce mít najednou vlastní *Star Wars*, takže vznikají celovečerní *Star Treky*, Scottův *Vetřelec* brnká na jinou, ale přesto velmi úspěšnou strunu vesmírných výletů, a Spielberg v půlce dekády naváže na Lucasovy plyšové ewoky z *Návratu Jediho* ještě roztomilejším *E.T. – Mimozemšťanem* a předvede publiku skrz produkční dílnu Amblin novou, přívětivější tvář sci-fi, na niž navážou třeba *Gremlins*, *Poslední hvězdný bojovník*, *Malý navigátor* apod.

Rodinná sci-fi a komedie v osmdesátkách stojí bok po boku jízlivého *RoboCopa* nebo *Total Recall*, apokalyptického *Terminátora* nebo vojensky laděných *Vetřelců* či melancholického *Blade Runnera*. Sci-fi se stává žánrem tolika tváří, že jeho historii nelze usledovat. Díky *Star Wars* navíc



povýšila filmová postprodukce natolik, aby mohli filmaři ještě víc popustit uzdu své fantazii. Optické kopírky, rotoscoping, klíčování s pomocí modrého pozadí a počítačem ovládané kamery, to vše umožnilo ve spolupráci s miniaturami, dokreslováčkami a vrstevnatými efekty zcela novou kapitolu budování vzdálených a exotických světů.

Začátkem 90. let dorazily do arzenálu filmařů i digitální efekty. Často zmiňovaným milníkem jsou dinosauři v *Jurském parku*, ale propastný rozdíl je vidět např. mezi druhým *RoboCopem* z roku 1990 a druhým *Terminátorem* o rok později. *Jurský park* i *Den zúctování* ještě kombinují praktické efekty s CGI triky, ale byly to právě počítačem generované nádhery, které tvůrcům sci-fi umožnily naplno otevřít stavidla své fantazie.

V druhé půlce 90. let už digitální efekty přebírají hlavní roli ve filmech jako *Den nezávislosti* (1996) nebo *Armageddon* (1998). Jejich čím dál tím větší dostupnost vede k inflaci sci-fi seriálů na malých obrazovkách. Žánr si přivlastnily také animované snímky (zejména japonské anime) nebo videohry, což vyústilo v epickou konvergenci v roce 1999, když do kin vstoupil *Matrix*.

Ten vrátil do hry strašáka v podobě vzpoury strojů, což začalo být s pronikáním internetu do každodenního života čím dál tím atraktivnější téma. Období po *Matrixu* už si pravděpodobně

většina čtenářů pamatuje, ale stojí za to připomenout, že nultá léta nového tisíciletí se nesla v rytmu velkých návratů, ať už šlo o Lucasy *Star Wars*, nové adaptace *Války světů* či *Stroje času*, comeback *King Konga* nebo restart celovečerních *Star Treků*.

Sci-fi se ve vleku silných značek stalo nejen etablovaným, ale také spolehlivým a kasovně vděčným žánrem. James Cameron v *Avatarovi* pozval diváky do exotického světa s pomocí neokoukané 3D technologie a dokázal na sebe strhnout pozornost celého světa. O třináct let později se mu to povedlo znovu a vsadili bychom si na něj klidně i do dalších let. To je bezesporu dobrá zpráva o pevném kořínku vědeckofantastického žánru, který se těší velkému zájmu diváků i významných herců a tvůrců.

I proto začal sbírat i významná ocenění, jež se mu dřív v netechnických kategoriích spíše vyhýbala. Triková revoluce žánr otevřela i menším tvůrcům. Stačí mít dobrý nápad a na výpravu do předalekých galaxií se dnes můžete vydat za pár milionů dolarů, či dokonce korun. Žádná utopie ani dystopie, jednoduše realita pro každého báječného blázna s kamerou a počítačem a skvělá zpráva pro všechny fanoušky.



12 OPIC

Devadesátkové sci-fi s tak zamotaným příběhem, že z něj hlavy vybuchují dodnes.

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: Twelve Monkeys

ROK: 1995

REŽIE: Terry Gilliam

HRAJÍ: Bruce Willis, Brad Pitt, Madeleine Stowe, Christopher Plummer, David Morse

Všichni členové komediální skupiny Monty Python si hýčkali nejružnější talenty. Na filmovém plátně se ale nejvýrazněji otiskl jejich americký člen a brilantní režisér *Brazil* nebo *Krále rybáře* Terry Gilliam.

Do svého opusu magnum obsadil po dlouhém váhání Bruce Willise. Ten měl v devadesátkách naprosto neskutečnou sérii filmových rolí, kdy střídal akční hity, jakými byly *Smrtonosné pasti* nebo *Armageddon*, s inovativnějšími tituly, které se ale záhy staly klasikami žánrů: k *Šestému smyslu*, *Pulp Fiction*, *Hráči* nebo *Pátému elementu* můžeme bez obav přidat i *12 opic*. Gilliamovo zadání ale paradoxně bylo, aby Willis opustil svou šarži, a dokonce mu vytipoval mimické pohyby a gesta, které nesmí před kamerou použít!

Znejistěný Willis, vedle něhož řadí Brad Pitt ve své nejmaniakálnější kreaci, tak mohl zapadnout do zneklidňující vize o postavách, které balancují na hraně šílenství, rozpadající se racionality a deprese z vidiny neblahého osudu. Přesně v tomhle duchu se nese celý film, který vypráví příběh o postapokalyptické budoucnosti, kde většinu lidstva vyhladil virus.

Výtvarně výlučná podívaná námětem vychází ze šedesátkového krátkometrážního postapo sci-fi *Rampa*. Hlavní postava, vězeň James Cole (Willis), je v roce 2035 vyslán do minulosti, aby výměnou za snížený trest pomohl vědcům vyrobit vakcínu. Jenže se omylem ocitne ve špatném roce, skončí

zavřený v psychiatrické léčebně a tím započne velice komplikovaná cesta k tomu, aby pomohl zachránit lidstvo a snad i sám sebe. Cesta plná skoků v čase, změn perspektivy a nakonec i rozpadu fundamentálních představ o tom, jak k celé náказe došlo.

Gilliam snímku vtiskl skutečně jedinečnou atmosféru a díky skvělým hereckým výkonům (Pitt byl nominován na Oscara a vyhrál Zlatý glóbus) se z něj stal vysoce ceněný kus a jeden z milníků celého žánru, drtivě reflektující nástrahy časových paradoxů. A ta hudba!

RAMPA (1962)

Černobílý snímek vyprávěný bez dialogů vykresluje temnou vizi budoucnosti, ve které jsou ti, kteří přežili třetí světovou válku, nuceni žít v podzemí. Odtamtud pak pomocí stroje času vysílají do minulosti vězně, který se má vrátit s potřebnými surovinami. Sled obrazů doprovázený hudbou sloužil jako primární inspirace pro 12 opic Terryho Gilliamu.



451° FAHRENHEITA

Francois Truffaut adaptuje dystopický svět, v němž jsou displeje telestěn rozesety po bytech a kde téměř nikdo nečte. Nepředstavitelné.

Tři filmy denně, tři knihy týdně a nahrávky skvělé hudby, tak zní recept k osobnímu štěstí francouzského režiséra nové vlny Françoise Truffauta. Jenže ve světě Fahrenheitita by si něco podobného mohl dovolit jen pod hrozbou stíhání.

Slavný dystopický sci-fi román Raye Bradburyho *451 stupňů Fahrenheitita*, jehož název odkazuje na teplotu, při níž se vznítí papír, nás přenáší do společnosti 24. století, která pod vlivem shonu a laciné zábavy postupně zanevřela na četbu knih, a tak se je autority rozhodly ve jménu snazšího držení moci spálit. O likvidaci se starají sbory hasičů, nebo lépe řečeno požárníků, kteří se ocitli bez práce ve chvíli, kdy společnost budoucnosti vyvinula ohnivzdorné domy. Jedním z požárníků je i Guy Montag, který však začíná o svém zaměstnání pochybovat.

Truffaut čelil při adaptování obtížím, kvůli nimž se produkce zpozdila natolik, že mu titul prvního novovlnného sci-fi vyfoukl Jean-Luc Godard se svým *Alphaville*. Truffaut točil svůj první barevný film netradičně v angličtině, kterou neovládal bezchybně, což vyústilo podle něj v jistou nepřirozenost dialogů. A řešil neshody s představitelem Montaga Oskarem Wernerem, který se objevil v jeho předchozím snímku *Jules a Jim*. Prozřetelné rozhodnutí obsadit Julii Christie do dvojrole Montagovy manželky i čtenářky, která ho inspiruje k odboji, dává naplno vyniknout rozdílu mezi tváří, která čte, a tou, do níž se propsalo utupování.

Z režisérů francouzské nové vlny byl Truffaut možná nejklassičtější narativní, sám tvrdil, že ho více než jeho kolegy zajímají postavy. Snímek od počátku nastoluje dojem světa bez knih, samotné úvodní titulky jsou pouze zvukové. Dojemný závěr, v němž na sebe každý z rebelů bere úděl stát se

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: Fahrenheit 451

ROK: 1966

REŽIE: François Truffaut

HRAJÍ: Oskar Werner, Julie Christie, Cyril Cusack, Anton Diffring, Ann Bell



skrze memorování živoucí knihou, dává vzpomenout na prvopočátek písemnictví, kdy se eposy recitovaly, spíše než četly.

Truffaut vytvořil snímek plný atmosféry udavačství, zároveň kultivovaný i výstřední. Jeho Fahrenheit je tlumenější než román a na technologických sci-fi prvcích ubírá. *451 stupňů Fahrenheitita* nevneslo do světového slovníku tolik obrátů jako Orwellovo *1984*, v něčem se však naší současnosti přiblížilo víc. Knihy ustoupily světu sedativ a otupělosti, světu telestěn, které nabízejí parasociální vztahy prostřednictvím interaktivních reality show. Fahrenheit zůstává mementem pouhého zabíjení času a pasivní konzumace obsahu a masmédií.

1984

Přestože adaptace slavného díla vznikaly už v 50. letech, ta nejznámější přišla... no, kdy asi.

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: 1984

ROK: 1984

REŽIE: Michael Radford

HRAJÍ: John Hurt, Richard Burton, Suzanna Hamilton, Cyril Cusack, Gregor Fisher

Satirický román George Orwella patří mezi nejvlivnější knihy 20. století, a jakmile je někde řeč o dystopiích či totalitárních prvcích, Orwellovo jméno na sebe nenechá dlouho čekat. Pojmy jako Velký bratr, doublethink či newspeak se staly součástí běžné řeči i mezi lidmi, kteří knihu vůbec nečetli. Filmová adaptace takto populárního díla tedy musela přijít, a kdy jindy nežli přímo v roce 1984.

Sledujeme Winstona Smithe v adekvátně utáplém podání Johna Hurta, který pracuje jako zaměnitelný úředník na Ministerstvu pravdy, a ačkoli se ve svých myšlenkách dopouští zločinu přemýšlení, navenek jde o spořádaného občana. Jak už to v podobných příbězích bývá, věci dá do pohybu příchod smyslné a volnomyšlenkářské ženy, jež vnitřně skomírajícímu muži vlije novou krev do žil. To však Velký Bratr a Strana samozřejmě nenechají jen tak. Proti mučicím nástrojům, jež i z psychicky odolných jedinců učiní pouhé stíny jejich dřívějších já, je i láska bezbranná – anebo snad ne?



Adaptace od tehdy neznámého Michaela Radforda v zásadě kopíruje děj i atmosféru knihy. Na tom by nebylo nic překvapivého, kdyby však nešlo o ryze autorský projekt – filmové zpracování slavného románu si totiž neobjednalo žádné studio, šlo o Radfordovu osobní iniciativu, jelikož se mu k jeho vlastnímu překvapení podařilo získat práva na zfilmování předlohy.

