

Autorská kolekce obuvi a doplňků inspirovaná literaturou science fiction

BcA. Barbora Ponížilová

Diplomová práce
2017



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Design obuvi

akademický rok: 2016/2017

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Barbora Ponížilová**
Osobní číslo: **K15383**
Studijní program: **N8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design – Design obuvi**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Autorská kolekce obuvi a doplňků inspirovaná literaturou science fiction**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Vypracujte studii na téma sci-fi literatury. Pokuste se zamyslet nad historickými souvislostmi, které daly vzniknout žánru této literatury. Uvedte vámi vybrané autory.

2. Praktická část:

Vypracujte autorskou kolekci tří párů obuvi a čtyř doplňků inspirovaných tématem teoretické práce, tedy literaturou sci-fi. Navrhněte esteticky působivé řešení, jenž dá vyznít vašemu inspiračnímu zdroji. Řešení doplňte kresebnými návrhy v rozsahu 15 normo stran, písemnou zprávou o rozsahu 25 normo stran + obrazové přílohy, doložte stříhové řešení i technický popis.

Součástí práce je prezentace na CD-ROM ve dvou vyhotoveních a dále odevzdáte poster 100 x 70 cm v tištěné podobě. Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v českém a anglickém jazyce, rok obhajoby, osobní email, osobní web, telefon. Přiložte i osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah diplomové práce: **minimálně 45 normostran**
Rozsah příloh: **minimálně 15 normostran**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

BRADBURY, Ray. Marťanská kronika. Vyd. 5., upr. V nakl. Baronet 1. Praha: Baronet, 2010. 255 s. ISBN 9788073843663.

KAKU, Michio. Budoucnost myslí: fascinující průvodce světem technologií, které umožňují realizovat sny tvůrců sci-fi. Vyd. 1. Brno: BizBooks, 2015. 390 s. ISBN 9788026503163.

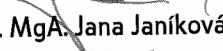
LIPOVETSKY, Gilles. Říše pomíjivosti: móda a její úděl v moderních společnostech. Vyd. 1. Praha: Prostor, 2002. 446 s. Střed, sv. 46. ISBN 807260063X.

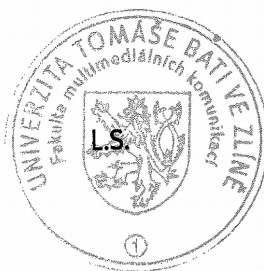
NEFF, Ondřej. Encyklopedie literatury science fiction. B. v. Praha: Jinočany: AFSF: H a H, 1995. 555 s. ISBN 8085390337.

HALEY, Guy. Kronika sci-fi: obrazové dějiny nejslavnějších děl science fiction v celé galaxii. Praha: Vyd. 1. Volvox Globator, 2015. 576 s. ISBN 9788075111692.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Jana Buch**
Ateliér Design obuvi
Datum zadání diplomové práce: **30. října 2016**
Termín odevzdání diplomové práce: **12. května 2017**

Ve Zlíně dne 28. prosince 2016


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




MgA. Jana Buch
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 10.5.2017.....

BARBORA POKRÝČKOVÁ J......
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

(2) Bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní vnitřní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Teoretická část práce je zaměřena na literaturu žánru sci-fi, vymezení tohoto pojmu, vznik a vývoj, podžánry a motivické okruhy. Dále zde bude prezentován Ray Bradbury, jeden z největších autorů sci-fi, coby zástupce.

Podstata praktické části bude odrazem/reminiscencí hlavního tématu a z toho plynoucích ideí, jež vyústí ve vytvoření autorské kolekce obuvi a doplňků založené na volném zpracování tématu.

Klíčová slova: Science fiction literatura, Ray Bradbury, Mart'anská kronika

ABSTRACT

The theoretical part of this thesis is focused on a science fiction literature, its characteristic, origins and an evolution, sub-genres and thematic areas. Then there will be presented Ray Bradbury as a one of the best science fiction writers.

The basis of the practical part is a reflection of the main theme and evoked ideas. The final collection of shoes and accessories will be freely processed in this style.

Keywords: Science Fiction Literature, Ray Bradbury, Martian Chronicles

Ráda bych poděkovala vedoucí mé diplomové práce MgA. Janě Buch za odbornou pomoc při její tvorbě a zpracování. Také své rodině a přátelům za pomoc, podporu a trpělivost.

„Nejenže je Vesmír podivnější, než si myslíme, je dokonce podivnější, než si dokážeme představit.“ John Burdon Sanderson Haldane

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	8
I TEORETICKÁ ČÁST.....	9
1 SCIENCE FICTION.....	10
1.1 FANTASTIKA.....	10
1.2 VÝVOJ.....	15
1.3 MOTIVICKÉ OKRUHY.....	23
1.4 POD/ŽÁNRY.....	30
2 RAY BRADBURY.....	34
2.1 ŽIVOTOPIS.....	34
2.2 MARŤANSKÁ KRONIKA.....	36
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	38
3 KONCEPT.....	39
3.1 INSPIRACE, ZKOUŠKY, NÁVRHY.....	39
3.2 TVARY, MATERIÁLY A BAREVNOST.....	41
4 REALIZACE.....	42
4.1 1. PÁR.....	43
4.2 2. PÁR.....	43
4.3 3. PÁR.....	44
4.4 DOPLŇKY.....	45
ZÁVĚR.....	46
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	47
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	48
SEZNAM PŘÍLOH.....	49

ÚVOD

Science fiction není jednoduše definovatelná, jak by se na první pohled mohlo zdát. Jako žánr zasahuje do mnoha oborů a odvětví, v jejichž rámci se v závislosti na námětu rozvíjí do mnoha subžánrů. Spojujícím prvkem se pak na základě vědeckých poznatků a předpokladů stává snaha vykreslit pravděpodobné vize budoucnosti. Díky tomu dokázala science fiction zůstat stále aktuální, a to až do té míry, že máme tendenci ji považovat za odkaz soudobé společnosti i navzdory tomu, že první náznaky se objevují o celá dvě staletí dříve.

Jako téma pak nabízí nekonečnou škálu otevřených možností omezených jen představivostí a schopnostmi. Proto, abych byla schopna ji lépe porozumět, si pro tuto práci kladu za cíl definovat literaturu science fiction, nastínit její vznik a následný historický vývoj. Pro doplnění a snadnější orientaci také předložím výčet těch nejfrekventovanějších podžánrů a motivických okruhů tedy nejčastěji se opakujících námětů, které se objevují napříč časem i prostorem a které potvrzují univerzálnost a adaptabilitu science fiction.

V praktické části pak popíši svoje představy o výsledné kolekci, jejichž rysy najdou své základy v rozboru Mart'anské kroniky, díla Raye Bradburyho, kdy se pokusím o vlastní interpretaci. Popíši také postup a další důležité body při tvorbě jednotlivých modelů.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 SCIENCE FICTION

Co je vlastně Science Fiction (SF)? Tento termín pochází z angličtiny a bývá překládán jako vědecká fikce nebo vědecká fantastika. Jeho autorství je připisováno Hugu Gernsbacovi, který začal užívat slova „scientification“.

Je to žánr, který v sobě spojuje mnoho podžánrů. Kvůli tomu jej lze jen velmi těžko definovat, avšak jeden rys se objevuje napříč spektrem, tedy vědecké vize, které se zakládají na soudobých vědeckých objevech nebo předpokladech objevů. Přestože má své počátky především v literatuře, později se projevil i v umění, divadle, filmu, počítačových hrách, ... Někdy se také setkáme se SF popisujícím souslovím „Sense of wonder“ neboli pocit údivu a na tom založené definice. Tento výraz přeneseně značí duševní stav při čtení SF, zkratka úžas nad něčím dosud nepředstavitelným.

„SF román je především záležitostí obsahu. SF literatura předkládá hotový světový názor o touze po lepším příštím, kterého se dosáhne pomocí vědy. Věda chce měnit svět, ale jenom v mezích vědeckých možností a v rámci obsahu svých vědeckých koncepcí a zámyslů.“¹

1.1 Fantastika

Fantastika je pro pochopení SF klíčový pojem. Fantastiku si vysvětlujeme jako obecně užívaný pojem literární teorie. Kořen slova odvozujeme od fantazie – obrazotvornost, imaginace – od toho pak také pochází slovo fantastický, což znamená nezaložený na skutečnosti.

Fantazie je důležitým nástrojem nebo schopností, kterou disponuje každý člověk. Na rozdíl od logického myšlení, jež abstrahuje, a na základě praxe dává do souvislostí jednotlivé vjemy. Fantazie pracuje tak, že doplňuje jeho nedostatky o analogie naší zkušenosti a pomáhá nám vytvářet teorie a hypotézy potřebné pro konkrétní poznávání jednotlivých detailů reálného světa.

„Na určité úrovni abstrakce jsou vazby na bezprostřední počitkovou zkušenost již slabé, téměř zanedbatelné. Na této úrovni člověk dovede nacházet mezi pojmy takové vazby, které nejsou ve zkušenosti zakotveny. Vytváří analogie závislostí a dokonce i analogie samostatných představ. A tato schopnost pracovat s představami, jež jsou pouhými analogiemi dříve vnímaného, a vytvářet nové závislosti mimo bezprostřední zkušenost se nazývá

¹ HOFFMEISTER, Adolf. *Vědecko-fantastická literatura aneb průvodce labyrintem*. Vyd.1. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury a umění, 1962, s. 12.

fantazie.“²

Podle předchozího textu můžeme do určité míry za fantastiku považovat veškerou beletrii, jelikož většina příběhů je smyšlených. Pro přesnější pochopení této problematiky bude nejlepší definovat fantastiku ve vztahu k víře, mýtu a pohádce.

Víra je rozhodnutí uvěřit ve skutečnost, kterou si nelze ověřit, kdyby ano, už se pak nejedná o víru. Víra je plodem fantastického myšlení, je to vědomé rozhodnutí pokládat smyšlenou skutečnost a předmět víry za pravdivý.

Mýtus je fantazijní vyprávění, které bylo neustálým opakováním přijato jako pravdivé. Prezentuje fakta, jako jistoty bez bližšího prozkoumání. Je absolutní, dokonalý a nelze k němu nic přidávat a nic z něho ubírat. Vyplňuje prázdno mezi možnostmi chápání obyčejného člověka a školeného vědce. Mohlo by se zdát, že mýtus náleží jen minulosti, ale opak je pravdou. Mýty jsou vytvářeny i v současnosti a předpokládá se, že jejich význam v budoucnosti poroste.

Pohádkou se mýtus stává v okamžiku, kdy jej přestaneme považovat za reálný. Pohádka je tedy literární útvar, který pojednává o vymyšlených faktech a dějích, kde často vystupují nadpřirozené bytosti.