Formálně zaujme vybledlý obraz, za nímž stojí později hvězdný kameraman Roger Deakins, a také poměrně nečekaný popový soundtrack od skupiny Eurythmics, který si hlavní sponzor filmu, společnost Virgin Films, vydupal na úkor konzervativnějších orchestrálních skladeb z pera Dominica Muldowneyho, s nimiž Radford původně počítal. Výsledkem byl vleklý spor a režisér se svého díla dokonce zřekl. Nic to však nemění na tom, že nejslavnější filmová adaptace akurátně zprostředkovává hlavní myšlenky knihy a každému, kdo se chce v diskuzích ohánět orwellovskými termíny, nabízí poutavé rozšíření kontextu.



20 000 MIL POD MOŘEM

Epické dobrodružství podle Julese Vernea vsadilo na herecké hvězdy i velkolepé efekty a bavilo nejen diváky v kinech.

Když se řekne Walt Disney, člověk si představí animák. Už dávno to neplatí, dnes pod touhle hlavičkou vznikají třeba i superhrdinské filmy, ale hrané, a dokonce i dokumentární produkci se studio věnovalo už mnohem dřív. A adaptace jednoho z nejslavnějších románů Julese Vernea dokazuje, že s velkým úspěchem. Příběh skupiny dobrodruhů, kteří vyrazili na moře lovit tajemné monstrum, jen aby zjistili, že ve skutečnosti jde o ponorku kapitána Nema a stali se jeho zajatci, byl nepřekvapivě velkou rodinnou podívanou. Podobně jako animáky. V té době už ale u Disneyho slavili úspěch s *Ostrovem pokladů* nebo *Příběhem Robina Hooda* a jeho družiny a věděli, že filmové verze slavných románů mají u diváků velký ohlas. *20 000 mil pod mořem* však měl být skutečný velko-film. Snímek stál pět milionů dolarů, podle jiných zdrojů ale i devět, což z něj dělá nejnákladnější produkci té doby. Superhvězdný Kirk Douglas dostal na Disneyho rekordních 175 000 dolarů, většina peněz ovšem putovala do triků.

Vrcholná scéna, v níž námořníci bojují s obří olihni, jejíž model ovládalo šestnáct lidí, se musela točit dvakrát, protože napoprvé se režiséru Fleischerovi nelíbila – a tak pasáž vylepšil tím, že se odehrává nikoliv na klidné hladině, ale za bouře. Dodnes působivá sekvence byla nespíš jedním z důvodů, proč tahle verneovka vyhrála Oscara za nejlepší výpravu v barevném filmu a nejlepší efekty. Divákům ani příliš nevadilo, že dobrodružný příběh občas naruší dětinský humor s lachtanicí Esmeraldou nebo Douglasovy pokusy o zpěv a hru na kytaru (to první zvládal, to druhé jen předstíral). Film byl obřím hitem a dlouho po premiéře mohli návštěvníci zábavních parků v Kalifornii,

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: 20,000 Leagues Under the Sea

ROK: 1954

REŽIE: Richard Fleischer

HRAJÍ: Kirk Douglas, James Mason, Paul Lukas, Peter Lorre, Robert J. Wilke, Ted de Corsia



na Floridě, v Paříži nebo Japonsku řídit na atrakcích inspirovaných toutle klasikou. A ačkoliv rodinná dobrodružství tohoto typu diváky v dalších dekáдах pomalu přestala zajímat, *20 000 mil pod mořem* v souboji s časem obstálo.

2001: VESMÍRNÁ ODYSEA

„Co je velkého na člověku, jest, že je mostem, a nikoli účelem,“ pronáší Zarathustra. Co je velkého na Vesmírné odyseji, objevují diváci užasle už 60 let.

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: 2001: A Space Odyssey

ROK: 1968

REŽIE: Stanley Kubrick

HRAJÍ: Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester, Daniel Richter, Margaret Tyzack



Nejslavnější tranzice filmové historie. Nejslavnější užití valčíku, které učinilo z buržoazního tance melodii vesmíru a kosmických plaveb. Vesmír inscenovaný tak přesvědčivě, že vedl pochybovače o přistání na Měsíci ke konspiraci, že ho celé natočil Stanley Kubrick. Ten pojal svou odyseu jako cestování časem i prostorem, a přestože film tematizuje evoluci člověka, dělá tak bez přílišného optimismu.

Nad *Vesmírnou odyseou* se rozednívá za zvuku fanfár Straussovy symfonické básně *Tak pravil Zarathustra*, která se od té doby spojuje s ceremonií a pompou. Inspirovaná Nietzscheho spisem ohlašujícím příchod nadčlověka, Kubrick ji volí jako doprovod milníků lidského vývoje. Zamíří tak

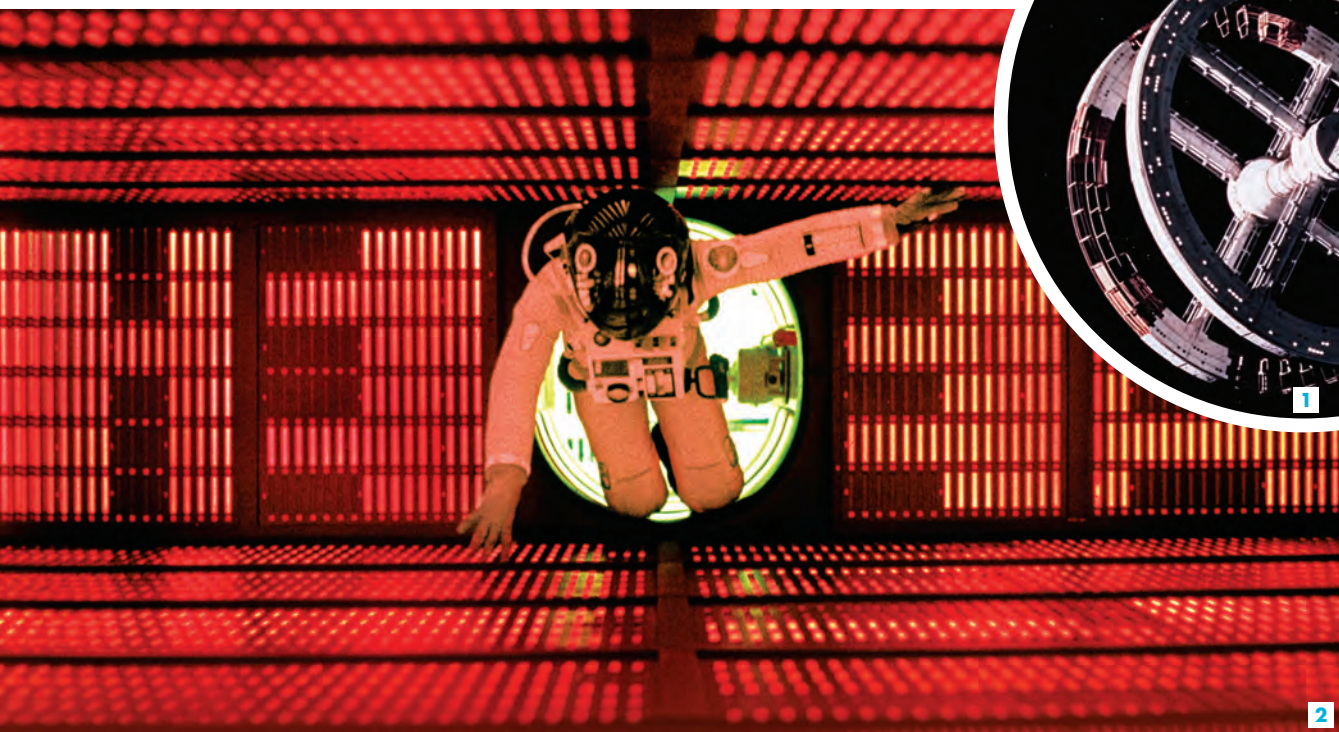
k momentu, kdy se první hominidé chopili nástroje. Tento evoluční skok se děje ve stínu – a možná pod dohledem – tajemného monolitu. Jakmile se do vzduchu vhozená stehenní kost přemění v satelit, víme, že jsme se posunuli miliony let vpřed. Kamera ladně pluje na melodii *Na krásném modrém Dunaji*, zatímco zabírá modrou planetu.

Stanley Kubrick si v 60. letech přál natočit sci-fi, ale seriózní sci-fi. Nacházíme se v době, kdy je žánr spojován s *Flashem Gordonem* a invazními filmy 50. let a zdaleka se nebere seriózně. Kubrick však chtěl natočit film o „vztahu lidstva a vesmíru“ a jedním z důvodů, proč vybral slovo „odysea“, byla naděje, že odkaz na Homéra propůjčí celému dílu vážnost.

Kubrick vyhledal autora sci-fi Arthura C. Clarkea s nabídkou, aby spolu sepsali scénář k chystanému filmu, a spisovatel mu doporučil několik svých sci-fi příběhů vhodných k adaptaci. A přestože se Kubrick inspiroval zejména povídkami *Hlídky*, která vypráví o lunární misi, jež objeví objekt pyramidového tvaru zanechaný mimozemskou civilizací, a *Na úsvitu věků*, ze které čerpal pro úvodní část filmu, o *2001* nelze smýšlet jako o knižní adaptaci.

Kubrick plánoval, že spolu autorská dvojice nejdříve napíše román, který následně přetaví do podoby scénáře. Jenže nakonec obě díla vznikala paralelně a začala se od sebe nápadně lišit. Clarkeův román je nakonec výrazně doslovnější než Kubrickův snímek a vyšel k nelibosti spisovatele až po premiéře filmu. Není však novelizací filmu, podobně jako není scénář adaptací románu.

Clarke si při práci na *Vesmírné odyseji* vedl deník, kde si poznamenal, že Kubrick je odhodlán „vytvořit umělecké dílo, které by budilo údiv,



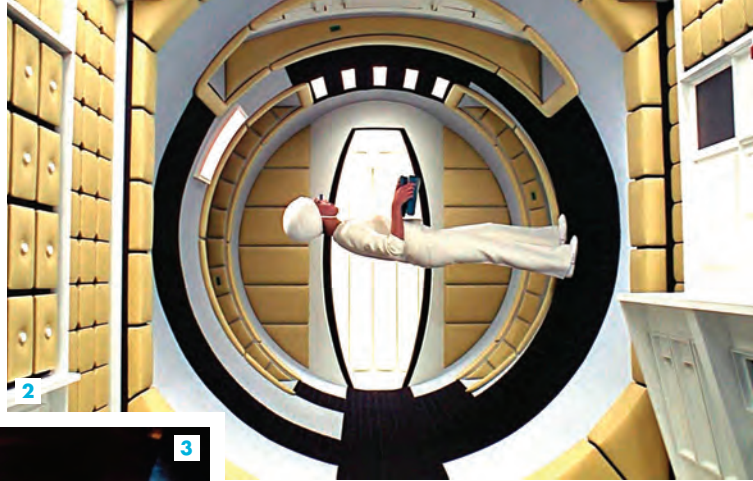
1 Vedle vesmírné stanice kruhového tvaru byl jedním z prvků revolučního designu i předchůdce tabletu. 2 Vypínání HALa patří k dramatickým vrcholům snímku. 3 Na Bowmana čeká stárnutí v rokokové zoo přichystané mimozemskou civilizací.

bázeň, dokonce hrůzu“. Bázeň a chvění rozhodně vyvolává záhadný černý monolit, který se zjevu-
je v lidských dějinách a předznamenává progres.
Rozpohybovává nejen evoluci člověka, ale záplet-
ku samotnou. Když se náhle zjeví na povrchu Mě-
síce a vyšle rádiový signál smě-
rem k Jupiteru, zvědavost lidstvu
nedovolí, aby ho ignorovalo. Vy-
praví tedy posádku lodi Discove-
ry One, která je vybavena palub-
ním superpočítačem HAL 9000,

VESMÍRNÁ ODYSEA A HAL SLOUŽÍ I JAKO VAROVÁNÍ PŘED NEBEZPEČÍM UMĚLÉ INTELLIGENCE.

aby souřadnice v okolí Jupiteru prozkoumala. K ry-
zimu konfliktu má snímek nejbliže v pasáži, kdy se
HAL, nadaný umělou inteligencí, vzepře a vybi-
je celou posádku, jež podle něj ohrožuje úspěch
mise. Jediným přeživším této čistky je kosmonaut
Dave Bowman, kterému nezbývá než HALa v se-
beobraně vypnout. Co následuje, je nezapome-
nutelná scéna zhasínání vědomí. HALova paměť
se nachází v rudě nasvícené, nehostinné technic-
ké místnosti plné žebrovaní a ostrých hran. S kaž-
dou další paměťovou kartou, kterou Dave vyjme,
se HAL stává vyděšenějším, ačkoliv jeho hlas zů-
stává programově monotónní. Prosí Davea, lici-
tuje a my sledujeme, jak mu odcházejí kognitiv-
ní funkce a řeč se zjednodušuje, až není víc než
mumláním. „Má mysl odchází,
Dave, cítím to,“ pronáší HAL,
zatímco degeneruje.