Ve fantastice se snoubí dualita fantastického a logického principu, totéž najdeme i v pohádce a mýtu, kde se reálné prolíná s nereálným a obě složky se vzájemně podporují. Fantastika „trpí“ vnitřním rozporem fantastického a logického. Fantastické je v ní cíleně představováno jakožto fantastické ve srovnání s logickým, avšak tak, aby bylo uvěřitelné.

„Fantastika vedle sebe staví víru a nevíru, zvýrazňuje nevíru vírou a víru nevírou.

Je dvojaká, vnitřně rozporná. Nechce být pouhým snem, který si nedělá žádné nároky na víru, ale také pro sebe nevyžaduje tolik víry, aby se stala mýtem. Fantastika je taková výpověď o světě, ve které jsou představy vytvořené fantazií konfrontovány s představami podloženými lidským poznáním a praxí.“³

Proto zde například můžeme zařadit Komenského Labyrint světa, Lukiánovi Pravdivé výmysly (2. století n. l. – satira dobových poměrů), Gargantua a Pantagruel od Françoise Rabelaise i Thomase Moora a jeho Utopii (vydána 1516), která vypráví o fiktivním ostrově 2 NEFF, Ondřej. *Encyklopedie literatury science fiction*. B. v. Praha: Jinočany: AFSF, H a H, 1995, s. 19, 20. ISBN 8085390337.

3 NEFF, Ondřej. *Encyklopedie literatury science fiction*. B. v. Praha: Jinočany: AFSF, H a H, 1995, s. 22. ISBN 8085390337.

s ideálním uspořádáním společnosti. Fiktivní složku Moore podpořil literárními prostředky, které zvyšují věrohodnost díla. Proto zde zakomponoval vědomosti o Vespucciho výpravě. Jedná se tedy o první prokázaný příklad záměrného užití metody, běžné pro moderní fantastiku.

Rabelaise i Moore začali jako první používat tyto pro fantastiku i science fiction typické prvky. Předkládali neskutečné v rámci skutečného, fantazie v protikladu s odpovídajícím znázorněním reálného. Všemi literárními prostředky se pokoušeli utvrdit čtenáře ve víře v opravdovost příběhu, mnohdy až hraničící s mystifikací. Nabízeli i alternativní řešení reality.

Zcela jiný pohled na svět nám nabízí věda. Objektivně popisuje svět takový jaký je, a to na základě rozumu a zkušenosti, pomocí opakovaně ověřitelných a jasně prokazatelných faktů. Prorůstání vědy do literatury je klíčovým prvkem science fiction. V 17. a 18. století měla fantastika satirickou nebo utopickou podobu. Vzdělanci se snažili seznámit společnost s vědou a novými fakty jejím prostřednictvím. Do tohoto období spadá Johannes Kepler, který využil fantastiky pro vytvoření spisku Sen (1634), kde popisuje své vědecké poznatky ohledně uspořádání vesmíru a fantastické představy o obydlí jiných kosmických těles. Dalším autorem byl biskup John Wilkins, jeho knihy Objev Nového světa (1638) a Matematická magie (1648) jsou fantastické spisy o možnostech života na jiných planetách, cestách na Měsíc a různých vynálezech budoucnosti.

Nejvíce námětů přinesly od 16. století probíhající objevitelské plavby. Přiměly Evropany uvědomit si, že nejsou na Zemi jediní, proto se evropocentrismus pomalu rozpadá. Vzdělaní lidé 18. století si začínají všimnout kulturního polycentrismu. Jedním z nich byl i Voltaire, který předpověděl pro vývoj SF důležitý směr, jež se projevoval od 20. století, tedy přechod od antropocentrismu k polycentrismu.

V opozici k tomu, jak by se dalo očekávat, větším přínosem pro literární fantastiku byli více citově založení romantikové než vědě přístupnější osvícenci klasicismu. Jelikož se romantismus shlížel v duchovnu a krajních emocích, předkládá nám velmi specifickou představu o postavě vědce ztělesňovaného jako jedince, často karikaturu, přesto silnou osobnost, neobyčejně inteligentní, avšak excentrickou, která pracuje izolovaně. Mnohokrát se tragickým řízením osudu mění v šílence. Přebírá archetyp mága ze staré fantastiky. Slouží zlu nebo dobru, přičemž si uchovává monopol záhadných nástrojů, které dokáže ovládat jen on. Jeho činy a motivy chování nebyly vždy zcela pochopitelné. Tato charakteristika je v rozporu s doposud známou kolektivností vědeckého zkoumání, přesto přetrvala hluboko

do 20.století.

Roku 1818 napsala Mary Shelly svého Frankenstein, kde vědu a vědce převádí do tragického literárního dramatu. Nemá tendence přibližovat vědu veřejnosti a ani se ji nesnaží parodovat jako její předchůdci. Převádí vědu do „běžného života“ se všemi možnostmi i případnými následky. Toto je jednak důvod, proč se vydání Frankenstein stalo významným předělem pro fantastiku, jednak důvod, proč bývá Mary Shelly prohlašována za zakladatelku SF i hororu.

Edgar Allan Poe, bývá taktéž považován za zakladatele SF, hororu a navíc i moderní detektivky. A i on svým dílem přispěl k utváření fantastiky. Za jeho „podpis“ můžeme považovat groteskní až krutý humor. Vědu vykresluje jako recesi, ironický žert.

Další potencionální otcovství SF bývá připisováno Julesovi Vernovi. Do svých prací aplikoval poznatky soudobé techniky, které rozvedl za jejich hranice, a přenesl do blízké budoucnosti. Přírodní vědy zde hrají stejnou roli jako historie v románech Alexandra Dumase. Verneho tvorbu lze shrnout pod pojmem „vědecké romány“. Svým zaměřením na vědu bývá označován za zakladatele technologické linie SF. Jeho význam spočívá v přilákání většího publika k SF a také v ujištění společnosti, že fantastika je užitečným nástrojem v predikci vývoje vědy a techniky.



Obr. 1 Ilustrace z Wellsovy Války světů

Herbert George Wells se do historie literatury zapsal jako jeden z nejvýznačnějších Vernových nástupců, zejména díky tomu, že vymyslel mnoho námětů, ze kterých

SF dodnes těží: budoucnost a její techniku i sociální konflikty, mimozemšťany a střetnutí s nimi, cestování kosmem i časem, genetické inženýrství, válečná střetnutí budoucnosti, mimosmyslové vnímání. Zaměřoval se i na otázky ve vztahu k společenským problémům. Pomocí jinotajů se nebál odsuzovat nešvary soudobé společnosti. Jeho jménem se označuje filozoficky a sociálně zaměřený směr SF.

Postupem času se fantastika stala velmi populární a sloužila k zabavení široké vrstvy spotřebitelů. Nad kvalitou převažuje kvantita, a proto ztrácí své umělecké hodnoty. O uměleckých hodnotách hovoříme proto, že dobově starší spisovatelé byli myslitelé, kteří své myšlenky cílili na obdobně vzdělané a smýšlející osoby. Rozšíření fantastiky mezi „masy“ vedlo k jejímu rozdělení podle území.

Jelikož se fantastika i nadále vyvíjela a stále více se blížila science fiction, jak ji známe dnes, původní definici, ačkoli stále platnou, bylo nutno poupravit. Asi nejdůležitější a zpočátku jen na americké půdě užívanou byla ta podle Jamese Baileye, která říká, že:

„Science fiction je vyprávění o pomyslném vynálezu, objevu v přírodních vědách a z něho plynoucích dobrodružstvích – něco, co autor může alespoň nějak vědecky opodstatnit.“⁴

Avšak přesněji vymezit pojem „pomyslnosti“ vynálezu a „nějak vědecky opodstatnit“, není vůbec jednoduché. Hlavně z toho důvodu, že každý jedinec si to může vykládat jinak na základě vlastní zkušenosti. Přesto tam, kde se „pomyslnost“ mění v reálný objev, končí science fiction a začíná populárně naučná literatura.

Už koncem 19. století vzniká v USA, kde byl častěji praktikován „verneovský“ přístup k SF, zvláštní podoba americké lidové fantastiky. Odlišnosti se stále prohlubují až ve 20. - 40. letech nemá americká fantastika s evropskou kromě britské co do činění. Po roce 1917 vzniká i zvláštní sovětská fantastika, ale bez zjevné návaznosti na západoevropskou či americkou.

V meziválečném období jsou západoevropská a sovětská díla zařazována jako fantastická, utopická nebo technicko-dobrodružná. Pojem sci-fi používají anglofonní čtenáři a vznikl mezi roky 1926 až 1929.

Další změnou ve vývoji americké SF provedl J. W. Campbell ve 40. letech. Popsal princip sci-fi na podkladu vědecké metodologie, ta si zakládá na tom, že správně vystavěná teorie nejenže již známý problém dokáže vysvětlit ale i předpovídat další. Science fiction

⁴ NEFF, Ondřej. *Encyklopedie literatury science fiction*. B. v. Praha: Jinočany: AFSF, H a H, 1995, s. 27. ISBN 8085390337.

se pomocí příběhu snaží předjímat dopady těchto predikcí. Zaměřuje se na možné důsledky a způsoby, jakými mohou ovlivnit technologie nově i člověka a společnost.

50-60. léta se nesou ve znamení celosvětového propojení kultur, pojmu science fiction se užívá taktéž celosvětově. Platný je i analogický termín – vědeckofantastická literatura.

Na základě zkušeností se časem potvrdilo, že „wellsovský“ proud v science fiction nabízí daleko více možností a způsobů jak využít vlastní imaginace, než „verneovský“ proud. Proto se Robert A. Heinlein vložil do této debaty a pokoušel se prosadit místo science fiction termín „speculative“ fiction. Tedy fikce, která se zaměřuje na prozkoumání, objevení a pochopení podstaty vesmíru, člověka a reality vůbec. Dosahuje toho za pomoci projekce, extrapolace, analogie a literárního experimentu. Heinleinův návrh se uchytil jen částečně a to ve formě zkratky SF, pod níž si můžeme představit jak science fiction, tak i speculative fiction.

SF se jen velmi těžko klasifikuje a opakované snahy o přesnou definici jsou jejím jakýmsi společným prvkem, jak se postupně snažila najít své místo na trhu. Smíme tvrdit, že SF je kombinací dobrodružství, vědy a prorocství, realistická spekulace věcí příštích, nebo smyšlené alternativy našeho vesmíru.⁵

1.2 Vývoj

O počátcích SF literatury nemáme nejmenších dokladů, neboť na počátku dvacátých let minulého století ji nikdo nevěnoval pozornost. Zde je třeba vyzdvihnout dílo Karla Čapka, v jehož díle se objevily otázky týkající se budoucnosti již plně v duchu SF.⁶

Už v předchozí kapitole byli zmíněni autoři, které lze pokládat za zakladatele žánru sci-fi, Mary Shelly, Edgar Allan Poe, Jules Verne a Herbert George Wells, kteří tvořili převážně po celé 19.století. Tady se však nabízí otázka, jestli je spíše nepovažovat za jisté průkopníky a jako opravdového otce SF označit Huga Gernsbacka, který je zároveň i autorem pojmu „science fiction“.

Ať už si zvolíme kohokoli pro vznik SF se staly klíčovými tyto zdroje: fantastické cestopisy, utopická literatura, osvícenská filozofická satira, gotický román, technický a sociální

⁵ SEED, David. *Science fiction: a very short introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2011, xii, s.117. ISBN 978-0-19-955745-5.

⁶ HOFFMEISTER, Adolf. *Vědecko-fantastická literatura aneb průvodce labyrintem*. Vyd. 1. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury a umění, 1962. s.31, 33.

anticipační román a groteskní literární mystifikace.

Někteří badatelé však nacházejí odkazy SF již v dobách starověku, renesance a osvícenství a odsud odvozují vznik fantastiky. Schází zde však potřebná kontinuita a vzájemná interakce mezi autory.

Například E. A. Poe a Alexandre Dumas přivedli J. Verna k literatuře a do určité míry i k vědecké fantastice, a přece se mu podařilo vytvořit si svůj vlastní naprosto odlišný styl. Fantastice a vědeckému románu se věnoval po celý život. Jeho význam tkví v tom, že se stal inspirací pro další generaci autorů a podařilo se mu rozšířit povědomí čtenářského publika o fantastice. I když psal mládeži oblíbené romány o technicky extrapolovaných dopravních prostředcích současnosti, užíval k tomu postupů typických pro SF, neboť realisticky zpracovával fantastický materiál. Jeho romány lze charakterizovat jako psychologicky zjednodušené a dobrodružné, proto vhodnější pro dětské publikum. Spisovatelskými schopnostmi nedosahoval takových kvalit jako například Zola nebo Flaubert, proto se mu nepovedlo oslovit dospělého čtenáře.

Science fiction 19. století odpovídá době svého vzniku. Utvářela se pod taktovkou romantického smýšlení. Přidává se také i nadšení z objevů a změn, které přinesla průmyslová revoluce. Racionalita vědy ustupuje do pozadí pod nánosy laciných emocí a patosu.

Tyto tendence ukončil až Herbert George Wells, který se naučil myslet u romantiků, nýbrž u Darwina a společnost chápal jako cosi dynamického. Do svých příběhů zakomponovával vize budoucnosti, které spojoval se sociálními a filozofickými otázkami. Položil tak základy spekulativní SF. Jeho přístup ukázal, že i když je fantastika smyšlenou fikcí, může řešit zcela seriózní témata a zachovat si jak obsahovou, tak i uměleckou hodnotu, a že se nejedná jen o výmysly nějakého blázna. Když se bere realisticky, ale stále v rámci zdravého rozumu, dává nám mnoho témat k zamyšlení i k filozofické spekulaci, a přece neubírá na napínavosti děje. I kdyby nebylo Wellse, kvalitní SF by i tak nevyhnutelně vznikla jen s větším časovým odstupem.

Za zlatou éru evropské fantastiky můžeme označit údobí konce 19. a začátku 20. století až po první světovou válku. Za pozornost stojí autor např. Belgičan J. H. Rosny, který psal o plynových bytostech, ožvlém kovu, neviditelných světech. Bohužel ani wellsovým nástupcům se nepodařilo zbavit sci-fi levného braku. A historické události, zadusily zárodky nově se formujícího směru.

Po 1. světové válce zavládla krize, prudký úpadek. Mezi ojedinělé autory meziválečného období na evropském kontinentě lze zařadit Němce Willi Gaila, který obohatil SF o motiv rakety. Období starší science fiction se končí začátkem 2. světové války. Naneštěstí jakýkoliv další vývoj přerušili nacisté. Jednoznačně SF odsoudili a pod cejkem „Schmutz und Schmund“ její další vydávání zakázali.

Zatímco se evropská fantastika držela při zemi, britská a americká SF literatura se tolik nevázala a nechala se ohromit možnostmi, kterými disponuje prostor vesmíru i času. Dobře se dařilo magazínům tzv. chlapecké čtení – „boy's papers“, které vycházely ve velkém nákladu a byly cenově snadno dostupné. Neomezovaly se jen na tisk děl britských autorů, ale začleňovaly i díla americká. Z počátků své existence se zaměřily na blížící se válku, ale vydávaly i rané práce SF.

K SF se přidali i úspěšní spisovatelé tzv. vysoké literatury. Například Gilbert Keith Chesterton (Napoleon z Notting Hillu) a George Bernard Shaw (Zpět k Metuzalémovi). Ti měli velký vliv na Karla Čapka. Hlavním impulsem byly zřejmě příležitosti, které fantastika skýtá, pro rozvedení typicky britského smyslu pro humor a ironii.

V meziválečném období se k nim přidal Olaf Stapledon a Aldous Huxley (Konec civilizace). Huxley dokázal, navzdory všeobecnému úpadku, že SF je schopna silné umělecké výpovědi.

Dalším mezníkem jsou 30. léta, kdy obchodní síť Woolworth zařadila do svého itineráře americké SF magazíny. Prvním britským SF magazínem byl Tales of Wonder, za jeho zrodem stál Walter Gilling. Gilling, který se inspiroval v USA, správně pochopil závažnost s jakou SF literatura potřebuje tyto magazíny, zejména pro svou návaznost i vývoj, a to i s předpokladem, že bude považována za laciné spotřebního zboží. Válka však nepřála jeho dalšímu nakladatelskému podnikání.

Science fiction měla ve Spojených státech podobu tzv. Dime novels, v překladu tedy šestákových románů, jejichž obliba vrcholila v 80. a 90. letech 19. století. Cílovou skupinou se stala mládež.

„Ve Spojených státech se science fiction daleko dříve stala životním kulturním organismem se specifickými literárními díly, psanými autory-specialisty, jež četli čtenáři-specialisté. Tento organismus mohl vzniknout jen za určitých technicko-organizačně-ekonomických podmínek: bylo třeba shromáždit dostatečný počet čtenářů a odpovídající počet autorů co nejvyšší kvality. To byl úkol, jenž mohly zvládnout jenom časopisy. Oba-

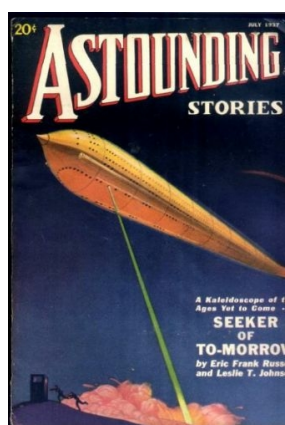
cely se k širokým vrstvám obyvatelstva, díky své poměrně krátké periodicitě potřebovaly mnoho rukopisů, takže talentovaní mladí autoři měli příležitost uplatnit své nadání a vytríbit rukopis.“⁷

S neotřelou inovací přišel na trh Frank Munsey, tiskový magnát, který roku 1896 radikálně změnil svůj časopis Argosy tím, že ho celý zasvětil výhradně beletrii. Od roku 1915 vznikala další specializovaná literární periodika: Detective Story Monthly, následované Western Story (1919), Love Stories (1921), Wierd Tales (1923), apod. Těmto magazínům s lehce stravitelnou nenáročnou četbou se začalo říkat „pulp magazines“. Pojmem „pulp“ rozumíme jednak buničinu, směs na dřevité bázi, jež je základní složkou pro výrobu nejlacnějšího papíru pro rotační tisk, a taky přeneseně vše, co je nižší kvality.

Dříve zmiňovaný Hugo Gernsback sehrál také jednu z významných rolí. Původně se živil jako drobný vynálezce a dovozce rádiových součástek. Později si mohl dovolit vydávání tištěných publikací. Od 1908 publikuje časopis Modern Electric, který se zabývá elektronikou a rozhlasem, pak založil The Electrical Experimenter (přejmenován na Science and Inventions – Věda a vynálezy), který obsahoval i krátké povídky. V srpnu 1923 vyšlo speciální číslo zaměřené na vědeckou fikci. Roku 1926 vydává nový magazín Amazing Stories, který nese podtitul „scientificfiction“, jedná se o první skutečně specializovaný časopis pro SF. Gernsback byl sám autorem některých příběhů. U děl, která publikoval, oceňoval více kvalitu vědecké stránky než jejich umělecké zpracování.



Obr. 2 Obálka *Amazing Stories*



Obr. 3 Obálka *Astounding Stories*

⁷ NEFF, Ondřej. *Encyklopedie literatury science fiction*. B. v. Praha: Jinočany: AFSF, H a H, 1995, s. 60. ISBN 8085390337.

Ve 30. létech se ze SF pomalu vytrácí vědecká náplň, vrchu nabývá dynamický nekomplikovaný děj, jež vás nepřesvědčí o své opravdovosti. Vše je ve znamení vrcholící romantické představy dualismu dobra a zla.

Jednou z ikon tohoto období je Edgar Rice Burroughs, autor hrdinů jako byl Tarzan, John Carter, Carson Napier,... Přes negativní ohlasy kritiky se mu podařilo pro SF získat mnoho nových čtenářů. Také dal SF dva nové směry Space Opera, kde bývá hrdina zapleten do intrik a spiknutí, přežívá situace, ve kterých by obyčejný člověk zemřel, a heroic fantasy.

Většina americké vědeckofantastické produkce 20. a první poloviny 30. let upadla do zapomnění. Přesto to nemá pro vývoj SF negativní výsledek. To podstatné je, že přilákala další čtenáře, kteří se potom sami svou tvorbou podíleli na jejím rozvoji. Mimořádnost a důležitost tohoto fenoménu americké SF přetrvala až do dnešních dnů.

Konkurence Amazing Stories na sebe nedala dlouho čekat a roku 1930 byl založen magazín Astounding Stories of Super Science (1960 přejmenován na Analog). V letech 1933 – 1937 jej řídil Frederick Orlin Tremain. Jeho přičiněním se na stránkách Astounding objevovaly i práce vyšší kvality.

Roku 1938 se na postu editora objevil Johnem W. Campbell, a to znamenalo změny ve vývoji jak americké, tak i světové SF. Také počátek zlatého věku science fiction se také odvíjí od tohoto data. John W. Campbell prosadil změnu názvu magazínu na Astounding Science Fiction. Nikdy neměl v úmyslu způsobit převrat v SF. Jen široce využíval možnosti volit si příspěvky i spolupracovníky. Svým přístupem ovlivnil a vyškolil mnohé spisovatele. Dbal, aby příběhy neztrácely na realističnosti a aby po logické stránce dávaly smysl. Realističnost tohoto náhledu na budoucnost vyžadovala mnoho imaginace a fantazie. Autor se neobešel bez technických a vědeckých vědomostí, s nimiž mohl snáze předvídat dopad technologického a sociálního vývoje.

Do ohniska zájmu se dostal i člověk, který nahradil figurku šíleného vědce, a přidal na uvěřitelnosti příběhu. Například postavy románů Roberta A. Heinleina jsou obyčejní lidé, kteří se díky náhodě zamotali do děje. Dalším zajímavým autorem se stal Isaac Asimov.