Dave nyní musí k Jupiteru do-
spět sám. Nalezne tam transport
do jiné dimenze či neprobádané



1 Bowmanův údiv kopírovali při sledování filmu diváci po celém světě. **2** Čistý sci-fi design šedesátek před nástupem sedmdesátkové opotřebované estetiky. **3** Kubrick se spolupracovníků zbavoval stejně nemilosrdně jako HAL členů posádky. **4** Evoluce člověka je i evolucí násilí a každou věc lze proměnit ve zbraň.

části vesmíru a jeho psychedelický, LSD evokující let ho přenáší do rokokově zařízené místnosti, která se mu stává vězením. Nakonec je snad poslán zpátky na Zemi, po vzoru mytologických příběhů o poutníku, který se stává nadčlověkem.

Cesta vesmírem samozřejmě v polovině 60. let představovala ohromnou trikovou výzvu. A režisér byl odhodlaný dělat vše prakticky a přímo před kamerou. Při natáčení kombinoval přední i zadní projekce, pomocí zpomalovaček docílil iluze plutí vesmírem a pro scény kruhové chůze uvnitř lodí nechal sestavit obří centrifugu. Rotující set však znamenal, že herci museli svou chůzi perfektně načasovat, jinak hrozilo, že se zřítí.

Vesmírné stanice a plavidla v ničem nepřipomínají lodě, které se v té době objevovaly ve filmech a televizi, Kubrick se totiž při navrhování obrátil přímo na inženýry z NASA. *Vesmírná odysea*, která o rok předběhla přistání na Měsíci, ovšem ještě

nemohla čerpat z detailního barevného snímku Země, první takový, pojmenovaný *The Blue Marble*, byl pořízen až v roce 1972 posádkou Apolla 17. A tak se dopustila jisté nepřesnosti, když se Země zdá obklopena hutnější, méně prostupnou atmosférou, než jaká je realita.

Když *Odysea*, nominována na čtyři Oscary, získala ten za nejlepší vizuální efekty, přišel si pro sošku sám Kubrick, pro něhož to byl jediný Oscar kariéry. Šéf vizuálních efektů Douglas Trumbull ostrouhal.

A nebylo to poprvé, co se Kubrick projevil jako bezskrupulózní tvůrce. Hudbu k filmu totiž složil Alex North, který s ním spolupracoval na *Spartakovi* i *Divnoláskovi*, jenže když začal režisér během postprodukce používat klasickou hudbu jako provizorium, najednou si uvědomil, že se s ní nedokáže rozloučit. Nejenže ji ve filmu ponechal, ale ani to nedal vědět Northovi, kterého čekal při premiéře šok. A tak se stalo, že valčík,



DRUHÁ VESMÍRNÁ ODYSEA

V roce 1982 dorazilo pokračování nazvané 2010: The Year We Make Contact, založené na Clarkeově románu 2010: Druhá vesmírná odysea, s nímž samozřejmě neměl Kubrick nic společného. Kniha překvapivě navazovala spíše na film než na první román a snažila se zodpovědět, co se stalo s posádkou Discovery. Clarke pak napsal ještě další dvě pokračování, 2061: Odyssey Three a 3001: The Final Odyssey, ale ta už se plátna nedočkala.

esence plavnosti, civilizovanosti a spořádanosti, doprovází lidstvo na jeho pouti za hranice poznání a jeho obkružný rytmus se dokonale hodí k pravidelné rotaci kruhově navržené vesmírné stanice.

V jednu chvíli hledal režisér scénářistickou náhradu i za Clarkea, jako kdyby postupně odřezával spolupracovníky, aby nikdo nemohl pochybovat, kdo je jediným tvůrcem tohoto epochálního díla science fiction. Sám jako by se situoval do pozice „hvězdného dítěte“, do něhož se Bowman na konci transformuje.

Není ale pochyb o tom, že *Vesmírná odysea* je dítkem Kubrickovy vize. Jeho styl je všudypřítomný: zároveň technicky perfektní i transcendentní, s obrazy symetricky rámovanými na střed, zatímco člověku nezbývá než pochybovat, je-li opravdu středobodem vesmíru.

Kubrick vesmír pojímá jako místo nehostinné a zároveň jako kolébku všeho života. A ten k nám promlouvá svým tichem. Jako se vesmírem nese zvuk, podobně němý je i Kubrickův epos. Pouze čtyřicet minut z půltřetí hodiny obsahuje mluvící postavy, a tak George Lucas na adresu filmu pronesl, že se jedná o „němý film ve zvukové éře“.

A nejenže mlčí vesmír. Málomluvný je i snímek, který původně obsahoval značné množství narače – tu ale Kubrick vystříhal ve jménu interpretativní otevřenosti. Jeho tajnosnubný závěr tak vybízí ke spekulacím. Kubrick hovořil o tom, že filmy lze prožít i na podvědomé neracionální úrovni, a usiloval o nonverbální zážitek. Pokládá řečnickou otázku: „Oceňovali bychom Monu Lisu stejně, kdyby Leonardo naspod plátna naškrábal, že se tajemně usmívá proto, že něco skrývá před svým milencem?“

Vesmírná odysea představuje mnohem víc než technologický průlom a vrchol analogové filmařiny a fotomechanických efektů. Mnohokrát se objevila na čele žebříčku nejlepších filmů všech dob, mimo jiné v anketě pěti set režisérů, kterou uspořádal časopis *Sight & Sound*. Spielberg a Lucas, mistři filmového sci-fi posledního půlstoletí, nešetří chválou. Prvně jmenovaný popisuje, že pro jeho generaci znamenala *Odysea* „velký třesk“, a Lucas Kubricka s úctou nazývá „filmařem filmařů“.

Nekonečně inspirativní, nekonečně inovativní, nekonečně se rozpínající nad kinematografií a kulturou jako klenba samotného vesmíru. *Vesmírná odysea* je monolit a hegemon filmového hard sci-fi.

ADÉLA JEŠTĚ NEVEČĚŘELA

Slavná parodie na laciné detektivky plná geniálních vyšetřovatelů, prohnilých lumpů a lidožravé flóry.

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: Adéla ještě nevečeřela

ROK: 1978

REŽIE: Oldřich Lipský

HRAJÍ: Michal Dočolomanský, Rudolf Hrušínský, Miloš Kopecký, Václav Lohniský, Naďa Konvalinková



Brilantní, avšak i láskyplná parodie na šestákové detektivky, v níž americký superdetektiv Nick Carter přijíždí do Prahy, aby tu s pomocí místního komisaře Ledviny odhalil, kam zmizel pes místní hraběnky. Brzy tu narazí na svého starého nepřítele Zahradníka a na Adélu, jím vyšlechtěnou masožravou rostlinu schopnou pozřít nejen psa, ale i člověka. Režisér Lipský a scenárista Jiří Brdečka si podobně jako u *Tajemství hradu v Karpatech* nebo *Limonádového Joeho* chytře utahují z žánru, humor staví na rozdílnosti amerického a českého přístupu k vyšetřování a na vynikajících hercích a dialogích. Sci-fi dělají z filmu především Zahradníkovy bizarní experimenty, podivné Carterovy vynálezy a vychytávky jako létající kolo a v neposlední řadě samotná dodnes velmi působivá Adéla. Tu animoval svým osobitým stylem geniální výtvarník Jan Švankmajer.



2046 (2004)

Po ikonickém retu *Sivoření pro lásku* se šanghajský vizionář Kar-wai Wong vydal pro změnu do budoucnosti, znovu prostřednictvím postavy novináře, který však tentokrát píše sci-fi sloupky z roku 2046. Wongovy audiovizuální orgie, jeho typický lyrický styl plný zářivých barev, procítěné hudby a významných pohledů se tak působivě přenáší do futuristických kulis.



6. den (2000)

Sci-fi podiváná s Arnoldem Schwarzeneggerem o pilotovi helikoptéry, který zjistí, že ho kdosi naklonoval. Teď ale musí zemřít, protože když budou po světě pobíhat dvě stejně vypadající osoby, může to být pro jisté lidi velký problém... Komerčně neúspěšný film neschopný rozhodnout se, jestli chce být akčním sci-fi nebo detektivkou.



Apokalypsa (2006)

Surrealistická a postmoderní sci-fi satira kombinovaná s thrillerem a černou komedií se odehrává v alternativní realitě, ve které herec s amnézií možná vidí do budoucnosti, pornohvězda buduje mediální impérium a dvě dvojčata rozhodnou o osudu Ameriky. Richard Kelly po úspěchu s *Donniem Darkem* tvrdě narazil, *Apokalypsa* aka *Southland Tales* prošuměla navzdory účasti hvězd v čele s Dwaynem Johnsonem.

A.I. UMĚLÁ INTELIGENCE

Kubrickův pohrobek je elektrickou pohádkou pro 21. století, psychoanalytickým Pinocchiem, v němž se Spielberg ptá, zda může láska přemoci techniku i biologii.

Je příznačné, že poslední Kubrickova hádanka přišla ze záhrobí. Kritiky, kteří sebevědomě prohlašovali, že je zcela evidentní, jaké části *A.I.* koncipoval Kubrick a které přidal Spielberg, totiž napálil, když vyšlo najevo, že zdánlivě sentimentální epilog *A.I. Umělé inteligence* napsal on, a ne Spielberg.

Kubrick, který film připravoval od 70. let a nemluvil o něm jinak než jako o Pinocchiovi, si uvědomil, že jde o materiál jako stvořený pro režiséra *E.T.* Ten sice odmítl s tím, že látku musí Kubrick, který si přál kasovní hit, natočit sám, ale to velikánům nebránilo v čilé komunikaci – Kubrick Spielberga podrobil i devítihodinovým telefonátům, během nichž si vyměňovali nápady.

Kubrick nevěřil, že by androida mohlo přesvědčivě ztvárnit dítě (rovněž proto, že znal svůj rytmus, a věděl, že by herec při natáčení viditelně zestárl), takže uvažoval o mechanické loutce nebo CGI. Stav technologie ho však tak docela neuspokojil. Spielberg, který na režijní křeslo usedl až po Kubrickově smrti v roce 1999, toto řešení zavrhl a obsadil Haleyho Joela Osmenta do role Davida, androida, který – sám navržen podle zesnulého syna

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: A.I. Artificial Intelligence

ROK: 2001

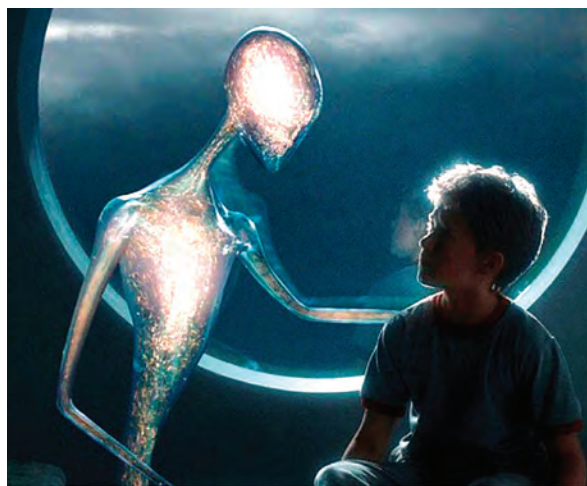
REŽIE: Steven Spielberg

HRAJÍ: Haley Joel Osment, Jude Law, Frances O'Connor, Brendan Gleeson, Ben Kingsley

svého tvůrce – má rodičům nahradit syna nacházejícího se v kómatu. Jenže se stane nadbytečným, když se onen komatózní syn navrátí.