Naproti tomu Amazing Stories se moc nedařilo a přešel do správy tiskového koncernu Ziff – Davis v čele s redaktorem Raymond Palmer, který měl na SF odlišný názor, a ochotně přijímal, i ty co Campbell nepřijal.

Zlatý věk SF trval od 1938 do 1946, přesto ne všechna díla, která vznikala v průběhu tohoto osmiletého období, sem patří. Standardy podle, nichž se tehdy tvořilo, pozbyly v současnosti na své platnosti. Můžeme si také všimnout, že se SF začala vnitřně měnit, její tvůrci a širitelé se stále více utvrzovali v názoru, že SF má daleko větší význam, než jí byl přiznáván jako literatuře určené pro zábavu.

„Nastal proces pozvolného sebeuvědomování science fiction, která se od té doby krok za krokem formuje jako alternativní způsob chápání světa.“⁸

Science Fiction League vznikla roku 1934 díky přičinění Huga Gernsbacka a jednalo se o první profesionálně řízenou organizaci fanoušků SF. Později v roce 1939 v New Yorku se uskutečnilo celoamerické setkání fanoušků World Science Fiction Convention (Worldcon). Toto společenství fanoušků označujeme jako fandom, názvu se užívá mezinárodně.

V rámci fandomu se postupně utvářely spolky profesionálů, významným byl např. spolek tzv. Futuriánů, skupina autorů nové nastupující generace; Isaac Asimov, James Blish, Cyril Kornbluth, Frederik Pohl... Ti zaujali opačné stanovisko vůči Campbellovu technicistnímu pojetí.

Proces sebeuvědomování SF, vznik fandomu a vnitřní rozdílnost s sebou nenesly jen pozitiva. Americká SF se zhlédla sama v sobě a uzamkla se do pomyslné bubliny, někdy se užívá i výrazu tzv. duchovní ghetto. Projevilo se to tak, že se SF bránila kritice, vlivům zvenčí a nezasvěceným tvůrcům. Nejhorší věcí, co by se jí v rámci literatury mohlo stát, by bylo změnit se v neměnný, změnám uzavřený žánr s rigidními pravidly.

Kvůli specifickým vlastnostem amerického knižního trhu se autoři SF neměli šanci na něm prosadit. Přitom nezáleželo, jestli byl onen magazínový spisovatel úspěšný, či nikoli. Už před válkou zde platilo pravidlo, které striktně oddělovalo trh knižní literatury a magazínové literatury, kde ke každému náleželo jiné obecnstvo. Literární kritika SF ignorovala.

Konec světové války ukončil i trvání zlatého věku SF. Nastaly převratné změny a literatura se pokoušela najít nový směr. SF si oblíbila literární mystifikace, ty se postupně přetělily v pseudovědecké teorie. Nejznámější byl např. Richard Shaver (Amazing Stories – Vzpomínám na Lemurii), Erich von Däniken, L. Ron Hubbard (Astounding – Dianetika). Stále se však ještě objevují povídky i romány ve stylu zlatého věku.

⁸ NEFF, Ondřej. *Encyklopedie literatury science fiction*. B. v. Praha: Jinočany: AFSF, H a H, 1995, s.49. ISBN 8085390337.

Začátek nové éry se ohlásil v letech 1949 a 1950, kdy začaly vycházet dva nové magazíny. Prvním byl *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*, který se nesl v duchu Campellova odkazu. Anthony Boucher se stal redaktorem, který velice dbal na literární kvalitu, avšak odlehčil na vědecké věrohodnosti. Snažil se zbourat pomyslné zdi, které SF kolem sebe vystavěla tím, že tiskl práce Oscara Wilda, Rorberta L. Stevensona, Roberta Gravesa, Amise Kingsleye a dalších.

Druhým byl měsíčník *Galaxy Science Fiction*. Jeho zakladatel Horace L. Gold spíše preferoval a přikláněl se ke psychologickému, sociologickému, humoristickému a sociálně kritickému postoji.

Po tři desetiletí se autoři SF snažili co nejvíce rozvíjet a využívat možností fantastických námětů k obohacení příběhu. Jejich dalším zájmem se pak stala spekulativní forma fantastiky. Spojili dohromady to nejlepší z děl zlatého věku, přidali různá klišé, typické neduhy společnosti a kritickým okem vše zhodnotili. Dospěli k závěru, že v SF se najde mnoho způsobů a míst, kde toto lze zpracovat a využít pro vytvoření satirické nadsázky a společenské kritiky. V tomto směru se proslavil Ray Bradbury a Kurt Vonnegut jr, oba spisovatelé SF, kteří i přes to dosáhli na uznání od všeobecné veřejnosti.

Po roce 1953 se přestaly vydávat některé SF časopisy. Naštěstí můžeme říct, že tomu tak nebylo kvůli kvalitě vycházejících děl, ale z důvodů stále větší obliby paperbacků, kapesních brožurek, původně určených pro vojáky ve 2. světové válce, které se díky své praktičnosti velmi rychle rozšířily.

V padesátých letech si západoevropská SF sáhla na dno hlavně z ekonomických důvodů a téměř vymizela. Zato americké se dařilo i díky tomu, že západoevropská nakladatelství publikovala převážně americkou tvorbu. Trh tohoto období patřil velkým nakladatelstvím, která tiskla spotřební literaturu ve velkých nákladech a paperbackových edicích podle amerického příkladu. To ale neplatilo pro Velkou Británii, ta již před delší dobou pronikla na americký trh a USA na britský.

Novým impulsem pro 60. léta se stal Michael Moorcock, redaktor britského SF magazínu *New Worlds*, který ve svém úvodníku napsal:

„Jako každá dobrá literatura musí i dobrá SF především odpovídat době, v níž vznikla; spisovatel musí psát především pro svoji generaci.“

Tato slova vzali za své mladí i zavedení spisovatelé jako B. W. Aldiss a J. G. Ballard, také se přidal vydavatel Kyril Bonfiglioli se svým *Science Fantasy* magazínem. Nesouhlasili

s názory, které určovaly, co do SF patří a co ne. Literatura, jenž psali, se neměla zabývat jen vědou a technologickým nebo sociálním pokrokem, ale i specifickými událostmi v životě lidského jedince.

Bylo založeno i literární hnutí Nová vlna, které se snažilo produkovat hodnotná díla srovnatelná s hlavním proudem umělecké tvorby. To jak po stránce uměleckého zpracování, tak i po stránce obsahové, ve které se soustředilo zejména na citlivé problémy současnosti. Autoři tohoto hnutí se setkali s chválou, kritikou i cenzurou. Mezi ně patří např. Ch. Priest, M. J. Harrison, Robert Holdstock, Keith Roberts, Kingsley Amis. Největšího uznání se dostalo Douglasi Adamsovi za jeho Stopařova průvodce po galaxii.

Tento směr oslovil i americké spisovatele: Thomas Dische, Roger Zelazny a Ursula L. Guin. V roce 1967 dosáhl svého vrcholu, když Harlan Ellison vydal antologii Nebezpečné vize.

V 70. letech generace začínajících spisovatelů sice vycházela z principů Nové vlny, ale ještě více a důkladněji se zaměřila na zvýšení kvality fantastiky. Chtěli dokázat, že mezi SF a hlavním proudem nejsou výrazné rozdíly. Mezi ně mimo jiné patřili i Gene Wolfe, Michael Bishop, Gardner Dozois, John Varley, Vonda N. McIntyre, Elisabeth Lynn, Gregory Benford.

V 80. letech autoři jako Kim Stanley Robinson, Connie Willis, Scott Russel Sanders, Carter Scholz, James Patrick Kelly taktéž navazovali na předchozí období. Do historie literatury se zapsali jako humanisté science fiction nebo také spisovatelé „li-fi“, kde „li“ znamená literaturu. Pro ně je typický odklon od vědeckých technologických linií i od dobrodružného děje.

Z toho by se dalo usuzovat, že hodnotná sci-fi je jen ta, kde je středem zájmu člověk a společnost. Přesto to nutně nemusí být pravda, v polovině osmdesátých let se objevila nová skupina autorů. Ti pokračovali v duchu technické SF a jejich hnutí se označuje jako „kyberpunk“. Bruce Sterling coby vedoucí osobnost tohoto uskupení se ostře vymezil vůči humanistům. Ve svém snažení se spojil s Williamem Gibsonem. Oba popisují soudobý technický i společenský vývoj v konfrontaci s záměrnými změnami lidského organismu, genovým inženýrstvím, protetikou.

1.3 Motivické okruhy

Podle A. Hoffmeistera má SF rozsah tak bohatý jako celá literatura vůbec. Tato podkapitola tedy popisuje nejčastější motivy a témata, která se ve science fiction nejčastěji vyskytují.

Absurdita

Absurdita se stala součástí SF v 60. letech, kdy SF byla hlavnímu proudu nejbliž. Přesto se o jejím zařazení dá polemizovat. Absurdita je charakteristická vytvářením nelogických, nesmyslných vztahů mezi jednotlivými prvky skutečnosti – tedy vytváření neexistující reality. SF postupuje stejným způsobem jen s tím rozdílem, že si klade podmínkou možnosti.

Alternativní dějiny

V SF se objevují přibližně od 30. let 20. století. Popisují možný vývoj historie, počátečním bodem bývá klíčový moment dějin. Obecně odpovídá na otázku: Co by? Kdyby? Sled událostí může změnit imaginární osoba, útok mimozemšťanů, apod.

Android

Android (z řec. androidés – jako lidský) je člověkem uměle vytvořená bytost organického původu. Někteří spisovatelé však tento fakt opomíjejí jako nepodstatný a hlavně se zaměřují na vztah mezi lidmi a androidy, např. právo zotročit si jiné bytosti, význam kulturního zázemí pro jedince.

Atlantida

Atlantida je bájná zem zničená ohromnou katastrofou. Už od dob Platona, často figuruje v literatuře coby symbol zániku civilizace, která přerostla vlastní možností.

Cesty časem

Čas je jedna ze základních fyzikálních veličin, kterou člověk nemá šanci jakkoli ovlivnit. Každý si určitě alespoň jednou představoval, jaké by to bylo, kdyby se mohl vrátit v čase nebo přetočit čas dopředu a přeskočit tak nudné vyučování. Tyto možnosti jen v daleko širším spektru zaujaly autory SF. A to tak moc, že se stroj času stal vedle rakety a robota jeden z ustanovujících prvků SF. S cestováním v čase se pojí i řada problémů: nenarušení toku času, zachování principu kauzality, ...