A.I. je film temný, znepokojivý. David se svým umělým manýrismem a absentujícím mrkáním se nikdy nechová plně jako člověk a Spielberg diváky vyzývá, aby se s ním naučili soucítit podobně, jako se to učí jeho lidští „rodiče“. Snímek je skutečně novodobým Pinocchiem a táže se, zda se z umělého chlapce může stát „opravdový kluk“, bude-li si to moc přát. Může robot skutečně milovat, nebo je k tomu jen naprogramovaný?

A.I., odehrávající se ve 22. století, kdy se New York ocitne pod hladinou oceánu, zobrazuje jistý typ osamělosti význačný pro éru umělé inteligence. Ač v době uvedení nedoceněná, *A.I.* představuje jedno z nejlepších sci-fi 21. století a dokonalou synergii obou velkých filmařů.



AKIRA

Legendární animák, který západnímu světu představil anime, inspiroval mnoho tvůrců a vlastně inspiruje dodnes.

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: Akira

ROK: 1988

REŽIE: Katsuhiro Otomo

HRAJÍ: Mitsuo Iwata, Nozomu Sasaki, Mami Koyama, Taro Ishida, Tesshō Genda



Akira je revoluční umělecké dílo. Mnoho žebříčků jej řadí mezi nejzásadnější filmy 20. století. Spolu s *Ghost in the Shell* se pro celý svět stal synonymem anime a jeho název znají i filmoví diváci, kteří žádné anime v životě neviděli.

Akira se vyráběl jako první animovaný blockbuster s obrovským rozpočtem, kde se na ničem nešetřilo. Byl to první film svého druhu, který odstartoval revoluci na poli anime, a všichni ostatní ho pak následovali. Není divu, že se výsledná podoba, fascinující svým jedinečným výrazem, stala globální filmovou senzací a i na Západě si rychle vymohla kultovní status.

Hlavní tvůrce Katsuhiro Otomo adaptoval svůj vlastní komiks – mangu – a to krátce po jeho vydání. Odehrává se v Neo-Tokiu, třicet let po válečné katastrofě, která změnila svět. A sleduje

dravého Kanedu, jenž na své cool motorce pátrá po příteli ztraceném ve velkoměstě zmítaném gangy, tajnou policií, revolucionáři i technologiemi. Vedle chytavé ústřední story v Japonsku hodně rezonovala témata, jichž se látka více či méně dotýkala – reflexe poválečného vývoje, vzestup organizovaného zločinu a hlavně trauma z jaderného bombardování a strach ze zbraní hromadného ničení.

Akira spatřil světlo světa díky novým animačním postupům – a to ve vrstvení animace, vytváření pozadí (map scaling, který tvořil hloubku), nahrávání dialogů předem, tak aby seděl lip-syncing a hlavně i výrazy ve tváři). *Akira* oslňoval plynulostí jako žádný jiný animovaný film té doby. Každé políčko bylo plné detailů, kterých si divák ani neměl šanci všimnout. Tvůrci dokonce vytvořili i nové barvy a spustili hotové designové orgie, díky nimž je *Akira* dodnes estetickým požítkem a výtvarným milníkem.

Otomo se inspiroval u mnoha tvůrců japonské mangy, čerpal ale mocně i z filmu *Blade Runner* nebo stylu kreslíře Jeana Girauda aka Moebius. Pokud byste v životě měli vidět jediný film z ranku anime, měl by to být právě jeho *Akira*.



AKTA X

Značka, která redefinovala televizní tvorbu a úspěšně pronikla i na stříbrná plátna. Nevěřte nikomu, kdo tvrdí opak.

Pravda je někde tam venku. Heslo, které v 90. letech zdomácnělo stejně jako jména Mulder a Scullyová. Začátkem dekády totiž televizní produkci otřásl globální fenomén, který k obrazovkám přikoval diváky všech věkových kategorií. *Akta X* (1993–2002) nebyla jen seriálem o mimozemšťanech, nadpřirozených jevech a vládních spiknutích, ale také ideálním produktem reflektujícím paranoidní náladu své doby. Nabídla originální přístup k žánrům, důmyslně napsanou ústřední dvojici ve skvělém obsazení Davida Duchovnyho a Gillian Anderson i neobvyklý koncept duální narače, jež s přibývajícými řadami produktivně střídala seriálovou mytologii s epizodičností.

Případy nesourodého týmu agentů FBI si rychle našly cestu do popkulturního kánonu a s odvysíláním páté řady úspěšně překročily hranice televizní obrazovky. Na vrcholu seriálové popularity se autor značky Chris Carter rozhodl představit svůj fikční svět na stříbrném plátně. *Akta X – Film* (1998) pod režijní taktovkou Roba Bowmana

otevřel novou kapitolu kosmické kolonizace Země, která přirozeně navázala na dosavadní kontinuitu seriálu a současně dokázala oslovit i nezavěšené diváky dynamickým rozplétáním vládních komplotů, efektní konfrontací s mimozemšťany i dokonalou chemií hlavních představitelů.

Deset let po prvním snímku a šest roků od poslední odvysílané epizody se populární duo federálních vyšetřovatelů vrátilo ve druhém celovečerním dobrodružství s podtitulem *Chci uvěřit* (2008). Režisující Carter se tentokrát vydal odlišným směrem a místo kosmické hrozby vsadil na mysteriózní thriller rozvíjející především vztahy stárnoucích hrdinů postavených mimo službu. Civilní pátrání po zmizelé agentce na pozadí morálních dilemat ale v době superhrdinských spektaklů zůstalo nepochopeno.

Hlad po hledání pravdy nicméně přetrval a *Akta X* se nakonec vrátila s dvěma dalšími sezonami (2015–2018) oživujícími televizní model, který na konci minulého století sama formovala.

AKUMULÁTOR 1

Česká odpověď na Terminátora s Predátorem! Odvážný experiment Jana Svěráka, který předběhl svou dobu.

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: Akumulátor 1

ROK: 1994

REŽIE: Jan Svěrák

HRAJÍ: Petr Forman, Zdeněk Svěrák, Edita Brychta, Bolek Polívka

V 90. letech nezářil v českém rybníčku větší režijní talent, než jakým byl Jan Svěrák. Jeho debut *Obecná škola* byl nominován na Oscara, pro něhož si nakonec došel o pět let později s dojemným *Koljou*. Mezitím stihl natočit nejen nejlevnější český film *Jízda*, ale také ten dlouho nejdražší: sofistikované sci-fi *Akumulátor 1*, které na rozdíl od jednohlasně přijatých jiných Svěrákových kousků vyvolalo roztodivné reakce. Je totiž počinem ze všech nejodvážnějším.

Hlavní hrdina Olda je typický loser, jemuž plouvá celý život mezi prsty. Za úbytkem energie a čím dál větší letargií stojí jeho neustálé civění na televizi. Olda se snaží ze života plného reklam a seriálů vymanit pomocí léčitele Fišárka, proti je ovšem hrdinův televizní dvojník, který z něj odčerpává životní energii. Vyhnout se veškerým

televizním obrazovkám je navíc víc než složité a občas to vyžaduje schopnosti ryzího akčního hrdiny!

Akumulátor 1 je nápaditou hříčkou, která si hraje s nejrůznějšími žánry a zároveň převrací typické hollywoodské klišé, což už je ostatně citit ze samotného názvu. Nejde o sci-fi v pravém smyslu výpravné, tehdy rekordní čtyřicetimilionový rozpočet ale Svěrák využil na velmi inovativní, opulentní a někdy snad až experimentální vizuální stránku s bizarními makrodetaily nebo vtipnými pohledy přímo do televizních obrazovek.

Do hrátek (nejen) se sci-fi žánrem Svěrák navíc dodává typický český verbální humor i řadu takřka absurdních a osvěžujících nápadů, jež z téhle satiry na kapitalismus a vliv médií dělají svěží nadčasovou záležitost. Dnes můžeme televize vyměnit za internet či sociální sítě a výsledné sdělení zůstává prakticky stejně silné. Svěrák byl tehdy na vrcholu sil, proto energie a živelnost filmu ob stojí dodnes, ve své vizi před třiceti lety byl navíc mnohem větším prorokem, než tehdejší publikum tušilo.



ALPHAVILLE

Ticho, logika, bezpečí, obezřetnost. K hodnotám Alphaville se Godard staví hodně nevybíravě.

Do dystopického města Alphaville přijíždí tajný agent Lemmy Caution, jenž se sice vydává za novináře, avšak nepříliš úspěšně, jelikož musí krátce po ubytování v hotelu čelit pokusu o vraždu. Zaplétá se do složité sítě konspirací a pletich, v níž potkává krásné ženy, maniakální vědce i orwellovsky totalitární úřady.

V Alphaville, jemuž vládne superpočítač Alpha 60, se nikdo nesmí ptát „proč“, láska i jiné emoční projevy jsou přísně zakázány a každý bez vyzvání tvrdí, že se má dobře. Projevy iracionality se trestají obšurní popravou, při níž je nebožák rozstřílen samopalem u bazénu, a pokud by to náhodou nestačilo, postarají se o něj po pádu do vody akvabely vyzbrojené noži. A tento svět kombinující bondovskou přepálenost a ambivalentní morálku noirovek se musí Caution (v charismatickém podání Eddieho Constantinea) pokusit zničit, přičemž finální osvobození skýtá samozřejmě láska a poezie.

Když se Jean-Luc Godard počátkem 60. let rozhodl natočit sci-fi, bylo jasné, že nepůjde o standardní žánrový příspěvek. Netajil se tím, že nechce točit o budoucnosti, nýbrž o současnosti. Inspirovala jej básnická sbírka *Město bolesti* od Paula Éluarda, z níž snímek také nejednou cituje. Svěrázný filmař navíc nepotřeboval ani speciální kulisy, vystačil si se soudobou Paříží plnou modernistického skla a betonu.

Své oblíbené experimentování se střihem využil k vykreslení nepřehledného, tajemného světa, jehož pravidla nejsou čitelná, ačkoli je obyvatelé musejí bez výjimek dodržovat. Snímek je plný ne-diegetických vsuvek, na úrovni scén není snadné pochopit motivaci postav a dílčí momenty leckdy využívají žánrových klišé; o to překvapivější však

ORIGINALNÍ NÁZEV: Alphaville

ROK: 1965

REŽIE: Jean-Luc Godard

HRAJÍ: Eddie Constantine, Anna Karina, Akim Tamiroff, Howard Vernon, Jean-Pierre Léaud



je, že celek působí jako velmi originální a na úrovni hlavních poselství dobře čitelné sci-fi dílo. Godardův unikátní filmový tvar tak i po letech zůstává Forever Young, jak se zpívá v největším hitu německé synthpopové kapely, která filmu vděčí za své jméno.

ALITA: BOJOVÝ ANDĚL

Prokletý projekt, jemuž dal Cameron košem kvůli Avatarovi, nakonec dopadl lépe, než jsme čekali.

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: Alita: Battle Angel

ROK: 2019

REŽIE: Robert Rodriguez

HRAJÍ: Rosa Salazar, Christoph Waltz, Jennifer Connelly, Mahershala Ali

Alita je jedním z těch projektů, u něhož řada filmových fanoušků už ani nevěřila, že někdy vůbec vznikne. Legendární japonské mangy, která patří mezi zásadní díla kyberpunku, si už na počátku tisíciletí všiml režijní mistr James Cameron, jenž po oscarovém triumfu s *Titanicem* vyhlížel svůj další projekt. Nebylo pochyb o tom, že *Alita* by byla ideální volbou. Příběh z daleké budoucnosti plné kyborgů a lidí s technologickými vychytávkami nabídl osud ženské robotky, která trpí ztrátou paměti a na vrakovišti ji zničenou najde hodný kyberdoktor. Látka nabízela velké pole působnosti pro Cameronovu revoluční práci s triky i s jeho typickými sci-fi motivy.