Fantastické cestopisy

Fantastické cestopisy se řadí k nejstarším literárním útvarům vůbec. Když uchopíme definici SF a fantastiky velmi volně, daly by se považovat za jakési pionýry, průkopníky tohoto

žánru. Řádíme zde epos o Gilgamešovi, Odysseou, Lukiánovy texty, ... Zde byl důraz kladen na smysl vyprávění a metaforický příběh. Postupem času se místo určení stává stále důležitější. Fantasy eposy jsou zvláštní kategorií v rámci fantastických cestopisů, zaměřují se na hrdinu a jsou vlastně obrazem ideových systémů, např. J. R. R. Tolkien – Pán prstenů.

Intelligence

Tento motiv se zabývá různými projevy a formami inteligence. Např. inteligence lidská, která vybočuje z reálných možností člověka, inteligence mimozemská, případně pozemská, avšak nenesená člověkem, inteligence umělá, vyšší inteligence,...

Katastrofická SF

Zobrazuje obavy z možného nepříznivého vývoje životních podmínek. Tyto úvahy jsou součástí literatury již od prvotních mýtů. Katastrofy se projevují buď náhle nebo pozvolně, plíživě, odehrávají se v kosmu nebo na Zemi. Líčí průběhu apokalypsy, příběh v nejextremnějších podmínkách, nebo v sobě nese filozofický varovný podtext. Zvláštní kapitolou jsou postkatastrofické příběhy, jejichž podstata leží ve znovuzbudování vědomí kultury, objevení dříve objeveného a uchování poznatků předků.

Klonování

„Klonování je metoda vytváření specifického souboru geneticky identických jedinců. Podstatou klonu je původ z jediné buňky, přičemž je zamezeno jakékoli mutaci výsledných organismů.“⁹

Možnost uplatnění této látky může být třeba hledání alter ega, druhého já, zkoumání vlastní identity, masové klonování; „přízrůbenci“ dělníci, vojáci. Zajímavá je i myšlenka nesmrtelnosti, kdy si jedince naklonuje tělo a implantuje paměť.

Kolektivní vědomí

Fenomén kolektivního vědomí vznikl z dohadů a spekulací uvnitř SF. Jeho idea se pravděpodobně zakládá na vysoce efektivní organizaci hmyzích společenství tzv. „úlové vědomí“ nebo „úlová civilizace“. Jedná se o vyšší formu existence, kdy jedinec má přesně stanovenou funkci. Tento dokonalý způsob bytí zamezuje jakýmkoli sporům, ať už jde o spor mezi jednotlivými jedinci nebo mezi jedincem a celou společností. Tím pádem odstraňuje

⁹ NEFF, Ondřej. *Encyklopedie literatury science fiction*. B. v. Praha: Jinočany: AFSS, H a H, 1995, s. 140. ISBN 8085390337.

různé společenské problémy.

Kolonizace vesmíru

Kolonizace vesmíru je snad nejcharakterističtější rysem SF. Tento námět vznikl z představy, že Země již lidstvu nebude stačit, ať už prostorově, vyčerpáním jejích zdrojů nebo z různých ekonomických příčin, nebo také jako analogie historických výprav s cílem získat a podrobit. Nebo i soudobou zkušeností (válka ve Vietnamu). Také se zde objevuje idea tzv. terraformingu, tedy změny životních podmínek celé planety tak, aby se slučovaly s možnostmi lidské ho života. Řešeným problémem může být délka cesty samotné, kdy můžou minout celá staletí a na palubě lodi se zrodit několik nových generací a vzniknout celá nová kultura bez vztahu k Zemi.

Kosmické cesty

Kosmické cesty jsou podobně jako kolonizace vesmíru jedním z nejcharakterističtějších témat SF, liší se jen cílem výpravy, kterým u kosmických cest je objevování. Fascinace vesmírem provází lidstvo od nepaměti. Pokusy o odhalení jeho tajemství jsou v literatuře poměrně frekventované. Zde se také na volbě dopravního prostředku zrcadlí technický pokrok dané doby. Byli jimi loď, vůz s létajícími oři, balon, později raketa nebo se cestovalo za pomoci antigravitační hmoty, apod.

Největším problémem však zůstávala rychlost přepravy. Byly vymysleny různé druhy pohonů iontové, pulsační, fotonové, ty dosahovaly podsvětelné rychlosti, přesto to nestačilo k překonávání mezigalaktických vzdáleností v rámci délky lidského života. Pro přežití posádky se používalo hibernace (podchlazení), dilatace (zpomalení času) nebo generační lodi. Převratným řešením se staly skoky hyperprostorem, které pomocí zhuštění či deformace prostoru umožňují cestovat nezávisle na čase.

Kybernetika

„Kybernetika je vědní obor zabývající se zkoumáním samoregulujících se soustav živých (organismů), neživých (strojů), případně kombinací obou.“

„Samoregulující se soustavou je každý uspořádaný celek, který řídí sám sebe v měnících se podmínkách nebo dokáže zajišťovat svůj vývoj.“¹⁰

¹⁰ NEFF, Ondřej. *Encyklopedie literatury science fiction*. B. v. Praha: Jinočany: AFSF, H a H, 1995, s. 145. ISBN 8085390337.

Na poli vědy se tato interdisciplinární nauka objevila koncem 40. let, to hlavně díky Norbertu Wienerovi. On a jiní vědci si povšimli podobností mezi zdánlivě nesouvisejícími procesy různých oborů.

První z charakteristických rolí kybernetiky v SF byla obsluha počítače, ve snaze vyhnout se srážce s kosmickými tělesy. Dlouhá léta trvalo, než se počítače dostaly do středu zájmů. Spisovatelé se pak zabývali vlivem počítačů na fungování společnosti, obavami ze vzniku rozsáhle počítačové sítě, vzpourami superpočítače, následky polidštění počítačů,...

Kyborg

Kyborg je termín vzniklý složením slov *cybernetic organism*. Popisuje typ živého organismu, který za pomoci implantovaného zařízení fungujícího na bázi zpětné vazby a rozšiřuje své jinak omezené schopnosti. Dodává mu např. mnohonásobnou sílu, rychlost, odolnost vůči teplotám, snižuje spotřebu kyslíku. Tato myšlenka (sloučení lidské mysli se strojem) se objevuje cca od 30. let, ale ještě bez spojení s kybernetikou. V dnešní době tento motiv nachází inspiraci ve vysoce technické medicíně a bionice.

Odtud se odvíjí i hlavní motivy kyberpunku různé úpravy a zásahy do organismu, vytváření kybernetických hybridů. Později se objevuje i obrácená verze, kdy lidské tělo je nositelem umělé inteligence.

Mimosmyslové vnímání (MSV) a jeho projevy

Jak už název napovídá, MSV je takový druh vnímání, který zpracovává podměty nepocházející z našimi smysly ověřitelných zdrojů. Častěji se vyskytuje od poloviny 20. století. Obecně označuje magické a nadpřirozené jevy, můžeme zde zařadit jasnovidectví, telepatii, ... Dalo vzniknout pseudovědeckým kategoriím: parapsychologii, psychotronice, psionice. Do této kategorie patří telekineze, teleportace, levitace, nebo jiné nadání, které pomocí působení určitých duševních sil vyřeší problém, k jehož vyřešení bychom jinak potřebovali síly fyzických.

Mimozemšťané

Mimozemšťané jsou motivem vyskytujícím se v literatuře už od starověku, ale až SF jim dala jinou podobu než jen lidskou. S rozvojem astronomie po 2. světové válce se rozvinula i potřeba zjistit, zda jsme ve vesmíru sami. Byl vytvořen dokonce i výpočet pravděpodobnosti existence obydlených planet, budovali se observatoře a dodnes fungují i programy SETI a SETA.

Mimozemšťané bývají zobrazováni ve dvou rovinách jako přátelští, to znamená koexistenci druhů, většinou se jedná o evoluce teplokrevných živočichů. Nebo mají nepřátelskou povahu, která vede k boji ras, jejich předky ve většině případů byli studenokrevní živočichové. V některých představách dokonce nemají organickou podstatu. Objevují se například feromagnetické bytosti, inteligentní oceán, roje polovodičů. S.G. Weinman ve své Odysee z Marsu popisuje možnost existence na křemíkové, ne uhlíkové bázi. Stvořil tak první civilizaci, která se ve všech ohledech odlišuje od Země.

Mutant

Mutaci začátkem 20. století popsal biolog Hugo de Vries. Přirozená mutace je změna, která se může projevit například v důsledku evoluce. Organismus nebo jedinec, jež tuto změnu prodělá, se ve výsledku liší (pozitivně nebo negativně) v podstatných rodových znacích a vlastnostech. Mutantem se lze stát z různých příčin: kosmické záření, jaderné experimenty, chemické preparáty, genetické zásahy, apod.

Nesmrtelnost

S nadsázkou by se dalo říct, že téma nesmrtelnosti je ze své podstaty nesmrtelné. Prolíná se napříč žánry i časem. Původně se vyskytovalo v mýtech, kde vystupovaly různé (božské) entity, kterým byla nesmrtelnost vrozená. Poté se nesmrtelnost snažil získat člověk, tento pohled bývá v SF zobrazován častěji. Mezi nejčastější metody patří: přenos vědomí, genová manipulace s implantovanou pamětí, kryonika, ...

Neviditelnost

Neviditelnost je jedním z námětů raného období SF. Fyzika neviditelnost povoluje pouze v případě gravitačního zhroucení, kdy dochází ke vzniku černé díry, to by však pro danou osobu znamenalo smrt.

Literatura zmiňuje tyto formy neviditelnosti: hlavní hrdina se stane neviditelným díky objevu či náhodě, lidstvo se dostane do války s neviditelným nepřítelem a sociální neviditelnost, tedy dotyčný jedinec zůstává viditelným, přesto společnost jedná jako by nebyl.

Paralelní světy

Paralelní světy, tedy pravděpodobné souběžně existující světy, mají vlastní prostor i čas. Jejich množství není nijak omezeno. Ačkoli jsou na sobě nezávislé, mohou se potkat a vzájemně propojit, prolnout. Nejtypičtějším příkladem jsou pohádkové země víl, skřítků aj.

Přelidnění

Od 18. století se objevují předpoklady vycházející z neustálého růstu počtu obyvatel, že jednoho dne vyčerpáme vše, co nám Země nabízí. Proto bude teoreticky nutno snížit naše počty například omezením porodnosti, „pomocí“ mohou také katastrofy, epidemie, války. V SF se šance nastínit toto téma otevírají až koncem 50. let, kdy opadá nadšení raného období SF.

Pseudověda

za pseudovědu považujeme disciplínu, pro niž je typická neopakovatelnost experimentu za standardních podmínek.

Pseudověda také paravěda nebo pavěda je skutečným oborem a našla své vlastní místo i v rámci SF, přesto by se neměla zaměňovat za imaginární vědu, která je jen součástí příběhu a která se s určitou pravděpodobností v budoucnu rozvine, také obohacuje příběh a napomáhá plynutí děje.

Robot

Robota můžeme definovat jako automaticky pracující strojní zařízení, které nahrazuje člověka všude, kde to podmínky vyžadují a dovolují.