Oscarový režisér byl z projektu nadšený a několikrát ho označil za svůj srdeční. Jenže roku 2005 *Alitu* i přesto odložil. Cameronova láska k *Avatarovi* byla

přece jen větší, i když se dušoval, že má napsaný scénář a ihned po výletu na Pandoru na mangu konečně dojde řada. Jenže všichni víme, jak to dopadlo. Režisér se na 13 let zasekl tvorbou druhého *Avatara*, plánoval nespočet pokračování a *Alita* se dostala do kolotoče neustálých odkladů a spekulací. Hozenou rukavicí nakonec s povolením Camerona zvedl Robert Rodriguez, jenž po dětských peklech jako *Spy Kids* či *Dobrodružství Žraločáka a Lávovky* nevzbuzoval ve sci-fi fanoušcích zrovna důvěru. Jenže světe, div se, ono to vyšlo!

Alita se sice nestala komerčním megahitem, Rodriguez však v poctivé blockbustrové režii představil poutavý kyberpunkový svět, který si získal fanouškovskou přízeň a divák ho chtěl co nejvíce prozkoumat. Ústřední CGI hrdinka s tváří Rosy Salazar byla správně sympatická a Cameron si kvalitní triky i využití svého scénáře pohlídal alespoň z pozice producenta. *Alita* má sice své příběhové mušky, ale zároveň také opulentní trikovou akci a sci-fi srdíčko na tom správném místě a i přes sbírku žánrových klišé dokáže okouzlit i přímočaře strhnout špičkovým blockbustrovým řemeslem.



20 ANIME SCI-FI V TOP KVALITĚ

Anime umožňuje kouzla. Animovaná platforma dává prostor pro maximální fantazii a nespoutané futuristické vize, jaké v hrané podobě nikdy nezhmotníte.

Paprika (2006)

Adaptace stejnojmenného románu, jenž zkoumal průnik snů a reality prostřednictvím tajemného přístroje umožňujícího vstupovat do podvědomí jiných lidí. Tahle zápleтка vám asi bude znít trochu povědomě, byla to totiž právě *Paprika*, která do velké míry inspirovala populární *Počátek* Christophera Nolana.

Výtvarně opulentní snímek sází na vrstvení významů, opouští mantinely klasického lineárního příběhu a používá sny jako metafory pro kolektivní trauma.

To vše za surrealistické a dynamické animace, podtrhující pocit neomezené tvůrčí fantazie. Nikoli přelomové, přesto však zásadní dílo, jež dále posunulo úvahy ohledně vnímání vlastní identity, technologií a žité i vysněné reality.



Galaktický expres 999 (1979)

Space opera podle slavného manga komiksu velikána Leiji Matsumota.

Ten kombinoval sci-fi prvky s naivním romantismem a klasickým dobrodružným příběhem. V tomhle se dvanaletý chlapec vydává na cestu vesmírem, aby získal robotické tělo a pomstil se za smrt matky.



Směr Země (1980)

Celovečerní adaptace komiksu, která vyšla s jeho posledním dílem. Převod dystopického sci-fi eposu, kde nám vládou superpočítače, lidé se rodí ze zkumavek a válčí se s telepaty, si pro film vyžádal výrazné krácení, ale zachoval si své klíčové myšlenky.



Macross Plus (1994)

Čtyřdílná série je mixem *Top Gunu*, *Pearl Harboru* a klasických mecha anime. Příběh není zrovna originální. Dva piloti, bývalí kamarádi, kteří se teď zrovna nemusí kvůli holce, kterou oba milovali, musí zachránit svět.

Audiovizuálně naprostý triumf.



Naušika z Větrného údolí (1984)

Druhý film režisérského génia Hajaa Miyazakiho se odehrává tisíc let po ekologické katastrofě, kdy lidstvo válčí s přírodou. Vypráví o dívce schopné dorozumívat se s obřím hmyzem. Je na ní, aby se pokusila najít cestu k míru. Výtvárně vypiplaná radost pro dospělé.



Andělské vejce (1985)

Unikátní sci-fi pecka, anebo zaručené uspávací? Andělské vejce je atmosférickým uměleckým dílem, v němž se malá dívka snaží ochránit vejce, které nosí pod šaty. Mamoru Oshii za něj sesbíral spoustu chvál, zároveň ale (zcela záměrně) není pro každého.



Night on the Galactic Railroad (1985)

Oblíbená pohádka Kenjiho Miyazawy bývá přirovnávána k *Malému princovi*. Příběh o dvou kočkách cestujících po hvězdách má nesporné kouzlo, o rozjuchanou zábavu se však rozhodně nejedná – výlet po vyprázdněném, smrtí prosyceném kosmu si vychutnají spíš dospělí.



Armitage III (1995)

Původně čtyřdílný seriál, který byl sestříhán do celovečeračku. Bohužel vyšel ve stejné době jako *Ghost in the Shell*, takže zapadl. Přitom se jedná o kyberpunkový nářez o zabíjených robotech, který baví brutální akcí, humorem i spoustou nahých animovaných slečen.



X (1996)

Kamui Shirou to zatím ještě netuší, ale právě on rozhodne o osudu lidstva. Zničí obyvatelé Země svou planetu a zachrání se, nebo vymřou a přežije příroda? Do souboje o budoucnost světa navíc zasáhnou i mocní Draci. Melancholická a temná podívaná.



Džinró (1999)

V šedesátých letech vznikla v Tokiu speciální jednotka Vlčí brigáda, která měla za úkol potírat nepokoje. Když její člen Fuse na vlastní oči vidí, jak spáchá sebevraždu mladá žena, začíná váhat, jestli stojí na správné straně. V roce 2018 vznikla i hraná verze.



Kovboj Bebop: Lovec odměn (2001)

Dva roky po konci původního seriálu se posádka vesmírné lodi Kovboj Bebop vrátila v příběhu zasazeném ještě před jeho finále. Spike a spol. se tady potýkají s teroristou a smrtícím virem ve filmu, který potěší fanoušky seriálu a zároveň je přístupný i novým divákům.



Metropolis (2001)

Anime adaptace Tezukovy mangy, volně inspirované Langovým němým eposem. Kyberpunková freska o robotech, moci a lidech, která spojuje retro vizuál s moderní digitální stylizací. Kdyby Disney dělal *Blade Runnera*, vypadal by takhle.

PRVNÍ ANIME VZNIKLO V ROCE 1917 A NENÍ SAMOSTATNÝM ŽÁNREM. MŮŽE OBSAHOVAT JAKÝKOLIV JINÝ – OD AKCE, HORORŮ ČI DETEKTIVEK PŘES ROMANCE A SOCIÁLNÍ DRAMATA AŽ PO PORNO.



Voices of a Distant Star (2002)

Makoto Shinkai ukázal zde a v *The Place Promised in Our Early Days* z roku 2004, že sci-fi může melancholicky básnit o poutech mezi lidmi. Už tady se rodil „Nolan romantiky“ – tvůrce, který používá atraktivní a nabušené sci-fi kulisy pro to, aby hloubal o mezilidských vztazích.



A Tree of Palme (2002)

Pinocchiovská variace nezapře značnou dávku svérázné japonské poetiky. Více než dvouhodinové vyprávění sleduje malou loutku, truchlící po choti svého stvořitele, která dostane druhou šanci na život (a poznávání vlastní „lidskosti“), když přijme úkol od tajemné cizinky.



Steamboy (2004)

Steampunkové dobrodružství z viktoriánské Anglie, v němž se mladému vynálezci dostane do rukou tajemná koule s novou formou energie. Po ní ale touží spousta nebezpečných lidí. Ve své době šlo o nejdražší japonský film vůbec.



Rebuild of Evangelion (2007–2021)

Rebuild of Evangelion je alternativním převyprávěním původního anime televizního seriálu *Neon Genesis Evangelion*. V prvních třech filmech tvůrce odřikají lehce upravený původní příběh, zatímco čtvrtý a poslední film má zcela jiný konec oproti originálu.



Redline (2009)

Našlapané anime Takeshiho Koikeho představuje nejpobornější závod v celé galaxii, který se hrdina JP snaží vyhrát tak trochu postaru. Původně se navzdory skvělým recenzím jednalo o propadák, dnes však má *Redline* zasloužený status kultovní podívané.



Letní válka (2009)

Dávno předtím, než jsme ji začali brát jako reálnou hrozbu, se sadistická umělá inteligence objevila v díle Mamora Hosody. Podobně jako v jeho dalších filmech *Kluk ve světě příšer* a *Mirai, dívka z budoucnosti* jde o příběh o dospívání, v němž virtuální svět hraje klíčovou úlohu.



Pátema vzhůru nohama (2013)

Originální vize Yasuhiro Yoshiury přivádí dívku Patemu z rodného podzemí do obráceného světa, z něhož se snaží uniknout s pomocí chlapce Eidžiho. Dojemný příběh táhne dopředu krásná animace, nechybí spousta nápadů a silné poselství.



Promare (2019)

Studio Trigger se rozjelo ve frenetickém *Promare* naplno: hasiči bojují s mutanty v neonovém chaosu, kde se řeší ekologie i identita. *Promare* je ultimátní anime blockbuster, neboť spojuje mecha sci-fi a superhrdinskou pohádku v jedné esteticky šílené rave party, co vám vypálí sítnice.

OPROTI ZÁPADNÍ ANIMACI SE ANIME MÉNĚ SOUSTŘEDÍ NA POHYB A VÍCE NA DETAILS PROSTŘEDÍ A POUŽITÍ KAMEROVÝCH „VYCHYTÁVEK“, JAKO JE JÍZDA, ZOOM A ZÁBĚRY Z NETRADIČNÍCH ÚHLŮ.

ANIHILACE

Audiovizuálně oslnivý mindfuck
od scenáristy Sunshine.

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: Annihilation

ROK: 2018

REŽIE: Alex Garland

HRAJÍ: Natalie Portman, Jennifer Jason Leigh, Oscar Isaac,
Tessa Thompson



Alex Garland nikdy nepatřil k tvůrcům, u jejichž filmů by se diváci shodovali, zda jsou špatné, nebo naopak dobré. Je to příběh i jeho netflixovského sci-fi *Anihilace* s Natalií Portman, Jennifer Jason Leigh nebo Oscarem Isaacem. Snímek, v němž se na Zemi objeví neznámý ekosystém, vypráví o skupině vědkyň, které se rozhodnou jít oblast prozkoumat. A objeví něco, co daleko přesahuje jejich a možná i divákovu chápání.

Film volně inspirovaný knihou Jeffa VanderMeera nabízí velmi široké pole interpretací a může být chápán jako filosofická alegorie tematizující přírodní entropii, originální pohled na fenomén evoluce nebo radikální psychologická studie o traumatech a bolestech v nás. Zároveň ale *Anihilace* nabízí méně akce a více hororových elementů, proto bylo její přijetí poněkud vlažné. Ani na Netflixu, kde měl snímek mezinárodní premiéru po nepříliš halasném uvedení v amerických kinech, žebříček sledovanosti nezbořil, Alex Garland se s ním ale výrazně zviditelnil.



Ad Astra (2019)

Režisér James Gray a další tklivý lidský příběh, tentokrát ve sci-fi hávu a s hvězdným Bradem Pittem. *Ad Astra* se může pyšnit vynikající kamerou oscarového Hoyte van Hoytemy (*Interstellar*) a líbivým soundtrackem Maxe Richtera, její tempo patří ale jednoznačně k těm pomalejším, a byť obsahuje spoustu vizuálně oslnivých momentů, mainstreamovou oblibu si nikdy nenašla.



Akce Mutant (1993)

Nahlašovaná kultovní sci-fi komedie s komiksovými kořeny a surrealistickými vizuály, ve které se v drobných minipříbězích parta magorů vydává do akce, zatímco režisér testuje divákovu bránicu a do jisté míry i trpělivost.



Andrew - člen naší rodiny (1999)

Než šel rozjet nejslavnější čarodějnickou ságu všech dob o Harrym Potterovi, natočil Chris Columbus nenápadné rodinné sci-fi s Robinem Williamsem. V tom si otec, hlava rodiny, koupí do domácnosti robota jménem Andrew. V tu chvíli ale ještě netuší, že tenhle android netouží po ničím víc než stát se opravdovým člověkem. Dojemný snímek si vysloužil jak nominaci na Oscara za nejlepší masky, tak nominaci na malinu za nejhorší herecký výkon pro Williamse.

ARMAGEDDON

Země je v ohrožení a může ji zachránit jen banda těžařů, kteří mají navrtat atomovku do asteroidu.

Velké katastrofické filmy byly v Hollywoodu vždycky oblíbené a *Armageddon* se v leccems stal jejich králem. Má totiž ohromně napínavou zápletku, kterou se NASA rozhodne vyřešit tím nejabsurdnějším možným způsobem. K Zemi tu letí obrovský asteroid, jehož dopad by okamžitě vyhladil celé lidstvo, a Američané ho pochopitelně chtějí epicky odpálit. Jenže kdo takovou práci zvládne lépe? Špičkoví astronauti, anebo těžaři v čele s Bruce Willisem, kteří mají 18 dní na to, aby se připravili na cestu do vesmíru?

Ben Affleck ve slavném DVD komentáři vypráví, jak se ptal režiséra Michaela Baye na to, proč je pro NASA lehčí udělat z těžařů astronauty než z astronautů těžaře. Bayova odpověď „Drž hubu!“ dokonale vysvětluje, proč věhlasný astrofyzik Neil deGrasse Tyson *Armageddon* dlouho označoval za film, jenž porušuje nejvíc fyzikálních zákonů. Milovníci logiky a realističnosti tu kdysi opravdu nepochodili a brutálně trpěli. Všichni ostatní (včetně mnoha autorů této encyklopedie) ale dostali nesmírně zábavný akční nářez, který na konci 90. let po zásluze plnil kinosály.

Armageddon je totiž esencí amerického snu, kdy se největšími národními hvězdami stávají ti nejšpinavější dřiči. Sympatická těžařská parta je katapultována mezi elitu z NASA, a jak už to v podobných příbězích bývá, v leccems jí samozřejmě vytře zrak. Přihodte si k tomu Willisova charismatického hlavního hrdinu, citlivou romanci mezi Benem Affleckem a Liv Tyler a konečně nabušenou výpravu do vesmíru, kde se drsně umírá a skvěle hláškují zhruba ve stejném poměru.

Člověk by skoro nepoznal, že na filmu postupně pracovalo devět scenáristů, jelikož Michael Bay všechno slepil dohromady s mistrovskou

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: Armageddon

ROK: 1998

REŽIE: Michael Bay

HRAJÍ: Bruce Willis, Billy Bob Thornton, Ben Affleck, Liv Tyler, Will Patton



důsledností popcornového geroje, co si dává patos k snídani a rozmáchlé akční scény jako dezert po večeři. A když k tomu přidáte slzopudné finále, které dojalo i ty největší tvrdáky, máte žánrovou klasiku, u níž sice vědci trpí, ale většina diváků se může více či méně „provinile“ bavit.

AVATAR

Epické sci-fi dobrodružství Jamese Camerona posunulo technologické hranice filmu o několik kroků dopředu a přepsalo dějiny kinematografie.

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: Avatar

ROK: 2009

REŽIE: James Cameron

HRAJÍ: Sam Worthington, Zoe Saldana, Sigourney Weaver, Stephen Lang, Michelle Rodriguez, Giovanni Ribisi

James Cameron se drží hesla „kvalita je důležitější než kvantita“. Ve filmové branži se pohybuje přes čtyřicet let a v roce 2025 pošle do kin svůj teprve desátý film, v jeho případě se však vyplatí čekat. Tvůrce prvních dvou *Terminátorů*, *Titanicu* nebo *Vetřelců* si dává načas, protože jako režisér rád posouvá věci dopředu. Každý jeho projekt bývá považovaný za událost. Obvykle extrémně drahou a s problematickou produkcí, ale také úspěšnou a většinou i technologicky revoluční. O jeho sci-fi *Avatar* to platí absolutně.

O jednom z největších filmů všech dob začal uvažovat, už když mu bylo devatenáct, dlouho předtím, než jako režisér debutoval. Tvrdí, že měl sen o podivných světech plných zářících řek a lesů, kde roste fialový mech, který se rozsvítí, když na něj někdo šlápne. To samo o sobě by asi nestačilo k tomu, aby začal psát scénář, ale barevné a unikátní prostředí ho fascinovalo dost na to, aby si o něm začal dělat poznámky. V polovině 90. let si začal hrát s myšlenkou na velký sci-fi příběh stylisticky připomínající jeho oblíbené science fiction knihy a dobrodružné romány H. R. Haggarda a E. R. Burroughse.

V roce 1996, těsně předtím, než vplul do kin jeho *Titanic*, oznámil, že teď přijde *Avatar* – unikátní sci-fi podívaná, v níž budou hrdiny žítí herci upravení počítačem, nebo rovnou v počítačích



vytvoření. Podle Camerona měli vypadat realisticky, neměli ovšem existovat ve skutečném světě. Znělo to jako něco nepředstavitelného, na druhou stranu tou dobou už si diváci zvykali na animované filmy jako *Toy Story*, které vznikaly komplet v počítačích, a kdo jiný než Cameron by měl zvládnout udělat další technologický krok? Jenže to nakonec nešlo tak rychle, jak si představoval.

Točit se mělo v polovině roku 1997, ukázalo se ale, že technologie a počítače zatím nezvládnou Cameronovu vizi přeměnit ve skutečnost, a tak mu nezbylo než čekat. Po devíti letech pak oznámil, že svět filmu a technologie už jsou na takové úrovni, aby se dalo točit. Po tom, co předvedli *Pán prstenů* s Glumem nebo *Piráti z Karibiku* s chobotnicovitým zloduchem Davym Jonesem, Cameron věřil, že už to studio Digital Domain, které spoluvlastní, zvládne.

Cameron se své vize držel naprosto nekompromisně. Planetu Pandora vymýšlel s pomocí botaniků a odborníků na chování rostlin a spolu s experty stvořil jazyk mimozemšťanů Na'vi vycházející z maorských dialektů. Jedno produkční oddělení vytvářelo faunu a flóru pro Pandoru, další se věnovalo strojům, vojenským základnám, laboratořím,

DÍKY ÚSPĚCHU AVATARA ZACHVÁTILA KINA MÁNIE PO 3D FILMECH A VE VELKÉM SE ZAČALY VYRÁBĚT 3D TELEVIZE.

kostýmům a všem ostatním „lidským prvkům“. A samozřejmě vytvořil i novou kameru vhodnou pro natáčení ve 3D. Přípravy byly dlouhé, náročné a kvůli Cameronově perfekcionismu i drahé. Tak moc, že studio 20th

Century Fox nakonec odmítlo *Avatara* financovat a režisér s ním začal obcházet jiná studia – když to však vypadalo, že se ho ujme konkurenční Disney, Foxové mu dali zelenou.

Podobné problémy se daly očekávat. Ani při natáčení rekordně úspěšného multioscarového *Titanicu* nešlo všechno zdaleka podle plánu, nakonec se z něj vyklubal nejdražší film té doby a o půl roku se posouvalo datum premiéry. Nikoho tak nepřekvapilo, když podobné trable provázely i ještě ambicióznějšího *Avatara*. Ale podobně jako u *Titanicu* to nakonec pro všechny zúčastněné dopadlo dobře. Možná lépe, než doufali.

Při natáčení Cameron kombinoval živé herce, miniatury a digitální efekty, které tvořily 60 procent filmu. Jeho cílem bylo vytvořit podívanou, u níž by diváci nepoznali, jestli se zrovna koukají na něco,

1 Létající hory byly inspirované pohořím v Číně. To samozřejmě nelétá. **2** Sam Worthington byl před natáčením téměř neznámý herec. **3** Nápad na modré mimozemšťany dostal James Cameron v roce 1970, když točil svůj dvanáctiminutový krasf Xenogenesis.





co vzniklo v počítačích, nebo přímo na place. Na tricích se podílely ty nejlepší a nejzkušenější společnosti, síly u nich spojily Weta Digital (*Pán prstenů*) a Industrial Light & Magic (*Star Wars*), a ačkoliv v mnoha scénách vystupují živí herci hrající lidské hrdiny, představitele Na'vi čekalo pobíhání v motion capture studiu, kde byly jejich pohyby a díky novým technologiím i emoce digitálně zachyceny, a následně se z nich v útrobach počítačů stali třímetroví modří obyvatelé Pandory. Cameron opět posunul technologie a způsob natáčení o krok dopředu.

Z *Avatara* se stala kulturní událost dlouho před jeho premiérou. První upoutávky braly dech a diváci se mohli začít těšit na výpravu do nového světa plného fascinujících scénérií (létající hory vypadaly nádherně) nebo barevných džunglí, v nichž se skrývali tajemní tvorové a ještě tajemnější Na'vi. A kde se schylovalo k obřímu a krutému konfliktu, střetu dvou kultur, dvou zcela rozdílných světů. A mezi nimi stál Jake Sully, bývalý mariňák upoutaný na invalidní vozík, jehož mysl byla přenesena do uměle vytvořeného těla Na'vi. Měl za úkol

sblížit se s domorodci, poznat jejich kulturu a zajistit, že nebudou dělat problémy lidem, kteří přijeli drancovat přírodní bohatství planety. A který se nakonec musí rozhodnout, na čí stranu se postaví.

Právě příběh představoval pro jistou část návštěvníků kin problém. Nikdo se nehádal, jestli *Avatar* vypadá dobře, nebo ne, případně jestli jde o nový krok ve způsobu filmového vyprávění. V tom měli jasno i ti, kdo vycházeli z kina se zklamaným výrazem ve tváři. Část publika Cameronově novince vytýkala, že vypráví neoriginální příběh plný klišé a zápletek, které už byly k vidění jinde. Objevovale se posměšná srovnání s animovanou disneyovkou *Pocahontas*, ale třeba i s *Tancem s vlky*. Hrdina, jenž se ocitá mezi dvěma kulturami, přičemž mu dochází, že ta, za jejíž zájmy by měl bojovat, je ve skutečnosti ta zlá, doopravdy příliš originální není. Na druhou stranu Cameron nikdy nesliboval

originální příběh, novátorsky pojaté hrdiny a nečekané zvraty každých třicet minut.

Avatar je v jeho podání archetypálním dobrodružstvím natočeným podle žánrových pravidel, jaká diváci znají, ale o nichž filmaři vědí, že fungují. A přesto

V DISNEYLANDU
NA FLORIDĚ STOJÍ
AVATAROVSKÁ ATRAKCE.
SAMI SE TAK MŮŽETE
PROJÍT PO PANDOŘE
A OBDIVOVAT JEJÍ
KRÁSY.



1 Jake Sully se musí rozhodnout, ke kterému druhu bude patřit, jestli k lidem nebo k Na'vi. **2** Obyvatelé Pandory žijí v souznění s přírodou. **3** Hlavní roli odmítl původně oslovený Matt Damon. Díky procentům z tržeb by si vydělal přes 250 milionů dolarů. **4** Zoe Saldana (Neytiri) byla jednou z prvních obsazených.

nabízí spoustu zajímavých témat a námětů k zamyšlení. Může do jisté míry fungovat jako variace na příběh bílých osadníků, kteří přijeli do Nového světa a hodlali při jeho kolonizaci „zcivilizovat“ tamní domorodé obyvatele, ať už o to měli zájem, nebo ne. Zároveň tu lidstvo přichází ze Země, kterou si samo zdevastovalo, ovšem očividně se nepoučilo, protože to samé hodlá udělat na Pandoře. Dochází tak ke střetu civilizací, kde jedna, ta technologicky pokročilejší, jen bere a ničí, zatímco ta druhá, zdánlivě primitivnější, chce žít v souladu s přírodou. Od začátku je přitom evidentní, na čí straně Cameron stojí a komu by podle něj mělo publikum držet palce.