Ve 20. - 40. létech byl robot velmi frekventovaným námětem. V Čapkově R.U.R. byl robot poprvé použit coby produkt průmyslové výroby. Většina spisovatelů se ve svých příbězích obávala střetu s nimi. Proto Asimov s Campbelllem sepsali tři zákony robotiky s cílem vylepšit robotům pověst a představit je jako užitečný nástroj ve službách člověka.

Sex

Zobrazování sexu v SF bývalo nepřipustné, jednak SF byla dlouho považována za žánr dětské literatury, jednak zde nebyla nutnost, zejména kvůli zaměření na vědu a techniku. Když se přece jen našlo nějaké to dílo, většinou se jednalo o dílo autora hlavního proudu do SF dodatečně zařazeného.

V 50. - 60. létech nastal zlom, kdy se začaly řešit možnosti vývoje sexuálního chování člověka a s tím spojené bisexuality, homosexuality, transsexuality, incestem, sexuální vztahy s mimozemšťany, apod. Toto uvolnění přineslo i práce na pomezí pornografie.

V počátcích SF hrdina disponoval mužností a silou, k ženám se choval ochranně. Ženské hrdinky jsou charakterizovány jako amazonské bojovnice. Jedině v této pozici mají možnost vyrovnat se mužům. Ženská žádostivost bývala vykreslována jako symbol zla a se žensstvím a mateřstvím ji nic nepojilo. Ženy také bývaly obětmi únosů mimozemšťany.

Superman

Superman je nadčlověk vzniklý přirozenou mutací, díky ní se dostal na vyšším evoluční stupeň a získal řadu fyzických a psychických schopností. Zde je jasně zřejmá inspirace Darwinovou vývojovou teorií a Nietzscheho dílem *Übermensch*.

Prvním z řady příběhů s touto tematikou byl roku 1904 Wellsův *Pokrm bohů*. Toho nejznámějšího supermana stvořili Jerome Siegel a Joe Shuster ve 40. letech. Superman byl prvním ze superhrdinovských komiksů. Hned na to se objevil Batman, Spiderman, Captain Amerika, ...

Technika

Technika vždy odrážela stupeň pokroku dané kultury, proto byla pro SF tak důležitým tématem a zvláště pro Hard SF.

Technika je široký pojem, pod kterým zahrnuje vše, co stojí mezi člověkem a předmětem jeho práce včetně celého souhrnu zkušeností, znalostí a způsobů, jež mu umožňují ovládat přírodu, vytvářet hmotné statky a vzájemně komunikovat.

UFO

Zkratka v překladu znamená neidentifikovatelné létající objekty. Toto téma se vyskytuje až od roku 1947, kdy si lidé povšimli zajímavých a nevysvětlitelných jevů na obloze, ty byly nazvány létajícími talíři (*flying saucers* = létající omáčníky). Tímto námětem se zabývá pseudověda – ufologie.

Válka

Válka a jiné formy násilně řešených konfliktů jsou stálým motivem SF literatury, převážně katastrofické a post katastrofické. K boji například s mimozemšťany se užívá různých typů zbraní, často na bázi záření, obranou se pak stává silové pole. Zajímavou kapitolou v rámci imaginární techniky jsou ruční zbraně: blastery, phasery, dezintegrátory. Někdy jsou zbraní i kyborgové, roboti, hmyz,...

Ztracené světy

Ztracené světy zvláštní podkapitola fantastických cestopisů, jejichž název je vypůjčen z románu A. C. Doylea – *Ztracený svět*. Děj bývá umístěn na povrchu, eventuálně pod povrchem Země. V důsledku odtržení tohoto světa od zbytku planety se zde zrodila zcela specifická kultura.

1.4 Pod/žánry

Nejlepším způsobem jak se pokusit SF pochopit, není uvažovat o ní jako o jednom jednotném žánru, ale jako o průniku mnoha rozličných žánrů a podžánrů. Zde předkládám ty nejnámější.

Post-/Apokalyptická sci-fi

Apokalyptická SF popisuje příběh o blížící se nebo již aktuálně probíhající katastrofě, která v důsledku může znamenat konec lidské civilizace. Hlavní aktéři se jí snaží zabránit nebo ji jen přežít. Postapokalyptická SF se zabývá přežitím civilizace po apokalypse a obnově kultury apod. Řadíme sem *Cosy catastrophe* (příjemná katastrofa *kronikaSF*) nebo od 90. let *Zombie apokalypsu*.

Dystopie a Utopie

Dystopie, jinak též antiutopie, líčí představy budoucnosti lidstva, žijícího v totalitní, postkatastrofické nebo jiným způsobem nefunkční společnosti. Zobrazuje svět ve všech směrech zničený a zkažený. Hlavní snahou příběhu je upozornit, varovat. Typickým představitelem je Huxleyho nebo Orwell.

Utopie nám naopak nabízí obraz budoucí ideální společnosti, která existuje zpravidla v jiné realitě nebo světě. Mezi první zástupce patří traktáty, pojednání o dokonalém sociálním systému například od T. Moora, E. Bellamy, H. G. Wellse.

Fantasy

Fantasy popisuje vymyšlené světy, obrací se do historie. V příbězích často figuruje nadpřirozeno, kouzla, bájně rasy a chladné nebo magické zbraně. Mezi odlišné kategorie spadající pod fantasy patří třeba:

Heroic fantasy, též hrdinská fantasy – zaměřuje se převážně na boj. Je si hodně blízká se stylem *Sword and sorcery* (meč a čarodějnictví) zobrazuje na děj bohaté příběhy, akci a napětí, výraznou roli zaujímá magie a boj. Typickým představitelem je R. E. Howard.

High fantasy, vysoká fantasy se soustřeďuje na hloubku, myšlenky a celkový odkaz děje. Svět, kde se odehrává bývá dokonale propracovaný. Příkladným dílem je Tolkienův *Pán prstenů*.

Science fantasy, zde se protínají a navzájem kombinují prvky SF a fantasy. V tomto směru tvořila např. A. I. McCaffrey.

Historie budoucnosti

Historie budoucnosti zobrazuje až tisíciletí budoucí historie. Velikostí a rozsahem bývá podobna Space operám, přesto může být větší, navíc propracovanější a jít více do hloubky.

Horor

Horor je žánr, který není třeba moc popisovat. Rozhoduje zde charakter a stylizace, ne téma nebo děj, důležité jsou emoce strachu, nepříjemného napětí, hrůzy, děsu,... Bývají realistické – Mlčení jehňátek – nebo nadpřirozené, kombinující fantastiku se sci-fi nebo fantasy. Za otce žánru považujeme H. P. Lovecrafta a za neznámějšího autora hororu v současnosti S. Kinga.

Kyberpunk

Drsně laděné SF příběhy se označují termínem kyberpunk. Dalším společným rysem bývá používání slangu. Děj je svižný energický a zaměřuje se hlavně na nižší a okrajové vrstvy společnosti. Člověk zde často funguje ve spojení s informačními technologiemi. Příběhy se odehrávají v nepříliš vzdáleném časovém horizontu dystopické reality, která bývá detailně propracovaná. Převážně popisují boj jedince proti systému. Hlavní zástupci tohoto směru jsou W. Gibson, B. Sterling a další. Modernější odnože kyberpunku jsou například Nanopunk, který se zabývá nanotechnologiemi, a Biopunk zkoumající biotechnologie.

Science fiction

SF není třeba znovu definovat, přesto se časem vynořila spousta zajímavých podžánrů.

Creature feature, sem patří díla ze SF, jejichž hlavní náplň tvoří obří monstra. Jejich existence vzniká díky experimentům v tzv. „magické“ vědě nebo manipulacemi s DNA.

Ekologická SF se pro změnu zabývá životním prostředím, popisuje strach z jeho zničení, a to nejen ve vztahu k planetě Zemi, ale k celému vesmíru. Také podrobně zobrazuje příští mimozemské ekologie.¹¹

Hard (hardcore nebo engineering) SF bylo zprvu označení pro klasickou SF zlatého věku. Širší úhel pohledu nám dovolí sem zařadit také veškerou tradiční SF, tedy SF, kde hlavní roli hrají především fyzikální vědy a technologie.

Pulp SF zahrnuje literaturu zpravidla nižší kvality časově zhruba do 40. let, která se tiskla na levný papír, z něhož se vyráběly časopisy pro masovou spotřebu. Tento termín také

11 HALEY, Guy. *Kronika sci-fi: obrazové dějiny nejslavnějších děl science fiction v celé galaxii*. Vyd. 1. Praha: Volvox Globator, 2015. s.548, 549. ISBN 9788075111692.

označuje velikostní formát přibližně 28x18cm. Od 50. let se používal lepší papír a magazíny měly menší rozměry.

Soft SF tvoří opozici hard SF, jelikož zde převládají tzv. měkké vědy; biologie, ekologie, psychologie, antropologie. Přesto lze jen těžko najít hranici mezi měkkými a tvrdými vědami, a proto toto členění pozbývá svého účelu a označení povětšinou vymizelo.

High SF se podobně jako High fantasy zaměřuje na umělecký dojem a literární vyspělost díla.

Slipstream

Slipstream tento výraz poukazuje na díla na hranici SF a mainstreamu. Objevují se zde rysy SF i fantastiky, ale přesto zcela do SF nepatří. Mezi autory, jejichž práce sem lze zařadit patří: S. Rushdie, K. Acker, W. S. Burroghs,...

Steampunk

Steampunkem nazýváme směr, který vznikl od konce 80. let. Jedním z hlavních znaků je výstřední a zvrátový děj. SF nebo fantasy příběhy se odehrávají v 19. století – ve století páry (odtud pochází název) a popisují budoucnost vědy a techniky tak, jak by si ji lidé té doby představovali. Nejznámějšími představiteli jsou T. Powers, J. P. Blaylock.

Technothriller

Technothriller se začíná formovat od 80. let. Nelze ho zcela počítat mezi SF, kvůli krátkému časovému výhledu, ve kterém se odehrává. Základní vlastností bývá napínavý příběh, který se točí kolem převratného technického vynálezu nebo vědeckého výzkumu. Jako příklad se uvádí díla F. M. Robinsona, T. N. Scortia, R. Cooka.