Tahle jeho „hra na jistotu“ mohla vzbuzovat dojem, že příběh a postavy jsou trochu odfláknuté, ve skutečnosti ale režisér vypráví perfektně fungující dobrodružství kombinující napětí, romantiku, velkolepé válečné scény a sympatického hrdinu, jenž v sobě musí najít sílu a odhodlání prozřít a postavit se do čela boje za to, co je správné.

Avatar se díky téhle srozumitelnosti kombinované s do té doby nevídanými audiovizuálními orgiemi rychle stal filmem, jaký musí vidět každý. V amerických kinech otevřel za 77 milionů dolarů, což se mohlo jevit jako zklamání, ale efekt „kulturní události roku“ se dostavil prakticky okamžitě a na prvním místě amerického žebříčku návštěvnosti se film držel sedm týdnů v kuse.



Studio Fox, které se zpočátku Camerona bálo a se započtením nákladů na reklamu muselo za sci-fi podívanou zaplatit 400 milionů dolarů, nakonec slavilo, podobně jako v případě *Titanicu*. *Avatar* se stal nejúspěšnějším filmem historie!

Po premiéře v roce 2009 se modrý blockbuster do kin vrátil o třináct let později, kdy mělo premiéru jeho pokračování, a posunul se celkově na téměř tři miliardy dolarů. A dodnes je nejúspěšnějším filmem historie. *Avatar* tak jen potvrdil, že James Cameron je jedním z největších, nejvíce inovativních a nejlepších filmařů všech dob.

AVATAR: THE WAY OF WATER

Druhá výprava na planetu Pandora vyměnila lesy za oceány a opět nabídla audiovizuální nádheru, jakou umí jen James Cameron.

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: Avatar: The Way of Water

ROK: 2022

REŽIE: James Cameron

HRAJÍ: Sam Worthington, Zoe Saldana, Stephen Lang, Sigourney Weaver, Kate Winslet

První *Avatar* v kinech utržil téměř tři miliardy dolarů a znamenal nejen trikovou revoluci. A ukázal, že rozhodnutí Jamese Camerona věnovat dlouhé roky práce právě téhle značce se vyplatilo. Pokračování už samozřejmě nemohlo spoléhat na efekt překvapení, ale vzhledem k tomu, že jednička dokázala oslovit publikum bez rozdílu věku i pohlaví, i z dvojky se stal hit. A ti, kteří si u prvního dílu stěžovali, že nejde o zrovna originální příběh, do kin nakonec přišli také.

Cameron opět divákům naservíroval archetypální dobrodružství, které pečlivě vyvažuje atrakce a akci s dramatem a dbá o postavy, tak aby se mohlo zrodit „správné a poctivé“ blockbusterové vyprávění. Hrdinové i diváci se vydali do nových oblastí planety Pandora, k mořím a oceánům, a Cameron nabídl další pastvu pro oči. Nejen velkolepé námořní bitvy

a dechberoucí faunu a flóru skrývající se pod hladinou, ale i emoce.

Ačkoliv je druhý *Avatar* více o rodině a rodinných hodnotách, emočně nejsilnější je v těch částech, kdy se mladý hrdina Lo'ak seznamuje s velrybou jménem Payakan. V jejich společných scénách se ukazuje, že jen málokdo umí kombinovat úchvatné záběry se silnými emocemi a univerzálním poselstvím tak jako Cameron. Druhý *Avatar* tak dokázal dojímat, bavit akcí i ponoukat diváky, aby se kochali tím, jakou nádheru lze dostat na filmové plátno.

BUDOUČNOST PLNÁ AVATARŮ

I *Avatar: The Way of Water* byl obrovský komerční úspěch, a Cameron tak může dál pracovat na dalších příbězích z planety Pandora. Třetí film, s podtitulem *Oheň a popel*, dorazí na Vánoce 2025 a představí nový a tentokrát nepřátelský kmen Na'vi. Další díly by měly do kin zamířit v letech 2029 a 2031 a režisér by v nich měl opustit Pandoru a podívat se konečně i na Zemi. Cameron má údajně nápady i pro šestý a sedmý film, ale jestli vzniknou, sám neví. Kdyby je měl točit on sám, už by mu táhlo na devadesát.



ATLAS MRAKŮ

Tom Hanks na tuto svou (šesti)roli vzpomíná jako na snímek, který ho zcela proměnil. V dobrém.

Když německý režisér Tom Tykwer začínal společně se sestrami Wachowskými psát scénář k adaptaci oceňovaného románu Davida Mitchella, nejspíš ho nenapadlo, do jak složitého projektu se pouští. Rozmáchlý příběh napříč šesti obdobími nechtělo financovat žádné z velkých studií, a tak většinu z více než stomilionového rozpočtu nakonec zaplatily různé produkční společnosti z Německa, což z *Atlasu mraků* učinilo nejen primárně německý blockbuster, ale i jeden z nejdražších nezávislých filmů v dějinách. Extrémy však k tomuto nestřídmému projektu rozhodně patří.

Jednotlivé časové linky se odehrávají v letech 1849, 1936, 1973, 2012, 2144 a (zřejmě) 2321. O tu nejstarší a dvě budoucí linky se staraly především Wachowské, zatímco realističtější příběhy z 20. a 21. století režíroval hlavně Tykwer. Všechny linky jsou však propojeny herci a herečkami, kteří se v různých rolích a podobách objevují napříč časovými rovinami. A i v tomto ohledu se neskromnost projevila naplno, jelikož vedle hvězd napsaných výše měli dost prostoru i Jim Sturgess, Hugh Grant, Susan Sarandon a mnozí další.

Ti všichni se objevují v příbězích o mezilidské dravosti, snaze jedince získat stůj co stůj převahu nad ostatními. Reinkarnování týchž herců napříč různými rolemi souvisí se zdánlivou proměnlivostí lidí, přičemž jádro osobnosti (tedy řekněme duše) se příliš nemění. Mitchellův matrioškový příběh filmaři odvážně rozstříhali na kraťoučkové pasáže, jejichž sledování po dobu bezmála tří hodin vyžaduje velkou diváckou investici a pozornost. Asociativní montáže, skákající podle emocí, motivů či pohybu postav napříč časem, ale byly příliš náročné, a tak snímek

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: Cloud Atlas

ROK: 2012

REŽIE: Lana Wachowski, Tom Tykwer, Lilly Wachowski

HRAJÍ: Tom Hanks, Halle Berry, Jim Broadbent, Hugo Weaving, Ben Whishaw

v kinech pohořel. Diváckou oblibu si přesto vydobyl a jako podnětné a provokativní dílo patří mezi nejvýraznější tituly své dekády – ať už se na něj díváte jako na geniální mozaiku o provazanosti všeho a všech, nebo jako na grandiózní a megalomanské selhání.



AVENGERS

Iron Man započal éru marvelovské mánie, jíž patřila desátá léta, a Avengers se stali událostí, kvůli níž se v kinech srocovaly všechny generace diváků.

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: The Avengers

ROK: 2012, 2015, 2018, 2019

REŽIE: Joss Whedon, Anthony Russo, Joe Russo

HRAJÍ: Robert Downey Jr., Jeremy Renner, Scarlett Johansson, Chris Evans, Samuel L. Jackson, Chris Hemsworth, Mark Ruffalo

Marvel se na přelomu milénia nenacházel v nejlepší kondici, jeho nejikoničtější hrdinové patřili konkurenčním společnostem – Spider-Mana pevně drželo Sony, X-Men pak Foxové. Prezident Marvelu Kevin Feige tak musel vzít zavděk druhořadými superhrdiny, kterými tenkrát byli Iron Man nebo Captain America, a nezbývalo mu než ságu, podobně jako Tony Stark svůj první oblek, skout z kusů odhozeného železa. Jenže přišel s brněním, které bylo po celá desátá léta tržebně neprůstřelné.

Iron Man, vypuštěný v roce 2008 ve stínu mnohem ambicióznějšího *Temného rytíře*, znamenal nejen počátek nové éry Marvelu s jeho popkulturní

dominancí, ale i rehabilitaci Roberta Downeyho Jr., který byl v jistou chvíli v Hollywoodu persona non grata. Downey vybavil zazobaného playboye a obchodníka se zbraněmi značným charismatem, bystrým jazykem i arogancí. Tony se stal páteří i mozkiem celé avengerovské ságy, byl u toho, když bylo třeba sestavit tým, připravit se na hrozbu budoucnosti nebo vzdorovat dvěma supervojákům. Až do finálního lusknutí.

Jon Favreau natočil pro nulté roky typický origin a jeho víra v Downeyho se vyplatila, snímek utržil 585 milionů dolarů. *Thor* shakespearologa Kennetha Branagha a *Kapitán Amerika* tak na sebe nedali dlouho čekat.

Marvel kombinuje extra technologický, vědecký přístup s mytologií, o níž se stará pantheon severských bohů, a space operou. Kameny nekonečna pak velmi účinně slouží jako zároveň mytologizující prvky i MacGuffiny sjednocující rozdílné časoprostory a hrdiny.





Těmi jsou často vědci, jejichž experimenty nevyjdou – Petera, který se zabývá neogenetikou, kousne radioaktivní pavouk a jeho protivníci se rekrutují z řad doktorů a profesorů, Bruce Banner se pak stane Hulkem poté, co je vystaven gama záření. Sci-fi aspekt u Iron Mana spočíval ve využívání prozatím nedosažitelných technologií.

Základnímu sci-fi konfliktu, mimozemské invazi, museli čelit zmínění hrdinové jako jeden tým Avengers, které na bojišti tak pamětihodně obkroužil Joss Whedon. Ačkoliv se nejednalo o nejlepší komiksový film roku 2012, *Avengers* se stali stěžejní událostí hollywoodského průmyslu, a to v roce, kdy Sony rebootovalo *Spider-Mana* s Andrewem Garfieldem.

Marvel vyprávěl soudržně – jednotlivé filmy cyklu fungovaly samy o sobě a zároveň udržovaly sjednocující oblouk. Každá nová marvelovka se stala událostí, kterou nešlo minout, a každá fáze vrcholila dalším avengerovským spojenectvím.

Po invazi na Manhattanu čelili Avengers umělé inteligenci jménem Ultron, která v klasickém tropu navazujícím na Agenta Smithe usoudí, že metlou planety jsou lidé, a rozhodne se je vyhladit.

Marvelu se po jednáních se Sony rovněž povedlo zapřáhnout svého neslavnějšího hrdinu, Spider-Mana, byť poněkud nešťastně závislého na mentoru v podobě Tonyho Starka a jeho vojensko-průmyslovém komplexu. Diverzitu přinesl *Black Panther* se svou kombinací uměleckého primitivismu a neonového afrofuturismu. O sebevědomí Marvelu vypovídá fakt, že dokázal proměnit v hit i téměř neznámé *Strážce Galaxie*.

Ty jako v případě Gamory dojemně zužitkoval v *Avengers: Infinity War*, předčasném vrcholu ságy, který výtvarným pojetím planet zastínil sequely *Star Wars*. Gigantické množství hrdinů a vesmírný patos se propojily v košatém, epickém souboji s titánem Thanosem, z něhož Marvel udělal v radikálním kroku de facto protagonistu snímku, který si prochází svou vlastní cestou hrdiny.

Bezmála třímiliardová *Endgame* je pak důstojnou koncovkou, která užívá cestování časem jako stroj na nostalgii a poněkud oslabuje motiv Kapitánovy oběti, jenž zvládne prožít celý život znovu tak, jak si vysnil.