Vesmírná opera

Vesmírná opera, jinak space opera tohoto pojmu se užívá od roku 1941. Původně se jednalo o zesměšňující označení pro „otřepané“ typy kosmické sci-fi 30. let. Odebereme-li hanlivý podtext, potom zde lze přidat všechny dobrodružné kosmické romány SF, jejichž tématem je střet různých civilizací, planet, ras, ... vycházejících v rozsáhlých knižních cyklech. Nejtypičtějším představitelem je E. E. „Doc“ Smith, který jako jeden z prvních použil motiv galaktických impérií, dále pak E. Hamilton, J. Williamson.¹²

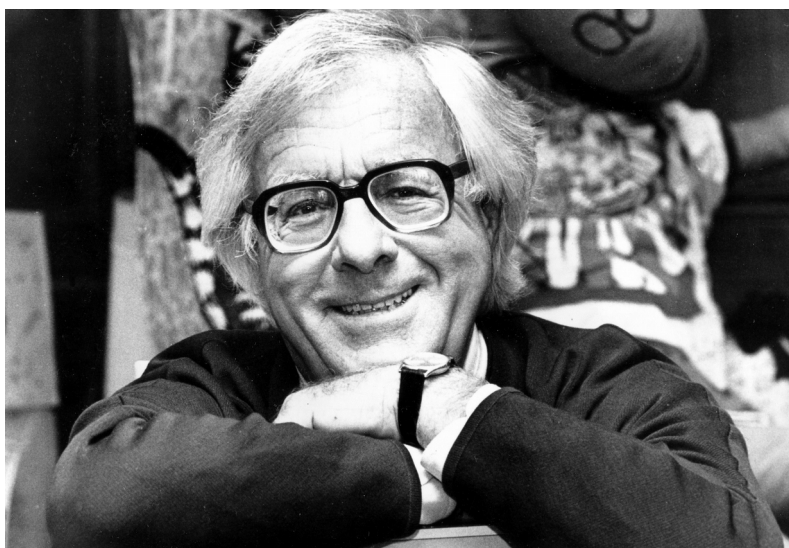
¹² NEFF, Ondřej. *Encyklopedie literatury science fiction*. B. v. Praha: Jinočany: AFSF, H a H, 1995, s. 28 - 37. ISBN 8085390337.

Mezi další podžánry patří i Space western, Erotická SF, Military SF, Urban fantasy, planetární romance, SF komedie, nerealita, nezvaní hosté, atd.

2 RAY BRADBURY

Ray Bradbury svým celoživotním dílem dokázal, že si právem zaslouží titul jednoho z ikonických autorů science fiction i titul jednoho z největších klasiků 20. a 21. století. Svou tvorbou ovlivnil generace spisovatelů a dokázal pozvednout úroveň SF.

Repertoár jeho tvorby byl neuvěřitelně rozsáhlý a široký. Neomezoval se jen na beletrii a SF. Psal horory a detektivky, povídky, romány, básně, eseje, divadelní hry, filmové scénáře, opery. Dokonce stál u zrodu dvou atrakcí pro Disney World.



Obr. 4 Ray Bradbury

2.1 Životopis

Raymond Douglas Bradbury se narodil 22. srpna 1920 v městě Waukegan ve státě Illinois. Prožil šťastné dětství a obrazy města, ve kterém vyrůstal, můžeme najít v mnoha jeho povídkách. Rodina se časem přestěhovala do Los Angeles, kde Bradbury navštěvoval střední školu, kterou ukončil v 1938. Kvůli krizi si nemohl dovolit studovat na univerzitě, proto v akademické kariéře dále nepokračoval. Přesto svého rozhodnutí nelitoval. Prodával noviny na rohu ulice do roku 1942. Ve volném čase sedával u psacího stroje a pracoval na svých příbězích. Po nocích studoval ve veřejné knihovně. Prohlašoval, že zde vždy našel, vše co se potřeboval naučit nebo dozvědět.

Rád četl SF a fantastické povídky od E. A. Poea, Julese Verna a H. G. Wellse, sbíral komiksy o Bucku Rogersovi, později propadl příběhům E. R. Burroughse a Theodora Sturgeona. Díla těchto autorů si oblíbil natolik, že jej ovlivnila na celý život. Ještě o něco poz-

ději navázal přátelství s humanistou Robertem A. Heinleinem, díky němu se začal soustředit více na člověka než na stroj.

První povídku napsal ve svých jedenácti letech, od devatenácti publikoval v několika časopisech; v LA fanzinu Futuria Fantasia, dále Super Science Stories, Planet Stories, Thrilling Wonder Stories a Weird Tales.

Spisovatelství se začal plně věnovat až od zimy roku 1943, do té doby stále publikoval v pulpových časopisech, než roku 1947 vydal povídkový soubor Temný karneval inspirovaný E. A. Poem. Větším zlomen v jeho kariéře však byl až rok 1950, kdy světlo světa spatřila Mart'anská kronika, díky ní se jeho obecenstvo mnohonásobně rozrostlo. Roku 1951 vydal další knihu krátkých příběhů nazvanou podle titulní postavy Ilustrovaný muž, ten se objevuje ve všech příbězích a figuruje jako sjednocující prvek. Roku 1969 byla kniha i zfilmovaná.

Jak se dá z jeho tvorby usuzovat, daleko více preferoval psaní povídek, které bylo jeho silnou stránkou a odpovídalo jeho stylu. Přesto se nenechal odradit nároky, které vytvoření románu obnáší, a roku 1953 vydal knihu 541° Fahrenheita. Podle tvrzení některých literárních kritiků se jedná o jediné Bradburyho dílo, které přesvědčivě spadá do kategorií science fiction. Po boku Huxleyho Konce civilizace a Orwellova románu 1948 bývá předkládán coby jeden z velkých obrazů dystopické budoucnosti totalitární společnosti. Filmovou adaptaci románu zpracoval režisér Francois Truffaut roku 1966. Zásluhou toho se Bradburymu dostalo pozornosti i u evropského publika.

Dalšími jeho romány byly Říjnová země (1955) a Pampeliškové víno (1957). Veršem – Tudy přijde něco zlého – vypůjčeným ze Shakespearova Macbetha nazval hororový román vydaný roku 1962, který tím, jak vykresluje podobu maloměstského amerického života, pomohl zformovat tzv. „americkou gotiku“. Tedy styl, ve kterém tvoří například Stephen King a řada dalších spisovatelů. Román patří mezi Bradburyho stylisticky nejzdařilejší díla.

Po větší část své pozdější životní dráhy se věnoval psaní scénářů a prepisů vlastních děl pro další média. Mimo jiné díky dlouholetému přátelství spolupracoval v průběhu 70. a 80. let s Rayem Harryhausenem specialistou na zvláštní efekty i s tvůrcem StarTrekku Genem Roddenberrym. Mezi lety 1985 až 1992 prováděl televizním pořadem The Ray Bradbury Theatre, kde se svého filmového zpracování dočkalo na 65 Bradburyho příběhů.

Ve výsledném počtu byl Bradbury autorem více než třiceti knih, téměř šest seti povídek, bezpočtu básní, esejí a her a více než jeden tisíckrát se jeho díla objevila jako doporučená

školní četba.

Za nesporný přínos jeho nejen literární tvorby se mu dostalo mnoha cen a uznání, mezi ty nejceněnější patří čestné uznání od výboru Pulitzerovy ceny, americký národní řád za umění The National Medal of Arts a National Book Foundation's Medal for Distinguished Contribution to American Letters.¹³

„Ray Bradbury je jednou z těch vzácných osobností, jejichž psaní změnilo způsob, jakým lidé uvažují.“¹⁴

Bradbury zemřel po dlouhotrvající nemoci 5. června roku 2012 ve věku 91 let.

2.2 Mart'anská kronika

Ray Bradbury se dlouho a neúnavně pokoušel najít vydavatele pro své povídky, ale vždy se setkal s neúspěchem, jelikož všichni chtěli romanopisce ne povídkáře. Nakonec se mu však podařilo objevit jednoho, který mu poradil, aby své krátké příběhy sepsal pod zvoleným ústředním tématem, a ty pak budou moci být publikovány jako celistvé knižní dílo. A tak vznikla Mart'anská kronika.

Mart'anská kronika je tedy kolekce volně navazujících povídek vyprávějících o kolonizaci Marsu, která se odehrává přibližně v polovině třetího tisíciletí. Vyznačuje se neobvyklou obrazotvorností, poetičností, symbolismem, odsuzováním hamižnosti, nesnášenlivosti, rasismu, zbedněnosti. Snaží se varovat před ničením přírody i kulturního dědictví, nabádá k toleranci. Jejím cílem je upozornit na důsledky ziskem motivovaných činů. Některé z povídek jsou dovedeny až na hranici absurdity. Spíše než na technologické a vědecké otázky se soustředí na hledání lidských hodnot. Jistý novinář o ní píše jako o studii lidskosti a nelidskosti mezi ne-lidmi.

První povídky popisují začínající průzkumné výpravy na Mars a setkání s tamními obyvateli. Poté přilétají civilisté, kteří opouští zemi z různých důvodů: hledají samotu, bohatství, nový začátek, snaží se o seberealizaci. Mart'ané postupně vymřou na neštovice, dále se objevují jako „obrazy vzpomínek“ nebo koule světla. V dalších povídkách Bradbury líčí postupné osidlování a budování měst, která se nakonec zase vyprázdňují a zůstává jen zničená planeta. Na Zemi vypukne atomová válka, proto osadníci cítí povinnost se vrátit

13 HALEY, Guy. *Kronika sci-fi: obrazové dějiny nejslavnějších děl science fiction v celé galaxii*. Vyd. 1. Praha: Volvox Globator, 2015. s. 120, 121. ISBN 9788075111692.

14 *Raybradbury*. [Citace 2017-05-10]. dostupné z: <http://www.raybradbury.com/bio.html>

a bojovat. Vše se odehrává v časovém rozsahu 27 let. Děj končí s nadějným výhledem na budoucnost, to když se na Marsu usadí rodiny s daleko lepším přístupem než ti původní kolonizátoři.

Dílo také ovlivnily historické události doby vzniku. Země se vzpamatovávaly z hrůz 2. světové války, američtí vojáci válčili v Korei a ve Vietnamu. Mezi USA a Sovětským svazem začíná Studená válka, vládnou obavy z možného jaderného konfliktu. Americká společnost propadla konzumnímu životnímu stylu.



Obr. 5 Jedno z mnoha vydání

Martánská kroniky

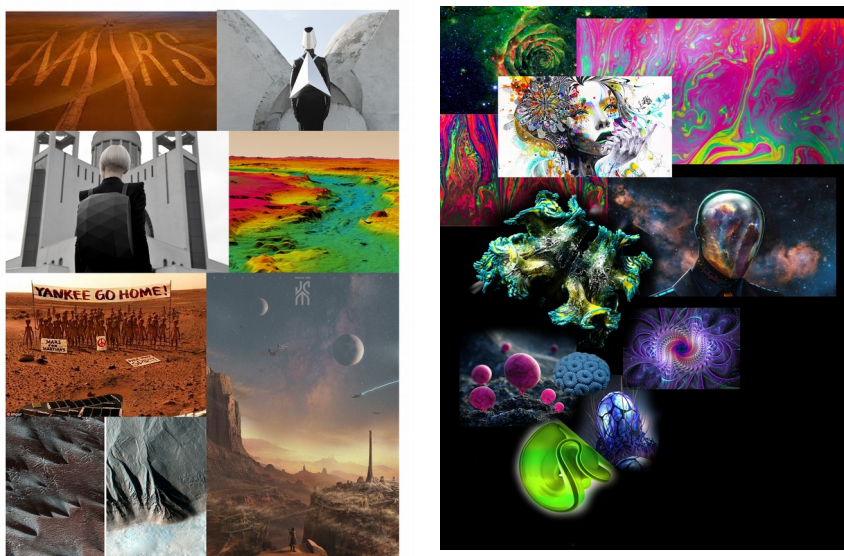
II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 Koncept

Celou kolekci jsem se snažila pojmout v duchu prózy Raye Bradburyho, navázat na poetičnost jeho příběhů a zpodobnit křehkost věcí příštích, tak jak ji vnímal on.

Pokusila jsem si představit a vcítit se do situace, kdy se lidé ocitnou na cizí planetě, v odloučení nebo exilu, na léta vzdálení od Země. Jaké myšlenky by se jim asi honili hlavou? Můžeme předpokládat, že zpočátku by převládalo nadšení asi ze šťastného ukončení cesty, z nového prostředí, z možnosti objevovat neznámé. Ale co později za rok, za dva, za deset? Jak by na ně působila prázdnota dosud neobývaného, nedotčeného prostředí? Chtěli by se vrátit? Stýskalo by se jim? A po čem nejvíc? Byla by to zvířata a rostliny, lesy, jezera a louky, nebo města, cesty a stavby? Snažili by se napodobit to, co jim ze Země schází nejvíc?

V mém případě odpověď zní ano. Ano, snažili by se nezapomenout, snažili by se přetvořit své vzpomínky na to, co kdysi milovali, v něco hmatatelného a trvalého dřív, než úplně vyblednou. A co by člověku scházelo na pustém a vyprahlém místě víc než stromy, keře, květiny a tráva?



Obr. 6 Moodboardy

3.1 Inspirace, zkoušky, návrhy

Inspiraci jsem hledala v organických motivech, kde jsem později našla základní formu svých prvních návrhů, tedy velké objemy a asymetrii. Dále jsem experimentovala s různý-

mi druhy umělých materiálů a zkoušela, co všechno si s nimi mohu dovolit. Návrhy jsem dělala převážně formou aranžmá na figuríně a pořizovala si snímky.



Obr. 7 První návrhy



Obr. 8 Návrhy – zkoušky 1



Obr. 9 Návrhy – zkoušky 2



Obr. 10 Návrhy – zkoušky 3

3.2 Tvary, materiály a barevnost

Jak už bylo nastíněno výše, hlavním cílem celé kolekce je vytvořit obuv, která by byla reminiscencí organických, florálních tvarů, jako vzpomínku na to, co už je ztraceno. Vycházela jsem tedy z tvarů v přírodě, kde není nic stejné, pravoúhlé nebo přímé, kde vše má svůj nepravidelný řád a kde každý centimetr znamená snahu povyrůst a dostat se zas o něco blíže ke slunci.

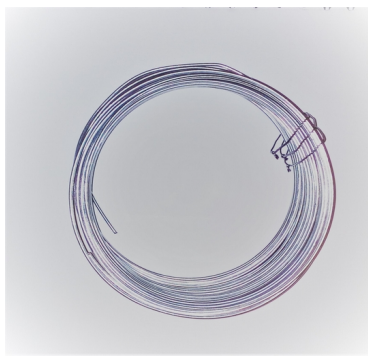
Materiály jsem volila podle toho, co by teoreticky bylo k dosažení v prázdném světě, kde by většina využitelných věcí byla dovlečena ze Země. Pracovala jsem tedy v duchu hesla: „udělat to nejlepší s tím, co mám“. Hledala jsem materiály jako jsou například použité dráty, kabely, kov, folie, různé formy plastů, ...

K zobrazení růstu a zároveň vytvoření nosné konstrukce jsem použila silnější drát z měkkého kovu, který se dal snadno ohýbat do nejrůznějších tvarů. Na některé volné konce jsem pak umístila drobné květy vytvořené z plného polykarbonátu. Ten jsem také použila i u spodkových částí obuvi. Pro vyvážení této lineární spletnosti, jsem se rozhodla využít měkkých a splývavých objemů, jichž jsem dosáhla pomocí tyveku.

Barevnost, navzdory původně zamýšlenému mixu barev v kombinaci s černou, se omezila jen na odstíny bílé. Ta vše sjednotila a navíc dodala předmětům na čistotě a křehkosti, a tak vlastně zdůraznila celý koncept. Výjimkou jsou jen barevná LED světýlka v červené, modré a zelené barvě.



Obr. 11 Tyvek



Obr. 12 Drát



Obr. 13 Bílá useň



Obr. 14 Plný polykarbonát



Obr. 15 LED Světla

4 Realizace

Obuv, jejím základem je napnutý usňový svršek s vysokým nártem a nízkou patou s pruženkou, která drží nohu na místě. Přes ni jsem přetáhla svršek z nařaseného tykového skafandru, kdy jsem využívala jeho jednotlivých částí. Pro narušení velkých souvislých ploch tohoto materiálu jsem použila jemného perforovaného vzoru.

Kopyto jsem volila na základě konceptu a vycházela jsem z oblých a baculatých tvarů. Spodkovou část jednotlivých modelů pak tvoří plný polykarbonát, který jsem tvarovala s pomocí horkovzdušné pistole. S drátů jsem pak vyrobila náhradu podpatku/platformy a následně zafixovala další vrstvou nataveného polykarbonátu.



Obr. 16 Tvarování polycarbonátu



Obr. 17 Tvarování drátu na podešev



Obr. 18 Výsledná podešev

4.1 1. pár

Tento pár je vyroben z rukávů skafandru. Obuv je středně vysoká. První bota na noze drží pomocí drátů smotaných do oblouku. Upíná se k nim cípem. Druhá je pak ponechána volně.



Obr. 19 Náčrt obuvi 1

4.2 2. pár

Střih obuvi tohoto páru vychází z nohavic. Výškově dosahuje až k pasu, kde je připevněn k drátěné konstrukci, taktéž pomocí jednoho nejdelšího cípu. Druhou botu z páru pak lze omotat a upnout ve výšce stehna.



Obr. 20 Náčrt obuvi 2

4.3 3. pár

Tato obuv je kotníčkového střihu. Materiál se řasí přes nárt a zhruba ve dvou třetinách délky spolu se zadní částí tvoří přepadávající cíp.



Obr. 21 Náčrt obuvi 3

4.4 Doplnky

Zde jsem se hlavně snažila o jisté propojení mezi jednotlivými doplňky, které lze nosit dohromady i zvlášť. Proto jsem doplňky zvolila jednoduchý vak/batůžek a pelerínu, kterou lze doplnit o kapuci a rukavice. Jako vše ostatní střihy taktéž vycházejí z tyvekového obleku a na těle drží pomocí drátěných prvků.

Pelerínu tvoří upravená vrchní část skafandru. Límeček a přední spodní část jsou střiženy do špičky a opatřeny perforovaným vzorem. Vak je upevněn na záda pomocí a dráty jsou vedeny šikmo přes rameno k boku. Kapuce je jednoduchého střihu a lze ji srolovat a připevnit ke „konstrukci“ obepínající krk. Rukavice jsou podobného střihu jako boty, jen jsou v oblasti zápěstí více probrané, aby nesklouzávaly.



Obr. 22 Náčrt
peleríny



Obr. 23 Náčrt vaku

ZÁVĚR

Cílem této práce bylo vytvořit autorskou kolekci obuvi a doplňků vykreslenou na pozadí příběhů Mart'anské kroniky od Raye Bradburyho. Jeho inspirativní osobnost a především jeho povídky, které mají stále co říct, mě provázely po celou dobu tvorby této práce.

S potěšením jsem se seznamovala s jeho stylem psaní. A nezbývalo mi než obdivovat přesnost, s níž tak pravdivě a výstižně popisuje lidské charaktery. S jeho pomocí a také s pomocí studia literatury science fiction, se mi podařilo objevit nekonečné množství námětů a inspirací, nejen pro tuto, ale i pro mé budoucí práce.

Tvorba této kolekce pro mě byla výzvou, jelikož jsem na začátku ještě neměla zcela jasnou představu. Po většinu času jsem tedy hledala optimální řešení. Nejtěžší pro mě bylo najít podobu, která by jednotlivé objekty pojila k sobě, ale tak abych nekopírovala sama sebe a neodchýlila se od konceptu. Do budoucna bych se ještě chtěla věnovat plexisklu, objevila jsem, že existuje nespočet možností, jak by se s ním dalo pracovat a já jsem zdaleka nevyčerpala ani jedinou.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1 NEFF, Ondřej. *Encyklopedie literatury science fiction*. B. v. Praha: Jinočany: AFSF, H a H, 1995, 555s. ISBN 8085390337.

2 HALEY, Guy. *Kronika sci-fi: obrazové dějiny nejslavnějších děl science fiction v celé galaxii*. Vyd. 1. Praha: Volvox Globator, 2015. 576s. ISBN 9788075111692.

3 SEED, David. *Science fiction: a very short introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2011, xii, 147s. ISBN 978-0-19-955745-5.

4 HOFFMEISTER, Adolf. *Vědecko-fantastická literatura aneb průvodce labyrintem*. Vyd. 1. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury a umění, 1962. 249s.

5 BRADBURY, Ray. *Mart'anská kronika*. Vyd. 5. Praha: Baronet, 2010. 255 s. ISBN 9788073843663.

Elektronické zdroje

6 *Raybradbury*. [Citace 2017-05-10]. dostupné z: <http://www.raybradbury.com/bio.html>

SEZNAM OBRÁZKŮ

- Obr. 1 Ilustrace z Wellsovy Války světů
- Obr. 2 Obálka Amazing Stories
- Obr. 3 Obálka Astounding Stories
- Obr. 4 Ray Bradbury
- Obr. 5 Jedno z mnoha vydání Mart'anské kroniky
- Obr. 6 Moodboardy
- Obr. 7 První návrhy
- Obr. 8 Návrhy zkouška 1
- Obr. 9 Návrhy zkouška 2
- Obr. 10 Návrhy zkouška 3
- Obr. 11 Tyvek
- Obr. 12 Drát
- Obr. 13 Bílá useň
- Obr. 14 Plný polykarbonát
- Obr. 15 LED světla
- Obr. 16 Tvarování polykarbonátu
- Obr. 17 Tvarování drátu na podešev
- Obr. 18 Výsledná podešev
- Obr. 19 Náčrt obuvi 1
- Obr. 20 Náčrt obuvi 2
- Obr. 21 Náčrt obuvi 3
- Obr. 22 náčrt peleríny
- Obr. 23 náčrt vaku

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P 1: 1. pár

Příloha P 2: 2. pár

Příloha P 3: 3. pár

Příloha P 4: Doplnky

PŘÍLOHA P 1: 1. PÁR





PŘÍLOHA P 2: 2. PÁR





PŘÍLOHA P 3: 3. PÁR





PŘÍLOHA P 4: DOPLŇKY