Úspěch Marvelu má nepochybně stinné stránky. Zachází s filmy jako s atrakcemi plnými easter eggů a jeho vizuál spočívající v nízkém kontrastu barev si vysloužil nelichotivou přezdívku „mokřý beton“. Tato šedavá pobledlost naneštěstí ovlivnila celou řadu snímků a televizních produkcí. Patrné je i nadužívání CGI, které mnohdy neslouží jasné vizi, ale spíše umožňuje Feigemu a námezdním režisérům otálet s kompozicí scén až do postprodukce, což se podepisuje na propracovanosti a hloubce mizanscény. Disneymu se jistě hodí, že počítačová grafika nejsou v odborech.

Navzdory kvalitám mnoha snímků je tak trend „marvelizace“ veskrze negativní, a MCU zanechalo filmový průmysl v horším stavu. Jakkoliv je jeho odkaz komplikovaný, nelze zpochybnit, že *Avengers*, využívající takové sci-fi motivy, jako je mimozemská invaze, hrozba umělé inteligence, putování vesmírem a cestování časem, představují určující filmy sci-fi žánru desátých let.

BABYLON 5

Epická vesmírná sága, která plnila pulty videopůjčoven a lákala televizní diváky, jimž stačí i méně vizuálně opulentní pohled do kosmu.

Vrcholné dílo známého scenáristy a producenta sci-fi filmů, seriálů a komiksů J. Michalela Straczynského se stalo sci-fi fenoménem přelomu století, když v 90. letech neohroženě a vydatně brázdilo video i televizní obrazovky. Jed-

nalo se do velké míry o pionýrský projekt, protože pilot a následně seriál patřily k prvním, které v televizi použily ve velké míře počítačové triky. Bohužel to je i důvod, proč se v dnešní době jedná spíš o naivní záležitost. Byť i ta se zjevně může těšit kulturnímu statusu...

Triky totiž neobstály v průběhu času. Počítačová grafika odpovídá spíš CGI filmečkům počítačových her té doby (*Command and Conquer* či *Starcraft*) a *Babylon 5* tak v prvních řadách působí hůř než ještě starší původní *Star Trek*. Je to trochu škoda, protože za rozpačitým vizuálem se ukrývá příběhově vyspělé sci-fi určené pro dospělé publikum.

Ačkoli na začátku seriál působí epizodicky, postupem času graduje do velkého, klenutého vyprávění, v němž se řeší osud celého vesmíru. A divák může zpětně docenit narativně sofistikovanou výstavbu prvních dílů, které obsahují zárodky mnohem pompéznějších konfliktů.

Titulní *Babylon 5* je obchodní a hlavně diplomatickou vesmírnou stanicí, která byla



postavena, aby zabránila budoucím konfliktům mezi rozdílnými rasami. Celý svět *Babylonu* je důkladně promyšlený: každá rasa má své politické uspořádání a své cíle, slabosti i přednosti. Zároveň jsou jednotlivé postavy

skvěle obsazené i napsané, v kontextu tehdy levnější produkce pro televizi a video udivují svou nečernobílostí a promakaností dramatických oblouků.

Babylon 5 ukazuje a parafrázuje moderní i historické společenské problémy. Živoucí vesmír řeší témata jako řád versus chaos nebo autoritářství versus svobodná vůle a vesmírná stanice je spíš svědkem, jak se kolem ní vše vyvíjí, jak různé rasy mění politické uspořádání, jak vedou války mezi sebou, ale i ty vnitřní, občanské. Každá taková událost mění poměry na stanici, a jelikož je středobodem diplomacie, „hrdinové“ se snaží udržet křehký mír. Nakonec to celé i tak dospěje k jednomu z největších válečných konfliktů, který kdy, ehm, malá obrazovka viděla.

Koncept vystačil na legendární seriál o pěti řadách, několik televizních filmů, seriálový spin-off a pilot k dalšímu nakonec nerealizovanému seriálu. Dnes už věhlas této látky klesá, v devadesátkách šlo ale o nezpochybnitelný sci-fi fenomén.

BAD TASTE - VESMÍRNÍ KANIBALOVÉ

Mimozemšťané přijeli sežrat lidstvo.
A zabránit jim v tom musí režisér
Pána prstenů!

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: Bad Taste

ROK: 1987

REŽIE: Peter Jackson

HRAJÍ: Peter Jackson, Terry Potter, Pete O'Herne, Craig Smith, Mike Minett, Doug Wren



Režisér Peter Jackson natočil trilogii *Pán prstenů* a má doma tři Oscary. Když měl premiéru jeho celovečerní debut, něco takového si nedovedl představit ani jeho... asi nikdo! *Bad Taste* je víceméně amatérská podívaná, sci-fi hororová komedie o mimozemšťanech, kteří ze Země chtějí udělat fast food a sežrat lidstvo. Jackson ji kutil čtyři roky s partou kamarádů v naprosto lo-fi nadšeneckých podmínkách a až ke konci natáčení dostal z vládních fondů čtvrt milionu dolarů na dokončení, protože bylo vidět, že má talent. I když je jeho snímek brutální a krvavě čvachtavou podívanou pro diváky se silným žaludkem. Ryzí nezávislácká šílenost. Podomácku vytvořené masky jsou dodnes působivé, stejně tak režijní nápady naznačující, že za kamerou stojí milovník braku s jedinečným viděním, v němž se skrývá obří filmařský talent. Dnes jde o absolutní kult.



Babylon A.D. (2008)

Nejambicióznější režijní projekt známého herce Matthieua Kassovitze skončil komerčním i kritickým průšvihem, ačkoli v tom měly prsty hlavně neshody se studiem 20th Century Fox. Ani hvězdný ansámbl v čele s Vinem Dieselem, Michelle Yeoh a Gérardem Depardiueem tenhle akční thriller z dystopické budoucnosti nespasil.



Badatelé (1985)

Joe Dante, režisér osmdesátkových hitů jako *Gremlini* nebo *Vnitřní vesmír*, angažoval mladičké Ethana Hawkea a Rivera Phoenixe na dobrodružství chlapců, kteří postaví překvapivě funkční vesmírnou raketu. Kvůli úspěšné premiéře snímek v kinech pohořel, časem se však zařadil mezi malé kultovky.



Barva z vesmíru (2019)

Podle stejnojmenné povídky H. P. Lovecrafta natočil svérázný filmař Richard Stanley, kdysi vyhozený z placu *Ostrova Dr. Moreau*, psychedelický horor o strachu z neznámého. Nositelem tajemné energie je v tomto případě kus meteoritu, jenž dopadne nedaleko farmy, na níž žije Nicolas Cage. Je tedy jasné, že tady se bude přicházet o rozum hodně stylově a zběsile.

BARON PRÁŠIL

Baron Munchhausen – či chcete-li Prášil, po němž je pojmenován syndrom těch, kdo si vymýšlejí, musel uhranout dvojici filmařů s bujnou fantazií.

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: Baron Prášil

ROK: 1961

REŽIE: Karel Zeman

HRAJÍ: Miloš Kopecký, Jana Brejchová, Rudolf Jelínek, Jan Werich, Karel Höger



V Karlu Zemanovi ožilo něco z divotvůrce Mélièse a není divu, že se oba pustili do látky o příběhu snílka a krále výmyslů barona Prášila, postavy z románové soustavy anekdot založené na vyprávění skutečného šlechtice barona Hieronyma von Münchhausena, který si rád svá dobrodružství z tažení proti Turkům přibásnil. Ačkoliv je anonymně sepsal Rudolf Erich Raspe, skutečného věhlasu nabyl až německý překlad z pera Gottfrieda Bürgera. Příběhy vypráví o setkání s tureckým sultánem, o tom, jak Prášila po způsobu Joba spolkla velryba, nebo o cestě na Měsíc.

Karel Zeman, který operoval na vrcholu soudobých trikových možností, Prášilův příběh otevírá v současnosti. Snílek Toník se coby astronaut

vydává na Měsíc a je to pro něj cesta do minulosti, ne do budoucna. Potkává zde pozůstatky slavných lunárních výprav evropské literatury, raketu vyslanou Julesem Vernem, širák odhazujícího Cyrana z Bergeracu, autora *Cesty na Měsíc* a samozřejmě slavného p(r)outníka barona Prášila. Zemanova mizanscéna kombinuje živé herce s kresleným pozadím, viditelnými divadelními kulisami, stop motion animací a výraznou monochromatikou, výtvarnou stylizací pak inspirovaly rytiny Gustava Dorého, slavného ilustrátora Dantovy *Božské komedie*. Toto spolu s jedinečným humorem plným slovních hříček a přítomností dvou českých hereckých Pánů Kopeckého s Werichem dělá ze Zemanova *Prášila* jedinečnou nestárnoucí podívanou.

Souhlasil by i Terry Gilliam, jehož Zemanova verze okouzila natolik, že se rozhodl natočit svou vlastní. Je původnímu textu věrnější, příběh zasazuje do města 18. století obléhaného Turky. Gilliam těží z jedinečné výpravy, o níž se staral Felliniho výtvarník Dante Ferretti a která vrcholí scénou, v níž Uma Thurman ztvárňuje Botticelliho Venuši rodící se z lastury. *Dobrodružství Barona Prášila* (1988) jsou zároveň slapstick komedií i důmyslnou, divadelně stylizovanou satirou na osvícenství.

BARBARELLA

Výsostně evropské béčko se smyslnou Jane Fondou se svezlo na vlně šedesátkové sexuální revoluce.

S lepy anděl, šílený vědec (a ne jeden), hororové holčičky, rejnokové spřežení a mučící stroj vyvolávající orgasmickou smrt. Uprostřed všech těchto (a mnoha dalších) bizarností stojí nevinná Jane Fonda coby elitní pilotka Barbarella, vyslaná prezidentem sjednocené planety Země na důležitou misi. Musí najít uprchlého výzkumníka Duranda Duranda, který na jedné zapadlé planetě sestavuje ničivý pozitronový paprsek ohrožující celou galaxii.

Zápletka tedy zní hodně béčkově a je primárně záminkou k tomu, aby se uhrančivá Barbarella dostávala do situací zdůrazňujících její nahotu či rovnou řešitelných pouze primitivními sexuálními hrátkami. Tomu se však zprvu přece jen trochu brání, jelikož v daleké budoucnosti (pravděpodobně 41. století) je sex v klasické podobě již přežitkem – což ostatně platí i pro násilí, kvůli čemuž jsou galaktické síly vůči ďábelskému Durandovi tak bezbranné.

Film Rogera Vadima, tehdejšího manžela Fondy, svůj kultovní status nevytěžil ani tak z propracovaného scénáře jako spíše z nápadité výpravy, psychedelické barevnosti a hravé odlehčenosti, jimiž

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: Barbarella

ROK: 1968

REŽIE: Roger Vadim

HRAJÍ: Jane Fonda, John Phillip Law, Anita Pallenberg, Milo O'Shea, Marcel Marceau

je adaptace komiksu proscena. Leckteré obrazy působí dodnes velmi svěže a nápaditě, i kožešinami vystlaný interiér Barbarelliny lodi představuje sympatický protipól všem strohým, chladným a přehnaně seriózním vizím budoucnosti. Není divu, že se neustále mluví o možných pokračováních a předělávkách. Stejně tak nepřekvapí ani popularita cosplayů navazujících na hrdinčiny svěrázně, přitom však svůdné kostýmy.

Ačkoli snímek představil pro sci-fi žánr nestandardní ženskou hrdinku, naivní chování postavy, jež se často nechává zneužívat muži, je z dnešního pohledu podobně problematické jako podmínky produkce, při níž Fonda psychicky i tělesně notně strádala. Barbarellin odkaz je tudíž poněkud rozpačitý, zdrojový materiál však skýtá přece jen dostatek atraktivních směrů, kterými se v budoucnu vydat.



Vážení čtenáři, právě jste dočetli ukázkou z knihy ***Encyklopedie sci-fi filmu***.
Pokud se Vám ukázka líbila, na našem webu si můžete zakoupit celou knihu.